

LE VENIN DU DRAGON

I. Le Killserker :

L'Empire vient de mettre au point une nouvelle drogue : le **Killserker**. Ce produit se présente sous la forme d'un gaz. Lorsqu'il est inhalé, la victime perd le contrôle d'elle-même et se met à attaquer sans retenue le premier être vivant à sa portée. Malheureusement, cette drogue a un effet de très courte durée et après 6 rounds, la victime décède, après quelques spasmes, d'un arrêt des fonctions du cerveau. En outre cette drogue a pour objet de n'affecter que les races non-humaines, ce qui n'est pas encore exactement le cas.

Les chercheurs impériaux tentent actuellement de supprimer cet effet secondaire afin de pouvoir créer une armée d'une violence inouïe et complètement immunisée à la peur. Pour cela, ils ont décidé de faire quelques es-sais en grandeur réelle sur des villes de planètes sans importance à leurs yeux. Leur pro-chaine cible : **Lilozrud**.

II. Lilozrud :

A. Raid impérial :

Lilozrud est une petite planète minière sans grande importance. Son seul intérêt pour l'un des Héros (un **Humain** ou un **Jedi** de préférence) est que l'un de ses amis, un **Wookie** du nom de **Mdirrfoncas** y dirige une petite exploitation. Le Héros venant de terminer une mission de routine dans le secteur, a décidé de lui rendre une visite.

Alors que les deux amis prennent un verre dans un bar, le Héros entend à l'extérieur un bruit qu'il connaît bien : des chasseurs **Tie** en vol atmosphérique. En sortant, il est possible de voir les appareils larguer des containers qui laissent rapidement échapper une fumée rougeâtre. Cette dernière s'insinue partout et il est impossible de ne pas en respirer.

Toutes les personnes présentes sont des non-humains et sont automatiquement affectées par le **Killserker**. Il devra en être autrement du Héros. S'il s'agit d'un humain, il aura droit à un jet de *Résistance* normal, s'il est **Jedi**, il devra compter sur ses capacités et

autrement, le M.J. lui permettra d'avoir un masque respiratoire qui lui sauvera la vie.

B. Ami ? :

Les effets du gaz se font connaître quasi-immédiatement et le bar se transforme en champ de bataille. Bien entendu, **Mdirrfoncas** ne fait pas exception à la règle et il se rue sur le Héros. Ce dernier devra surtout songer à sauver sa peau car son ami l'attaquera en utilisant ses griffes puis s'écroulera, mort, après six rounds de combat.

C. Récupération :

Quelques minutes après la fin subite du combat, le Héros verra se poser non loin du bar un vaisseau d'exploration impérial. Des **Stormtroopers** en sortiront ainsi que des scientifiques portant des combinaisons protectrices. Le Héros ferait mieux de ne pas se faire remarquer sinon, il devra faire face à 12 soldats, renforcés 6 rounds plus tard par 24 autres.

Les **Impériaux** récupèrent la vingtaine de corps des **E.T.** puis remontent dans leur vaisseau qui part aussitôt rejoindre un **Stardestroyer** en orbite.

Le Héros reste le seul témoin de la **Rébellion** de la triste scène qui vient de se produire sur **Lilozrud**. Il ne lui reste plus qu'à faire son rapport à ses supérieurs.

III. Infiltration :

Les espions de l'**Alliance** ont appris que l'**Empire** menait des expériences secrètes sur la planète **Dhypn**. Le haut commandement a décidé d'y infiltrer des **Rebelles** : les Héros.

Leur mission : récupérer les formules concernant les recherches en cours puis détruire leur base de recherche en faisant sauter leur générateur. Pour cela, ils recevront une rapide formation sur le fonctionnement de ces appareils

A. Les humains :

L'interception d'une communication impériale a permis d'apprendre qu'une navette

transportant des scientifiques doit se rendre sur **Dhynp**.

Cette information ne sera obtenue que cinq jours après le départ des Héros non humain pour la base scientifique.

Les Héros ont pour mission de remplacer certains de ces scientifiques pour s'infiltrer dans le centre de recherche. La navette doit récupérer la liste des passagers et ces derniers à l'astroport de **Jaxu**.

Les Héros vont devoir s'infiltrer discrètement dans les bureaux de l'astroport pour accéder à l'ordinateur central et remplacer les noms de certains scientifiques par les leurs. Un P.N.J. participera à cette opération : **Cnorr Sslorg**.

Pénétrer dans l'astroport et accéder à l'ordinateur ne sera pas trop difficile : quelques jets de *Discrétion* et de *Sécurité* faciles permettront d'éviter les légères mesures de sécurité. Par contre il faudra un jet de *Prog. Rep. ordinateurs* difficile pour passer le mot de passe et un autre moyen pour modifier correctement les données.

