

CONTREBANDE ORGANISÉE

I. Introduction (pour le MJ)

1. Difficulté : 2 / 12

2. Période

Jouable durant la guerre entre la Rébellion et l'Empire galactique, par un groupe de rebelle (pas nécessairement expérimentés).

3. Résumé

Le groupe de PJs est envoyé récupérer du matériel négocié auprès d'un nouveau groupe de contrebandiers. Choisir des articles très rares et difficiles à trouver en fonction du groupe de PJ envoyé le récupérer. La mission basculera vite en combat dans les couloirs du vaisseau des contrebandiers.

4. Objectifs

- Principaux :
 - Comme toujours, revenir à bon port avec le moins de pertes possibles
 - Ramener le matériel convenu à un prix raisonnable.
- Secondaires (et cachés!) :
 - Délivrer le ou les prisonniers présents dans les cages, sous les bâches.

5. Groupe de personnages préconisé

Veillez à intégrer dans votre groupe un diplomate, de préférence, ou tout autre personnage apte à (en théorie!) mener à bien les négociations d'un prix raisonnable pour le matériel que la Rébellion souhaite acheter.

Ajoutez autour de ce négociateur quelques gardes du corps (commandos, combattants rapprochés, etc.) ainsi que un ou deux pilotes pour conduire au lieu de rendez-vous les personnages, bien évidemment.

II. Introduction (pour les PJs)

1. L'avant mission

Avant d'avoir cette nouvelle mission, les PJs auront la possibilité d'effectuer un stage dans la compétence de leur choix pour augmenter de +1D3 dans le cas où ils ratent leur test dans la compétence choisie (strictement supérieur).

En fonction des missions précédentes, d'autres informations peuvent leur être fournies. Vous pouvez préparer ces informations ci-dessous :



2. Briefing

Briefing simple, dans la salle de commandement à bord du vaisseau « Le liberté ».

« La mission du jour sera simple : récupérer du matériel que nous achetons, cette fois. La Rébellion est toujours en manque, et nouer de nouvelles relations commerciales régulièrement nous est vital ; sans cela, l'Empire nous saperait jour après jour nos réapprovisionnement.

Vous allez en Bordure Extérieure, près de Tatooine, rencontrer un groupe de contrebandiers dont le chef est dénommé Kogan Jakon. Une fois sur place, utilisez les crédits impériaux qui vous seront fournis pour mener à bien la transaction. Veillez à ne pas vous faire arnaquer, mais, plus important, je veux que vous soyez en mesure de me dire si ce Kogan est fiable ou non. Nous n'avons malheureusement pas les moyens de nous en assurer au préalable.

Vous partirez accompagnés d'un médecin de votre choix, son rôle sera d'examiner la marchandise : une cuve de bacta et de nombreux médipacks ?

Deux pilotes vous attendent dans le hangar pour votre voyage. Rompez. »

