

SCENARIO Star Wars : « Qui vole un œuf... »

Ce scénario Moyen Métrage tourné vers l'action s'adresse à une équipe de PJ moyennement expérimentée ou débutante, et à un MJ avec pas mal d'heures de vol. Il se déroule à l'époque de l'Alliance, mais s'adapte facilement pour jouer sous la Nouvelle République. Les références aux règles renvoient à la Seconde Edition Révisée et Développée.

- PROLOGUE -

- Briefing :

L'action débute sur une base discrète de l'Alliance, sur une planète de la Bordure Extérieure. Les PJ sont convoqués dans les bureaux des services secrets de l'Alliance Rebelle et sont reçus par le Major Carmenta, un Mon Calamari : « Messieurs, il y a de cela deux jours, nos services ont intercepté un navire contrebandier à la solde de l'Empire. L'équipage refusant de coopérer avec nous, vous êtes chargés de prendre sa place et de poursuivre sa mission afin de vous introduire dans les rouages impériaux (aux MJ de choisir des noms aux contrebandiers en fonction des races des PJ). Vous avez été choisis pour votre ressemblance ; cette mission d'agent-double est très difficile et nous n'avons ni le temps de vous former ou de chercher d'autres « volontaires »...

Vous devez vous rendre sur le navire de croisière le *Princesse Shuu'sty* (un hologramme est alors projeté dans la pièce, montrant le magnifique vaisseau de luxe) où se déroulera une vente d'armes à laquelle participent une de nos équipes et les impériaux avec qui vous devez entrer en contact. Nous avons acquis la certitude que ces contrebandiers sont inconnus dans ce secteur de la galaxie : ne vous faites pas de soucis ! Vous travaillez désormais pour l'Empire : en aucun cas vous ne devez révéler votre véritable identité ou prendre contact avec des Rebelles. Je suis votre seul interlocuteur et le seul au courant de votre mission. Vous pourrez me contacter par messages codés grâce à un droïd de protocole qui vous est fourni. Un appareil vous attend avec tout le matériel nécessaire, mais il va falloir vous en emparer... et vous échapper avec pour faire plus crédible aux yeux de vos nouveaux employeurs.

Vous n'avez aucun objectif précis, si ce n'est survivre et vous introduire le plus loin possible dans les rouages de l'Empire : c'est une mission sur le long terme, jusqu'à ce que l'on vous contacte pour une mission plus précise. J'ai confiance en vous et en la Force : bonne chance. »

- Echapper aux Rebelles :

Les PJ sont alors menottés et emmenés par deux gardes débonnaires qui les conduisent à travers les couloirs déserts de la base Rebelle. Les PJ sont sensés s'enfuir mais hésiteront peut-être à passer à l'action : leur droïd de protocole, R28-6PO, leur offrira une diversion appréciable qu'ils devront saisir au détour d'un couloir. Après avoir assommés leurs gardes, les PJ peuvent songer aux présentations ; R28-6PO les guide ensuite au *Demi-Lune*, leur vaisseau désormais, qui stationne à l'air libre sans surveillance apparente. A l'intérieur, un fonctionnaire est en train de faire l'inventaire du matériel : il n'est pas difficile de le maîtriser ou de le mettre en fuite. Le décollage se passe sans que l'alarme soit donnée, mais une fois dans l'espace, le pilote des PJ devra semer et affronter le tir de deux Ailes-A. Il s'agit de gagner du temps afin que le pilote puisse faire son jet en Astrogation (Facile) ; l'ordinateur connaît déjà la position du système de Xiany : il ne leur faut donc résister que 10 minutes pour passer en hyperpropulsion.

- Le Demi-lune :

Vaisseau contrebandier modifié **Ghtroc 720** (cf. p. 256 des Règles). *Modifications* : soutes de 150t. ; Autonomie : 3 mois ; Hyperpropulsion X1 ; Vitesse Spatiale : 6 ; Coque : 4D+2 ; Ecrans : 2D ; **Armes** : 2 canons Lasers en tourelles (6D de Dommages) et 1 Lance Missiles à concussion.

- R28-6PO :

Droïd de Protocole (3^e catégorie) de *Cybot Galactica*. Compétences classiques (cf. p.236 des Règles). Il possède une liaison directe avec le Demi-Lune, ce qui lui permet de communiquer par Transceveur Subspatial de n'importe où et en messages codés.

Ce droïd de Protocole n'a pas le célèbre langage alambiqué de Z-6PO : il va au contraire au fait et a pour habitude de jurer avant de commencer chaque phrase quand il s'adresse à son propriétaire.

- L'histoire :

Les PJ pensent donc qu'ils sont partis à jouer les agents doubles pour un bon moment. En fait, leur mission va très vite capoter et ils devront sans doute prendre le parti des perturbateurs, les Armuriers de Brosyck (cf. Encadré).

Au tout début de l'Empire et avant que la Rébellion ne soit officiellement née, Wolthan le Noir, petit chef insignifiant des forces Impériales, se posa sur Brosyck, planète peu ouverte au commerce intersidéral mais réputée pour la qualité et la fiabilité des armes qu'elle exportait en très faible nombre. Wolthan découvrit les secrets des Armuriers quant à leur mode de reproduction : cela aurait pu en rester là s'il n'avait pas découvert autre chose ! Tous les armuriers portent autour du cou une perle d'une pureté et d'une magnificence inimaginables. Toutes ces perles sont uniques et il n'y a pas 2 perles qui soient de la même couleur. Ces perles accompagnent les armuriers tout au long de leur existence : ils les secrètent en fait à l'intérieur même de leurs œufs, pendant leur croissance à l'intérieur de la coquille protectrice (mieux que les huîtres !).

