

## DES HEROS DE FORTUNE

### I. Background

Le Capitaine Impérial **Myrion** a été chargé par l'**Empire** de découvrir et de ramener du **Servalium**, un minerai très rare pouvant servir d'énergie aux vaisseaux spatiaux et dont une infime quantité permet un long voyage en hyperspace ou en vitesse sub-luminique. Avec 16 de ses hommes, il a établi un camp sur la planète **Sinokra** où toutes les conditions nécessaires à la présence du **Servalium** sont réunies. Malheureusement, le précieux minerai ne s'y trouve pas. **Myrion** s'apprête à repartir lorsque ses hommes capturent un **Humain** et un **Wookie** faisant de toute évidence partie de l'**Alliance Rebelle**. Le **Wookie** est abattue mais l'**Humain** est soumis à un **droïd** interrogateur. **Myrion** apprend alors que les **Rebelles** disposeraient d'une base secrète sur la planète **Rhodan**. Désireux de capturer seul des héros de l'**Alliance**, **Myrion** met alors un plan au point sans en informer ses supérieurs. Il envoie 4 de ses hommes en mission de reconnaissance aux alentours de **Rhodan** sans leur dire que leur vaisseau a été saboté de façon à ce qu'il se pose en catastrophe sur

la planète. Dès lors, le piège est tendu, les proies n'ont plus qu'à venir s'y faire prendre.

### II. Episode 1 : Un intrus dans la forêt

Les **Rebelles** ont établi une base sur la planète **Rhodan** dans le système **Corellian**. La station de surveillance vient de détecter la présence d'un engin non identifié dans la forêt à une dizaine de kilomètres à l'ouest de la base au pied des falaises. Le commandant de la base, **Sload Anthenar** charge les PJ d'aller voir de quoi il retourne. Une fois dans la forêt, un jet de *perception* réussi permet de repérer la fumée d'un feu de camp. En s'approchant, ils découvrent une clairière au centre de laquelle se trouve un petit cargo impérial accidenté et un camp monté par des **soldats impériaux**. Trois gardes se tiennent près du feu. Un quatrième est dans le cargo près à intervenir en cas d'attaque.

*Les gardes sont en armure de combat impériale et sont armés de pistolet blaster.*

#### Plan du campement



Après être sortis vainqueurs d'un inévitable affrontement, les Héros trouveront dans le cargo une caisse métallique fermée dans laquelle se trouve un cristal d'enregistrement portant la mention "top secret". Il leur faut alors retourner à leur base pour parvenir à le décoder. Si les Héros ne parviennent pas à le décoder, le commandant fera appel à un spécialiste qui réussira. Une fois le message décodé, ils apprendront que les **impériaux** ont découvert un gisement de

**servalium** qu'ils s'apprêtent à exploiter sur la planète **Sinokra** dans le système **d'Endor**.

*Tout ceci fait partie du plan monté par **Myrion**. On ne peut rien apprendre des gardes qui ne sont pas au courant de ce qui se passe. Par contre, un examen du vaisseau permet de découvrir qu'il a été saboté.*

