

STAR WARS

ALONG TIME AGO

IN A GALAXY FAR,

FAR AWAY...

Ce scénario d'introduction met l'accent sur l'un des événements majeurs de l'histoire de Star Wars. Bien que la scène soit d'une importance mineure, elle donnera aux joueurs la sensation d'avoir participé activement à la grande épopée de Lucas. Il s'adresse à des personnages de bas niveaux (3-4) pour 3 personnages. Il est nécessaire que l'un d'eux soit un Padawan et que les deux autres possèdent des compétences en connaissance de la rue.

La mission consiste à se rendre sur les planètes jumelles Talus & Tralus pour renforcer la main mise de la république sur « Centre Point » une station orbitale se situant entre ses 2 planètes. Une rumeur est parvenue aux oreilles du conseil. Il semblerait que la Triade Sacorria est infiltrée des hommes dans la base pour en étudier la conception.

Talus et Tralius se trouvent dans le secteur Corellien, que l'ont peut rejoindre par la Course Coréllienne, une route commerciale de l'hyperespace.

Le groupe est formé par le conseil Jedi conjointement avec la République, il devront s'épauler durant leur double mission. Une partie sera diplomatique et consistera à convaincre le gouvernement en place sur Tralus de stationner un contingent de soldats de la république sur « Centre Point ». L'autre partie consistera dans le même temps à infiltrer les Triades de Sacorria pour trouver quel est leur but dans l'espionnage de Centre Point.

Le Maître Jedi Ral-Jur, c'est vu confié cette mission avec son Padawan, le reste de l'équipe est envoyée par le République.

Acte 1. Approche diplomatique.

Le voyage se passera à bord d'une corvette Corellienne. Un transport de passagers essentiellement tourné vers le commerce ou le tourisme. L'arrivée à Tralus se passe sans encombre, avec accueil par un corps diplomatique Corellien. Les personnages sont rapidement menés vers le conseil gouvernemental de Tralus composé par des membres Coréllien en grande partie. Les personnages devront exposer au mieux la demande de la République, pendant tout ce temps le Maître Jedi restera dans ces quartiers, faisant ainsi une totale confiance à son Padawan. Le conseil sera peu enclin à la présence de troupe de la République dans Centre Point. En effet cet endroit est tenu au secret, ce satellite a téléporté l'ensemble des mondes de ce secteur, les sauvant d'un Trou Noir. De plus il semble que cette technologie recèle d'autres fonctionnalités que les Corélliens étudient. Ce satellite a été fourni il y a de cela près d'un millier d'années par une race aujourd'hui disparue. La raison est assez obscure et il ne reste nul écrit de cette affaire, quant au satellite il à jusqu'à présent refusé de livrer ses secrets, y compris sur la téléportation. Le seul indice découvert sera la possibilité de détruire une planète en provoquant une supernova, mais ni le moyen ni le but n'à encore été percé à jour. Aussi le conseil voient d'un mauvais œil la présence de militaires sur le satellite.

Quant à supposer la présence d'espions des triades, cela est pour eux, inconcevable, tous les participants étant sélectionnés par des critères draconiens. Laissons le Padawan se débrouiller de cette situation. Le conseil finira par exprimer son besoin de réflexion et la séance sera ajournée. Les personnages seront donc au congés en attendant un signe du conseil. Ne restera plus au Padawan qu'à faire son rapport, ainsi que les membres de la mission aux autorités de la République, via Holo-communicateur.

Il leur sera livré l'ordre de prendre contact avec une certaine Pixia, espionne infiltrée dans les Triades pour le compte de la République. Et de monter une opération en vue de démasquer le complot des Triades. Elle se trouvera dans une heure dans la cantina de l'avenue Sanctus croisement 45. Le Maître Jedi restera pendant ce temps au cas ou le conseil se manifeste durant l'absence des personnages.

Acte 2. Sur les planches de la Sacorria.

Trouver Pixia sera d'une grande facilité. Il s'agit d'une Bothans au pelage roux rehaussée de perles bleues. Sa bouille caprine cachera avec peine des yeux pétillants d'intelligence. Elle sera seule dans une partie isolée de la cantina et recevra les personnages dans un box dissimulé par des rideaux et un brouilleur.

Elle leur expliquera qu'il est hors de question qu'elle grille sa couverture pour eux, mais qu'elle veut bien leur donner un coup de pouce. Voilà sa proposition, dans la nuit elle passera avec 4 gardes dans la coursive 654 avec un chargement de Blasters modifiés. Elle a tout organisé, le convoi se fera attaquer par des mercenaires. Il ne leur restera plus qu'à « intervenir » pour sauver ce convoi. Puis donner le change en prétendant chercher du travail. Je vous ferai alors rencontrer Dabbar-Hinto, chef de la triade sur Tralus. Vous tenterez de vous faire embaucher comme mercenaires à votre tour et libre à vous de l'intérieur de trouver vos renseignements. Le Jedi ne devra en aucun cas utiliser ses pouvoirs sous peine d'attirer l'œil sur lui.

Le combat truqué sera donc relativement aisé, puisque les mercenaires fuiront au premier sang. Les persos n'auront qu'à simuler et ils seront introduis auprès de Dabbar...mais à partir de la tout va partir en live. Dabbar écoute avec courtoisie et 6 gardes armés le petit discours des personnages. Puis il leur lance à travers le bureau 1 micro disque, il leur commande de l'insérer dans un holovision. Tout au long de la scène il fera des commentaires, sans perdre de vu son blaster et prêt à réagir. La scène filmée montre l'escarmouche ou les personnages pourront admirer leur chorégraphie, puis la seconde scène montre Pixia et les personnages dans la Cantina. Les personnages sont désormais braqués par 6 Blasters lourds, et Dabbat se gaussant.