Wolthan n'hésita pas une seconde : il s'associa avec le premier contrebandier venu, le veule et pleutre Mac Oorbad. Ils dérobèrent la totalité des 100 000 œufs déposés avec le plus grand soin sur le satellite de Brosyck, privant les Armuriers d'une nouvelle génération et les condamnant à l'extinction... Ces derniers ne s'aperçurent que trop tard du vol : nombre d'entre eux décidèrent de tout tenter pour retrouver les œufs et quittèrent leur système pour la première fois. Ils attendirent de longues années avant de pouvoir réunir les deux hommes à nouveau et organiser leur jugement selon leur rite.

Comme le laisse entendre Mac Oorbad, il ne put se résoudre à vendre sa part : il déposa donc les œufs sur une planète peu connue, dans le système Dagobah... Wolthan dut céder sa part (environ les 2/3) à moindre prix aux services impériaux. Il ne sait que peu de choses sur l'usage qui en a été fait, mais il a entendu dire que certains œufs avaient servis à des expériences génétiques et avaient engendré des monstres.

- VOYAGES A L'OEIL -

- Contacts :

Les PJ doivent se rendre dans le système de Xiany, dans la Bordure Moyenne. Le voyage dure 6 jours, le temps de récupérer, de faire le point et de visiter ce qui sera désormais leur vaisseau (matériel de mission laissé à la discrétion du MJ). Deux surprises : le vaisseau transporte

à son bord une importante cargaison de barres-creds codées visiblement fausses (*Falsification*, Difficulté 16) d'une valeur de 500 000 crédits environ, ainsi que des épices et des drogues de contrebande.

Arrivés dans le secteur de Xiany, les PJ remarquent un nombre important de vaisseaux en provenance de tous les coins de l'univers : une saine et pacifique cohabitation ? Trois appareils impériaux se dirigent vers eux : 2 chasseurs TIE et un Croiseur Léger *Gardien*. Ils communiquent aux PJ dans un code secret : ce qu'ils veulent en fait, c'est récupérer les drogues qu'ils ont commandées. Si les PJ ne paniquent pas (ils travaillent pour l'Empire après tout) et ont l'idée d'utiliser R28-6PO pour décoder les messages, ils se feront 3 000 crédits facilement. En cas de résistance de leur part, le contrôle sera musclé et la cargaison d'épices confisquée : ils ne toucheront donc pas les 3 000 crédits convenus.

On leur indique par radio la manoeuvre à effectuer pour venir se parquer dans l'astroport Abol II. Ils peuvent y admirer le *Princesse Shuu'sty* qui stationne paisiblement, tel un magnifique géant de l'espace. Une place les attend sur ce fleuron du luxe intersidéral : on leur indique juste que toute arme est prohibée à bord et qu'il faut une autorisation et une minutieuse inspection pour faire monter des robots pour cette croisière. Ils doivent donc choisir le matériel dont ils auront besoin pour cette croisière qui durera environ 15 jours standards.

R28-6PO leur donne un numéro d'emplacement dans l'astroport où ils sont sensés livrer leur marchandise : à cet endroit stationne un vaisseau de la Marine Impériale sous bonne garde, un croiseur de Classe 1000 de K.P., le *Darksun*. Les PJ ont l'autorisation de livrer les caisses de barres creds et doivent ensuite rencontrer le Commandant WOLTHAN. Celui-ci les reçoit fort aimablement et leur explique ce qu'il attend d'eux : il désire avoir à l'intérieur du navire de croisière des hommes sûrs (« Je suis au courant de ce vous avez fait de Guidol de Lopyn : c'est d'hommes comme vous dont j'ai besoin ! »), moins surveillés que les 7 hommes qu'il a l'autorisation d'embarquer avec lui. Les armes sont prohibées, mais il compte sur les PJ pour s'en procurer en cas de coup dur. Il leur donne 1 000 crédits comme acompte et afin de recruter d'autres sympathisants parmi la foule de pirates, contrebandiers et autres fourbes interlopes qui participent à la croisière et à la vente.

- Le Princesse Shuu'sty :

(cf. pp. 196/197 des Règles de la Seconde Edition Révisée.)

Vaisseau de croisière de luxe de classe M. Il appareille du système de Xiany pour un voyage de 15 jours vers une destination tenue secrète où aura lieu la démonstration des armes spéciales pour atmosphères non terrestres.

Gardes de la Sécurité : tout à 3D, sauf Blaster à 4D, Sécurité à 4D+1, Commandement à 4D. Equipement : communicateurs, vestes protectrices +1D, Blaster en position étourdissement.

- Une croisière ennuyeuse ? :

Les nombreux protagonistes de la vente d'armes sont mis en contact le moins souvent possible, notamment les délégations Rebelles et Impériales. C'est pourquoi 4 zones résidentielles ont été définies et strictement contrôlées grâce à des laissez-passer. Rebelles et Impériaux ont été autorisés à faire monter à bord 8 hommes chacun ; des suites royales ont été mises à leur disposition, les chambres voisines étant vides pour leur sécurité. Les PJ ont des chambres individuelles dans un quartier à part, en compagnie de nombreux contrebandiers, chasseurs de primes ou pirates. Les chambres sont luxueuses et ont toutes les commodités souhaitées selon la race du PJ.

Sécurité du vaisseau : le service de sécurité est très important et très pointilleux (les PJ y auront sans-doute à faire avant la réception du dixième soir, mais seront protégés par Wolthan).

