

## Sauvetage et Récupération (An 1 Jour 40 – 5 jours)

### An 1 Jour 40 :

White, Wellan et Arix partent de la base de Sanctuaire en direction de Sisk III afin d'effectuer les réparations nécessaires sur le vaisseau.

**Identification utilisée : Nausicaa**

### An 1 Jour 41 :

Le groupe effectue les réparations du vaisseau au spatioport de Mystica, la capitale de Sisk III sans aucun problème.

**Coût de l'appontage : 200ci pour 24H**

**Coût des réparations : 6000ci**

### An 1 Jour 42 :

Les réparations sont terminées au matin et le groupe décolle afin de rentrer à la base. Sur le trajet du retour, en sortant de l'hyperespace, le groupe détecte un vaisseau en partie détruit. Après une analyse rapide, Wellan et Arix identifie le vaisseau comme étant une « navette légère de type G ». Le poste de pilotage et la porte de la soute ont été grandement endommagés. Après un peu de recherche dans les débris, une capsule de sauvetage avec un signe de vie à l'intérieur est détectée. Avec moins de difficulté que pour la détecter, le groupe récupère la capsule de sauvetage et sont déçus de ne pas trouver une charmante demoiselle en détresse. Ils trouvent, à la place, un Klatoïnnien inconscient et le menottent immédiatement pour plus de sécurité.

En attendant qu'il reprenne conscience, le groupe revient sur Sanctuaire afin de reporter leur trouvaille. Une fois arrivé sur Sanctuaire et le Klatoïnnien réveillé, un petit interrogatoire mené par Nar et Lyso permet au groupe de connaître son identité dans le cas où il n'a pas menti : Yula SEAFIRE un mercenaire.

Yula raconte alors :

Il a été engagé par une petite société pour protéger un chargement à bord d'une « navette légère de type G » nommé le « Transporteur ». Peu de temps après être parti, entre deux sauts hyper-spatiaux, une explosion dans la salle des machines les oblige à s'arrêter. L'incendie est vite maîtrisé afin d'éviter un risque supplémentaire pour l'équipage mais les moteurs sont définitivement hors d'usage.

L'équipage se retrouve ensuite dans le poste de pilotage afin de faire le point. Alors que la discussion démarre, un vaisseau sort de l'hyper-espace non loin du leur et commence à leur tirer dessus sans aucune sommation. L'attaquant, un « patrouilleur RX4 » modifié, a pour identification le « Quinzitron ». Après un bref combat dans lequel le « Transporteur » parvient à endommager légèrement le « Quinzitron » mais, sans comprendre d'où ça vient, Yula s'est pris un tir de paralysant... le « trou noir ». Il se réveille pendant qu'il est trainé par un droïde, il surprend la phrase « celui là va nous rapporter pas mal de fric » et, après s'être débattu quelques secondes, il se reprend un tir de paralysant... le « trou noir » à nouveau.

Lorsqu'il se réveille à nouveau, il est menotté devant le groupe de la Main Noire sans savoir qui ils sont.

Faisant une pause dans leur entraînement, Nar décide de retourner sur le lieu de l'attaque avec Lyzo afin de voir ce qu'ils peuvent récupérer. C'est ainsi que Nar, Lyzo, Wellan, Arix, White et Yula décollent pour retourner sur le lieu du combat.

### **An 1 Jour 43 :**

Sur le lieu du combat, Lyzo et White sortent en scaphandre afin de fouiller les débris à la recherche des caisses et d'autres informations mais ne trouvent que 3 caisses de nourriture qui sont récupérées ainsi qu'un datapad contenant le manifeste de la cargaison. La seule maigre information qu'ils arrivent à déterminer est qu'il y a une très forte probabilité que le 2<sup>ème</sup> mercenaire soit la source des problèmes (aussi bien le sabotage des moteurs que la paralysie de Yula) : les corps du capitaine, un Dévaronien nommé Seb Helranth, et du mécano, un Twi'lek nommé Doc Mattac, flottent encore dans le vaisseau mais il n'y a aucune trace du 2<sup>ème</sup> mercenaire, un Humain nommé Kalem Dorstar, ni du droïde R1. N'ayant plus rien à faire sur le lieu du combat, le groupe se dirige vers Sisk III afin que Yula puisse se venger et que la Main Noire mette sa main sur la cargaison volée.

L'arrivée au spatioport de Mystica se déroule sans accro.