### III. Episode 2 : La quête du servalium

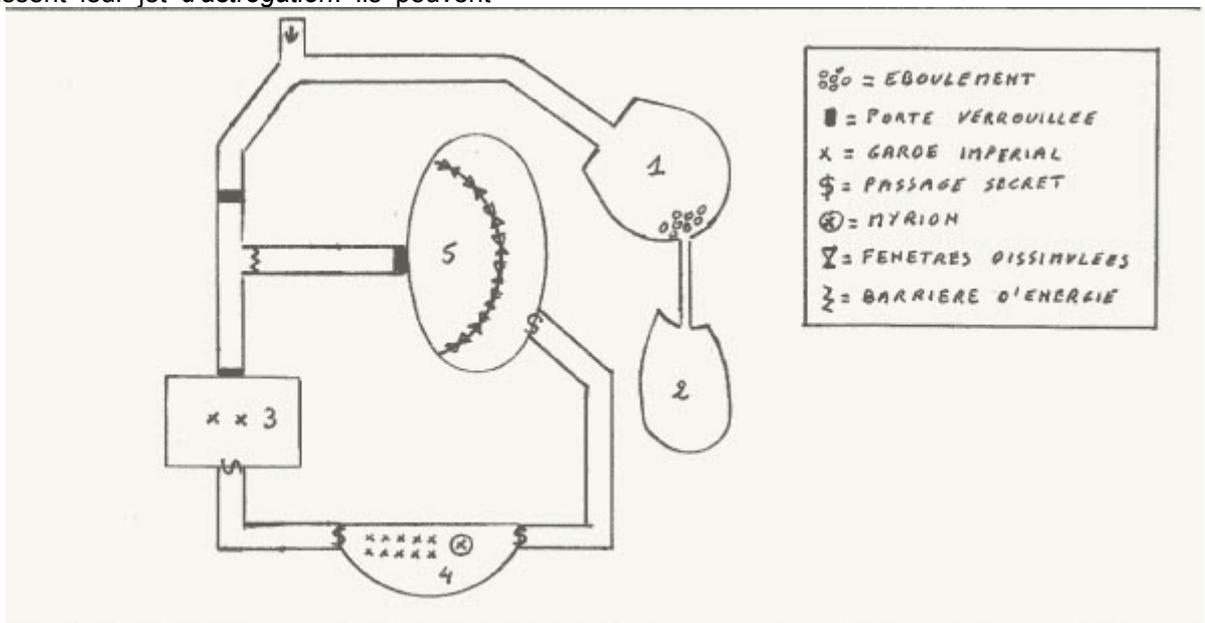
Suite à ces informations, **Anthenar** réunit à nouveau les Héros en leur avouant que cette mission devrait normalement être confiée à des héros confirmés mais ces derniers sont soit en mission, soit juste de retour et trop fatigués pour repartir immédiatement. C'est donc aux Héros de se rendre sur **Sinokra** à bord d'un cargo de transport léger pour ramener une quantité maximum de **servalium**. S'ils n'en possèdent pas, un ordinateur sensoriel portatif est confié aux PJ. Le voyage pour **Sinokra** (base de 17 jours) se passe sans problème si les Héros réussissent leur *jet d'astrogation*. Ils peuvent

se poser dans une clairière située à 5 km de la mine indiquée sur le cristal. En chemin, ils sont attaqués par x **gorilles aux dents de sabre**.

Les **gorilles** tentent d'enserrer leur adversaire dans leur bras. Ainsi une attaque réussie ne cause pas de dommages au premier round mais fait des dégâts automatiques à chaque round suivant jusqu'à ce que la victime réussisse un jet de force en opposition.

Après cette altercation, les Héros atteignent l'entrée de la mine.

#### Plan de la mine



x

1 - Dans cette caverne, il y a un tas d'éboulis. Si les PJ tentent de dégager le passage se trouvant derrière, il y aura un éboulement. Chaque personne occupée à débloquer l'entrée devra réussir un jet de réflexes ou subir des dommages.

2 - Un couloir particulièrement étroit permet d'accéder à une petite grotte. Dans celle-ci se trouvent x/2 **chauves souris vampires**.

Pour chaque attaque subie, le Héros doit réussir un jet d'endurance ou perdre de la force. A 0, il perd connaissance mais n'est pas mort. Il récupérera ensuite progressivement les points perdus en une dizaine d'heures.

3 - Dans cette fausse salle de contrôle se trouvent deux **gardes impériaux** qui se rendront facilement. S'ils sont questionnés, ils

avoueront que **l'Empire** les a laissés là afin de garder la mine. Ils diront aussi que le gisement se trouve au bout du couloir de droite. Un passage secret mène à la véritable salle de contrôle. L'accès est très difficile à découvrir.

4 - Dans cette salle de contrôle se trouvent le capitaine **Myrion** avec dix de ses hommes. Une fois que les Héros auront pénétré dans la salle 5, huit gardes iront se poster aux fenêtres alors que deux investiront le couloir après avoir actionné derrière eux la barrière d'énergie supprimant ainsi toute possibilité de fuite. Deux passages secrets mènent dans les salles 3 et 5.

5 - Dans cette salle, l'ordinateur sensoriel portatif des Héros annoncera des traces de **servalium** laissées volontairement là par **l'Empire**. Soudain les huit fenêtres s'ouvriront sur des gardes armées alors que

