

Un espion qui espionne son employeur

Histoire :

L'histoire débute sur Hoth. Lorsque les stormtroopers investissent les locaux, le groupe de PJs entendant leurs pas ainsi que les AT-AT en surface, doivent rejoindre leur vaisseau puis une fois à son bord se rendre au point de ralliement sur la planète. D'ici la princesse Leia dit aux rebelles de se disperser pour éviter d'être repérés. Elle confie à nos PJ une mission spéciale : ils devront se rendre sur la planète Coruscant et trouver un espion impérial qui les avait infiltrés (l'Alliance découvre un jour une communication de son espion destinée à l'empereur) puis ils devront s'infiltrer dans le centre de contrôle des communications impérial et introduire un virus dans les terminaux pour permettre ainsi à la rébellion de ne pas se faire repérer lors de son rassemblement sur la planète Endor.

1) Evasion de la base sur Hoth :

1° Cette salle est un dortoir. Il y a plusieurs armoires avec différents costumes et tenues des soldats de l'alliance ainsi qu'un coffre avec serrure codée (il contient 1 blaster lourd et ainsi qu'un passe de sécurité). Il y a également une unité de stormtroopers.

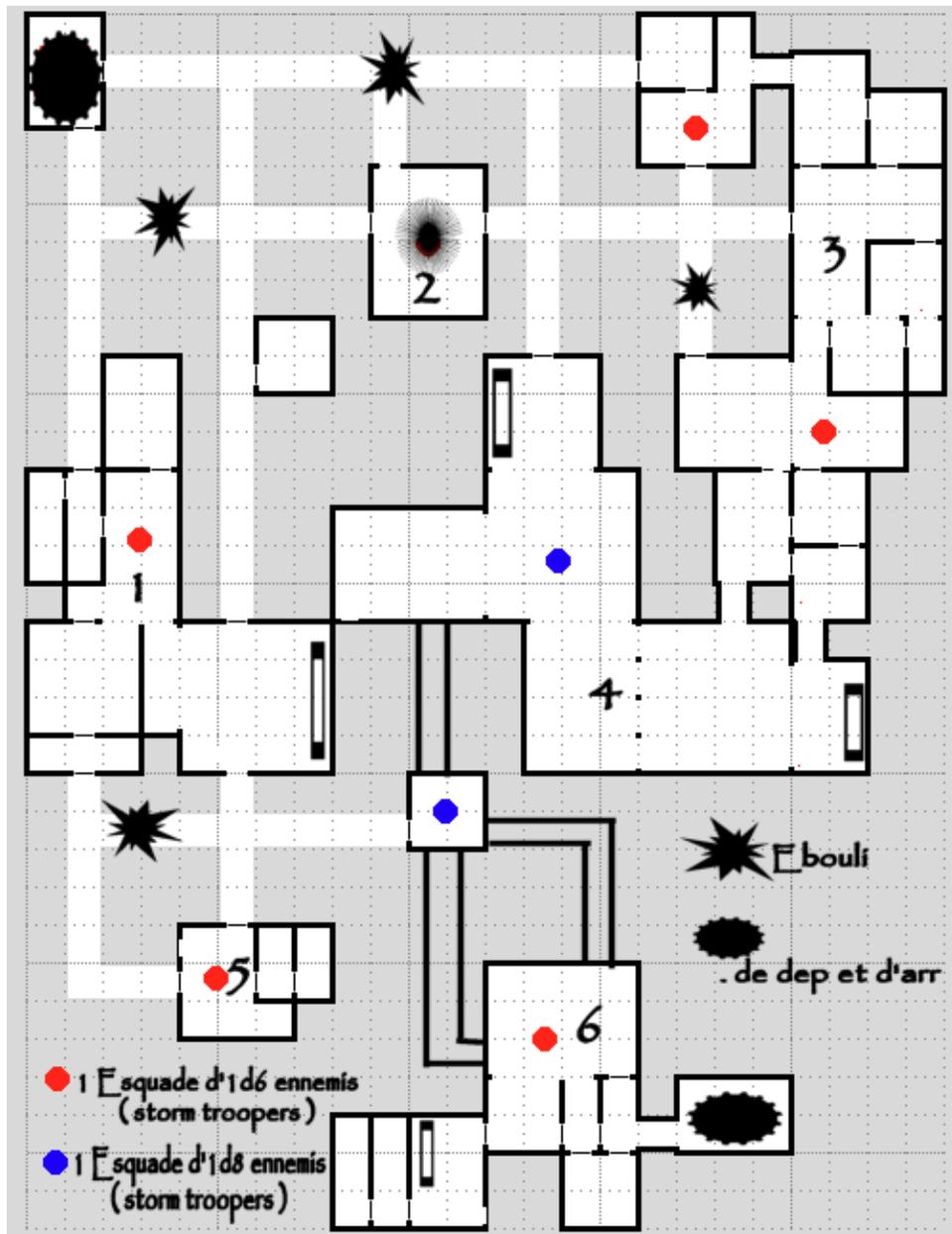
2° Lorsque les PJs pénètrent dans cette salle le sol se met à vibrer et le pied d'un AT-AT vient de traverser le plafond. Tous les PJs dans la salle sont bloqués sous le membre qui vient de se briser du reste du squelette métallique.