**Coût de l'appontage : 100ci pour la journée**

**Coût du carburant : 6272ci (à 128ci/h)**

Le groupe se dirige ensuite vers la cantina dans laquelle Yula a été recruté par le capitaine du vaisseau. Pendant que Yula interrogent le barman qui leur annonce que le vrai nom de Kalem est « Fenn Loren » et qu'il était le petit ami d'une des serveuses « Sarna Lpgoth », Nar et Lyzo se rendent vite compte que la serveuse était nerveuse à l'annonce du nom. Alors qu'ils tentent de l'interroger, elle leur promet de tous leur dire à la fin de son service.

Au bout de deux heures, elle tente de fuir pour prévenir son compagnon, mais le groupe remarque son départ et la poursuit immédiatement. White, qui attendait dans le speeder, est prévenu qu'elle s'enfuit par la porte de derrière pour qu'il nous prenne au passage. Nar tente de sauter dans le speeder au moment où il passe mais saute trop tard et atterrit derrière. Lyzo parvient à monter dans le speeder de justesse mais a failli tomber plus d'une fois avec la conduite de White qui percute toutes les poubelles de la ruelle.

S'enfuyant à pied, la serveuse est rapidement rattrapée et bloquée.

Après un interrogatoire soutenu par le visage de Nar comme armes de dissuasion, elle donna son adresse ainsi que le fait que Fenn soit chez elle en ce moment, le nom du chef « Nimm Jahsop », un humain, il ne sort quasiment jamais car il a une prime sur sa tête de 50 000 Crédit. Le groupe est composé de 10 gars en comptant, mais elle ne connaît pas le nombre exacte ni les noms. Ils l'attachent ensuite et l'enferme dans le coffre du speeder avant d'aller chez elle.

Elle habite dans un des quartiers pauvres et mal fréquentés de la ville mais leurs équipements dissuadent rapidement les bandes de leur chercher des problèmes. Ils pénètrent dans l'appartement et trouve ce qu'ils cherchent dans le lit. Avant même qu'il se réveille, Fenn se fait paralyser et ligoter. A son réveil, il est interrogé sur son groupe et leur planque, le tout avec l'arme ultime d'interrogation, le visage de Nar et son appétit. Fenn leur donna la localisation de la base leur nombre et race de ces frères d'armes, en espérant échanger ces informations contre sa liberté. Dans l'appartement, ils trouvèrent une carte d'accès, des crédits, une dague et un blastech DC-17.

**Crédits de Fenn : 150ci**

Ils prirent ensuite la direction du quartier industrielle abandonné de St Juan, guidé par Fenn. Arrivé à l'entrée d'une évacuation fluviale, sa vie fut écourtée par Yula qui obtint une partie de sa vengeance tandis que Sarna était toujours dans le coffre du speeder.

L'équipe découvrit une cour des miracles, des SDF drogués pour certain, d'autres en état de confusion totale ou qui ont complètement perdu la tête. Ils entreprirent de chercher des informations auprès de ces derniers et l'autoproclamé chef de cette cours des miracles s'est présenté devant eux. Nar échangea une des caisses de nourriture trouvé dans l'épave du vaisseau contre la localisation de l'entrée de la cache. Pendant que White va chercher la caisse de nourriture en paiement, le groupe discute avec le pseudo chef. Une fois le paiement effectué, le pseudo chef guide le groupe à l'entrée de la cache et retourne ensuite à l'entrée des galeries.

L'entrée de la cache est gardée par un des hommes du groupe, un peu trop occupé à se reposer si bien que Lyzo parvient à le prendre par surprise et à le tuer rapidement. Une fois à l'intérieur de la planque, ils nettoyèrent les premières pièces facilement et Yula pu récupérer son matos. Le reste de la planque fut nettoyé assez facilement, même si le groupe a été un peu bloqué par le fait de devoir monter à l'échelle avec les pirates qui les attendaient en haut. Le vaisseau des pirates étaient posé juste au dessus, alors que le plafond le soutenait à peine. Une ou deux explosions auraient suffi à faire en sorte que tout s'écroule. A l'intérieur du vaisseau, une cage contenait 6 prisonniers, sûrement des futurs esclaves qu'ils allaient vendre à un moment ou à un autre ainsi que 7 caisses volées ce qui donne 10 caisses en comptant les 3 caisses de vivre trouvées dans les restes du vaisseau.

Les corps des pirates ont été amenés aux autorités locales afin d'en retirer les grosses récompenses, mais ses dernières n'était pas à la hauteur de ce qu'ils avaient entendus : 2 500 crédits pour le chef et 250 crédits pour les membres au lieu de 50 000 crédits pour le chef.