Les armes étant interdites à bord, les PJ ont été minutieusement fouillés : à eux de se débrouiller pour en introduire quand même. Ils doivent également ruser pour faire entrer R28-6PO. Ils sont munis au départ d'un laissez-passer qui leur donne accès à la zone où ils résident ainsi qu'aux ponts supérieurs où se trouvent les cercles de jeux, les piscines et salles de gymnastique, les holo-ciné... Wolthan leur donne également une carte d'accès spéciale pour venir le voir dans sa zone résidentielle.

Après le départ du vaisseau, les PJ disposent d'une dizaine de jours pour profiter des installations luxueuses du Princesse. Ils peuvent aussi tenter de recruter quelques hommes de main et essayer de se procurer des armes.

Péripéties de croisière :

- altercation entre un contrebandier et un pirate, tout deux éméchés, non loin de la table discrète des PJ en pleine discussion : les deux belligérants atterrissent brutalement sur ladite table et l'un d'eux laisse échapper une arme...
- 3 contrebandiers interpellent les PJ en pleine galerie marchande : « Eh, vous ! On sait qui vous êtes et ce que vous avez fait à notre copain Guidol de Lopyn ! ».
- en recrutant des hommes pour Wolthan, ils tombent sur des sympathisants de l'Alliance Rebelle...

- La réception :

Diverses réceptions sont prévues pour les plus importants acheteurs, afin de les informer sur les produits et de commencer le matraquage commercial. Les PJ seront conviés à la dernière d'entre elles, la plus importante, la seule à laquelle assistera Wolthan.

Les acheteurs ont diverses motivations, souvent personnelles et professionnelles, comme les contrebandiers, pirates et coalitions de neutres. Wolthan fait pour sa part partie des Commandos Spéciaux Impériaux : des armes spéciales et déjà adaptées à des mondes hostiles sont nécessaires ; il laisse entendre aux PJ qu'il se pourrait que prochainement, lui et ses hommes iront en mission sur une planète glacière : peut-être les PJ seront de la partie s'ils lui donnent satisfaction.

C'est le soir de la réception que les PJ croisent pour la première fois le chef de la délégation Rebelle, le Major Mac Oorbad. Il jouit d'une assez mauvaise réputation chez les Rebelles : il passe pour être plutôt lâche et couard. Mais c'est aussi un excellent commerçant et un bon diplomate et toute aide est bonne pour la Rébellion.

C'est donc au dixième soir de voyage que se déroule la réception où sont invités tous les acheteurs potentiels, y compris les PJ. La réception est magnifique et la lie de la galaxie semble apprécier cette débauche de mets succulents et de boissons exotiques, en s'en mettant plein la panse. Il y a des danseuses, des chants et de la musique, de la nourriture à profusion venue de toute la Galaxie, et surtout de très nombreux vendeurs avec des dépliants publicitaires dans chacune de leurs huit mains... Si les PJ se tiennent bien et s'ils sont attentifs, ils repéreront facilement les deux délégations belligérantes : Wolthan et Mac Oorbad semblent s'éviter toute la soirée, jusqu'à ce qu'ils se croisent involontairement au stand des armes sous-marines : les PJ peuvent surprendre des regards étonnés qui s'échangent entre les deux hommes, de l'effroi dans les yeux du Rebelle. Il s'ensuit une conversation animée entre eux après qu'ils se soient isolés dans un coin ; ils se quittent dans de grands cris, mais les PJ comprennent qu'ils se connaissent. Un PJ discret peut parvenir près d'eux et surprendre des mots éparés : « traître... qu'as tu fait de ta part... cargaison de Brosyck... dévot de l'Empire... ».

- Enlèvement(s) :

Immédiatement après la réception, Wolthan demande aux PJ de le retrouver dans ses appartements. Il leur demande d'éliminer physiquement sans délais le chef de la délégation

Rebelle. Il semble hors de lui et ne répondra à aucune question des PJ, leur offrant 10 000 crédits (somme énorme que les PJ peuvent faire grimper). Il faut que cela soit fait discrètement mais ils ont carte blanche pour l'exécution.

Que vont faire les PJ ? Tuer Mc Oorbad et conserver leur couverture ou bien aller le trouver pour lui expliquer qui ils sont et tenter d'arranger cette histoire (ex : Mc Oorbad fait le mort et les PJ restent crédibles aux yeux de Wolthan).

Dans les deux cas, ils doivent accéder discrètement au quartier des rebelles alors qu'ils n'ont pas de laissez-passer. Ils doivent franchir une première porte blindée où se trouvent 3 gardes de la sécurité du navire ; puis franchir un couloir de 10 m. avant d'accéder à une deuxième porte blindée gardée par 2 rebelles. Aux deux portes, ils doivent introduire des laissez-passer en règle et seront minutieusement fouillés ; des caméras enregistrent les entrées et sorties. Pour entrer discrètement, ce n'est donc pas gagné : les PJ peuvent voler des passes et se déguiser ; ils peuvent tenter de passer par des chambres mitoyennes laissées vides et moins surveillées...

Les PJ, une fois entrés, tombent sur l'aide de camp du Major dans un salon des appartements luxueux. Ils n'ont pas vraiment le temps de s'occuper de lui ou de lui expliquer quoi que ce soit : des bruits de lutte et des cris se font entendre en provenance de la chambre d'Oorbad. Quand ils pénètrent dans la pièce, ils sont accueillis par des tirs de blasters : des jets d'Esquive s'imposent, mais le secrétaire du Major est touché et meurt. Ils parviennent cependant à entrevoir que trois ET, des proto-félins, sont en train d'enlever le Major évanoui et s'enfuient par une porte secrète dissimulée dans un mur.

