

Don des Dragons

Attention aux coups
de soleil !

pour Star Wars

un scénario de Benoît Bastian



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

L'intrigue se passe une dizaine d'années après la bataille d'Endor et la chute de l'empereur Palpatine. La Nouvelle République est bien implantée, surtout dans les mondes du Noyau, anciennement bastion de l'Empire. Si la Nouvelle République est bien présente, elle n'est pas la seule. Un royaume connu sous l'appellation de Royaume d'Abraxas commence à se tailler la part du lion dans une partie des Mondes Colonisés. Pour ne pas être en reste, un autre dirigeant s'est fait connaître dans les mondes de la Bordure Extérieure. Ce dernier n'est pas un inconnu puisqu'il s'agit de l'ancien grand amiral Thrawn, qui compte restaurer l'Empire, mais sur des bases plus «saines».

La Nouvelle République n'est plus que l'ombre de celle instaurée au lendemain de la défaite de Palpatine, les glorieux anciens, les héros se sont retirés, soit volontairement, soit forcés pour laisser la place à de nouveaux sénateurs qui n'ont rien à envier à leurs prédécesseurs corrompus. Pour l'exemple, l'amiral Akbar a été convaincu de haute trahison et exécuté devant l'œil avide et cruel de l'holo-vision. Suite à cela, de nombreuses personnalités se sont retirées, Leia et Yan, pour élever leurs enfants dans les bordures, Luke pour enseigner la Force dans un collège loin de Coruscant. Avec l'impression de s'être battu pour rien. En fait, tous ceux qui faisaient l'unité de la Rébellion, puis l'Alliance Rebelle enfin la Nouvelle République, se sont retirés loin de tout ce gâchis.

L'homme fort de la République est un humain qui se nomme Treno Corwen, le chancelier de la République Galactique.

Le Royaume d'Abraxas est récent, quelques années, et s'étend entièrement dans les systèmes avoisinants celui de Bavaroc. Situé dans le monde du Noyau, il est basé sur le commerce et compte beaucoup sur son entente avec l'Alliance Marchande, entité indépendante qui régit tout le commerce intergalactique dans le monde connu. La fortune principale de Bavaroc est issue de l'extraction de minerai de rondium, qui permet de stocker toutes formes d'énergie ou d'information. Ce qui en fait un composant essentiel dans la construction navale, dans l'armement et dans les médias. Le roi Abraxas est un ancien sénateur de la République, qui a tourné sa veste pour être un membre éminent du Conseil de l'Ordre Nouveau puis maintenant le roi d'un amas de plusieurs systèmes planétaires.

L'empereur Thrawn est sans doute le plus connu. En effet, qui dans l'univers n'a pas entendu parler de ce stratège de génie qui a fait plier à plusieurs reprises les flottes de la Nouvelle République. Ce qui est nouveau dans cet empire qui reprend pleinement les bases de son prédécesseur, c'est l'absence de cruauté gratuite et la gestion pleine de bon sens des différentes ressources disponibles dans cette partie de la Bordure Extérieure. Il a dépensé sans compter pour permettre au système Solarien d'acquérir une place de choix dans l'univers, faisant de la Terre, sa capitale impériale. Son principal atout est sa flotte qui, si elle n'atteint pas la puissance de son illustre aïeule, peut compter sur des

officiers compétents et entièrement dévoués à leur grand amiral.

Voilà pour les grandes lignes de la géopolitique. On peut remarquer que la République et le Royaume sont presque frontaliers, tous les deux situés dans le Noyau, alors que l'Empire est plus libre d'étendre ses frontières, dans les Bordures Extérieures.

Le résumé

Les PJs sont des agents presque indépendants agissant pour le compte d'une corporation multi-planétaire, la FAXX, dont le siège est situé dans le système Solarien, sur Callisto, un des satellites de la planète géante Jupiter.

Ils ont été désignés pour accomplir une mission de routine : convoyer une missive étrange reçue sur le canal interne de la FAXX en provenance de la planète Bavaroc.

Les PJs sont donc envoyés sur Tornade, la base orbitale, jumelle de la Lune, siège de l'administration impériale, pour remettre cette missive du patron au grand patron, l'empereur. Si les PJs sont envoyés, c'est que les communications entre Callisto et la Lune ne sont pas encore assez sûres pour transmettre un tel message, il est donc préférable que le facteur humain soit privilégié.

Sur Tornade, les PJs auront la surprise de rencontrer directement l'empereur, qui leur demandera de se rendre sur Bavaroc en qualité d'employés de la FAXX pour mettre à jour certaines incertitudes planant sur certains de ses collaborateurs opérant sur Bavaroc.

En effet, L. se nomme Mona Lisa et est une espionne de Thrawn, œuvrant sous la couverture d'une marchande d'art, pour se renseigner sur ce secteur. Cela fait quelques temps qu'elle ne donne plus signe de vie. Ce message prouve qu'elle est encore en vie mais qu'elle serait en danger. Les PJs doivent donc aller sur Bavaroc libérer une dame en détresse...