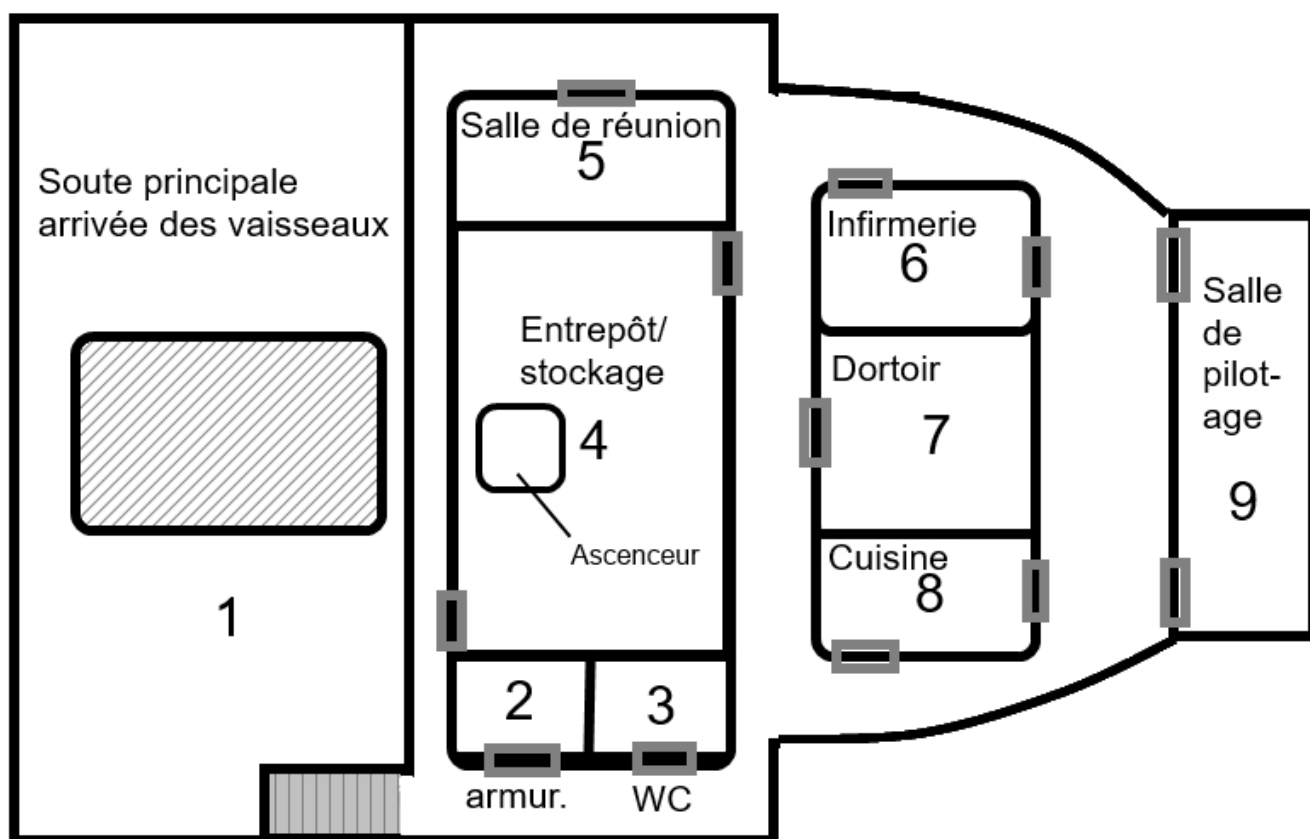
III. La mission

1. Jusqu'au système de Tatoo

Le temps de voyage en hyper-espace jusqu'au système de Tatoo dépend de l'endroit où se situe les PJs. Si la distance est trop importante, vous pouvez changer le lieu de rendez-vous pour un système plus proche. Comptez un voyage de 5 heures en hyper-espace avec un seul saut puis un déplacement dans le système solaire de 2 heures pour arriver en vue du transporteur des contrebandiers.

2. Plan des lieux d'action

Transport de fret Brayl : le vaisseau des contrebandiers



La salle de pilotage (si vous choisissez de disposer des caméras dans le vaisseau, il s'agit aussi de la salle de surveillance), l'entrepôt, et l'armurerie sont par défaut des pièces verrouillées.

3. Ce qu'il s'est réellement passé...

Le but des contrebandiers sera d'abord d'arnaquer les PJ en vendant le matériel plus cher que prévu (ils visent une marge de 20 % de bénéfice, atteignable en demandant initialement plus au groupe de joueurs ?) ... puis une fois l'argent obtenu, de simplement tuer ni vu ni connu les PJ.

Il leur suffirait ensuite de changer de nom pour tenter de revendre le matériel à la Rébellion, et de prétexter une attaque surprise qui aurait empêchée la transaction d'avoir lieu (et accessoirement, les vilains impériaux auraient tués les émissaires durant l'attaque).

Dans mon scénario, les Rebelles tentent d'acheter :

- Une cuve de Bacta (valeur : 5000 crédits)
- Une vingtaine de médipacks complets (valeur 20x300 = 6000 crédits)

11 000 crédits au total. Donc les Contrebandiers tenteront d'en obtenir 13 000 crédits, en proposant tout d'abord 15 000 crédits pour des raisons obscures (et fallacieuses).