Les PJ peuvent courageusement se lancer à la poursuite des ravisseurs : il leur faut ouvrir la porte secrète, franchir un sombre couloir avant d'atterrir dans une suite luxueuse vide ; les Catlores passeront ensuite dans un gymnase et tenteront de semer les PJ dans les vestiaires. Si ceux-ci s'accrochent toujours malgré les tirs de blasters, ils laisseront un des leurs en arrière pour les arrêter et les retarder.

Toujours est-il que les PJ sont désormais accusés de l'enlèvement du Major Mc Oorbad et du meurtre de son secrétaire personnel...

- COMMENT UNE MISSION CAPOTE -

- Enquête :

Une fois semés, les PJ déboussolés devraient se rendre chez Wolthan : en chemin, ils s'aperçoivent que leur portrait est diffusé un peu partout et qu'ils sont recherchés activement par la police du bord. De retour chez les impériaux, on les fait vivement entrer et on les cache : il leur est cependant impossible de voir Wolthan car ce dernier a été... enlevé ! Comme chez les rebelles, les PJ découvrent une porte dérobée (pratique pour sortir sans être repéré). Les impériaux, leurs « frères d'armes »..., les aident à se déguiser et leur fournissent des passes volés pour aller n'importe où sur le vaisseau. Les PJ sont donc maintenant chargés de mener une petite enquête discrète.

S'ils ne l'ont pas déjà fait, ils peuvent se renseigner sur le passé des deux chefs rivaux (cf. Encadré sur eux). Un jet Difficile réussi en *Systèmes Planétaires* n'apprend pas grand chose aux PJ sur Brosyck : planète du peuple des Armuriers, peuple proto-saurien évolué (pas de description).

Les PJ peuvent aussi se renseigner sur les Catlores, savoir si des personnes à bord en ont aperçu. Avec une grande persévérance, des crédits à droite et à gauche et un peu de chance, les PJ obtiendront d'un croupier quelques renseignements : il en aurait vu en compagnie de Rodiens, « Tenez, ceux-là même qui jouent à la table de sabacc là bas ! ». Ces Rodiens sont des crapules

qui chercheront à faire jouer et perdre les PJ ; ils n'hésiteront pas à les donner à la police du bord s'ils les reconnaissent. Ils ont en effet discuté avec des Catlores pour les engager dans leur groupe, mais ceux-ci ont refusé. Ces hommes chats semblent résider dans la Galerie Marchande, dans un magasin de parfums. Ces renseignements sont donnés avec mauvaise grâce, après plusieurs parties perdues de sabacc : aux PJ de se débrouiller pour gagner.

Les PJ repèrent deux grands ET en train de les observer (Jet Très Difficile en *Races ET* : ce sont des Armuriers). Ils les suivent depuis un moment et ne font rien pour se cacher. S'ils sont repérés et si les PJ veulent leur parler, ils s'enfuient et se dirigent dans un magasin de parfums : une fois dans l'arrière boutique, ils attendent les PJ de pied ferme, tout comme les 6 Catlores qui les accompagnent... Vous l'aurez compris, les PJ sont censés être capturés par les Armuriers. S'ils se font repérer et capturer par la Police du vaisseau, il en sera de même : après un interrogatoire musclé, deux créatures à tête de varan paient les gardes pour emmener les PJ. Dans les deux cas, les PJ sont endormis et auront un réveil douloureux !

- Les CATLORES :

Race Proto-féline originaire de la planète Amdan V. Ce sont de redoutables guerriers, peu civilisés, adeptes de la chasse et adorant les combats nobles à mains nues. Cette race est peu répandue dans la Galaxie (Jet Difficile en *Races Extraterrestre*).

- Dés d'attributs : 12D

Dextérité 3D/4D

Savoir 1D/2D

Mécanique 1D/2D

Perception 3D/4D

Vigueur 2D/4D

Technique 1D/2D

- Déplacement : 14

Compétences : *Esquive* : 5D+1 ; *Pistolet Blaster* : 4D ; *Combat mains nues* : 6D+2 (*griffes rétractables* : dommages : Vigueur +1)

- La bataille de feu :

Les PJ émergent difficilement du sommeil (jets en *Vigueur*, Diff. 15 : en cas d'échec, pénalité de -1D à toute action tentée, jusqu'au prochain jet) : la chaleur est étouffante et ça sent le renfermé. Face aux instruments et aux tourelles de tir, les PJ comprennent qu'ils sont à bord d'un véhicule de combat terrestre et qu'ils vont participer à une petite démonstration. Les écrans de bord indiquent :

Mode de combat : OK

Pilotage à distance : OK

Début de la démonstration dans 10 mn.

Ils doivent donc déconnecter le système de transmission du téléguidage et passer en mode manuel (*Programmation d'Ordinateur*, Diff. 16). Ils doivent ensuite observer les Senseurs pour déterminer une tactique avant la bataille ou même battre en retraite.

L'extérieur : minuscule rocher orbitant autour d'un soleil jaune ; la planète Brosyck I semble active (coulées de lave proche) et couverte de stigmates dus à des collisions avec des astéroïdes ; T° : 450° C. Le véhicule des PJ se trouve dans un cratère large de 1km environ.

