

# ZITA

Un scénario StarWars™ par Sylvain Plagne ([Sylvain.Plagne@scenarियोtheque.org](mailto:Sylvain.Plagne@scenarियोtheque.org))

Pour pouvoir jouer ce scénario, il est absolument nécessaire que tous les joueurs aient pour personnages des Gosses, si possibles n'étant jamais partis en aventure.

## Episode 1

---

Les PJ sont avec leurs camarades de classe sur la planète Orégon IV, à l'Institut Collège de Karabeen de l'Astroport Celène. Alors qu'ils étaient en plein cours de Biologie Interplanétaire, en train de disséquer un Kwalg, et de se battre comme à l'habitude (dans leur classe, les problèmes survenant pendant les heures de cours se terminent même parfois au miniblaster!). L'ambiance est à son comble dans cette classe d'une trentaine de jeunes gosses, dirigée par un charmant Droïd Instructeur, Z-B24 (les élèves l'appellent Zita), lorsque la porte automatique de la salle s'ouvre soudainement. Le Méga Proviseur de l'établissement, après avoir esquivé un tir perdu de Blaster, réclame le silence, puis convoque nos PJ dans son bureau, sans toutefois omettre de leur faire des réprimandes au sujet de leur comportement.

Arrivés dans son bureau, les PJ (qui sont tous pensionnaires puisque orphelins) sont installés sur des sièges luxueux. Enfin, alors que chacun des PJ redoute une punition à cause du Droïd Instructeur Z-C31 qu'ils ont détruit en le poussant du 15 étage de l'établissement, le Méga Proviseur entame un petit "briefing".

"Mes chers petits, je suppose que vous connaissez Blake Handwouaïte, un élève de l'Institut, qui est dans la classe 12C. Il se trouve que son père vient de quitter la Coopération Impériale de l'Astroport, et il a reçu ce matin une lettre de menace concernant l'éventuel kidnapping de son fils." Le Méga Proviseur marque une pause, dont il profite pour se lever et regarder à travers l'immense baie vitrée de son bureau donnant sur la cour de l'établissement, où des élèves s'entraînent au tir de Blaster Lourd sur la porte du réfectoire. Il a l'air pensif (pas le Blaster Lourd, le Proviseur).

"C'est pourquoi monsieur Handwouaïte désire faire surveiller son fils, sans pour autant utiliser une protection trop évidente, et il s'est adressé à ma personne. Après quelques réflexions, je décidais de vous confier sa garde,

lorsqu'il est à l'intérieur de l'enceinte du Collège, et pendant le trajet qui le mène chez lui, après les cours. Ceci ne devrait pas être trop difficile pour vous, et pourrait vous racheter pour l'incident de la semaine passée (référence à la destruction de Z-C31)". Après avoir eu la confirmation des PJ, il conclut: "Vous allez donc être mutés dans la classe 12C pour un certain temps, et surveillerez Blake, si possible avec discrétion".

## Episode 2

---

La journée dans la classe 12C se passe sans problèmes majeurs, mis à part en cours de Mécanique, pendant lequel un des élèves, maladroit, se brûle la main en manipulant un moteur type Hoersch-Kessel. Les PJ sont nouveaux dans la classe, c'est pourquoi ils seront un peu "bizutés" (à la discrétion et suivant l'expérience du MJ dans ce domaine). Blake connaît vaguement les PJ, mais sympathise très vite. Il sait qu'ils doivent le protéger, et se montre très coopératif.

Le soir, sur le chemin du retour (la distance de l'école jusqu'à chez lui fait environ 1 km), Blake s'arrête comme à son habitude dans une salle de jeu: Flippers en 3 dimensions, tirs de simulation au Blaster sur Stormtroopers factices... Soudain, alors qu'il était en train de dépenser sagement ses crédits, dans une cabine de simulateur de Aile\_X, une grande descente de Stormtroopers a lieu. Les PJ ne broncheront probablement pas devant cette quinzaine de gardes bien armés. Ils saisissent Blake, le traînent dehors, et s'engouffrent méthodiquement dans un Esquif décapotable (il ressemble à l'esquif à marchandise style Bantha II d'Ubrikkian). Si les PJ désirent suivre l'Esquif, il ne leur faudra pas traîner. Par chance, la rue dans laquelle ils sont est adjacente à un parking aérien (situé à 30 mètres au dessus du sol). Il faut quelques secondes pour y parvenir. Dans ce parking, on peut trouver des Voitures des Nuages, des Airspeeders, Landspeeders et même deux ou trois Skyhoppers. Voler un de ces véhicules à répulseur nécessite un jet sécurité 10.