3° Lorsque les PJs entrent dans cette pièce qui contrôle l'ouverture des portes, il est donné aux PJs la chance de stopper l'invasion. Il y a plusieurs ordinateurs ainsi qu'une radio qui grésille puis une personne parle. Cette voix répète sans arrêt le signal code d'évacuation. Dans ces pièces il y a 2 unités de stormtroopers.

4° Cette salle est le hangar principal. Lorsque les PJs y pénètrent, un escadron de snowspeeders décolle et disparaît. Ils se font tirer par un blaster sur trépied contrôlé par 2 stormtroopers qui ne tardent pas à les repérer et leur tirer dessus. Il y a 2 caisses de matériel (contenant plusieurs outils et des cellules d'énergie).

5° Cette salle contrôle le canon à Ions (tirez quelques coups ne serait pas une mauvaise idée). Elle a été investie par 1d6 stormtroopers.

6° Les voilà arrivés à destination. Ils pourront démarrer leur vaisseau lorsqu'ils se seront occupés de l'escouade de stormtroopers. Si les PJs cherchent, ils trouvent une caisse qui contient 2 grenades et 2 charges d'explosif à déterminer).



2) Explication de la mission et atterrissage sur Coruscant

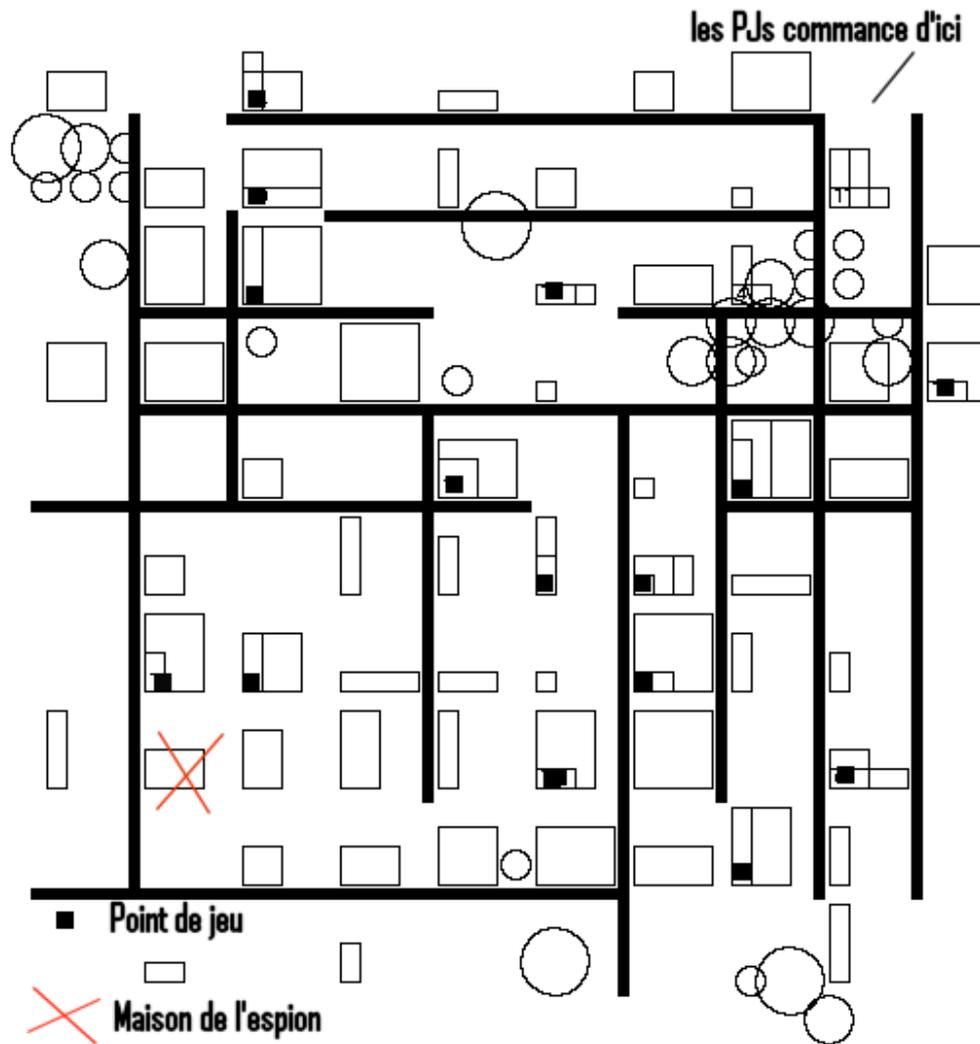
Arrivés au point de ralliement la princesse Leïa vous explique votre mission.