Cette dame est en fait retenue prisonnière par les services du contre-espionnage du roi Abraxas, la Grande Garde. Elle a découvert que le système Bavaroc était en train de s'écrouler en super nova et que les jours de la population étaient comptés. De plus, le gouvernement tient cette information au secret pour ne pas déclencher une panique boursière et une fuite des capitaux hors du système. Selon ses informateurs, Bavaroc était stable et il est impossible que son soleil ne devienne une supernova en quelques années.

Quelqu'un a fait joujou avec quelque chose qui a déstabilisé le soleil de Bavaroc. Elle allait en savoir plus quand elle a été appréhendée par la Grande Garde et son chef, le colonel Fisk.

Peu de temps après avoir atterri, ils échappent à un attentat organisé par la Garde. Ils sont pris à partie par des gardes mais grâce à des renforts finissent par sauver la vie de Kenda Farral, une des responsables du réseau Transparence, un groupe qui prône la vérité à

tout prix. Avec le groupe Transparence, les PJs devront œuvrer dans l'ombre car leurs têtes sont mises à prix et les ressources de la FAXX saisies pour trahison et complot contre le roi. Ils apprennent que le responsable de l'agonie du soleil est Sardone Hounspa et que Mona Lisa va être exécutée pour espionnage et sédition dans deux jours.

Les PJs devront sauver Mona Lisa, évidemment avant son exécution, qui est sensée se passer devant les holo-visions de Bavaroc pour que chacun puisse voir ce qui attend les fauteurs de troubles.

Il leur faudra trouver quelle base orbitale sera le lieu de l'exécution et la prendre d'assaut avec les moyens du bord. Ce qui sera rendu difficile par la compétence des quelques gardes présents, le colonel Fisk supervisant lui-même l'exécution. Kenda Faral sera blessée et seul le colonel se dressera entre les PJs et Mona Lisa. Le colonel est un ancien des Gardes Pourpres et il semblera de taille à défaire tous les PJs...

Mona Lisa sauvée, les PJs devront se débrouiller pour s'échapper car ce n'est pas moins que le croiseur Agamemnon qui se portera au secours de la station. Ils apprendront que le soleil a été le sujet d'une expérience de grande importance. Le professeur Sardone Hounspa a en effet utilisé le puits gravitationnel de l'Agamemnon pour «vieillir» le soleil, car les rayons produits par une supernova en devenir sont uniques et doivent lui servir pour quelque chose d'encore inconnu. C'est, accompagnés de Mona Lisa et de peut-être Kenda Farral, que les PJs quitteront la station vers une des lunes de Zenobah, la planète la plus proche du soleil. En orbite de la deuxième, ils apercevront une petite station.

Là est situé le centre de recherche du Roi Abraxas dirigé par le Pr. Hounspa, là est situé le cœur du problème. Les PJs devront se débarrasser des quelques chasseurs de défense pour essayer de s'introduire dans la station, elle-même. Elle est défendue par des droïds de combat. Mais l'épreuve sera d'affronter le Pr. Hounspah. Les PJs seront-ils assez éloquents pour empêcher le savant de mener son projet à son terme : ramener à la vie l'empereur Palpatine.

Introduction : engagez-vous, reengagez-vous ! Garde à vous !

Les PJs sont tranquillement en train de savourer des jours de congés sur une des résidences de la FAXX, dans la cité-cratère de Reginn. Callisto, une des lunes de la planète géante Jupiter, est constellée de cratères dont les noms sont issus de la mythologie scandinave (cf. carte de Callisto).

Dans le plus grand cratère, Valhalla, est bâtie la plus grande ville de la lune. C'est dans cette jolie ville sous dôme, que se trouve le siège de la plus grande société du système solarien, la FAXX. Elle est dirigée par Benjamin Fax, le fils du fondateur de cette méga corporation, dont les ramifications sont beaucoup plus vastes que la version officielle ne peut le laisser

supposer. Si la FAXX est spécialisée dans l'extraction de gaz rares sur Jupiter, on peut imaginer qu'elle est présente à tous niveaux dans l'ensemble du système.

Les PJs sont employés par la FAXX, ils s'occupent de différentes missions de convois, de coups de poings, d'exfiltrations de documents, d'infiltration, d'espionnage... Mais là ils sont en vacances dans une des somptueuses villas mises à leur disposition par la direction.

Récemment, ils ont reçu une convocation de la direction leur enjoignant de rejoindre au plus vite la Tour, le siège de la FAXX. Ils sont reçus par Anselme Barbusse, le responsable des opérations qui leur explique le pourquoi de leur convocation.

Il y a deux jours, le patron a reçu un message étrange de la part de son directeur général sur Bavaroc (cf. Lettre transmise par B. Baran). Il semblerait que le destinataire principal de ce pli ne soit pas M. Fax mais quelqu'un d'autre. Anselme Barbusse confie la mission aux PJs de convoier le pli à son destinataire principal sur la base Tornade, qui se situe en orbite de la Terre. Un vaisseau, le Brazier, est mis à leur disposition pour la mission de routine. Ce pli est assez important et les transferts électroniques entre Callisto et Tornade ne sont pas assez sûrs. M. Barbusse insiste sur la prudence et la discrétion lors de cette ballade vers la capitale. Le voyage sera à la discrétion du MJ et devra durer au moins quelques heures car il n'y a pas de possibilité d'hyperespace dans le même système.

