

**Damroth STAKEN présente : STAR WARS**

# **LES EXPLORATEURS...**

## **PRESENTATION :**

Le colonel **MARCUS KOBORR\*** désigne les pj afin de rechercher une planète de type respirable et inhabitée pour y installer une base secondaire de l'alliance qui veut avoir des lieux stratégiques lui permettant d'organiser au mieux sa guérilla contre l'empire et de pouvoir se replier si le besoin s'en faisait sentir. Si les pj n'ont pas de vaisseau la rébellion leur en fournit un : le « **TRUBIDOR JOVIAL** »\*. Le secteur qu'ils devront explorer est le secteur de **DALERIS** comprenant une dizaine de planètes maximum. Après les recommandations et encouragement d'usage, les pj sont priés de rendre au niveau 4 ; pont 13 ; hangar 8 ; afin de percevoir leur dotations pour la mission. Et que la Force soit avec eux !!!

## **EPISODE 1 :**

Les pj se présentent devant le caporal **TRIALEK\*** qui arbore un large sourire et une bonne humeur à toute épreuve. Il remet aux pj l'équipement suivant :

- **1 kit de survie chacun.**
- **1 tente de survie chacun.**
- **2 mois de ration dans les soutes de l'appareil.**
- **1 paire de macro-jumelle à vision nocturne.**
- **1 tenue de camouflage chacun**
- **1 transpondeur détecteur de gaz nocif (dans l'appareil).**

Les pj partent donc rapidement et au bout de quelques minutes, après s'être éloignés de l'imposante flotte rebelle, ils passent en hyper-espace sans encombre puisqu'on leur a donné les coordonnées spatiales du secteur de **DALERIS**. Le secteur étant dans une zone quasiment pas fréquentée le voyage sera long presque 8 jours. (*c'est l'occasion pour les joueurs de faire connaissance*). Cependant au bout de 3 jours, les senseurs de l'appareil retentissent et signalent que le générateur du multiplicateur d'hyper-propulsion est H.S.

° *il faut réussir un jet en réparation de vaisseau : 13 ou +*

Tandis que les réparations se font et prennent du temps, le pilote (à défaut les senseurs) signalent 3 chasseurs (de type Z-95)\* en approche rapide : c'est le branle bas lorsque les pj essuie les premiers tirs de canons lasers. Cependant les pj se rendrons compte rapidement que d'autres chasseurs arrivent en masse et qu'ils sont suivis d'un cargo Corrélien de type 4\*. Très vite ils sont submergés et se rendent à l'évidence : ils ne peuvent ni résister sous peine d'être réduits en poussière, ni s'échapper. A l'aide d'un bras de liaison le vaisseau des pj est abordé sans sommations aucunes.

Une vingtaine d'individus débarquent et neutralisent rapidement les pj qui se rendent vite compte qu'ils ont à faire à des pirates de la pire espèce. Ces derniers se précipitent dans tous les recoins du vaisseau à la recherche de marchandises et objets de valeur.  
*(il est à la discrétion du M.J. de faire découvrir aux pirates les biens précieux que les pj peuvent posséder...)*

Voyant qu'il n'y a rien d'intéressant, le chef de la petite troupe appelle son boss qui se trouve toujours à bord du Cargo Corrélien. Celui-ci arrive par le bras de liaison et se présente comme étant le terrible **BLADEK FULISS\***, il propose aux pj, en échange de leurs vies, de transporter pour lui un chargement sur **TATOOÏNE**. Le chargement contient :

° **20 Kg d'épices de KESSEL**

° **1 caisse de packs énergétiques**

° **1 caisse de blasters DL-44**

Bien entendu les pj sont contraints d'accepter mais le pirate leur promet également qu'ils recevront à la livraison 30.000 \$ remis par le contact **BLAINE HANSOM\***. Puis les pirates se retirent (*non sans avoir fait poser 2 pisteurs spatiaux et il faut un jet en recherche :21 pour en trouver. Si les pj décidaient de ne pas remplir leur part du marché ils auraient donc de sérieux problèmes !*) et laissent les pj à leur triste sort, pendant qu'un des pj répare la panne les autres peuvent regarder le contenu des caisses qui ne sont pas piégées

° *jet de sécurité : 9 pour ouvrir les caisses*

° *jet de recherche : 15 pour découvrir que dans la caisse des packs il y a un fond caché contenant les pièces d'une arme*

° *jet de réparation arme : 12 pour savoir qu'il s'agit d'un **BLAF\****

## **EPISODE 2 :**

Après avoir réparé les pj se rendent sur **TATOOÏNE** à **MOS EISLEY** (*où les pj pourront faire réviser leur engin si ils le souhaitent*).Evidemment il faudra que les pj trouvent une solution concernant l'encombrant chargement qu'ils ne peuvent pas déclarer aux douanes impériales sous peine d'arrestation et d'enquête ; ce qui serait fâcheux pour des rebelles qui en plus ne sont pas sensés se trouver ici...

Bien entendu l'endroit rêvé pour chercher et surtout trouver quelqu'un c'est la **CANTINA** , tout en se désaltérant ils se mettent à la recherche de leur contact

° *jet d'investigation: 12 pour obtenir un renseignement d'un des clients et un R.D.V avec B. Hansom*

Les pj sont priés de se rendre à l'armurerie de **KAYSON** à 2 pâtés de maisons de la Cantina dans 1 heure. Au rendez-vous les tractations se font dans un climat des plus détendu (*en tous cas pour HANSOM*).Le contrebandier insiste cependant sur le fait que l'échange devra se faire dans l'embarcadère 92 qui est désaffecté. Les pj doivent donc trouver une solution pour sortir les caisses de l'astroport sans éveiller l'attention des douanes et des stormtroopers et ils ont une heure devant eux.