4. Déroulement de la partie

1. Au point de rendez-vous, les contrebandiers entrent en communication avec les joueurs lorsqu'ils sont en vue (préparez-vous un texte à l'occasion, un message convenu entre les deux parties).
2. Amener le ou les spécialistes chargé(s) d'inspecter le bon état du matériel vendu.
3. Amener pendant ce temps (ou de suite après) les PJ, impérativement, vers la salle de réunion pour discuter des prix (les offrir thé et petits gâteaux!).
Les Contrebandiers tenteront d'en obtenir 13 000 crédits, en proposant tout d'abord 15 000 crédits pour des raisons obscures (et fallacieuses). Kogan Jakon discutera personnellement avec le groupe de Rebelle dans cette salle de réunion.
4. Prétextez aller chercher un truc pour sortir de la pièce, et verrouillez la porte derrière Kogan : c'est un piège. Un gaz somnifère envahit la pièce, par des aérations au sol. Les PJ sont gazés et inconscients, sauf s'ils résistent à l'aide d'un test de Constitution.
Si il reste des pilotes à l'intérieur du vaisseau par lequel sont arrivés les PJ, deux ou trois contrebandiers se chargent d'eux pour les neutraliser/tuer, après avoir chargé la cuve de Bacta.
5. Les cages disposées dans l'entrepôt, sous des bâches, contiennent d'autres personnages¹ destinés à être vendus en esclavage sur Tatooine (un petit scénario avec Jaba, ça vous tente ?). Ils ont aussi été victimes du gaz. Les Rebelles seraient livrés à l'Empire en cas d'échec du scénario.
6. Si vos PJ n'ont pas réussi à s'en sortir seuls et à éviter la captivité, pendant la « nuit », un des contrebandiers, pris de remords, sauve les PJ de leur cage, essaye de les amener discrètement à l'armurerie.
7. Le groupe est repéré au moment où il récupère ses armes : Combat ! Il faut abattre/maîtriser le reste des contrebandiers puis rentrer à bon port.

IV. Conclusion

1. Récompenses

Une des récompenses possibles serait la récupération du vaisseau des contrebandiers et de tout ce qui se trouve à l'intérieur. L'alliance rebelle ne sera pas contre, toutefois, ils inspecteront de fond en comble le vaisseau afin de vérifier que l'Empire ou tout autre organisation n'a pas mis de mouchard. Cette inspection peut prendre plusieurs jours, voir plusieurs semaines, si vous n'avez pas envie que vos PJs ait leur propre vaisseau immédiatement.

Une autre solution pour vos PJs serait d'aller revendre ce vaisseau et son contenu sur la planète la plus proche pour en tirer plus de 200 000 crédits (au cas où par exemple ils aient peur que l'Alliance Rebelle ne leur laisse pas le vaisseau ou qu'il y ait un mouchard à bord du vaisseau).

De plus, si les PJs parviennent à ramener le matériel devant être acheté, l'Alliance Rebelle pourrait les récompenser en leur donnant une partie de l'argent qui aurait dû servir à acheter le matériel.

2. Points de mission

- Ramener le matériel convenu à prix raisonnable : **sur 5**
- Délivrer les esclaves : **sur 2**
- Roleplay : **sur 3**
- Bonus Chef de mission : **sur 2**
- Malus Chef de mission : **-1 par membre de l'équipe mort**