Sur la base Tornade, le centre de commandement de l'empereur Thrawn, ils seront reçus avec la méfiance et la prudence requise, même s'il semble que la venue des PJs était programmée, voir attendue. Quoique tenteront les joueurs, ils seront amenés vers une salle d'accueil spacieuse et décorée simplement. Après une attente relativement courte, un majordome distingué annonce son excellence Mario Gerssen, le gouverneur du système solarien.

Ce dernier les remercie chaleureusement d'avoir fait aussi vite et leur demande de lui remettre le courrier de M. Fax, qu'il transmet immédiatement à un jeune page qui quitte de suite la pièce. Pendant quelques minutes, son excellence parle de choses et d'autres. C'est à ce moment que l'empereur fait son entrée dans la salle, impressionnant dans son uniforme blanc.

Dans un silence de cathédrale stellaire, le gouverneur se retire avec déférence, laissant les PJs seuls avec le grand amiral-empereur.

Après quelques secondes où il semblera examiner les personnages, il les invitera à s'asseoir à sa table. Il se peut que quelques PJs soient déjà assis et ne se soient pas levés à son approche. Dans ce cas, il ne sera pas désagréable tout de suite, mais il n'oubliera pas ce ou ces impudents...

Il n'ira pas par quatre chemins et leur demandera de servir leur société, leur patron, leur empire, leur empereur. Contre rémunération, cela s'entend. La somme proposée est assez coquette : 20.000 ¢ par personne, le quart dès acceptation de la mission, rien si

refus. Thrawn leur expliquera qu'ils doivent se rendre sur la planète Bavaroc, dans le système du même nom, sous couvert de la FAXX pour retrouver un agent impérial, celle qui a réussi à envoyer un message codé. Sa signature est L. mais son nom de code est Mona Lisa. C'est un agent au service de Thrawn qui œuvre dans le secteur de Bavaroc comme marchande d'art.

L'empereur a de bonnes raisons pour penser que Lisa est retenue prisonnière quelque part sur Bavaroc. Les services de renseignement de l'empire, appelons-le le Bureau de Sûreté Impériale, le BSI, a appris que les royalistes d'Abraxas manigançaient quelques choses contre Thrawn et son empire, c'est pour cette raison que Mona Lisa avait été envoyée. Mais ce message est le seul depuis dix sept jours.

La présence de la FAXX sur cette planète est une bonne couverture, car elle permet au BSI d'être présent sur Bavaroc et aussi de pouvoir envoyer des hommes de M. Fax avec une autre mission...

Thrawn leur demande de partir immédiatement avec le Brazier de la FAXX.

Pour toutes demandes complémentaires : medpack, armes, casques,... ils ont déjà eu une avance de 5.000 ¢, si jamais cela dépasse, c'est à déduire du reste de la prime. Ils ont également en leur possession la carte ID de Mona Lisa avec sa description, son poids, sa taille, etc.

Episode 1 : Bavaroc, ton univers impitoyable !

Scène première : La croisière s'amuse !

Vient le départ pour Bavaroc. Un jet en Astrogation à 12 permet de gagner le système en 10 jours. Le voyage est tranquille, très tranquille, peut-être trop. Mais rien ne vient entacher la paisible croisière. Sauf si le MJ veut encore mettre en scène les vils pirates. Quelques heures avant leur sortie d'hyperespace, les voyants d'alerte s'allument et les voilà forcés de retrouver l'espace normal au beau milieu d'une bataille mettant aux prises plusieurs vaisseaux dont un très gros : l'Agamemnon, un croiseur de classe Interdictor. Les opposants semblent être des pirates se battant avec détermination, endommageant à plusieurs reprises le vaisseau amiral de la flotte d'Abraxas. Le plus valeureux des pirates est une corvette entièrement noire avec des lignes écarlates. Mais c'est aussi la cible privilégiée des tirs de l'Agamemnon. Laissez les joueurs libres de leurs actions. La corvette se rendra au croiseur, les autres vaisseaux pirates s'égaillant loin de l'Agamemnon.

Quelles que soient les actions des PJs durant l'escarmouche, ils ne pourront qu'apercevoir une navette Lambda aux couleurs de la corvette s'échapper de celle-ci avant qu'elle n'explose en une petite boule de feu. La navette semble aspirée par le croiseur.

Le combat étant fini, le vaisseau des PJs est de nouveau libre de rejoindre l'hyperespace, pendant les

quelques heures qui le séparent de Bavaroc. Dont les caractéristiques sont disponibles sur l'ordinateur de bord moyennant un jet de 14 en Systèmes Planétaires. Pour ceux qui essaient de s'intéresser aux pirates, un jet d'illégalité à 15 permet d'identifier les couleurs noires et rouges comme appartenant au Prince Noir. Ce dernier est un pirate reconnu comme étant sanguinaire et cruel. Il opère principalement dans le secteur du Noyau et s'attaquerait principalement aux vaisseaux de l'Alliance Marchande.