« Depuis votre arrivée et votre petit discours devant le conseil nous vous suivions, mais maintenant pour vous c'est trop tard, vous avez échoué ». Un personnage arrive derrière lui par une porte dérobée. Il porte une armure modifiée, mais les personnages reconnaissent sans peine l'un des membres du conseil Corellien. Il prend rapidement la parole ; « Exécutez les, mais je ne veux pas de traces, je m'occupe du Maître Jedi ». Il s'en va et Dabbat peut ainsi terminer, « Tout d'abord je haïs les traîtres » Sur ce il exécute froidement Pixia « Quant à vous je vous réserve une surprise. Emmenez les comme convenu ». Les gardes se saisissent des personnages, leur prenant leur armes. Les personnages sont amenés le long de coursives malodorantes des profondeurs de Tralus par X hommes armés jusqu'aux dents, leur objectif le centre d'incinérations des déchets de Tralus. (X sera égal au nombre de personnages).

Il va falloir que d'une manière ou d'une autre les personnages s'en sortent, sans armes. Il se peut qu'il ne soit pas simple d'y arriver, mais un Padawan utilisant judicieusement ses talents devrait réussir le coup. Il ne restera qu'au personnages de s'en retourner rapidement auprès du conseil.

Acte 3 Boum !

De retour au conseil. Les personnages n'auront qu'à démasquer le traître. Mais ce dernier possède une porte de sortie, une bombe qu'il ne manquera pas d'actionner. Il profitera de la confusion pour fuir. Une fois sorti des décombres sa trace sera facile à retrouver, il quitte Tralus en navette direction Centre Point. Une course poursuite s'engage donc entre son vaisseau et celui des personnages.

Acte 4 Y a du tonton makout dans l'air.

Après un âpre combat, les deux vaisseaux touchés se posent sans ménagement sur Centre Point. Le traître file à l'intérieur de la base, fermant derrière lui les conduits grâce à ses codes d'accès.

Lorsque les personnages arrivent enfin dans la salle de contrôle, les gardes gisent au sol. Quelques scientifiques sont dans un coin à genoux. Devant la baie qui donne sur le paysage stellaire se tient le traître et un autre personnage.

Le traître se retourne et éclate d'un grand rire sardonique. Tandis que l'homme encapuchonné révèle son visage, il s'agit d'un Kel-Dor. Un instant plus tard son sabre laser rouge crépite dans ses mains, tandis que le traître fait feu au travers de la plate-forme. Ral-Jur hurle « Occupez vous du traître je m'occupe du Kel-Dor ». L'ordre est simple et direct et les personnages ne seront pas trop de 3 pour mettre à mal le renégat. Alors que le combat tourne en faveur des personnages un tir perdu déclenche une explosion sur la plate-forme soufflant littéralement tout le monde. Alors que tout le monde est balayé ; le Kel-Dor en profite pour s'enfuir ainsi que le traître... pour la seconde fois.

Acte 5 Final en 3D vision.

Le Maître Jedi après une rapide décision décide de prendre l'une des navettes de Centre Point et de partir à la poursuite du Jedi Noir, tandis que les personnages feront de même avec le traître.

La poursuite s'effectue facilement, le traître blessé est une proie facile. Il se posera en catastrophe sur un spatioport désaffecté de Talus, tandis que Ral-Jur se pose sur une île de Tralus. Le combat final devrait être assez aisé pour les personnages, alors que le traître tombe il a un dernier rire. Son holo projecteur tombe de sa poche et projette une image de mauvaise qualité, le combat de Ral-Jur...alors que le Ke-Dor est blessé il porte une attaque décisive au maître Jedi qui succombe. Le Kel-Dor s'approche de l'écran en tenant une capsule sur laquelle on peut lire Projet Centre Point ; puis il écrase son propre holo émetteur en poussant un sifflement.

Acte 6 Conclusion et not happy end.

Désormais le conseil Corellien accepte de stationner des troupes républicaines permanentes sur Centre Point. Mais dans l'esprit de tous le monde il est clair que c'est désormais trop tard. Le retour à Coruscant s'effectue dans la morosité générale. La mission est un échec, un Maître Jedi est mort et les personnages ont désormais un ennemi mortel en la personne du Kel-Dor.

Malgré tout les personnages ont été confrontés à forte opposition et à un plan manifestement bien rodé. Il est clair que les plans de Centre Point serviront dans la conception de l'arme de destruction de l'Etoile de la Mort. N'être que les jouets d'un complot est parfois amer.

Les Protagonistes.

Gros bras de Sacorria.

Page 349 Low level mercenary. Challenge code C.

Lartien Baffield Traître Corellien travaillant pour une personne que l'on ne peut nommer.

Page 350 Mid level military officier.

Noble 2/ Soldier 4/ Officier 2 Challenge code D

Init +1(+0 à l'acte 5) CA 17 Mv 10 RD 3 Attaque +6/+1 contact dommages vibrolame 2D4 (2D4-1 à l'acte 5). Attaque distance +9/+4 (+8/+3 à l'acte 5) blaster lourd dommages 3D8 JS Vig +4 Ref +7(+6 à l'acte 5) Vol +8. Pilotage +5

Equipement Blaster lourd modifié +1 en tir, vibro lame, grenades frag x2, fumigène x2.

Combat jumpsuit modifiée pénalité -2 et medikit inclus qui peut être utilisé en combat pour une action.

Acte 3 Vitalité 52 Blessure 10

Acte 4 Vitalité 32 Blessure 8

Acte 5 Vitalité 22 Blessure 6 considéré fatigué -2 Dex/For