« Amis de l'alliance un espion impérial qui s'était infiltré parmi nous, vient de s'échapper.

Nous avons réussi à déterminer son point de chute : Coruscant. Vous devrez le retrouver et nous le ramener vivant. S'il essaye quoi que ce soit sur vous, tuez-le, nous ne pouvons pas risquer une identification des membres de l'Alliance sur les différentes planètes qui ont rejoint notre cause. Sur ces mots je vous laisse ».

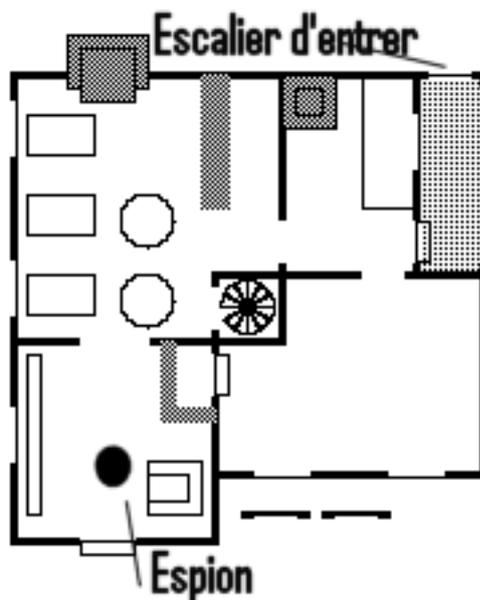
Elle vous donne 100 crédits pour vos dépenses ainsi qu'un passe de contrôle pour l'entrée n°59 située en haut sur votre carte.

Les PJs devront faire un jet de Perception pour trouver l'entrée (difficulté 12). Dans le cas où ils n'y arriveraient pas ils devraient atterrir clandestinement sur une plate-forme et avoir affaire ainsi aux autorités. Ils leur demanderont une amende de 1000 crédits par nombre de vaisseaux (ils ne sont pas sensibles à la Force, petit jedi, car leurs cerveaux sont contrôlés par un ordinateur situé au cœur de la prison (plan ci-joint ; le MJ détermine les ennemis)). Ensuite ils pourront atterrir sans problème.



-petite précision : le n°59 est le quartier où le suspect est normalement censé résider.

Les PJs arrivent devant la porte, fermée. S'ils arrivent à entrer silencieusement l'occupant ne les entend pas. A chaque action qu'ils feront à l'intérieur ils devront faire un jet (1d6 : 1 et 2, l'occupant se réveille et s'enfuit sans que les PJs ne le remarquent et 3 4 5 6, l'occupant n'entend rien).



Si l'espion s'enfuit et que les PJs fouillent la pièce ils trouveront un ticket d'un match d'astroball qui a lieu le jour même et devront donc aller au stade. S'ils l'attrapent ils devront l'emmener à leur vaisseau et l'emprisonner puis trouver un moyen de s'infiltrer dans la tour.