Ensuite, les PJ devront faire vite s'ils veulent rattraper l'Esquif, d'autant plus que quelques membres de la police locale rodent dans les parages, à bord de Pisteur III de Mobquet. Caractéristiques des véhicules [esquif: vitesse 1D, maniabilité 0, Carrosserie 1D, altitude maxi 50m; pisteur III de la police: équipage 2, vitesse 4D+1, maniabilité 3D, carrosserie 2D, 1 Canon laser (ordinateur 2D, dommages 3D), altitude maxi 50m; véhicule des PJ: vitesse 4D, maniabilité 2D, carrosserie 1D+2, 1 Canon laser (ordi 2D, dommages 2D), altitude maxi 75m.]

L'Esquif se rend directement à la partie centrale de l'Astroport, où il se pose. Les occupants (dont Blake bien sûr) pénètrent dans une Navette Impériale de Liaison. Un jet bureaucratie 12 permet d'apprendre que l'engin se rend sur la Lune ellôtre, à 5 jours en hyperspace. Un autre jet bureaucratie 10 aide à apprendre le départ prochain du Salambô 48, un petit Paquebot. Le prix du billet à bord est de 750 crédits, mais il est possible pour 100 crédits (en faisant illégalité 10) de voyager dans la soute. Au pire, les PJ trouveront peut-être une autre manière pour retrouver Blake, mais ceci est fort aléatoire et incertain... Si le Méga Proviseur est contacté, il ordonnera aux PJ de faire tout leur possible pour retrouver et ramener Blake.

### Episode 3

---

Le voyage devrait s'effectuer sans problème si les PJ sont à bord du Paquebot. Par contre, s'ils sont dans la soute, ce sera véritablement pénible. En effet, le Paquebot transporte les animaux du Cirque Galactique de Zappatique, qui est connu dans une bonne partie de la galaxie (Savoir 15, 10 pour des persos Gosses). Les animaux qui sont dans la soute pourraient en effet poser des problèmes, car ils ne supportent pas les voyages en hyperspace.

Parmi les bestioles intéressantes, on notera: une cage de Kwalgs, un couple de Boga-boga, des Hérrystriphes (sorte de chevaux verts et jaunes, avec des membranes élastiques), des Rats Womps, un Dewbac, et même une petite Limace Spatiale...

L'arrivée sur la lune ellôtre se fera sans problèmes majeurs, si ce n'est l'excitation des animaux du cirque, qui complique quelque peu les manoeuvres d'alunissage. L'Astroport dans lequel les PJ se trouvent est teinté d'une lumière rougeâtre, qui est reflétée par les vitres sales des différents étages du bâtiment, et qui est produite par un petit soleil, relativement proche de la lune. ellôtre est en majorité recouverte d'océans (qui sont de couleur pourpre), avec des îles sableuses parsemant çà et là l'immensité aquatique. Les îles

sont de vastes étendues de sable, presque toujours cachées par une brume poisseuse. C'est sur un de ces îlots qu'est bâti l'Astroport.

### Episode 4

---

Les Impériaux arriveront 1D-3 heures avant/après les PJ. S'ils arrivent après, nos Gosses auront le loisir d'observer les agissements des kidnappeurs. Dans le cas contraire, un recherche 15 permet de se faire raconter la scène par un témoin: la navette impériale est attendue sur ellotre par un Airspeeder T-47. Blake est installé à bord, puis les soldats impériaux regagnent leur Navette, pour rallier Oregon IV. L'Airspeeder est piloté par un des gardes personnels de Walter Bluesprinter. Bluesprinter est un Commandeur Impérial actuellement en mission sur ellotre (il doit superviser les travaux d'un laboratoire impérial logé à l'Astroport). Il désire avoir Blake à ses cotés, afin de pouvoir lui soutirer les raisons du départ de son père de l'organisation Impériale (çà, le témoin ne le saura pas, et les PJ ne peuvent pas le deviner). Sa villa est construite sur un petit îlot sablonneux, que la brume n'épargne jamais, situé à 350 km de l'Astroport. Les PJ peuvent louer un véhicule à répulseurs pour 100 crédits par jour.