Lors du transfert, où Blaine Hansom est venu seul, les trafiquants sont surpris par une patouille de stormtroopers (5) qui donne l'alerte et font feu... Hansom profite de la riposte des pj pour détalier avec l'argent qu'il n'a pas eut le temps de remettre aux pj. La cargaison perdue, sauf s'ils décident de prendre des caisses, (*il faudra alors réaliser des jets de levage : 6 tous les rounds si la ou les caisses sont lâchées ou de résistance dans le cas où les caisses sont toujours soulevées*) les pj entament une course poursuite dans Mos Esley afin de rejoindre l'astroport. Finalement ils réussiront à regagner l'espace mais n'ayant plus de matériel et de vivres devront rentrer jusqu'à la flotte rebelle ; s'expliquer quant à l'absence de donnée concernant leur mission et au(x) pisteur(s) que les mécanos ont trouvés et détruits...

### **EPILOGUE :**

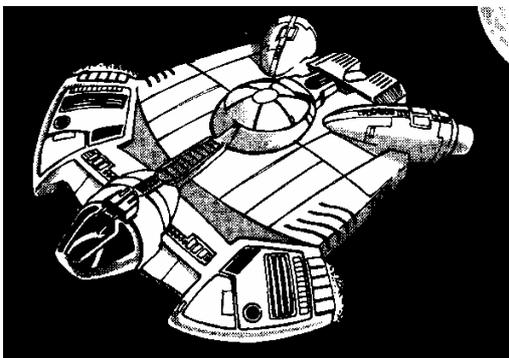
Les pj devront donc se justifier : soit raconter la vérité et dévoilant leur personnalité égoïste et intéressée

soit raconter des cracks pour se sauver d'une situation peu glorieuse (*jet d'escroquerie : 20 pour convaincre le colonel KOBORR*)

Au cas où ils réussiraient a embobiner le colonel tout irait bien dans le cas contraire ils feraient blâmer et mettre à pieds pour une période de 10 jours pendant lesquels les pj seraient de corvée de cambuse. Après cela l'affaire serait close et non mentionnée dans les rapports.

### **ANNEXE :**

le **TRUBIDOR JOVIAL** :



Cargo gthroc de classe 720, de longueur :35 m

Equipage :3

Passagers :10

Capacité de la soute : 135 t/m<sup>3</sup>

Autonomie : 2mois

Hyperpropulseur :\*2

Hyperpropulseur de secours :\*15

Maniabilité : 2D

Ecrans : 1D+2

Coque : 3D+2

Vitesse : 4

Senseurs :

passif : 15/0D

détection :30/1D

recherche :50/3D

focalisation : 2/4D

Navordinateur : oui

2 canons lasers bitube (tourelle) ordinateur de visée :1D+2 dommages :  
5D\_ ; portées spatiales : 1-3 / 12 / 25

### **Col. MARCUS KOBORR :**

aide de camps de **CRIX MADINE** il est détaché aux opérations spéciales.

il est vêtu d'un uniforme sombre et des bottes noires, il est assez petit mais très trapu son visage porte les stigmates d'une brûlure antérieure ; sa voix est rauque presque sourde .Il est sévère mais juste.

### **Caporal TRIALEK :**

C'est un homme d'une quarantaine d'années assez peu soigné : les cheveux gras, la tenue négligée. Il organise un petit marché noir sur le vaisseau a bord duquel il sert, pour lui tous les services sont monnayables...

### **BLADEK FULISS :**

Chef pirate sullustain intrigant et manipulateur il tient ses hommes d'une main de fer. Tous les attributs à 2D sauf : Vig. 3D ; Blaster 5D+2 ; Com . 5D+2 ; Evaluation 5D+1 .armes : 1 pistolet blaster lourd (dom.5D) ; 1 vibro-hache (dom. Vig.+1D+2).

**pirates :** tous les attributs à 2D sauf Blast. 3D+2 ; armes : couteaux, pistolasers (dom.4D)

### **BLAINE HANSOM :**

C'est un contrebandier qui fait des affaires dans toutes la bordure extérieure il est ambitieux mais malgré cela pas très riche, il aspire à plus de confort dans sa vie de tous les jours . Il est grand, le regard clair et pétillant il porte un blaster lourd dans un holster ainsi qu'un lance-grenade le tout sous un large manteau en cuir de Dewback. Tous les attributs à 2D sauf Vig.3D+1 ; Blast.6D ; Marchandage 4D ; Escroc. 4D+2 ; Esquive 4D.

### **BLAF :**

fusil mitrailleur de BLAS-TECH 8D de dommage (voir table du M.J. pour les portées).

*Il faut également le plan de MOS EISLEY disponible dans le supplément starwars « Chasse à l'homme sur TATOOÏNE ».*

En ce qui concerne les chasseurs de tête Z-95 ainsi que le cargo Corrélien de classe 4, se reporter au livre : « STAR WARS : le jeu de rôle », où toutes les caractéristiques sont détaillées.