

OPERATION POISON

I. Introduction

Peu de temps après leur dernière mission, les Héros sont convoqués dans le bureau de leur commandant : **Sload Anthenar**. Ce dernier n'est pas seul. Dans la pièce se trouve aussi un robuste gaillard de près de deux mètres qui possède une épaisse chevelure blanche ; il est albinos. Il a le nez cassé et porte un bandeau de cuir sur l'œil droit. **Anthenar** le présente aux Héros comme étant le colonel **Karl Lomax** dont ils ont déjà entendu parler.

Lomax ne perd pas de temps en discussion. Il apprend aux Héros qu'il a entendu parler de leurs exploits et qu'il envisage de les tester afin d'une éventuelle admission au sein des **SSA** (Services Secrets de l'Alliance). Si les Héros acceptent, **Lomax** les emmène avec lui dans son vaisseau spatial, quartier général des **SSA** : le **Fury**. Il s'agit d'un gigantesque vaisseau de forme ovale, équipé d'un matériel ultra sophistiqué, le rendant quasiment indétectable.

II. Episode 1 : Formation spéciale

Les Héros vont passer une semaine à bord du **Fury** à subir un entraînement particulièrement intensif et épuisant. Pour y résister, ils devront réussir des jets liés à leur *Volonté* et leur *Endurance*. Ceux qui auront réussi pourront bénéficier des effets de leur entraînement : Les joueurs effectuent un jet de *Force* et un jet de *Dextérité* ; chaque jet manqué fait gagner un point dans la caractéristique concernée.

Le Héros pourra aussi essayer d'obtenir quelques améliorations de compétences dans une liste déterminée par le MJ. Cette liste comprendra la liste de compétences paraissant entrer directement dans le champs d'aptitude d'un membre des **SSA**. Il faudra là encore manquer le jet de compétence pour gagner 1 niveau.

Une fois cet entraînement achevé, les Héros sont convoqués par **Lomax**. Ce dernier

enclenche un holo projecteur et une planète apparaît. **Lomax** déclare alors :

*« Cette planète est **Moam II**. Elle est éclairée par un immense soleil rouge, son diamètre est de 19437 km, sa gravité est de 0,8 g et les océans recouvrent 83 % de sa surface. Son atmosphère est respirable. Attention, rien de ce qui pousse ou vit sur cette planète ne doit être absorbé par des organismes tels que les vôtres sous peine d'empoisonnement. **Moam II** ne possède qu'un seul grand continent mais il y a des millions d'îles volcaniques disséminées sur son océan mauve. Le continent a été colonisé par les **Begtopp**, une race de reptile dont la principale préoccupation et de se préparer à faire la guerre. Ils sont particulièrement belliqueux mais sont tous soumis à leur chef : **Mana Quylas**, un dictateur qui rêve d'une alliance avec l'Empire. C'est la raison pour laquelle **Quylas** a accueilli avec satisfaction l'installation d'une usine d'armement de l'Empire sur **Moam II**.*

*Nous allons vous parachuter à proximité d'une grotte dans laquelle ont été entreposés plusieurs paquetages avec tout l'équipement nécessaire. Vous y trouverez des **Déguise-kit** qui vous permettront de foncer la couleur de votre peau et celle de vos cheveux afin de vous faire passer pour des **Humains** résidents sur **Moam II** depuis plusieurs générations. Vous y trouverez aussi des billets de location. Vous vous rendrez alors à **Luragi** capitale du continent et vous irez voir le marchand **begtopp Ssetef** chez qui des **landspeeders** ont été réservés. Il ne vous restera plus qu'à vous rendre au sud de la ville à la demeure de **Xofrob**, un **Begtopp** qui a fait semblant de sympathiser avec l'Empire afin de pouvoir le frapper par surprise. C'est lui qui vous indiquera comment pénétrer dans l'usine impériale afin de la détruire. ».*

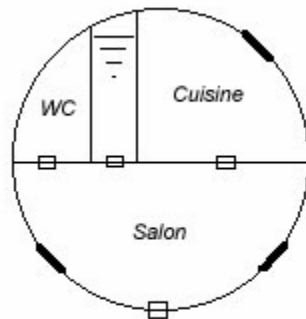
Les héros sont donc largués sur **Moam II** mais à proximité de la grotte où ils doivent récupérer leur matériel, il y a six **Begtopp**s qui s'entraînent au combat de façon particulièrement brutale. Il est possible d'en profiter pour se rendre discrètement à la grotte. Il faudra être tout aussi discret pour pouvoir en ressortir sans se faire voir. Si les Héros se font repérés, ils seront provoqués par les **Begtopp**s. Ces derniers proposent alors un

duel entre l'un d'eux et l'un des héros, le combat pouvant prendre fin à tout moment à la simple demande d'un des deux adversaires. Cependant si un Héros veut mettre fin au combat, le **Begtopp** devra réussir un jet de *Volonté* pour se calmer et ne pas continuer.