Si l'espion s'est échappé, il s'agit maintenant du stade. Ce morceau du scénario est fragmenté en 2 parties :

-l'entrée (payante bien sûr, 50 crédits par PJ, c'est que c'est un grand match). Il est donné aux PJs l'opportunité de faire des paris. Le MJ lance alors autant de d6 que de joueurs tandis que les PJs lancent pour leur somme totale de crédits /600 arrondi au supérieur (ex : un groupe de PJs ayant 4000C les divisera par 600 et lancera 6.6667d6 soit 7d6). Les paris ne dépassent pas 1000C (il ne faut sombrer dans le vice...). Les PJs gagnent la différence entre la somme des dès du MJ et la leur multiplié par 50C (ex : le MJ a un total de 18 et les joueur gagnants de 32, ils gagnent $(32-18) \times 50 = 700C$). On ne peut parier qu'une fois !!!

-Ensuite la localisation. La princesse Leïa vous envoie son portrait robot reconstitué au millimètre. Donc s'il y a des Jedi intelligents ils utiliseront le pouvoir Détection de la vie avec un bonus de +2. S'ils échouent chaque autre tentative aura un malus de -2 non additionnel. Lorsque l'espion sort du stade vous arrivez dans une ruelle sans issue. Lorsque vous arrivez au bout 3 chasseurs de primes vous encerclent (le MJ décide de leurs caractéristiques). A la fin du combat chaque joueur lance 1d6+1 : si l'un des joueurs fait 5 6 ou 7 il capture l'espion et l'emmène au vaisseau ; si un joueur fait 1 2 3 ou 4 il tire sur l'espion et le blesse mortellement. L'objectif accompli les PJs retournent au vaisseau. Les PJs reçoivent un nouveau message de la princesse Leïa. Dans ce message elle envoie le virus et les plans du centre des communications.

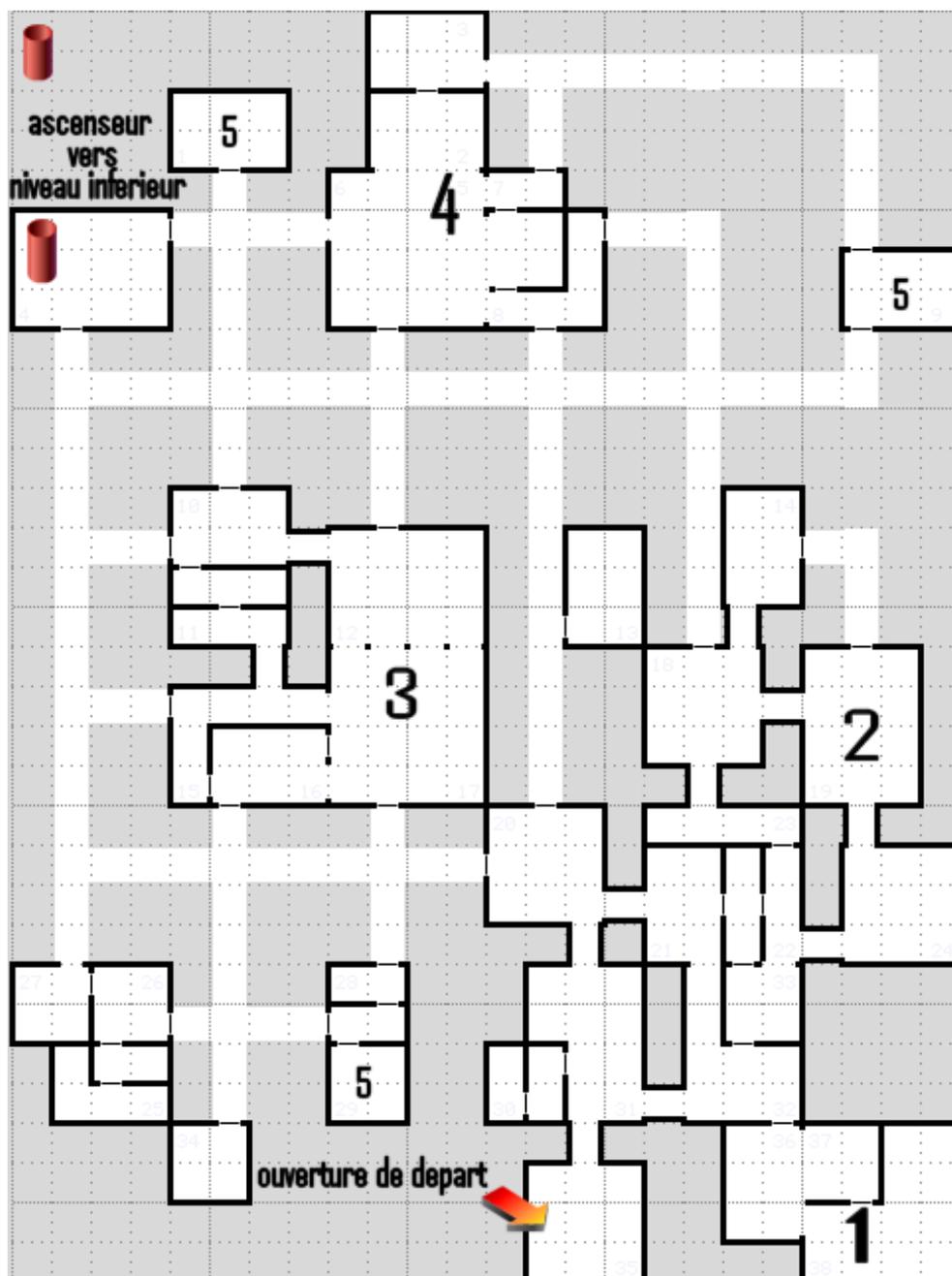
3) Le centre de communication.