Il ne restera plus qu'à «faire disparaître» les scientifiques remplacés à leur arrivée à l'astroport. Cela ne devrait pas non plus poser trop de problèmes (Caractéristiques et compétences physiques : faibles).

L'embarquement des Héros. et de **Cnorr** se passera ensuite sans aucun problème jus-qu'à l'arrivée sur **Dhynp**.

Pour la suite de cette opération, les Héros auront pour équipement chacun : un blaster de mission (indétectable), une caméra oculaire et une micro-grenade dissimulée dans la boucle de leur ceinture. L'un d'entre eux se voit aussi remettre un master-decoder.

B. Les non-humains :

Une autre interception de communication a permis d'apprendre que l'Empire avait prévu une rafle de non humain dans un ghetto de **Lilozrud**.

Les Héros n'auront qu'à être sur place au bon moment pour faire partie de la sélection de cobayes choisis par les Impériaux.

Au cours de la rafle des **E.T.** (de la race de l'un des Héros) se réfugieront dans des ruines sur lesquelles les soldats lanceront des grenades. Les vieux pans de murs s'écrouleront alors sur les réfugiés. Les Héros

auront le choix de les laisser sous les pierres (dans quel état ?) ou de tenter de les dégager, ce qui aura pour effet de les livrer aux Impériaux.

Le M.J. pourra par la suite réutiliser ces P.N.J. qui pourront souhaiter se venger ou remercier les Héros selon l'intérêt du module.

Seule difficulté : les Héros accepteront-ils de se laisser traiter comme des animaux sans réagir par des **Sormtroopers** et des **Gamorréens** ?

IV. Dans les griffes du B.S.I. :

Le vaisseau conduisant les Héros se pose au centre de la base impériale et ses passagers sont conduits dans les blocs de détention du Q1.

Peu après son arrivée sur **Dhynp**, l'un des Héros non-humain sera reconnu par un adversaire Impérial qu'il a combattu dans le passé. Il sera alors aussitôt conduit au centre d'interrogatoires du **B.S.I.**

Le M.J. appliquera alors la procédure décrite dans le supplément «*Aux services secrets de la galaxie*». Cet interrogatoire durera 5 jours (3 pour la phase I, 1 pour la phase II et 2 pour la phase III) à moins que le Héros n'avoue, perde la raison ou soit retourné. Dans cette éventualité, il faudra adapter la suite de cette aventure mais les choses risquent de devenir bien difficiles pour les Héros. Heureusement, les non-humains ne savent pas quand ni comment leurs alliés humains doivent les rejoindre sur **Dhynp**.

A. Repérage :

La navette dépose les scientifiques au centre de la base impériale. Les Héros sont conduits dans l'un des laboratoires de Q2 ou Q3.

Là, ils devront devoir faire illusion en ce qui concerne leurs connaissances scientifiques. Toute tentative de *bluff* à ce niveau sera facile les premiers jours. En cas d'échec, le Héros risque de goûter lui aussi de l'interrogatoire du **B.S.I.**

En posant des questions, tendant l'oreille et ouvrant l'œil les Héros pourront :

⇒ Découvrir l'organisation de la base.

- ⇒ Apprendre qu'un **Rebelle** est actuellement dans les griffes du **B.S.I.**
- ⇒ Apprendre que les documents concernant le Killserker se trouvent dans le bureau B1 ou B2.

V. Au secours des prisonniers :

Les Héros. humains vont devoir se porter au secours de leurs camarades prisonniers. Ils sont libres de l'organisation de leur plan. Même si la base est bien gardée, il est possible de déjouer la vigilance des surveillants qui ne s'attendent pas à une attaque venant de l'intérieur.

Gardes : (64 dont la moitié en activité)

Equipement : Pistolet blaster - Communicateur

Scientifiques : (une centaine)

Equipement : Matraque paralysante

VI. Le dossier Killserker :

Les bureaux B1 et B2 sont identiques mais le premier est un leurre qui contient un faux dossier destiné à tromper d'éventuels espions. C'est dans le coffre du bureau B2 que se trouve ce qui intéresse les Héros.

Pour atteindre les lieux, il faudra neutraliser quelques agents du **B.S.I.** (à la discrétion du M.J. et selon l'état de santé de l'équipe) et probablement le capitaine **Eddie Bovenec**. Ce dernier se trouve dans le bureau B1. Il ignore la combinaison des coffres (seul le commandant actuellement absent les connaît) et orientera les Héros vers le coffre du B1.