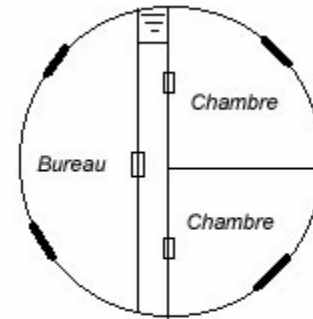
Les Héros pourront ensuite tranquillement se déguiser. Une fois en possession de leur matériel, il bénéficieront de bonus en ce qui concerne la connaissance de leur nouvel environnement.

III. Episode 2 : Poursuite en landspeeder

Les Héros n'ont aucun problème pour se rendre à **Luragi** et pour trouver le magasin



Rez de chaussée



Premier étage

La demeure de **Xofrob** se trouve dans un petit groupe de maison au sud de **Luragi**. Lorsque les Héros y parviennent, la porte d'entrée est fermée, personne ne répond et il y a des barreaux aux fenêtres (comme à toutes les autres maison). Si les Héros pénètrent à l'intérieur, ils trouvent tout parfaitement en ordre comme si l'occupant des lieux était en voyage. En fouillant dans le bureau, on peut découvrir deux choses :

⇒ Sur un jet facile : Dans la corbeille à papier, il y a deux bordereaux d'enregistrement de réservation. Un sur le vol **Luragi – Jejer** à la date d'avant-hier et un sur le vol **Jejer – Luragi** à la date d'aujourd'hui.

⇒ Sur un jet difficile : Les décorations qui sont gravées sur la porte du bureau sont en fait un message codé laissé à destination des Héros. Il est à espérer que ces derniers auront mis les **caméras oculaires** fournies dans leur matériel car ils n'auront pas le temps de décoder le message sur place ou d'emmener la porte car...

de **Ssetef**. **Luragi** est une ville au cœur du désert. Les habitations sont faites d'une boue jaunâtre qui en séchant devient aussi dure que de la pierre. Lorsque les Héros vont voir **Ssetef**, ils découvrent un vieux **Begtopp** à l'air méfiant (lui faire effectuer un jet dont la difficulté dépend du nombre de Héros ayant manqué leur maquillage). S'il découvre que l'un des Héros est un étranger, il demande 100 crédits de plus pour les assurer de sa discrétion vis à vis des patrouilles d'**Impériaux** qui rôdent dans le secteur. Il a une **carabine-blaster** planquée sous son comptoir et il sait s'en servir. Une fois ces détails réglés, les Héros peuvent entrer en possession de leurs **landspeeders**.

La porte d'entrée vole en éclats et sept soldats impériaux font irruption dans le salon. Il semble bien difficile aux Héros d'en venir à bout et ils devraient comprendre que leur salut réside dans la fuite, par exemple en sautant pas la fenêtre. Dans ce cas, il seront repérés par le huitième soldat qui garde les véhicules à l'extérieur. Une poursuite en **landspeeder** est alors à envisager.

Les soldats impériaux ont leur armure et un pistolet-blaster. Ils disposent d'un landspeeder pour deux.

Pour les tirs, les personnages ont deux possibilités. Soit le tireur vise (passager ou véhicule), soit il tire dans le tas. Dans le premier cas, le tir est plus difficile, dans le second cas, on lance 1d100 et on se rapporte à la table suivante :

01-20 : *Pilote*
21 – 40 : *Passager*
41-00 : *Landspeeder*

La poursuite commence à une distance longue. L'officier impérial et son chauffeur ne

se lanceront pas dans la poursuite de même que des soldats blessés.