Senseurs : repèrent 2 vaisseaux en orbite, et une douzaine de véhicules terrestres disposés sur 2 lignes de front ; le véhicule des PJ, un *Arachnab* de chez Blue Tech Ind., fait partie d'un ensemble de trois blindés qui s'opposent à une dizaine de blindés impériaux stationnés de l'autre côté du cratère, à environ 600 m de là. Ces dix véhicules sont téléguidés par des acheteurs

potentiels depuis le *Princesse Shuu'sty* en orbite ; les trois *Arachnabs* sont pilotés à distance par des professionnels pour la démonstration : le pilote du véhicule des PJ a cependant reçu l'ordre d'effectuer des manoeuvres certes héroïques, mais suicidaires... Les PJ ont donc tout intérêt à prendre le contrôle pour tenter de sauver leur peau, même si il serait étonnant que l'un d'eux sache piloter ce genre d'engin (*Compétence* : Pilotage de Véhicule Terrestre). Ces véhicules sont très supérieurs aux blindés impériaux d'occasion et inadaptés à ce monde de feu : les réduire à l'état de tôle fumante ne doit pas être trop dur malgré le surnombre et l'inexpérience des PJ. Mais ils devront également affronter les deux autres *Arachnabs* après avoir défait les véhicules impériaux. Leur seul avantage est de posséder l'Initiative à chaque round du fait du téléguidage.

- ARACHNAB :

Engin : véhicule blindé d'assaut Arachnab-200 de chez Blue Teck Ind.

Echelle : Quadripodes

Longueur : 7 m de long ; 10 de large ; hauteur variable de 2 à 6 m.

Compétence : *Pilotage de Véhicule Terrestre* : Arachnab

Equipage : 2, minimum : 1/+15

Capacités des soutes : 50 kg.

Prix : 20 000 crédits (neuf) ; 7 500 (occasion).

Abri : complet

Maniabilité : 2D

Déplacement : 35 ; 95 km/h

Carrosserie : 3D

Armes :

2 Canons Blasters (asservis ; arc de tir : avant)

Ordinateur de visée : 1D

Portées : 50-400/900/2500 m.

Dommages : 5D

1 Lance Grenades à concussion (asservis ; arc de tir : avant)

Ordinateur de visée : 1D

Portées : 10-50/100/200 m.

Dommages : 3D

Ces modèles sont également équipés de répulseurs pour des largages rapides et des bonds lors des combats. Le véhicule possède 6 pattes et peut raser le sol ou se redresser pour dominer le champ de bataille. Il est très maniable et très rapide, fortement armé et a une bonne carapace. Son point faible réside dans la fragilité de ses pattes : si deux pattes sont touchées d'un même côté, la maniabilité chute à -1D et le véhicule doit rester en position haute, cible offerte aux coups de ses adversaires.

Une fois le terrain dégagé ou les PJ immobilisés dans leur véhicule, un vaisseau de type inconnu (il appartient aux Armuriers) vient récupérer les débris de la bataille et les épaves éparses. Si les PJ ont été touchés, insister sur le côté dramatique de la situation : l'air s'échappant doucement par les fissures de la coque, la température montant régulièrement dans le petit habitacle ; et surtout, vont-ils être secourus ? La réponse ne se fait pas trop attendre : un rayon tracteur immobilise leur engin et le soulève à l'intérieur de l'étrange vaisseau. Toute résistance est vaine et si les PJ montrent quelques velléités de fuite, ils sont à nouveau impitoyablement endormis. Ils se sont donc normalement sortis de ce qui a constitué leur épreuve punitive selon la Tradition des Armuriers : ils sont quand même emmenés sur Brosyck pour témoigner devant les instances de l'empire du sort de l'un de ses officiers.

- VISITE GUIDEE -

- Le Procès :

Les PJ sont enfermés et gardés quelques temps sur le navire Armurier qui les emmène, ainsi que Wolthan et Oorbad, vers la planète Brosick. A leur arrivée, tous les acteurs de ce drame se retrouvent dans un vaste amphithéâtre à l'antique au milieu duquel se trouve une profonde arène circulaire. Le peuple des Armuriers tout entier semble s'être amassé dans les gradins pour assister au jugement de ceux qui ont détruit l'avenir de leur race. Toute la lumière est alors faite sur ce qui s'est passé quelques années auparavant : Wolthan et Oorbad sont accusés de génocide (cf. L'histoire). Après un rapide procès, ils sont condamnés à mort selon la loi du Divin Œuf. Ils sont cependant autorisés à prendre la parole pour se repentir de leurs actes avant l'exécution de la sentence selon les rites de la Tradition.

- Wolthan se dresse et clame de sa voix de stentor qu'il n'a aucun regret pour ce qu'il a fait ; il regrette simplement de n'avoir pas pu écouler cette richesse au meilleur prix, l'empereur s'en étant emparé.

- Oorbad tente de s'exprimer malgré les sanglots et les spasmes nerveux qui le secouent. Il parvient à formuler quelques regrets et surtout déclare qu'après s'être enfui avec une partie de la précieuse cargaison, il n'a pu se résigner à la vendre : prit de remords, il déposa les œufs sur une planète aux conditions climatiques analogues à celles régnant sur le petit satellite de Brosick. La Rébellion se révéla alors au grand jour et il rejoignit ses rangs. Il se propose d'échanger le nom de cette planète contre sa vie...

Ces deux déclarations bouleversent ces impassibles sauriens, surtout celle d'Oorbad. Mais comme le déclare aussitôt le Président du tribunal populaire, le Divin Œuf a rendu sa sentence et elle ne peut être ajournée. Cependant, la peine est modifiée : plutôt que de combattre ensemble ce qu'il nomme un Grizmoon, ils devront s'affronter l'un l'autre dans un combat à mort pour désigner celui qui aura l'honneur de mourir des coups de cette bête sacrée. Le Président ajoute qu'il souhaite ardemment qu'Oorbad remporte les deux combats pour pouvoir révéler la position de la planète qui a accueilli une partie de la future génération d'Armuriers : « Que le Divin Œuf soit avec toi... ».