Les voyants passent encore au rouge, mais cette fois à la minute où le navordinateur l'avait prévu. Mais là, Ô surprise, à la place de la jolie boule verte et bleue qui devait apparaître dans le ciel étoilé devant les PJs, il y a une affreuse sphère brune et ocre : Bavaroc. Vu de l'espace, Nestro, la lune de Bavaroc, apparaît comme un endroit paradisiaque. Trois bases spatiales veillent en orbite, dont une semble être de combat.

Une frégate des douanes royale s'approche et demande la mise en panne du vaisseau des PJs en vue d'un examen volumétrique standard. Mettez autant de pression que vous le désirez, les étrangers ne sont pas les bienvenus, sauf s'ils arborent les laissez-passer de l'Alliance Marchande, ce qui n'est pas le cas des PJs. Si d'aventures, ils prononcent le nom de la FAXX, les douaniers se montreront plus suspicieux et leur demanderont leurs papiers, chose qu'ils n'avaient pas fait auparavant. Bref une fois les Douanes passées, le Contrôle Bavaroc prendra le relais et guidera le vaisseau vers Port Byrne, le plus grand aéroport de la planète. Près de 80% du tonnage de Bavaroc transite par Port Byrne. Construit à proximité de la cité de Byrne, les deux complexes sont reliés entre eux par un réseau de tunnels et de galeries. D'ailleurs toutes les cités dômes sont reliées par un réseau routier sous terrain.

Scène deuxième : C'est la fête au village !

Petite précision utile pour le MJ

Byrne-Cité est actuellement le théâtre de luttes armées entre les gardes du palais et toutes sortes de rebelles au pouvoir en place. Depuis quelques temps, la garde mène une violente campagne de répression contre les opposants au régime d'Abraxas. Le roi est en train de devenir un véritable tyran et son bras armé est Fisk, le colonel de la Grande Garde, les services secrets de Bavaroc. Après la capture de Mona Lisa, une vaste enquête révéla qu'un message de l'espionne avait été envoyé par Brendan Baran, le directeur général de la FAXX sur Bavaroc. Le roi, qui n'attendait qu'un faux pas de la puissante corporation, ordonna que la FAXX soit déclarée hors-la-loi et que ses actifs soient saisis. Bien entendu, cette manœuvre vient de débiter alors que les PJs viennent de franchir le contrôle Bavaroc.

Le vaisseau s'arrête enfin et les PJs foulent enfin le sol de Bavaroc, ils se rendent compte aussitôt de la forte chaleur régnante. À leur arrivée, une escouade

administrative se présente et demande un droit de séjour s'élevant à 10€ par personne plus 5€ par droïd plus 50€ pour la cargaison éventuelle. Si les PJs essaient de contacter la FAXX, ils arrivent sur le standard. La communication cesse peu de temps après, définitivement. L'attaque ayant commencée.

Plus tard, une luxueuse limousine aux armes de la FAXX les attend. Le chauffeur se présente comme le chauffeur particulier de M. Baran, le directeur général de la FAXX dans ce secteur. Il a été prévenu de l'arrivée des PJs et leur envoie Albert Nardogui, son chauffeur de choc.

Ce dernier ne connaît pas grand-chose mais il a déjà vu Mona Lisa et il sait que la FAXX lui a rendu quelques services. Mais depuis deux semaines environ, plus personne dans la société ne l'a revue.

La limousine s'engage dans les tunnels routiers qui mènent vers Byrne-Cité. Un jet en Perception difficulté 15, permet de remarquer que le speeder de luxe est le seul véhicule circulant dans ce sens. Un attentat est prévu contre la voiture blindée. Des tireurs sont en embuscade avec deux canons antichar. L'attaque sera déjouée si la voiture stoppe. Mais les 4 agresseurs, voyant que leur plan a échoué, se lancent à l'assaut du véhicule des PJs. Le combat devrait tourner à l'avantage de nos héros. Si l'un d'eux est capturé, il dira qu'ils ont été engagés par M. Fisk pour un petit boulot tranquille. Si on le pousse un peu (diff. 13), il avouera qu'il est un membre de la Grande Garde, et que les agents de la FAXX doivent être supprimés depuis que la société a été convaincue de complot contre le roi Abraxas. Monsieur Baran étant actuellement en fuite.

Laissez les PJs se débrouiller comme ils le désirent pour se rendre dans la ville, il n'y aura plus d'attaque.

Une fois en ville, sous le dôme protecteur, ils sont assaillis par l'odeur âcre de la fumée qui s'élève du centre ville. Des bruits lointains de combats ne sont pas faits pour rassurer nos valeureux héros. La ville semble être à feu et à sang. Albert reconnaîtra que le panache de fumée noire s'échappe de la tour de la FAXX et il fera tout son possible pour se rendre sur les lieux pour essayer de sauver son patron. Il est toutefois possible de le convaincre d'y aller discrètement, la limousine de la FAXX n'étant pas le meilleur moyen.