Une fois que les Héros se seront débarrassés de leurs poursuivants, ils pourront exploiter les indices trouvés chez **Xofrob** :

⇒ A l'**astroport**, les Héros apprennent que le vol **Jejer – Luragi** d'aujourd'hui devait arriver dans la matinée mais qu'il a explosé en plein vol et que son épave se trouve maintenant au fond de la mer près de la petite île nommée **Imovogère**. Un jet de *Perception* permettra de découvrir que l'employé de l'**astroport** semble cacher quelque chose. Un jet de *Persuasion* l'amènera à révéler que les **Impériaux** ont donné des consignes pour qu'aucune expédition de secours ne soit envoyée.

⇒ Le message de la porte est codé et un jet de *Cryptographie* facile est possible pour en comprendre la signification : « *Je suis certains que les **Lisse-Geffo-Qotlas**, appelés en général **Geffos**, existent. Il n'est pas impossible que certains d'entre eux soient de grands maîtres **Jedi** qui accepteraient de rejoindre la **Rebellion**. Je me rends donc sur l'île de **Airauvy** en compagnie de **Fax Loges**, mon serviteur* ».

En se renseignant, les Héros peuvent apprendre que les **Geffos** sont un peuple d'hommes-oiseaux qui aurait vécu sur **Moam II** il y a plusieurs siècles de cela mais qui aurait totalement été détruit par les **Etesis**, un peuple primitif d'hommes-lézards existant encore de nos jours.

IV. Episode 3 : Les îles Jejer

Les Héros n'ont qu'une seule piste : les îles **Jejer**. Le soir même, une barge à voiles quitte **Luragi** et arrive à **Jejer** le lendemain en début de matinée. Sur ce genre de transport, les contrôles sont très stricts et le seul armement qu'il est possible de passer sans problème est le **blaster de mission**. Une fois à **Jejer**, il est possible de louer un esquif (100 crédits par jour) et de se rendre à **Imovogère** où **Airauvy**.

A. Imovogère

Cet île est un immense roc qui semble sorti des eaux. Il n'y a rien d'intéressant à sa surface mais on constate que les falaises au

sud-ouest de l'île sont percées d'une centaine de trous qui sont autant de grottes. Il s'agit là des habitations des **Etesis**. Pour chaque grotte que les Héros explorent, lancer 1d6 et se rapporter à la table suivante. La scène des **Œufs** ne peut se produire qu'une fois et il n'y a que 8 **Impériaux**. Si les scènes ont déjà été jouées, les remplacer par une grotte vide.

1 – 2	Grotte vide
3	Œufs
4	Etesis
5	Soldats impériaux 1
6	Soldats impériaux 2

1. Grotte vide

La caverne contient des paillasses. De petites niches sont creusées dans les parois. Certaines contiennent une pâte brunâtre (toxique pour les Héros : perte temporaire de *Constitution* ou vomissements), d'autres des objets grossièrement sculptés dans du bois, des racines ou du sable. Seules les sculptures en bois peut être déplacées sans s'endommager.

2. Œufs

En plus du décor similaire au précédent, les Héros découvrent quatre œufs de la taille de ceux d'une autruche. A peine, s'apprêtent-ils à les examiner que x femelles **Etesis** bien décidées à défendre leur progéniture passent à l'attaque. Elles combattent jusqu'à la mort à moins que les Héros leur fassent comprendre que leurs intentions sont pacifiques. Cela risque d'être compliqué car elle ne parle que la langue de leur race.

3. Etesis

X **Etesis** mâles pénètrent dans la grotte à la suite de Héros. Il se montrent méfiants et paraissent hostiles mais n'attaquent pas sans provocation. Leur comportement dépend surtout de ce qu'on déjà fait les Héros ou de ce qu'ils feront. En cas de négociation, ils se montrent très intéressés par toute arme technologique. Si les Héros leur parlent des **Begtopps** qu'ils recherchent, ils leur apprendront qu'ils les ont repêchés à la suite de leur accident et qu'ils les retiennent prisonniers. Ils seront prêts à les libérer si les Héros les débarrassent des huit **Impériaux** qui sont en train de fouiller leurs grottes et s'ils leur fournissent des armes technologiques. Vu la faible autonomie des chargeurs des **blasters de mission**, cela ne changera pas

grand chose au cours de l'histoire s'ils sont remis aux **Etesis**. Il serait par contre préférable qu'ils n'obtiennent pas les armes des **Impériaux**. Si les Héros les aident, ils devront ensuite attendre le retour de leur flotte car les prisonniers se trouvent sur leur navire amiral.