- Duel au soleil :

Et les PJ là dedans ? Ils ne sont accusés de rien et ne sont pas dans le box aux côtés des deux affreux. Cette inactivité devrait plutôt les démanger depuis un moment : il faut donc qu'ils interviennent dans ce duel au soleil. Oorbad doit vivre pour pouvoir livrer son secret, mais les PJ doivent également respecter leur mission de départ.

Ce qu'ils peuvent faire :

- révéler leur appartenance à l'Alliance Rebelle (ou à la Nouvelle République) et proposer leur aide dans la recherche des œufs : les PJ peuvent parler au Président et lui proposer un jugement par l'Alliance. Faites leur comprendre qu'avoir les Armuriers dans le camp de l'Alliance serait intéressant pour celle-ci (capacité des Armuriers à améliorer les armes)

- ils peuvent descendre dans l'arène pour aider Oorbad dans son combat, ce que ne peuvent pas faire les Armuriers selon leurs traditions (jet en *Cultures* en Très Difficile) : le Grizmoon est alors lâché et les PJ doivent l'affronter seulement munis de vibro-lames.

Si vos PJ sont un peu trop attentistes : une Armurière les supplie de sauter dans la fosse pour soutenir Oorbad et leur explique que la tradition les y autorise ; Wolthan prend un plaisir sadique à combattre l'inexpérimenté et fragile Oorbad, le torturant littéralement après l'avoir désarmé : aucun Jedi qui se respecte ne peut laisser faire une telle chose...

Les PJ devraient donc logiquement intervenir et s'opposer à ce que Wolthan tue Oorbad. Au moment où ils sautent dans l'arène, des gardes Armuriers leur lancent des vibro-lames ; le Président interrompt le duel et annonce que les Champions vont devoir faire triompher le camp du Bien (les PJ reçoivent 1 point de Force) face au Grizmoon : d'immenses portes s'écartent lentement et une odeur putride se répand dans l'arène. Des cris gutturaux montent d'un sombre couloir et la bête apparaît aux yeux des PJ... Avant de mourir, Oorbad parvient à leur confier le nom de la planète où il a déposé les œufs (cf. L'histoire).

- Le Grizmoon :

C'est une sorte de grand singe haut de 3,5 m. à la fourrure bleue et au cuir très épais. L'espèce a longtemps disputé la suprématie du satellite originel des Armuriers avant que ces derniers ne la réduisent à l'état de reliquat exposé dans des zoos ou les jardins privés. Le cri terrifiant de cet animal n'a d'égale que sa force physique pour glacer le sang de n'importe quel PJ en mal de sensations fortes...

Type : prédateur des jungles

Dextérité : 3D+1

Perception : 3D

Vigueur : 6D

Talents spéciaux :

Griffes. Dommages : VIG+2

Crocs. Dommages : VIG+1

Armure. +1D de protection.

Déplacement : 12

Taille : 3,5 m de haut.

- Intervention musclée:

Il appartient au MJ le droit de faire intervenir les Commandos Impériaux de Wolthan au moment opportun. En effet, ce dernier est parvenu à dissimuler un émetteur sur lui, qu'il a déclenché à son réveil après avoir été enlevé, permettant à ses hommes de le localiser. Ceux-ci ont dès lors pu suivre le vaisseau Armurier jusque dans le système Brosyck. Leur but est évidemment de provoquer une attaque éclair afin de libérer leur patron le plus vite possible. Ils déclenchent donc une diversion aux abords de l'amphithéâtre, pendant que des hommes font sortir Wolthan de son trou et affrontent les quelques gardes restés dans cette zone.

5 soldats de choc munis de Propulseurs Dorsaux (cf. p.227 des Règles) et armés de Blasters Lourds débarquent dans l'arène et équipent Wolthan d'un Propulseur ; 10 autres font le ménage dans l'amphithéâtre et affrontent 6 Catlores déchaînés et une quinzaine d'Armuriers dans un concert de Blasters.

Commandos de choc : cf. p.208 des Règles.

Vos PJ doivent donc réagir en conséquence. Les PJ doivent affronter le Grizmoon quelques rounds ; puis tenter du mieux qu'ils le peuvent d'empêcher la fuite de Wolthan (les Commandos n'ont pas de Propulseurs pour eux mais pensent toujours que les PJ sont dans leur camp). Les PJ devraient pouvoir récupérer des Propulseurs sur des cadavres d'Impériaux tombés hors de l'arène sous les coups des Catlores pour poursuivre Wolthan dans le désert alentour. Les Impériaux tentent de rejoindre leur navette posée à environ 1km de là (soit à 2 sauts de propulseurs). Si les PJ sont tout proches de tuer Wolthan ou de le reprendre, un ou plusieurs hommes de ses commandos n'hésitent pas à se sacrifier pour le sauver. Autre possibilité : les PJ

respectent toujours leur mission initiale, auquel cas ils peuvent accompagner Wolthan, qu'ils n'ont pas trahi, dans sa fuite et devront affronter Armuriers et Catlores. Leur mission d'infiltration dans le camp impérial se poursuit et l'aventure se termine ici pour ceux qui ont choisi cette voie (cf. Epilogue).

- Wolthan et Mac Oorbad :

Au tout début de l'Empire, Wolthan n'était qu'un petit caporal et Oorbad un « négociant en art primitif » (en fait un petit contrebandier véreux). Ils se sont connus ou croisés dans le système de Brosyck ; puis la Rébellion a grandi et Mac Oorbad l'a rejoint tandis que Wolthan devenait subitement officier et chef de commandos.

Caractéristiques : vous n'aurez normalement besoin que de celles de Wolthan.