Quoi qu'ils fassent, ils sont pris à partie par un groupe de 10 gardes qui ouvrent le feu à grands renforts de «rebelles» ou «traîtres». Pendant 2 rounds, les gardes semblent avoir le dessus. C'est bien sûr au moment le plus critique que les renforts arrivent. Quelques hommes du réseau Transparence viennent pour faire pencher la balance du côté des PJs. Au final, il ne devra rester que les PJs et Kenda Farral, plus un ou deux rebelles. Kenda Farral est une jeune femme idéaliste, qui a pris les armes pour défendre sa planète contre les exactions des sbires d'Abraxas. Même si cela est en partie faux, elle considère que Bavaroc est devenue comme cela suite à des expériences militaires menées depuis l'arrivée d'Abraxas et de ses hommes. Avant son arrivée, il y a deux ans, tout allait relativement bien. Puis tout s'est détraqué. Et le soleil aussi. Le

groupe Transparence est un groupuscule œuvrant pour que la vérité éclate au grand jour : ce qui arrive au soleil est le fruit d'une expérience du gouvernement et ce dernier le cache pour une obscure raison.

Si les PJs font allusion à Mona Lisa, Kenda deviendra agressive et demandera pourquoi ils parlent de cette «fouteuse de merde». En effet, selon Kenda, Mona Lisa est venue pour infiltrer les factions antigouvernementales pour les faire tomber. La preuve est que peu de temps avant de disparaître, elle et Kenda avaient convenu d'un rendez-vous pour que le réseau Transparence apporte la preuve que la déchéance du soleil était due au facteur humain car il était stable et donc impossible qu'il ne se transforme en super nova en si peu de temps. Les informateurs de Kenda ont entendu parler d'un homme, le professeur Hounspa, qui serait la clé de tout ceci. Mais personne ne semblerait en savoir plus sur ses activités, sa localisation, ni même s'il vit encore. Bref un mystère de plus pour nos vaillants héros.

En vérité, Kenda et Mona s'appréciaient énormément, et lorsque la nouvelle de l'exécution de Mona Lisa dans deux jours en direct live, sur les écrans holos de Bavaroc, parviendra aux oreilles des PJs et de Kenda, elle demandera l'aide des personnages pour l'aider à s'évader. Elle expliquera si besoin qu'elle devait se garder de montrer qu'elle connaissait Mona par peur des agents de la Grande Garde.

Les PJs ont la bonne réponse avec la fiche ID de Mona Lisa confiée sur Tornade au début de la mission, libres à eux de participer. C'est un exemple, mais cela peut être un bon moyen de s'introduire dans le casino.

Les PJs ont deux jours pour trouver le lieu de l'exécution de Mona Lisa, la libérer avec les maigres moyens du réseau Transparence et repartir. La routine !

POUR SE MOQUER DES ÉMISSIONS DE TÉLÉ RÉALITÉ

L'exécution aura lieu en direct et les holospectateurs auront l'opportunité de voter pour choisir eux-mêmes le mode d'exécution en composant le numéro de la Mazura : la chaise électronique, la pendaison, la noyade ou l'écartèlement. Le présentateur vedette Mikoz Lesagass, fait son show pour promouvoir le spectacle. Les spectateurs peuvent répondre à la question «QUELLE TAILLE FAIT LA TERRORISTE MONA LISA EN CM ?» Les bonnes réponses peuvent participer au tirage au sort qui permettra aux 8 heureux gagnants d'assister à l'exécution en VIP.
C'est beau l'holoréalité...

Episode deux : Et si le vrai luxe était dans l'espace ?

Scène première : Welcome to Flotsam Paradise !

L'espionne de Thrawn est retenue prisonnière en orbite, dans l'une des trois bases flottant dans l'espace autour de Bavaroc. Jetons un regard sur ces trois bases orbitales.

La première est une base de recherche appartenant à une Méga Corporation, l'IX. La deuxième est un dock spatial suffisamment grand pour réparer l'Agamemnon. Doté de canons pouvant assurer une défense limitée, il est la possession de la Méga Corporation Arès.

La troisième est un casino orbital aux armes de la Méga Corporation Mazura Loisirs. Son cadre luxueux en fait le lieu idéal pour des retransmissions de concerts ou de congrès divers et fastueux.

Les deux dernières Corpos font partie de l'Alliance Marchande, IX étant censée être neutre et le rester. Mona Lisa est retenue prisonnière dans un endroit possédant des moyens holos conséquents, le casino.

Si le casino est doté d'un service de sécurité limité, son accès par la force est néanmoins délicat, surtout que non loin croise l'Agamemnon.

Les PJs ont plusieurs moyens de découvrir le lieu de détention de Mona Lisa :

- L'exécution aura lieu en direct live en holovision, donc dans des installations supportant des directs en holovision. Sur Bavaroc, seuls trois lieux en sont dotés : le palais royal, le siège de la Mazura et le casino.

- Il est probable que le colonel Fisk soit présent lors de l'exécution, or en se renseignant auprès de la capitainerie de Port Byrne (Marchandage, Persuasion ; diff. 15 ou bien Intimidation diff.17) on apprend que la navette personnelle de M. Fisk s'est envolée il y a deux jours vers l'Agamemnon pour se rendre ensuite pour une réception au casino. L'agent de la capitainerie ne sait pas quelle réception.

