

La Sauce Gloub'iboulga

Synopsis

Travaillant pour l'Empire, au compte des services secrets de la Rebellion, les PJ vont se voir confier une mission sur la planète AL-4-AZ, visant à assassiner un personnage politique de la plus haute importance. Les PJ prépareront l'assassinat en recherchant une arme et les plans nécessaires d'après un mystérieux contact impérial chargé de les diriger. La personne visee est Karl Proditor (ou Kaalt Myedliena), un homme travaillant officiellement pour l'Empire et dirigeant un electrobar, le "Droïd Rouge". L'Empereur le suspectant en fait un peu, il désire sa mort. Ces suspicions de sa part sont fondées, puisque Karl travaille en fait pour la Rebellion (celà, seuls les plus hauts membres du PC de l'Alliance le savent)! L'action des PJ va donc avoir son importance pour l'avenir proche de cet agent secret fort utile pour la Rebellion.

Introduction

De tout temps, l'Empire a utilisé des agents secrets sur diverses planètes, dans le but d'acquérir des renseignements importants. De tout temps également, la Rebellion s'emploie à former des agents espions chargés de recueillir toutes les informations possibles, en les faisant s'engager officiellement par les services secrets impériaux. Les PJ ont donc pour but de découvrir toute information intéressante pour l'Alliance.

Ils travaillaient déjà depuis 3 mois, officiellement pour l'Empire, officieusement pour la Rebellion, sur la planète Oregon 5, une planète glaciale et repoussante, quand ils furent contactés par le Commandeur Impérial de leur district. Ce dernier, un homme blafard, livide, avec un regard clair comme l'eau javellisée qui coule dans les fontaines d'Oregon 5, leur fit savoir qu'ils étaient attendus dans les plus brefs délais sur la planète AL-4-AZ, dans l'objectif de se faire confier une mission d'une importance certaine.

S'empressant de louer des places pour le voyage vers AL-4-AZ, les PJ commencent leur aventure à bord d'un minuscule Vaisseau de Transport plus ou moins illégal, faute de mieux, alors qu'il ne leur reste que 2 jours de voyage avant d'arriver à l'Astroport "NoGrafix", principale cité de la planète, où les attend leur contact. Lors de ce laps de temps, les PJ peuvent décider de contacter la Rebellion. Au cas où ils omettraient de le faire, le PC de l'Alliance, non averti, ne pourra expédier sur AL-4-AZ la jeune rebelle Flyte Downyel, chargée d'aider les PJ (voir plus loin). Il n'arrivera pas de problèmes majeurs lors de l'arrivée sur la planète.

L'Astroport "NoGrafix"

D'un acabit très particulier, cet astroport est un des plus imposants de ce coin de la galaxie. Il est construit en forme de spirale translucide de plusieurs centaines de mètres de hauteur. Des milliers d'appareils transitent chaque jour dans ce lieu très cosmopolite. A peine arrivé, le véhicule ayant amené les PJ s'empressera de redécoller, le temps maximal de stationnement de ce type de véhicule n'étant que de quelques minutes. L'intérieur de l'Astroport est très métallique, assez sombre, malgré de grands pans vitreux surplombant çà et là les immensités lugubres des aires d'atterrissage. L'atmosphère qui règne annule rapidement l'envie de connaître cet endroit paraissant si attrayant avant l'arrivée. Un jet en Bureaucratie (diff.23) et beaucoup de comédie permettent d'éviter des embarrassantes formalités douanières.

Le groupe de PJ sera rapidement accosté par (lancer 1d4):

- une bande de jeunes Hors la loi soi disant Chargés de la Sécurité. Ils demanderont une amende de 1000 crédits aux PJ, pour une raison futile. Les Hors la loi tenteront de les intimider (ils sont très armés) s'ils refusent de payer, mais ils s'enfuieront si tout se gâte.
- une jeune et très belle mendiante réclamant 1000 crédits pour pouvoir retourner sur sa planète natale, Aerbin IV.
- un Droïd de protocole 6-PO complètement perdu et désorienté (et de plus très bruyant), prenant les PJ pour des Ambassadeurs compromis dans une récente affaire de drogue. Rapidement, une petite foule de badauds se forme...
- un groupe de 6 Ewoks regrettant avec nostalgie leur lune forestière: ils supplieront les PJ de les aider à leur trouver un billet pour Endor.

Cette petite péripétie passée, les PJ pourront rejoindre leur contact;½ L'electrobar 556 Nuke'S de l'Astroport (le lieu de rendez-vous leur avait été précisé par le Commandeur Impérial). Ils seront accostés par une charmante jeune fille, qui leur demandera d'embarquer dans une vieille Reun AU-18 (type II, quand même!) et ils seront conduits jusqu'à un vaste entrepot. Dès qu'ils sont descendus, une petite porte s'ouvre et une voix rauque leur dit d'entrer. L'intérieur est sombre, et la pluie qui vient de se mettre à tomber ne fait qu'accentuer la pénombre. Les PJ distinguent cependant devant eux une grande silhouette (environ 1,75 m), coiffée d'un chapeau et vêtue, semble t-il, d'un imperméable sous lequel il est aisé de reconnaître la forme d'un Blaster. L'odeur d'une eau de toilette bon marché se mêle à celle, désagréable, du tabac froid.