### Episode 5

---

Les PJ désireront sans doute sauver Blake de sa prison de la villa de Bluesprinter. Celle-ci ne protège que quelques hommes de garde, mais elle est entièrement gardée électroniquement par un droïd, V-34-b, qui peut contrôler l'ouverture des portes, les extincteurs, etc... La maison est surveillée par des caméras et des micros (dissimulation 20), qui permettent à V-34-b un entier contrôle de la situation. Pour être sûr de bien éliminer d'éventuels intrus, il les laisse automatiquement pénétrer dans la villa. Puis, quand bon lui semble, il verrouille toutes les portes et projette un gaz narcotique, le Fixute 43 (résistance 20 pour échapper à ses effets, puis, 5 rounds plus tard, résistance 25 pour y échapper définitivement, sinon un éventuel échec du second jet laisse le Fixute agir normalement). V-34-b neutralise ainsi les intrus de la villa, de sorte que son maître puisse les identifier, à son retour. Contrôler le V-34-b nécessite un prog-rep droïd 20. Les PJ auront donc affaire aux 3 gardes et à V-34-b s'ils désirent sauver Blake.

La villa de Bluesprinter: On ne peut y accéder que par l'aire d'atterrissage (l'escalader demande un escalade 12). Dans le hall, il y a 3 hommes jouant au poker [idem Joueurs

Professionnels, blaster 4D+1; jeu 5D], assis autour d'une petite table ronde. Un énorme escalier circulaire permet de descendre à la base. Un autre, plus petit, mène à une porte, située à 2m au dessus du sol du hall. Il faut faire sécurité 15 ou démolition 20 pour l'ouvrir. A l'intérieur gît Blake, inconscient, car malmené par les 3 gaillards (il est Neutralisé). Il y a deux autres pièces dans le hall: la chambre de Walter (il y a un lit, une armoire, des toilettes) et une salle fermée (sécurité 10 ou démolition 15 pour l'ouvrir): elle renferme le cerveau de Z-34-b. A l'étage inférieur se situe une petite base secrète inoccupée. Les plans sont laissés à la discrétion du MJ, cette partie du scénario restant secondaire. Toutefois, si les PJ fouillent la base (recherche 12 réussi), ils découvriront des documents intéressants pour la Rébellion (+5 points de Compétence à la fin du scénario). Il n'y a aucun véhicule dans la villa. Walter, actuellement absent, regagnera sa villa 1 heure après l'arrivée des PJ.

## **Episode 6**

---

Sur le chemin du retour jusqu'à l'Astroport d'ellotre, il est fort possible (il est même probable...) que les PJ croisent Walter Bluesprinter (sauf s'ils prennent une direction farfelue ou différente de la ligne droite), à bord d'un Airspeeder T-47: il tentera de les arrêter (voir ses caractéristiques à la fin du scénario).

## **Episode 7**

---

Il est possible de rentrer à Oregon IV pour la modique somme de 75 crédits, grâce à un vieux Pirate ayant un Vaisseau de Transport Léger. A l'étonnement général, le voyage se passera bien (il y a même des Medpacs à bord)!

Les Gosses seront très bien accueillis par le Méga Proviseur, s'ils ramènent Blake (son père aussi sera heureux: +200 crédits pour tout le monde!), mais par contre ils seront disputés par Z-B24, leur Droid Instructeur, qui leur rendra les copies de leur dernier devoir portant sur la connaissance de notions d'Astrographie (si cela vous amuse, faites faire un jet de Savoir à chaque joueur: c'est sa note au devoir, sur 50).

## **Annexes**

---

Attribution des Points de Compétence: les PJ devraient en gagner au moins 7, plus de 1 à 10 points suivant leur conduite, et enfin 5 de plus s'ils ont récupéré des plans de la base impériale (voir épisode 5), plans qui leur seront peut-être utiles à l'avenir.