- Dans un des bars de Port Byrne, il est possible de rencontrer des clients du casino se plaignant d'avoir été expulsés manu militari du casino par des personnes très désagréables et dont la description faite ressemble à M. Fisk.

En tous cas, la tête des PJs est mise à prix dans la journée qui suit l'altercation avec les gardes. La première chose à faire c'est de DISCRETEMENT trouver un vaisseau capable de les emmener en orbite, de pouvoir éventuellement se défendre en cas de pépins et d'aller vite, très vite (genre le Faucon Millenium, mais il n'est pas disponible !). Laissez-les se débrouiller, il ne faut pas les bloquer dans leur recherche, ne soyez pas trop dur !

Par exemple, les autorités de Port Byrne ne seront pas regardantes si un vaisseau de l'Alliance Marchande décolle sans fournir les autorisations...

Si vous tenez à avoir et à faire vivre un PNJ, Kenda Farral peut accompagner les PJs. De plus, Transparence est prêt à fournir deux hommes pour un coup de main.

Dans l'espace de Bavaroc, le seul problème est l'Agamemnon qui est accosté aux docks.

Mona Lisa est détenue dans le casino, qui a été vidé pour l'occasion. C'est dans la grande salle de cérémonie qu'une chaise électronique, un gibet, un aquarium ou un trépied pour écartèlement ont été mis en place, sous la surveillance du colonel Fisk en personne. Huit loges de luxe ont été mises en place pour l'exécution.

Si l'accès au casino ne pose pas de gros soucis, la station étant dépourvue de canons, les opérateurs senseurs ont repéré un vaisseau non répertorié volant vers eux et ils essaient de communiquer avec eux pour leur signifier que l'accès au casino est interdit jusqu'à nouvel ordre.

Il est souhaitable que les PJs passent outre cette recommandation et essaient d'accoster prétextant une panne quelconque. L'Agamemnon sera prévenu et se mettra en route mais lentement car les escadrons de chasseurs ne sont pas encore disponibles.

En tout état de cause, les PJs seront attendus par le comité d'accueil du casino, une demi-douzaine de braves stewards (cf. le 5^{ème} Élément) qui ne feront pas le poids mais pas du tout.

Par contre les gardes qui accompagnent le colonel Fisk seront d'un autre gabarit. Pensez aux guets-apens dans les couloirs luxueux du casino. Les gardes ne sont qu'une poignée mais ils doivent empêcher les PJs par des actions de commandos, voire de guérilla.

Assez rapidement, les générateurs seront coupés et le casino sera plongé dans une douce pénombre. Plus aucun ordinateur ne fonctionnera, sauf bien sûr ceux du poste de commandement évidemment gardé par 4 gardes.

Une fois le poste de commandement conquis, les générateurs remarqueront ainsi que les ordinateurs. Grâce aux senseurs, les PJs sauront où se trouvent toutes les personnes vivantes du casino. 4 points vivants se situent dans la grande salle et 8 (les PJs + PNJs) sur la passerelle.

La lumière étant revenue, les gardes se doutent que les héros sont victorieux dans la bataille du poste de pilotage. Fisk envoie deux de ses gardes prévenir toute évasion des agresseurs en s'échappant avec le vaisseau, dans l'espoir de retenir les PJs dans le casino. Pour plus tard, les tuer un à un devant les holocams. Avec des renforts.

En tout cas, la prisonnière est retenue dans la Gran'Salle, un gigantesque et luxueux théâtre de forme circulaire. Au centre, sur l'estrade centrale, la chaise attend, le colonel à ses côtés, armé et décidé. Sur la chaise est attachée Mona Lisa.

Le combat contre Fisk doit être épique et sans répit, ce dernier étant un ancien Garde Impérial, un Pourpre.

Au final, Fisk doit s'écrouler, non sans avoir donné beaucoup de fil à retordre à nos grands héros. Les gars

du réseau Transparence sont les premiers à tomber sous le feu de Fisk, Kenda devra être grièvement blessée.

Mona Lisa est neutralisée, mais toujours jolie. Elle fut maquillée pour passer à l'holovid. Sous le maquillage, on peut remarquer des traces de coups, de brûlures, de coupures, bref de tortures. Une condamnée à mort déjà rouée de coups, c'est pas un bon coup de pub. Il faut que la victime soit en bonne santé.

Il faut un medpack pour sauver l'espionne, car il est évident qu'il faut la ramener vivante à Thrawn. Une fois Mona Lisa sauvée, il faut maintenant s'échapper du casino.

Si les gardes envoyés par Fisk s'échappent avec le vaisseau, les PJs seront un peu coincés mais ils auront le plaisir de voir par les immenses baies «plastivitrées», les turbolasers longue portée de l'Agamemnon ouvrir le feu sur leur vaisseau et le réduire en «poussière spatiale». Il leur restera l'option «canot de survie» pour s'échapper. Il existe également l'option navette personnelle du colonel, cette dernière est dans les docks VIP du casino. Un jet de 18 en sécurité permettra aux PJs de rentrer à bord de la Lambda Noire du colonel. Un jet en Prog./Rép. Ordinateur à 17 sera nécessaire pour ouvrir les lourdes portes blindées de la station, avant-dernier rempart vers la liberté. Le dernier étant évidemment l'Agamemnon qui est à portée de tir de la navette. L'opérateur radio du croiseur demandera bien sûr l'identification des occupants de la Lambda. Le mieux est que l'un des PJs déguise sa voix, même très mal, pour ressembler à celle du colonel Fisk et ordonne qu'on les laisse passer sans encombre. Le bluff peut marcher.