**Crédits des primes : 2750ci**

Pour remercier l'aide des habitants de la cours des miracles mais aussi pour les avoir à la botte pour le futur, une 2<sup>ème</sup> caisse de vivre leur a été donnée.

### **An 1 Jour 44 :**

Après un peu de repos, le groupe est retourné sur Sanctuaire alors que Yula est compté comme une nouvelle recrue. Arrivé sur Sanctuaire, alors que Sophia vient chercher Nar et Lizo, elle s'étonne de voir une nouvelle personne sensible à la Force (Yula) et pense que le groupe les attire comme les papillons sont attirés par la lumière.

## Bilan

### Dépense :

- 6 000ci de réparation de vaisseau
- 6 272ci de carburant
- 300ci de taxe d'appontage

### Gain :

- 4 750ci de primes
- 762ci sur les pirates
- 8 esclaves :
  - o un klatoinnien (Yula SEAFIRE), 27ans, Artilleur (et sa baballe) qui devient une nouvelle recrue.
  - o une twi'lek (Tyla RHANE), 28ans, Interprète, Viticulteur / Horticulteur
  - o un Wookie (Rasclé FINN), 166 ans, Praticiens d'Arts Martiaux, Combattant rapproché
  - o un Gungan (Pzandor DOLOMAR), 51 ans, artiste
  - o un Zabrak (Larek WYNVER), 9 ans, Sportif – Jockey
  - o un Mon Calamarien (Edson LANGLEY), 41 ans, Physicien
  - o un Humain (Heckler DAQMEF), 28ans, Astronome
  - o un Humaine (Sarna Lpgoth), 30ans, Serveuse
- Equipement des pirates
  - o 1 vibro-couteau.
  - o 8 matraques paralysantes.
  - o 1 blastech DC-15s, moins quatre tirs.
  - o 2 Grenades à Frag.
  - o 1 armure de protection standard (TAI : 19) (-4 au tronc et -6 au bras)
  - o 1 Bouclier individuel blastech : 15pa.
  - o 1 matraque.
  - o 8 blastech DC-17.
  - o 1 baktoïd E-5C, deux chargeurs.
  - o 3 grenades à Frag.
  - o 1 gilet de protection Lourd (TAI : 22)
  - o 1 pied de biche.
  - o 3 Merr-Sonn Carabine Scalphunter
  - o 10 gilets de protection Standard (TAI : 9, 14, 16\*3, 17, 18 (-4PA), 19, 21, 22.
  - o 1 épée longue.
  - o 1 épée à deux mains.
  - o 2 caisses à outils.
- 1 datapad
- Chargement d'origine du vaisseau
  - o 2 caisses de DLT19, 6 par caisse.
  - o 2 caisses de mine fumigène, 10 par caisse.
  - o 1 caisse de mine antichar à répulseur conner ships systems modèle 3HX3, 10 par caisse.
  - o 2 caisses de gaz tibana, 4 bonbonnes moyennes par caisse.
  - o 3 caisses de vivre (dont 2 données à la cours des miracles)
- Un vaisseau type « patrouilleur RX4 » du nom de Quinzitron.
- Equipement de la base des pirates
  - o 1 caisse de 50 couteaux de combat.
  - o 1 cutter à fusion Sorosuub F-187.

- 1 caisse de 10 hachettes.
- 1 caisse de 10 machettes.
- 1 caisse de 20 matraques paralysantes.
- 2 caisses de Blastech DH-17, 10 par caisse, avec chargeur.
- 2 caisses de chargeur DH17, 60 par caisse.
- 1 caisse de grenades à fragmentation, 30 par caisse.
- 1 caisse de grenade ionique, 30 par caisse.
- 1 caisse de grenade flashbang, 30 par caisse.
- 2 caisses de grenade fumigène, 30 par caisse.
- 2 caisses d'amélioration pour blasters :
  - 8 modules de portée.
  - 10 correcteurs de trajectoire.
  - 8 modules de visée laser.
  - 18 modules paralysant.
  - 6 ordinateurs d'assistance de visée.
- 3 medipack portable dont une avec moins 2 utilisations.
- 7 medipack standard.
- 9 medipack complet.
- 4 boucliers anti-émeute.
- 2 boucliers énergétiques militaires.
- 1 bouclier individuel d'énergie Ecahni.
- 5 boucliers individuels d'énergie Sorosuub.
- 5 cellules d'énergie de 20pts.
- 4 cellules d'énergie de 50pts.