DEX 4D, Blaster 4D+1, Parade Mains nues 5D, Arme blanche 5D

SAV 3D, Intimidation 3D+2, Volonté 5D

MEC 3D, Propulseur Dorsal 4D

PER 3D, Commandement 6D

VIG 4D, Combat mains nues 6D, Résistance 4D+2

TEC 2D

Points de personnage : 12

Déplacement : 10

- EN ROUTE POUR DAGOBAB -

- Monter une expédition :

Après la fuite de Wolthan, les PJ retournent chez les Armuriers, inconsolables de la mort de Mc Oorbad. « Ainsi en a décidé le Divin Œuf ! », s'exclame le Président du tribunal. Les PJ devraient donc redonner du cœur au ventre à tous en annonçant qu'ils savent où se trouvent les œufs et en proposant, pourquoi pas, l'aide de l'Alliance dans l'expédition de secours.

Cette aide serait en effet la bienvenue : il s'agit de récupérer plus de 30 000 jeunes Armuriers sur une planète hostile et perdue dans l'espace. Les vaisseaux Armuriers de gros tonnage sont d'une lenteur affligeante et n'ont pas la capacité de transporter autant : plusieurs voyages s'imposent donc si les PJ ne songent pas à contacter leur chef de mission. Pour cela, ils doivent récupérer le *Demi Lune* sur Abol II. Le Major Carmenta ne sera pas très content d'entendre leur rapport. Il leur affectera cependant un cargo de grosse capacité et 3 Ailes-X d'escorte. Les PJ sont désormais chargés d'accompagner les Armuriers sur Dagobah et surtout de les gagner à la cause Rebelle.

C'est donc avec leur vaisseau et les renforts rebelles, plus une cinquantaine de « chasseurs » Armuriers, que les PJ s'embarquent pour Dagobah.

- Dagobah :

Retrouver les jeunes Armuriers sur cette planète grouillante de vie animale semble une mission impossible. Mais c'est sans compter sur la relation étrange qui unit ce peuple pacifique à la Force. À peine arrivés dans le système planétaire de Dagobah, les Armuriers adultes entrent dans une liesse sans borne qui jaillit de tous les communicateurs : ils ont senti leur progéniture et certains d'entre eux sont même entrés en contact télépathique.

Le cargo fourni par l'Alliance doit rester en orbite et ce sont les vaisseaux Armuriers qui feront les navettes pour ramener à son bord les quelques 10 000 rescapés de la couvée précédente. Ces jeunes ont survécu difficilement sur cette planète et seuls les plus forts d'entre eux s'en sont sortis. Les adultes sont très surpris de la facilité avec laquelle tous parviennent à communiquer

mentalement entre eux ou même avec les PJ. Ils projettent aussi parfois leurs pensées vers celui qu'ils décrivent comme leur bienfaiteur, un étrange et bienveillant petit être qui vit sur cette planète..., afin de le remercier chaleureusement. Le chargement tire à sa fin et tout semble se dérouler parfaitement bien quand soudain l'alarme retentit.

- Combat spatial :

En effet, il ne reste qu'une dizaine de vaisseaux Armuriers sur Dagobah quand une vingtaine de vaisseaux Impériaux émergent de l'hyperespace non loin de là : ils seront sur l'expédition dans peu de temps, juste assez pour que les PJ prennent une décision quant à la tactique à adopter. Il semble clair qu'il faudrait protéger le dernier chargement, puis couvrir la fuite du cargo rebelle en subissant l'attaque impériale de plein fouet, ou en attaquant les assaillants pour les déstabiliser.

Forces en présence : les PJ disposent donc de leur vaisseau, de trois Ailes-X, d'une quarantaine de cargos Armuriers ; le cargo rebelle fourni est peu maniable et n'est armé que de 6 tourelles de Blasters lourds ; une dizaine de vaisseaux Armuriers assurent donc sa défense une fois le dernier chargement effectué. Les Impériaux semblent donc pour une fois inférieurs en nombre, mais ils ont le *Darcksun* et sa puissance de feu, ainsi que 2 Croiseurs légers *Gardien* et 15 Chasseurs TIE/In.

Pilotes de la Bataille de Dagobah : cf. p.209 des Règles.

Le *Darcksun* : croiseur léger long de 300 m. *Echelle :* Vaisseaux de guerre. *Equipage* 200, *passagers* 200 (commandos) ; *maniabilité* 1D ; *vitesse spatiale* 6 ; *coque* 2D ; *écran* 3D+1 ; **Armes :** 20 Turbolasers, 5 de chaque côté (ord. de visée 3D ; dommages 5D) et 8 Canons à Ions, 2 de chaque côté (3D de visée et de dommages).

Wolthan est donc parvenu à suivre les PJ grâce à des traceurs placés à bord du *Demi Lune*. Son objectif est de récupérer un maximum de perles, même si pour cela il doit les prendre sur les cadavres des Armuriers, et de les écouler comme bijoux précieux à son unique profit cette fois-ci. Il pense qu'il n'aura aucun mal à se débarrasser de cette ridicule flottille avant d'arraisonner le cargo rebelle.