4. Soldats impériaux 1

Dans la grotte, trois femelles **Etesis** sont menacées par des soldats impériaux au nombre de 4. Si les Héros parviennent à capturer les **Impériaux**, un interrogatoire réussi leur permettra d'apprendre qu'ils sont à la recherche de **Xofrob** et de son serviteur. Un informateur leur avait appris que le **Begtopp** était un traître à l'**Empire** et ils ont fait saboter son vaisseau. Ils viennent maintenant s'assurer de sa mort. Si l'interrogatoire est particulièrement réussi, les Héros apprennent que l'informateur est connu sous le nom de **Vent du Désert**.

5. Soldats impériaux 2

Quatre soldats impériaux ont repéré l'esquif des Héros et tentent de les prendre à revers alors qu'ils pénètrent dans une grotte. Ils disposent des mêmes informations que les précédents et les livreront sous les mêmes conditions.

B. Airauvy

Sur la petite île de **Airauvy**, les **Geffos** ont construit de hautes tours circulaires construites les unes auprès des autres des façon à former des cercles concentriques. Ce que les Héros y trouveront sera différent selon qu'ils se seront d'abord rendus sur **Imovogère** ou d'abord sur **Airauvy**.

1. Si les Héros se sont d'abord rendus sur Imovogère

Les constructions de **Airauvy** sont pour la plupart réduites en cendres et les derniers **Geffos** survivants seront en train de se faire massacrer par les **Etesis** qui ont envahi l'île. Les Héros devront alors parlementer avec les vainqueurs pour avoir des renseignements.

2. Si les Héros se rendent d'abord sur Airauvy

Ils seront reçus amicalement par les **Geffos** qui leur demanderont de les aider à

repousser la flotte des **Etesis** qui approche de l'île. La seule solution envisageable semble être de profiter des premiers instants de l'attaque pour nager jusqu'au bateau amiral des **Etesis** afin d'en capturer leur chef. Les **Geffos** choisissent d'être massacrés plutôt que de combattre. Pour arriver discrètement jusqu'au navire des **Etesis**, il faut faire preuve de discrétion en nageant mais l'attaque fournit une bonne diversion. Sur le bateau, il y a trois **Etesis** en plus de leur chef qui ne combattront pas. Les Héros devraient profiter du fait qu'ils peuvent avoir la surprise. Chaque Héros se faisant remarquer pendant la traversée, est attaqué par un **Etesis**. Si les Héros parviennent à prendre le chef **Etesis** en otage, ils mettront un terme à la bataille permettant ainsi aux **Geffos** d'abandonner leurs habitations pour une autre île ou une autre planète si on leur donne les moyens de quitter **Moam II**.

Dans la cale du navire, les Héros trouvent **Xofrob**, **Fax Loges** et une jeune et jolie femme : **Eza Obebour**. **Xofrob** leur racontera alors son histoire. En apprenant l'existence des **Geffos**, il a réservé deux billets aller-retour **Jejer-Luragi**. Arrivés à **Jejer**, lui et **Fax** se sont rendus sur **Airauvy** où ils ont rencontrés les **Geffos**. Apprenant que ces derniers n'avaient aucun pouvoir et ne voulaient rejoindre aucune force armée quelle que soit sa cause, ils sont rentrés à **Jejer** prendre une barge qui devait les ramener à temps à **Luragi** pour leur entretien avec les Héros. Dans la barge, ils ont fait la connaissance de **Eza** une exploratrice scientifique qui a décidé de rédiger un ouvrage répartissant par une nouvelle classification les différentes races de la galaxie. Pendant le voyage, une explosion s'est produite dans la salle des machines et la barge est tombée à l'eau. Tout l'équipage a péri noyé à l'exception d'eux trois qui ont pu regagner la surface. Là, ils ont été repérés et faits prisonniers par les **Etesis** qui les soupçonnaient d'être des espions à la solde des **Geffos**.