Si les gardes se font intercepter par les PJs, ils auront trois options de fuite : leur vaisseau, qui deviendra la cible de l'Agamemnon ; les «canots de survie» du casino, qui leur permettront de s'enfuir vers Bavaroc ou bien le vaisseau personnel du colonel Fisk, la meilleure solution pour quitter le casino.

Si les PJs s'enfuient par les canots de sauvetage, ils arriveront sur Bavaroc où ils devront encore une fois dérober un vaisseau pour aller vers le soleil du système où les attendent la dernière partie de leur aventure.

Scène deuxième : Où sont les femmes ? Avec leurs gestes plein de châarme ?

Quelle que soit l'option prise par les PJs, ils se retrouvent dans un vaisseau avec une Mona Lisa inconsciente, mais vivante, une Kenda blessée et (peut-être) vivante. Ils seront peut-être tentés de se barrer toute suite vers la base Tornade, c'est bien sûr à ce moment que Mona Lisa se réveille (la Force certainement !) et qu'elle leur demande de rester dans le système Bavaroc afin de la sauver.

Ce que Mona Lisa sait :

Elle sait que le soleil de Bavaroc était stable mais que son noyau a été le fruit d'une manipulation, comme s'il s'était effondré sur lui-même. Il ne serait pas impossible selon les savants qu'elle aurait

rencontrés, que l'origine soit gravitique. C'est-à-dire, un affaissement de la masse du noyau par compression de la gravité dudit noyau. Ce qui crée une supernova en moins de deux ans. Cela fait deux ans maintenant que le soleil est en proie à des sautes d'humeur. Le roi est au courant mais il préfère garder encore le secret de la supernova car sinon cela créerait une panique et une fuite des capitaux, ce qu'il ne veut évidemment pas. Tous les scientifiques ont été envoyés ailleurs dans le royaume sauf les astrophysiciens qui ont été convoyés dans le plus grand secret vers un endroit inconnu. D'après le BSI, ce serait en rapport avec l'empereur. Ce qui a poussé Thrawn à l'envoyer ici dans l'espoir de découvrir quoi.

Kenda semblait en savoir plus mais elle est encore neutralisée, elle ne possède pas les pouvoirs de la Force qui lui permettent de guérir plus vite.

C'est à ce moment que les PJs devront se souvenir de ce qu'avait dit Kenda lors de leur rencontre : que la clé semblait être le professeur Sardone Hounspah.

Mona Lisa se souviendra qu'une station en orbite de Zenobah appartient au professeur Hounspah.

Si Kenda est consciente, c'est elle qui en parlera devant les PJs et Mona. S'ils décident de rentrer sur Tornade, Mona essaiera de convaincre les PJs que le système Bavaroc est en train de mourir et qu'ils ont peut-être le pouvoir de sauver des millions de personnes. Ils peuvent refuser, bien sûr, et s'entêter à retourner sur Tornade, mais cela ne serait pas charitable (et pas dans l'esprit de la convention). En tout cas, ils auront réussi la mission de Thrawn.

Les PJs doivent se rendre sur Zenobah, la première planète du système et donc la plus proche du soleil. La luminosité devient vraiment insoutenable dans le poste de pilotage, malgré le filtre solaire, alors que nos infatigables héros s'approchent du soleil et des lunes de la planète : Arzarah et Krakoukah. Un jet moyen de senseurs permet aux PJs de découvrir une station orbitale dans la zone d'ombre d'Arzarah. S'ils s'approchent assez près pour tenter une focalisation sur la station, elle se défend en lançant deux missiles à acquisition de cibles, pendant que quatre chasseurs Tie s'élanceront vers le vaisseau avec la forte idée d'en découdre.

La station possède un canon laser et ils s'en serviront seulement quand les chasseurs seront anéantis, car les servants du canon ne sont vraiment pas des pros, ce sont des scientifiques. Ils ne tireront qu'à courte portée. Si les PJs font un scan des formes de vies, rien ne marche à cause des radiations. Seule la Force est utile dans ce cas, et le résultat est : 5 formes vivantes.

Une fois arrivés ou à l'intérieur du pont d'envol, les PJs ne seront pas tirés d'affaires. Cette fois, ce ne sont pas des humains qui attendent de pied ferme les héros qui doivent être fatigués. La chaleur est suffocante dans les docks et le silence y est effrayant.