Toutes les portes du Q4 nécessitent un jet de Sécurité difficile sauf celles du B1 et du B2 qui sont très difficiles.

Agents du B.S.I. : (12)

Equipement : Pistolet blaster, Fusil blaster, Grenades, Vibro-lame, Casque avec communicateur intégré, Ceinturon avec poches à équipement

Eddie Bovenec :

Equipement : Armure blindée avec casque à communicateur, Pistolet blaster lourd, Grenades, Ceinturon avec poches à équipement, nécessaire de survie.

Pour ouvrir le coffre, les Héros auront besoin du master-decoder. Cet objet sera symbolisé par un **Master-Mind** à 4 trous. Le M.J. choisira une combinaison de son choix et informera les Héros du bien fondé de leurs combinaisons à l'aide des pions noirs et blancs. S'ils trouvent au bout de 1 à 4 coups, tout ira pour le mieux. De 5 à 6 coups, ils seront dérangés dans leur travail par 2 agents du **B.S.I.** Au-delà, non seulement le coffre ne sera pas ouvert mais en plus ils déclencheront l'alarme et auront rapidement toute la base sur le dos.

Les Héros se rendront compte que le papier sur lequel sont rédigées les formules a été traité particulièrement afin qu'il fasse réagir les systèmes d'alarme s'il quitte la pièce. Ils pourront contrer cette précaution en utilisant leurs cameras oculaires et en laissant les documents sur place.

VII. Préparation du feu d'artifice :

Le générateur principal de la base se trouve en E1. Pour le saboter et le préparer à exploser, il faut réussir 4 jets de *Démolition*. Cette opération n'est pas très complexe mais nécessite tout de même une bonne dizaine de minutes.

Une fois le sabotage effectué, les Héros savent qu'ils disposent d'un délai variant de 5 à 10 minutes pour quitter la base.

VIII. Maladresse fatale :

Alors que les Héros ont pratiquement fini leur sabotage, **Sslorg**, qui était occupé à fouiller les armoires de la pièce, commet une maladresse qui va lui être fatale.

En effet, en ouvrant une porte, il fait tomber une petite fiole qui se trouve en équilibre. La fiole se brise en atteignant le sol et libère une fumée rouge : du **Killserker** ! **Cnorr** est le seul à être contaminé par la drogue et manque son jet de résistance.

Chaque Héros présent dans la pièce réussissant un jet de *Intelligence* difficile remarque l'incident et peut agir le même round que **Sslorg**. Dans le cas contraire, ce dernier ouvre le feu sur le Héros le plus proche.

Cnorr est neutralisé par les Héros ou s'écroule après six rounds mais les tirs de blaster ont été captés par des détecteurs et l'alarme se trouve déclenchée !

Cnorr Sslorg :

Equipement : Le même que celui des Héros plus ce qu'il aura pu prendre sur les gardes éventuellement neutralisés.

IX. Il est temps d'y aller :

A. Tout le monde à bord :

Une fois l'alarme déclenchée, les Héros n'ont plus qu'une chance de s'en sortir : se précipiter dehors afin de voler un airspeeder pour quitter la base avant qu'elle n'explose.

Dans le quartier Q4, les Héros seront opposés au nombre d'agents du **B.S.I.** restants.

A l'extérieur, ils seront opposés à un nombre de gardes égal au double du leur avec l'arrivée de deux renforts tous les deux rounds. Pour ouvrir les portes de l'airspeeder, il faudra 20 rounds moins la marge de réussite d'un jet de *Sécurité* moyen.

C'est le moment d'utiliser leurs micro-grenades, ce qui devrait diminuer les chances de réussite des tireurs adverses.

B. On décolle :

Au moment où l'airspeeder des Héros décolle et que les Impériaux se précipitent vers d'autres véhicules, le générateur explose, transformant la base en un énorme brasier.

Pour résister au souffle, le pilote devra réussir un jet de *Répulseurs* héroïque pour éviter que l'airspeeder ne soit atomisé. Il s'agit là d'un moment dramatique pour l'utilisation d'un point de *Force*.

En cas d'échec, le véhicule explose et chaque passager subit les dégâts d'un détonateur thermal à bout portant. Les survivants se réveilleront dans un vaisseau médical de **l'Alliance** qui les a récupérés.

En cas de réussite, les Héros pourront se rendre à la ville la plus proche où un contact de **l'Alliance** leur permettra de quitter **Dhynp**.

Grâce aux valeureux héros de la **Rébellion**, on n'entendra plus jamais parler du **Killserker**.

Fin

Le 15/08/96

SW-4 : Le venin du dragon