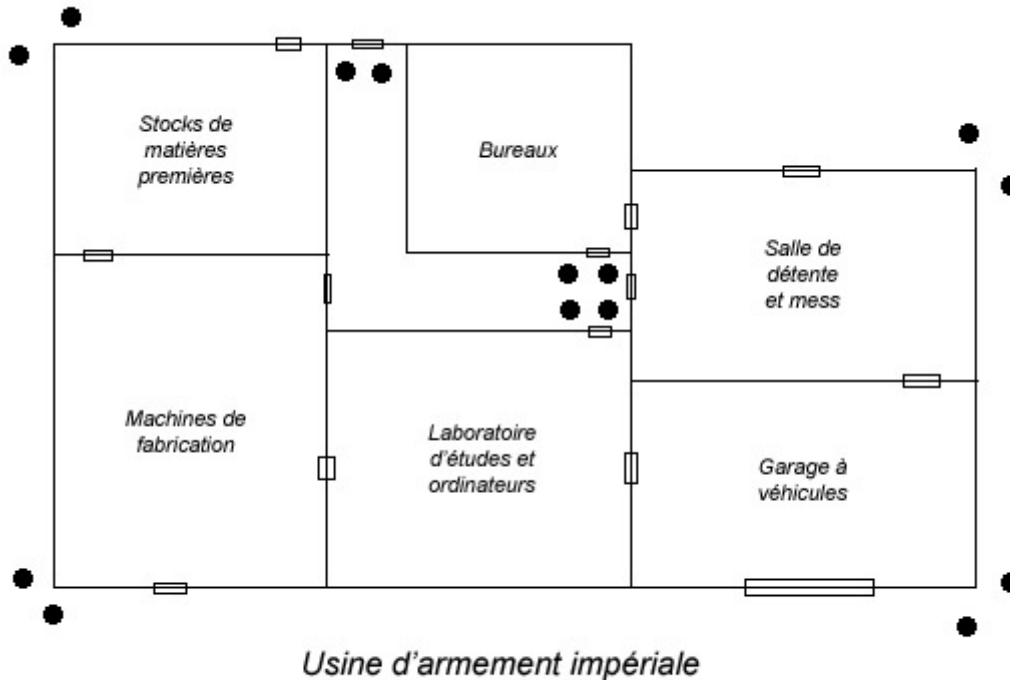
V. Episode	4 :	Raid
nocturne		

Xofrob et **Fax** proposent aux Héros de rentrer avec eux à **Luragi** afin d'y élaborer un plan pour détruire l'usine d'armement de l'**Empire**. **Eza** n'est pas une combattante mais elle a beaucoup de respect pour la **Rébellion**

et pourra aider les Héros de son mieux s'ils la mettent dans la confiance. Il n'y a aucun problème pour le retour à condition de voyager sans arme détectable.

De retour à **Luragi**, **Xofrob** conduit les Héros dans une maison en ruines à l'intérieure

de laquelle il déterre un coffre. Dans ce dernier, il y a X micro-grenades (infligeant des dégâts légers mais faisant beaucoup de fumée) et une carte magnétique permettant d'ouvrir les portes extérieures.



● = 1 soldat impérial avec fusil blaster

Le raid rebelle à deux buts :

- ⇒ Récupérer les documents des projets impériaux
- ⇒ Détruire l'usine impériale

Pour cela les Héros doivent se rendre dans la salle des stocks où ils trouveront tous les explosifs nécessaires. L'usine est parfaitement insonorisée, ce qui fait que si les portes sont fermées toute personne se trouvant à l'intérieur ne peut entendre ce qui se passe à l'extérieur et réciproquement.

Les documents se trouvent dans le coffre des bureaux. Le coffre est sous alarme. Il faudra tout d'abord la repérer puis la désactiver. Si elle se déclenche, tous les gardes sauront immédiatement que quelqu'un s'en prend au coffre. Une fouille permettra aux Héros de trouver un dictionnaire de langue traitant d'un langage ancien des **Begtopp**. S'ils cherchent à traduire **Vent du Désert**, ils

obtiendront **Fax Loges**, ce qui leur permettra de découvrir l'identité du traître.

Pour détruire l'usine, il faut piéger la salle des ordinateurs. Les Héros peuvent programmer l'explosion au moment souhaité.

Si certains gardes extérieurs ont été neutralisés sans être remplacés, il y a 80% de chance que les autres s'en soient aperçus pendant que les Héros sont à l'intérieur. Ils seront donc particulièrement vigilants à leur sortie.