- **Total max : 12 points**

3. Indice de recherche

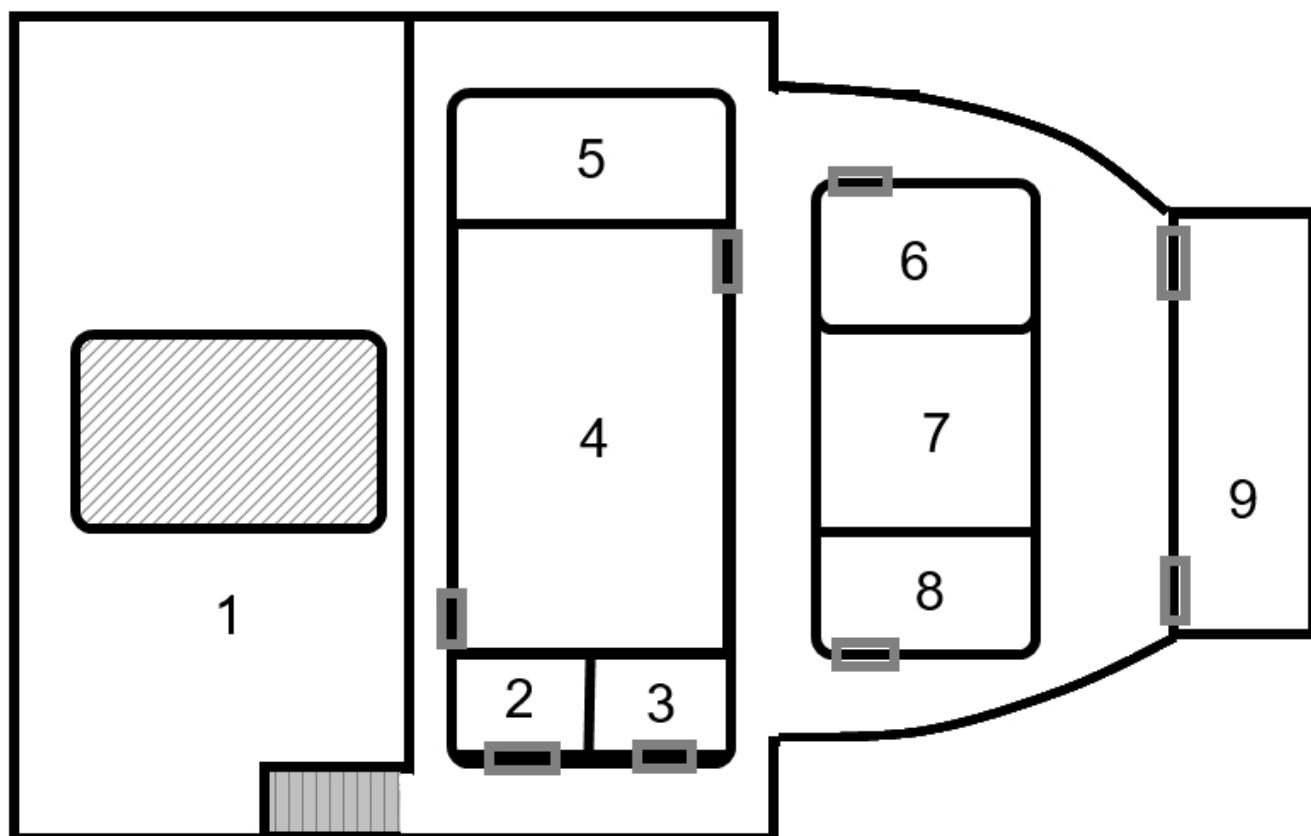
A part dans le cas où les PJs font... de la merde, sinon, ils ne sont pas censés être face à l'Empire. Il n'y a donc pas d'augmentation d'indice de recherche de prévu dans le scénario.

4. Augmentation de compétences

- **Système planétaire** : Si les PJs ne sont jamais allés près de Tatooine, faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence.
- **Culture Star Wars** : Faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence. A noter que cette compétence ne peut augmenter que de cette manière, en fin de scénario (elle ne peut être cochée durant le scénario).