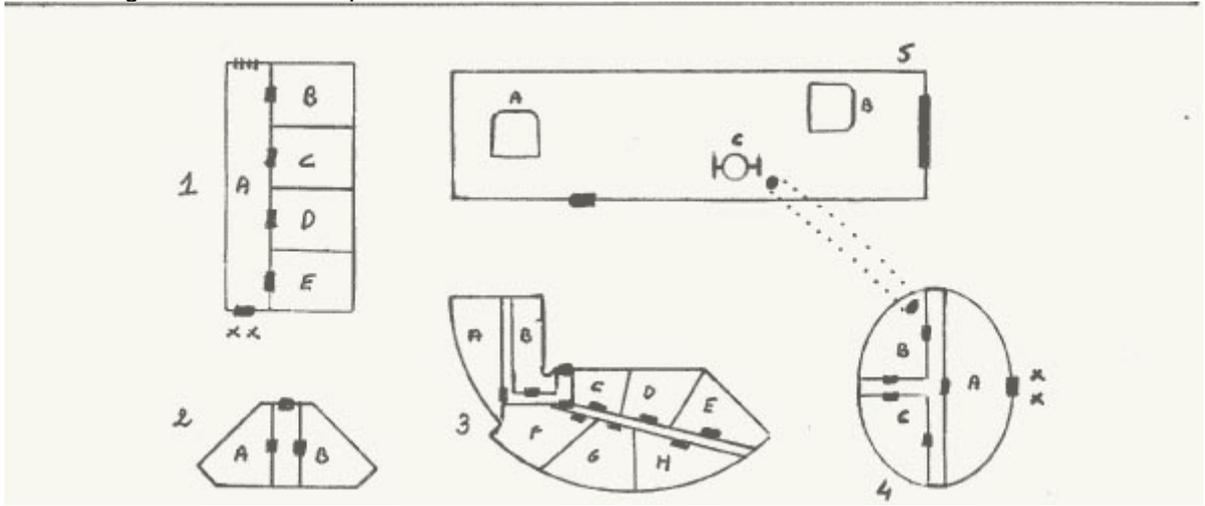
deux soldats investiront le couloir maintenant bloqué par la barrière d'énergie. La voix de **Myrion** résonnera alors pour intimer aux Héros, qui n'ont guère le choix, l'ordre de se rendre.

Impériaux située sur l'autre versant de la planète. Là, Myrion les fait prisonniers en attendant de prendre une décision. Il s'attendait en effet à capturer d'importants héros rebelles, ce qui n'est visiblement pas le cas.

### IV. Episode 3 : Prisonniers sur Sinokra

Les PJ enchaînés et désarmés sont conduits en cargo à la base temporaire des

#### Plan de la base



1 - Prison : C'est dans ce bâtiment que seront conduits les Héros. L'entrée en est gardée en permanence par deux gardes qui sont relevés toutes les deux heures.

A - Couloir : Il est fermé au nord par de solides barreaux et au sud par une lourde porte. La construction n'est cependant pas des plus solides et un jet de *force difficile* permet d'arracher un barreau laissant ainsi le passage à un personnage pas trop corpulent.

B - C - D - Cellules : Ce sont dans ces cellules pour deux personnes que seront emprisonnés les Héros.

E - Cellule : C'est là qu'est retenu prisonnier **Douglas Redmoon**, le **Rebelle** capturé par **Myrion**. Il a réussi à se confectionner un petit passe qui lui permet d'ouvrir les portes des cellules mais pas celle du couloir. La nuit suivant l'emprisonnement des Héros, il ira ouvrir leurs cellules. Il leur racontera ce qui s'est passé et leur dira qu'il faut à tout prix capturer **Myrion** qui est au courant de la présence de la base rebelle sur **Rhodan**. **Douglas** ne dira pas aux PJ qu'il est aussi un jeune sénateur qui est à la recherche de **l'Alliance** pour lui apporter le soutien de sa famille.

**Douglas** est un jeune diplomate plus à l'aise dans la discussion que dans le domaine du combat. Il fait montre d'un courage et d'une volonté peu commune. Son équipement (dans l'entrepôt) se limite à un mini-blaster et un communicateur.

2 - Entrepôt : Il n'est pas particulièrement gardé excepté la patrouille de deux gardes qui surveille aussi la prison. Seule la porte extérieure est verrouillée.

A - Garde manger : Ici sont stockées toutes les rations qui permettent aux **Impériaux** de se nourrir.

B - Matériel : Ici sont entreposés divers matériels sans grand intérêt si ce n'est l'équipement confisqué aux Héros et à **Redmoon**.

#### 3 - Local des soldats impériaux

A - Cuisine / Salle à manger : Deux gardes ayant fini leur patrouille sont en train de se restaurer et de discuter. Ils ont retiré leur armure mais sont toujours armés.

B - Sanitaires : WC et douches actuellement inoccupés.

D - G - H - Chambres : Elles sont vides.

C - F - Chambres : Un garde y dort. Son armure et son arme sont posées sur la table.