VI. Episode 5 : La trahison

Xofrob n'a pas informé **Fax Loges** du raid des Héros, ce qui explique que le traître n'aura pu informer les **Impériaux**. **Xofrob** ne parle pas le **Begtopp** ancien et ne peut donc pas faire le rapprochement entre **Fax Loges** et **Vent du Désert**. Dans les affaires de **Fax Loges**, on peut trouver un équipement

respiratoire et un pistolet à fusée qui devait permettre aux **Impériaux** de le retrouver après l'accident de la barge. Il avait cependant oublié de protéger le pistolet de l'humidité et le contact avec l'eau l'a empêché de l'utiliser.

Une fois leur mission remplie, les Héros doivent rejoindre le **Fury**. Si le traître n'a pas été démasqué, **Xofrob** charge **Fax Loges** de se rendre à leur station de transmission prévenir **Lomax**. Dans ce cas, il prévient les **SSA** mais aussi le **BSI** et le vaisseau rebelle sera abattu. Peu de temps après, un cargo de transport léger impérial arrivera près du repaire et six **Stormtroopers** en débarqueront pour capturer les **Rebelles**. Si les Héros parviennent à s'emparer du vaisseau, ils seront pris en chasse par deux chasseurs **TIE**. Si le combat n'est pas réglé au bout du dixième round, les deux chasseurs **TIE** seront abattus par le **Fury** venu à la rescousse.

Si **Fax Loges** est démasqué, il tentera de prendre **Xofrob** en otage. Dans ce cas, **Xofrob** utilisera les **mini-injecteurs** dissimulés dans ses griffes, injectant ainsi un poison mortel au traître.

VII. Aux services secrets de la galaxie

Ce module exploite l'aide de jeu parue dans le volume 4 de **Jeux Descartes Plus**. Si vous ne possédez pas ce numéro, voici un petit résumé qui devrait vous aider.

A. Karl Lomax

C'est un meneur d'homme hors pair spécialiste des services secrets issu du terrain dont il a gardé un certain nombre de compétences à un niveau plus que respectable. Ancien pilote de la **Vieille République**, il a offert ses services à **Bail Organa** et a participé à de nombreuses missions dont celle chargée de récupérer les plans de **l'Etoile de la Mort**. Fait prisonnier par le **BSI**, il parvint à s'échapper. Il dirigea le groupe qui tenta d'assassiner **Tarkin** et qui libéra **Ackbar**. Depuis il dirige les **SSA** sous l'autorité directe de **Mon Mothma**.

B. Les SSA

Les Services Secrets de l'Alliance composent un important réseau d'espionnage. Ils font en général appel aux **Rebelles** les plus

doués. Ils ont une morale en accord avec les idées défendues par la **Rebellion** dans leurs méthodes. Le Colonel **Karl Lomax** est le maître du service. Les agents des **SSA** mènent essentiellement des missions de renseignement ou de subversion. Ils disposent pour cela de Cellules de Résistance Autonomes (**CRA**) qui ont pour but d'organiser la résistance locale et recruter de nouveaux membres.

C. Le matériel

1. Déguise-kit

Il est constitué d'un assortiment de fards et de prothèses diverses : perruques, dentiers, griffes postiches, rembourrages gonflables ou modelables. Il se présente sous la forme d'un petit conteneur d'une trentaine de centimètres de long et permet à un espion de prendre toutes les apparences qu'il désire. Il faut effectuer un jet de *Déguisement* pour déterminer la qualité de la transformation.

2. Camera oculaire

Cet appareil photo a l'apparence d'une lentille de contact normale et permet de prendre une cinquantaine de clichés. Son déclenchement est provoqué en clignant de l'œil d'une façon bien particulière.

3. Blaster de mission

Ce pistolet-blaster a l'apparence d'une arme classique, mais il est fabriqué dans une matière absolument indétectable par les scanners et les appareillages de sécurité classiques. Du fait de sa fragilité, cette arme ne peut tirer qu'une dizaine de coups. Utilisez les caractéristiques d'un mini-blaster.

4. Micro-grenades

Ces grenades à la détonite ne sont pas plus grosses que des œufs de pigeon. Elles produisent une énorme quantité de fumée. Elles ne causent que de faibles dommages mais ont les mêmes caractéristiques de portée que les détonateurs thermaux.

5. Mini-injecteurs

Ces minuscules seringues sont destinées à être dissimulées sous les ongles (ou les griffes). Il suffit alors d'effleurer un

ennemi pour lui injecter instantanément une dose de soporifique, ou même un poison.

The End
le 07/11/1989