Dans son dernier message la princesse vous indique également l'adresse d'un cambrioleur qui opère pour l'Alliance. Elle pense qu'il pourra certainement aider les PJs à pénétrer dans le centre (mais ses services sont payants). Les PJ peuvent donc aller à sa rencontre et lui proposer de l'argent ou bien se rendre directement au centre de communication.

Ici je sépare le scénario en 2 : avant cette phase du scénario j'autorise les PJs à acheter des tenues de Coruscant pour passer inaperçus (n'importe quel vêtement coûte 20C).

-1° Avec le cambrioleur :

Avant toute chose je tiens à préciser que ce cambrioleur ne sait pas se battre, il se cachera à chaque combat. Il aidera juste les PJs à pénétrer plus facilement dans le complexe. Comme je l'ai précisé plus haut les PJs ont le plan mais aucune indication mis à part l'ascenseur et les chiffres qui leur indiquent les salles importantes.



Dans chaque salle il y a du personnel de maintenance ou technique, les PJ's pourront à loisir assommer le personnel et cacher leurs victimes dans les placards numérotés par « 5 ».

1° La salle 1 contrôle les caméras des couloirs : possibilité de les désactiver. Il y a 1 personne dans cette salle. A chaque fois que les PJ's seront dans un couloir, une personne du groupe lancera un d6 : s'il fait 1 les caméras, si elles n'ont pas été désactivées, repèreront l'intrus et activeront l'alarme, entraînant ainsi l'arrivée de la garde (il n'y a aucun moyen de s'échapper je prierais donc le MJ d'en informer les PJ's). Si l'alarme est déclenchée la mission échouera, car l'attentat provoquera la méfiance de l'empire et redoublera le nombre de gardes.

2° Cette salle contrôle les alarmes incendie. Il y a 2 personnes dans cette salle. Dans cette salle, possibilité d'activer l'alarme pour faire évacuer le personnel, laissant ainsi la voix libre aux PJ's jusqu'à l'arrivée des secours, c'est à dire 20 actions à effectuer pour les PJ's.

3° Cet ensemble de salles est le vestiaire. Dans les placards il y a des vêtements de travail et 6d6 crédits. 1 personne de sexe féminin est en train de se changer mais c'est une extraterrestre qui est apparemment obèse (s'il y a des amateurs...). Je rigole, c'est un top model qui est chef du service).

4° Cette salle est l'entrepôt du matériel. Vous pouvez y trouver des comlinks, des piles etc. etc. Il n'y a personne dans cette salle.