E - Chambre : Comme C et F mais avec deux gardes.

4 - Quartiers du capitaine : Deux gardes, relevés toutes les deux heures, en surveillent l'accès en permanence. La porte extérieure ainsi que celle donnant accès à la pièce B sont fermées par un verrou intérieur.

A - Bureau : En fouillant dans les tiroirs, les Héros peuvent découvrir le carnet de bord de **Myrion**. Il y raconte son plan et déclare qu'il n'a pas prévenu **l'Empire** de la présence de la base rebelle sur **Rhodan**. Il compte cependant, par la suite, demander à **l'Empire** de détruire cette planète.

B - Chambre : C'est là que se trouve **Myrion**. L'entrée d'un tunnel est dissimulé sous le lit. Il communique avec une trappe secrète située dans le hangar, juste à côté du chasseur **TIE** du Capitaine. C'est par là qu'il tentera de s'enfuir pour aller prévenir **l'Empire**.

C - Sanitaires : WC et douche inoccupés.

5 - Hangar : On y trouve le chasseur **TIE** du capitaine (C), le vaisseau de transport des gardes (A) et celui des Héros (B). Le hangar est protégé par une alarme avertissant **Myrion** de toute intrusion. Dans ce cas, il prendra aussitôt la fuite.

## V. Episode 4 : La course au trésor

Les Héros n'ont qu'une seule solution pour sauver **Rhodan** : bondir dans leur cargo et rattraper **Myrion**. Au début de la poursuite, la distance séparant les deux vaisseaux est *longue*. Si au bout de 3 *rounds*, le combat n'est pas résolu, les deux vaisseaux se retrouvent dans un champ de météorites. Suite à une légère collision, le vaisseau de **Myrion** est endommagé et il doit se poser en catastrophe sur la planète la plus proche : **Endor** ! Pour éviter ce genre de problème, le pilote du cargo devra réussir 3 jets de *pilotage* ou encaisser des dommages à chaque échec.

Si les Héros réussissent leurs tirages, ils pourront se poser à côté du chasseur **TIE** où se trouve encore **Myrion**. Se sentant cerné, le capitaine impérial n'hésitera pas à se suicider en amorçant un détonateur thermal. Les Héros

ont juste le temps de se mettre à l'abri. Avec un jet de *réflexe* réussi, ils ne subiront aucun dommage, sinon, ils subiront des dégâts en fonction de la distance les séparant de l'explosion.

**Myrion** est un homme grand et maigre. Il a décidé qu'il serait un jour l'un des personnages les plus influents de **l'Empire** et il est prêt à tout pour atteindre son but. Sa froideur ne lui attire pas la sympathie de ceux qui ne le connaissent pas beaucoup, quant à ceux qui le connaissent mieux, ils ont appris à se méfier du serpent caché derrière l'homme. Il est équipé d'un pistolet blaster et d'un détonateur thermal.

Si les Héros manquent leurs jets de *pilotage*, ils se poseront eux aussi en catastrophe sur **Endor**. Mais, lorsqu'ils atteignent le chasseur **TIE**... **Myrion** n'est plus là !

Peu de temps après, les Héros se retrouveront encerclés par une vingtaine de **Ewoks**. Après une longue "discussion", les Héros devraient parvenir à faire comprendre aux **Ewoks** qu'ils ne sont pas leurs ennemis. Ils seront alors conduits à leur village où le chef de la tribu tentera de leur faire comprendre qu'ils ont besoin d'aide. Ils aimeraient être débarrassés d'un monstre vivant dans une grotte non loin du village. Si les Héros acceptent, et se rendent dans la caverne, ils trouveront tout d'abord le cadavre de **Myrion** (s'il ne s'est pas suicidé dans son chasseur) qui s'était réfugié là avant d'être tué par le **Ver de Sang** que les Héros doivent maintenant affronter.

Il s'agit d'un immense ver à la bouche garnie de dents acérées. Il attaque avec une morsure par *round* occasionnant des *dégâts importants* et lui permettant de maintenir sa prise. Chaque *round* suivant, il draine du sang occasionnant des *dommages légers* (on ne tient alors pas compte d'éventuelle *protection d'armure*). Pour se libérer, il faut opposer son *agilité* à la *force* du monstre.

Une fois la créature vaincue, l'ordinateur sensoriel portatif se met à crépiter révélant que la caverne est une riche source de **servalium**. En remerciement de leur aide, les **Ewoks** permettront aux membres de l'Alliance d'exploiter ce gisement.

*Fin*