V. Annexe

1. Annexe 1 – Plan du vaisseau pour les PJs



2. Annexe 2 – Le matériel présent dans le vaisseau

Soute principale, arrivée des vaisseaux :

- 10 x Masques respiratoires (4000 crédits)

Armurerie :

- 5 x Harquill HbT-4 Longbow (3000 crédits impériaux)
- 2 x Gilet de protection (1000 crédits)
- 8 x Grenades Flash (350 crédits)
- **Trouver objet caché** : 2 x Charges Soniques (500 crédits)

Infirmierie :

- 3 x Médipack standard (300 crédits)
- 2 x Médipack portable (100 crédits)
- 1 x Malette d'infirmier (1000 crédits)

Dortoir :

- **Trouver objet caché** : 2000 crédits (pot commun des contrebandiers)

Cuisine :

- **Trouver objet caché** : 2 x Couteau de combat

Salle de pilotage / salle de surveillance / salle des communications :

- 1 x Datapad (500 crédits)
- 2 x Lunettes de protections (50 crédits)
- Manuel pour les nuls du pilotage de vaisseaux de taille moyenne : permet de comprendre le maniement du vaisseau : + 10 en pilotage de Vaisseaux moyens (si compétence inférieur à 30) pour décoller et atterrir.
- **Trouver objet caché** : Blastech DL-44 (1200 crédits) 7D3+1 dégâts, 1 tir par round, panne 96, portée 25m.

3. Annexe 3 – Les PNJs

Kogan Jakon, chef des contrebandiers

Caractéristiques :

FOR	CON	DEX	TAI	APP	Idée	Chance	SAN	PV	Dégâts	
									Infligés	Subis
15	14	15	18	11	55	45	45	16	+1	-

Compétences principales :

Baratin : 55%	Esquiver : 35%	Coup de poing : 65%
Ecouter : 50%	Bloquer/Parer : 35%	Coup de pied : 35%
Observer : 50%	Blasters de poing : 65%	Coup de tête : 35%
Lancer : 50%	Fusils blasters : 60%	Armes blanches : 45%
	Armes lourdes : 35%	

Equipements :

Gilet de protection	Blastech DL-44 : 7D3+1, panne 96, portée 25m
Couteau de combat	Une carte d'accès , permettant de verrouiller ou ouvrir toutes les portes. Cette carte est nécessaire pour accéder au poste de pilotage.
1D10*100 crédits	



L'équipage des contrebandiers :

Caractéristiques :

Numéro	Nom	DEX	FOR	CON	Chance	Dégâts		PV
						Infligés	Subis	
1	Tanke Lonest	12	12	10	45	-	-	14
2	Renk Hassian	12	12	10	45	-	-	14
4	Mank Neebar	12	12	10	45	-	-	14
5	Didam Idama	12	12	10	45	-	-	14
6	Luvan Needor	12	12	10	45	-	-	14
7	Odo Dossian	12	12	10	45	-	-	14

Compétences principales :

Numéro	Coup de poing	Coup de pied	Coup de tête	Ecouter	Observer
Tous	65%	35%	35%	50%	50%

Numéro	Armes blanches	Blaster de poing	Fusil blaster	Esquiver	Lancer
Tous	45%	45%	50%	35%	50%

Equipements :

Numéro	Crédits	Armes		Armures
Chacun	1D10*10	Blastech DL-44	Couteau de combat	Gilet de protection



Odo Dossian
Celui qui pourra aider les PJs à s'enfuir

4. Annexe 4 – Tables des matières

I.	Introduction (pour le MJ).....	1
1.	Difficulté : 2 / 12.....	1
2.	Période	1
3.	Résumé	1
4.	Objectifs.....	1
5.	Groupe de personnages préconisé	1
II.	Introduction (pour les PJs).....	1
1.	L'avant mission	1
2.	Briefing.....	2
III.	La mission.....	3
1.	Jusqu'au système de Tatoo	3
2.	Plan des lieux d'action.....	3
3.	Ce qu'il s'est réellement passé... ..	4
4.	Déroulement de la partie.....	4
IV.	Conclusion	5
1.	Récompenses	5
2.	Points de mission	5
3.	Indice de recherche	5
4.	Augmentation de compétences	5
V.	Annexe.....	6
1.	Annexe 1 – Plan du vaisseau pour les PJs	6
2.	Annexe 2 – Le matériel présent dans le vaisseau	7
3.	Annexe 3 – Les PNJs.....	8
4.	Annexe 4 – Tables des matières	10