Un jet de Perception moyen réussi et les PJs empêchent l'embuscade : trois droïds de combat ouvrent le feu sur les héros. Kenda, si consciente,

ne l'est plus, touchée de plein fouet par deux tirs de blasters. L'occasion, si un des joueurs est sensible à la beauté de la jeune femme, d'essayer de pousser Kenda à terre, histoire de la sauver d'une mort certaine. Mona essaie de se retrancher dans le vaisseau et devient la cible de tirs de blasters ; elle aussi s'écroule neutralisée (ou morte selon le MJ). Normalement, les PJs doivent avoir du mal à s'en sortir, mais les droïds sont la dernière barrière jusqu'au professeur Nounspah. Les quatre scientifiques se terrent dans leurs quartiers et si les Joueurs les trouvent et les questionnent, ils répondront qu'ils suivaient les ordres du professeur Nounspah et qu'ils expérimentaient une solution visant à faire vieillir le soleil pour qu'il émette ce que le professeur appelait les Ouns : les radiations provoquées par un soleil en train de mourir. Il disait s'en servir pour la vie. Ils savent que le professeur vit reclus dans sa salle de recherche, aux niveaux inférieurs de la station. Ils ne savent pas grand choses d'autre.

Faites monter la pression au fur et à mesure que les PJs descendent par les escaliers illuminés par une faible lumière, les turbolifts étant hors services.

Au dernier étage se trouve le laboratoire du professeur Nounspah, qui s'ouvre sur une vue somptueuse sur l'espace. En effet, le «sol» est une gigantesque baie en plastacier, qui donne aux visiteurs l'impression de marcher dans le vide stellaire sans scaphandres pour les protéger. Au milieu, un homme assis derrière un bureau. Le plateau de son bureau semble être un grand écran d'ordinateur. Une cuve, qui semble vomir des câbles, ressemblant à un sarcophage trône non loin de lui. L'homme lève les yeux vers les PJs et leur demande qui ils sont et ce que peut faire le professeur Nounspah pour eux.

Sardone n'est pas un criminel, c'est un scientifique qui vit dans son monde. Il s'est donné comme but de ramener à la vie un clone pour la Science. Et les rayons émis par une supernova le permettent. Mais il n'avait pas les moyens de construire une telle merveille de station, ni l'envie de trouver une supernova, c'était trop risqué. Le fait est que l'amiral Fisk l'a convaincu de tenter l'expérience, qu'importent les moyens. Et il avait les moyens ! Il lui a construit la station, fourni les astrophysiciens et même trouvé un clone, celui de l'empereur Palpatine. D'ailleurs, Sardone le considère comme un mécène. Sardone ne fait ceci que pour la science, peu lui importe la politique.

Si les PJs «tiquent» à l'énoncé du grade de Fisk, c'est normal. Le colonel Dontuo Fisk est le frère de l'amiral Edgardo Fisk, ce dernier étant le commandant de l'Agamemnon. Le vaisseau dont le puits gravitationnel a servi à vieillir le soleil. Tous les six mois, le puits est actionné sur le cœur du soleil ce qui le fait s'écrouler. D'ailleurs, quand Sardone parle du croiseur, un jet réussi en Perception (18) permet de remarquer celui-ci en approche. Un jet à 23 permet de se rendre compte que le «sol» agit comme une loupe et donc que l'Agamemnon est à plus d'une heure.

Ce qui signifie que les joueurs ont une heure pour convaincre le savant de sauver le système Bavaroc.

Laissez les dés en dehors de tout cela, tout se jouera avec le roleplay essentiel à tout joueur de JdR. C'est vous, ô MJ, qui tiendrez le rôle peu enviable, d'arbitre, c'est vous qui aurez entre vos mains, la destinée de Bavaroc.

Epilogue : Armageddon (des Dragons)

Le seul moyen est d'essayer de convaincre Sardone d'arrêter ses recherches. Si le savant continue à vieillir le soleil, l'empereur Palpatine reviendra à la vie par la destruction d'un monde entier. Si Sardone stoppe ses recherches, le soleil de Bavaroc se stabilisera en une géante rouge et avec le temps, le savant et ses assistants pourront trouver un remède. Mais le clone de l'empereur Palpatine ne reviendra pas à la vie. Et les PJs auront sauvé des millions d'âmes...

Mais s'ils réussissent à le convaincre, il faut encore l'emmener avec Mona sur Tornade. Il ne peut rester sur Bavaroc car sinon «on» aura vite fait de le re-convaincre de continuer ses recherches. Mais l'Agamemnon est sur le chemin et le semer ne sera pas facile. Cinq jets en Pilotage difficulté 20 seront nécessaires pour s'échapper de l'action des puits gravitationnels de l'Agamemnon, un échec et c'est un turbolaser qui touche. Si réussite, les PJs réussissent à passer en hyperspace même si un jet en Astrogation à 17 est demandé pour retrouver du premier coup le système solaire et la base Tornade. Il est évident que Thrawn sera extrêmement ravi de voir son espionne, un savant de premier ordre, un monde sauvé et un Palpatine tué dans l'œuf, tout cela par un petit groupe d'agents de la FAXX. Accordez ce qu'ils veulent dans les limites du raisonnable.

Carte de Callisto. Projection de Mercator. Échelle 1/66 000 000. 1 cm sur l'équateur correspond à 660 km en réalité.