La bataille semble donc perdue avant même d'avoir commencé. Les Armuriers n'ont en effet jamais connus de bataille spatiale et leurs vaisseaux sont plus qu'obsolètes. Les Impériaux foncent droit sur la flotte rebelle, pensant n'en faire qu'une bouchée. Les PJ doivent penser à profiter de l'avantage exceptionnel que leur offrent les Jeunes Armuriers : la communication télépathique leur assure en effet +1D en Maniabilité, en Pilotage, en Ecran de Vaisseau et en Tactique. C'est comme si ils avaient une vue d'ensemble de la bataille, des positions de chacun, comme si ils pouvaient anticiper les mouvements (ils ont l'Initiative). Avec de tels avantages, les rebelles devraient parvenir à détruire les chasseurs TIE/In d'escorte ; les croiseurs légers prendront alors la fuite et le *Darcksun* semblera en faire autant avant de foncer sur le cargo rebelle dans une attaque suicidaire. Si vos PJ ne songent pas à utiliser les capacités spéciales des Armuriers, il se passera plusieurs rounds difficiles pour eux et leur flotte (Jets en Commandement Très Difficile) ; quand le carnage parmi les vaisseaux Armuriers sera trop important, organisez des péripéties pour qu'ils puissent tenter de s'enfuir.

- EPILOGUE -

L'aventure laisse donc une grande liberté de choix aux PJ ; il peut donc y avoir plusieurs épiques :

- les PJ sont avec Wolthan sur son vaisseau après leur fuite de Brosyck III et il les félicite pour leur aide précieuse ; il leur promet une bonne place dans ses commandos. Leur mission initiale se poursuit.

- ils sont parvenus à gagner à la cause rebelle les Armuriers et leurs alliés Catlores qui seront tous d'une aide précieuse dans la lutte contre l'Ordre Nouveau. Si Wolthan a survécu à la bataille de Dagobah, ils se sont fait un ennemi coriace.

- ils finissent lamentablement dans le ventre du Grizmoon ou échoués sur Dagobah...

Récompensez-les en fonction des actes héroïques qu'ils ont pu accomplir. Choisir de maintenir leur mission première est cependant moins héroïque que d'aider le peuple des Armuriers à récupérer sa progéniture...

- Les Armuriers de Brosyck :

Race proto-saurienne portée sur la Philosophie et très douée dans de nombreux domaines techniques : les Armuriers tirent leur surnom de la qualité sans faille des armes qu'ils fabriquent et qui sont très difficiles à se procurer.

Ils ressemblent à de grands varans ; ils mesurent environ 2,30 m. et possèdent une petite queue écaillée. Il se dégage d'eux une impression de puissance et de tranquillité : ces êtres sont toujours calmes, posés, ne s'emportant que très rarement, ce qui peut surprendre quand on ne les connaît pas bien. Leur philosophie et bon nombres de leurs Traditions se reportent à l'époque préhistorique où la race n'avait pas encore colonisé Brosyck et errait dans la jungle hostile du petit satellite orbitant autour de la géante désertique.

Ils sont à l'écart du conflit entre l'Empire et la Rébellion, bien que la prétendue supériorité des humains les fasse rigoler doucement. Ils regardent en effet avec amusement ces proto-simiens à la sexualité débridée et limités par leur côté affectif.

Dés d'attributs : 12D

Dextérité 1D/3D

Savoir 2D+2/3D+2

Mécanique 1D/4D+2

Perception 1D/2D

Vigueur 2D/4D

Technique 2D/4D+1

Sensibilité à la Force : oui. Les Armuriers possèdent tous au moins 1D en **Sens** : *Sentir la Vie*, et les plus doués sont capables de communiquer partiellement par *Télépathie*. Les Jeunes récupérés sur Dagobah montrent tous des capacités accrues de 1D et communiquent facilement par télépathie entre eux ou avec des gens proches.

Brosyck est une énorme planète dans le système du même nom, gravitant en troisième position autour d'un pâle soleil jaune. Cette chaude planète presque désertique est le paradis de la race des Armuriers. Cette race ET est en fait issue du petit satellite de Brosyck III : nés sur cette lune jungle à l'atmosphère étouffante, ils ont peu à peu éliminé leurs ennemis naturels, et ont

conquis leur espace proche. Cela leur a permis d'émigrer sur Brosyck afin de préserver écologiquement leur satellite originel, où ils continuent de déposer leurs œufs et de faire grandir la génération suivante. Il n'y a désormais plus aucun ennemi naturel aux jeunes sauriens qui naissent après deux ans d'incubation. Leur progéniture passe encore 18 ans sur le petit satellite, avant d'être amenée sur Brosyck et ses déserts.

Type : terrestre

Température : chaude

Atmosphère : Type I (respirable)

Hygrométrie : sèche (pas de précipitations)

Gravité : standard

Terrains : déserts

Longueur du jour et de l'année : 22 heures standards / 295 jours locaux

Races intelligentes : Armuriers

Astroport : inexistant

Population : 100 000 individus environ

Fonction de la planète : néant

Gouvernement : Conseil des Anciens et son chef, Van Da'al

Niveau technologique : espace

Les Armuriers ont en effet la particularité de ne se reproduire qu'une seule fois dans leur vie en pondant à l'âge de 60 ans. Ces proto-sauriens ignorent donc ce qu'est la sexualité (à la grande différence des races proto-simiennes...), sauf durant la phase de reproduction où les instincts se déchaînent... Cela donne une société tout à fait particulière où deux générations seulement se côtoient, avec une philosophie très originale fondée sur l'abnégation et le besoin de surmonter les difficultés. Le peuple des Armuriers possède également un rapport privilégié avec la Force. C'est pour cela qu'ils ne se séparent jamais de leurs perles, sortes de catalyseurs naturels de la Force (d'où l'intérêt de l'Empereur pour elles).

Vaisseaux Armuriers : il s'agit d'antiques cargos spatiaux sous-équipés, de forme ovoïde; hyperpropulsion X6 ; coque 2D ; 2 Canons Laser ; 40 m de longueur ; vitesse spatiale 5 ; écrans 1D.