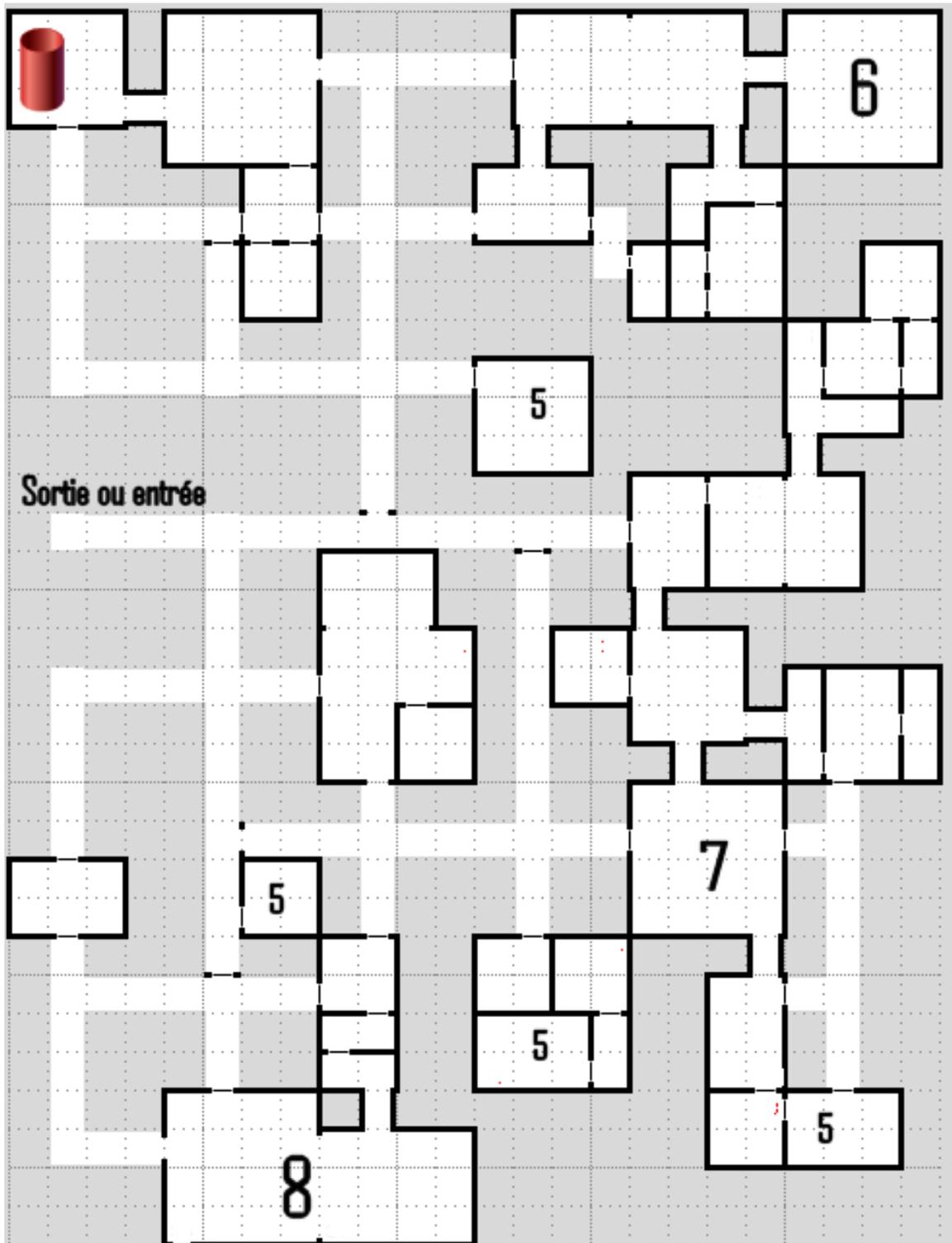
Pour la suite la carte est la même que sans le cambrioleur.

-2° Sans le cambrioleur

6° Salle où il faut introduire le virus. Cette salle est un quartier de haute sécurité. Pour ouvrir la porte il faudra que les PJ trouvent la salle 7 où ils désactiveront le système de sécurité.

7° Salle de sécurité. Il y a 3 stormtroopers à l'intérieur.

8° Cette salle contrôle l'aération, l'alimentation et autres fonctions. S'ils le veulent et le peuvent ils pourront détruire cette salle en y plaçant une charge explosive. Il ne leur reste plus qu'à sortir du bâtiment par n'importe quelle sortie. Il y a 2 techniciens et 2 stormtroopers.



Leur mission achevée les persos rejoignent la flotte sur Endor et tout est bien qui finit bien.