Le contact : DEX_4D SAV_3D MEC_2D+2 PER_2D VIG_3D+1 TEC_3D Blaster & Esquive ½ 5D+2 Illégalité 5D Bureaucratie 4D (Il restera amical tant qu'on ne le cherchera pas trop, mais il deviendra méchant dans le cas contraire).

Une petite lampe s'éclaire, et un humanoïde de couleur laiteuse et effectivement vêtu d'un imper couleur muraille apparaît. "Bienvenue sur AL-4-AZ", dit-il d'une voix toujours rauque, "je suis votre contact, messieurs/dames [il nomme les PJ un par un]. Je présume que vous n'avez aucune idée de ce que vous devez faire, je vais donc éclairer votre lanterne. Nous avons l'intention d'éliminer quelqu'un de... disons gênant. Le plan se décomposera en 3 étapes, que je vous révélerais au dernier moment. Mais passons tout de suite à la première: vous devez trouver un Droïd Chercheur-Tueur [il fait une rapide description de l'engin décrit plus bas]. Cet objet étant illégal et rare, il est à fortiori très cher. Le contact des PJ croit cependant connaître un vieux "collègue de travail", Joky, qui n'est pas dénué de tout soupçon, qui pourrait fort bien posséder une telle arme. Après avoir donné son adresse et répété l'urgence de la mission, le contact s'absentera, laissant les PJ agir, en leur donnant environ 4 heures (il dit qu'il faut gagner du temps pour la seconde mission) pour revenir avec l'objet, au même entrepot.

Le Droïd "Chercheur Tueur"

Il s'agit d'un minuscule Droïd (tube de 15 cm de long). Dès que quelqu'un exécute un mouvement dans le rayon d'action de ses radars (environ 10 m), il s'active et plonge sur sa victime, à très grande vitesse. Toute personne touchée par un Chercheur Tueur meurt électrocutée sur le coup. On ne peut que difficilement Esquiver un tel Droïd (diff.29).

A l'adresse indiquée (on peut s'y rendre en taxi pour 10 crédits par personne, l'endroit étant situé à presque 6 km de l'entrepot) s'élève un appartement, dont les murs blancs et sales s'acomodent bien avec la tristesse des couleurs grisâtres de cette cité. Face à l'appartement s'alignent quelques boutiques (armurerie, électrobar, sex shop...). Les intérieurs cossus de l'habitation montrent l'aisance évidente du propriétaire. Ce dernier vient d'être tué par sa secrétaire, à la suite d'une sombre affaire d'argent. Celle-ci croisera d'ailleurs les PJ dans le hall, en sortant précipitamment. Elle paraîtra fort troublée. Cette grande brune, au profil grave, ne dira mot, et s'empressera de partir. Les pièces de l'appartement sont vides, mis à part le salon où gît le trafiquant, à même le sol. Sa face apparait ferme et rigide. Les paupières, à peine baissées, laissent deviner le globe blafard des yeux. Dans son dos est planté une longue pique métallique. Le caractère fade de la situation risque fort de faire naître chez les PJ un certain malaise.

Juste avant de s'écrouler, mort, le trafiquant a eu le temps de prévenir la Mégapolice, qui arrivera 50+1D6 rounds plus tard (environ 4 à 5 minutes), et qui peut poser un problème de malentendu. Entre temps, les PJ devront s'empresser de découvrir l'arme qu'ils cherchent, placée à l'étage, derrière une vitrine. Si la vitre est cassée sans avoir été préalablement déconnectée (jet de Sécurité diff.20), la Mégapolice arrivera 10 rounds plus tôt que prévu. Le Chercheur Tueur n'est bien évidemment pas en fonctionnement actuellement, mais il est très simple de l'actionner. Il se peut que les forces de la Mégapolice surprennent les PJ. Ceux ci devront alors fuir par derrière, en progressant péniblement sur le toit d'un immense stade de Klumb (sorte de Hockey sur glace très barman par exemple). Il faudra donc le lui subtiliser (sachant qu'il est toujours avec elle, ce sera dur!), puis explorer ses mémoires, ce qui sera plus facile (diff.11). Si un PJ venait à lui demander les plans directement, pour une raison quelconque, elle préviendrait secrètement la Mégapolice pour protéger Kaalt mais aussi pour connaître leur but (ce qui serait gênant pour les PJ, puisque AL-4-AZ n'est pas sous domination impériale...). Les PJ peuvent se renseigner sur Kaalt pendant ces quelques jours. Consulter alors la table des rumeurs le concernant.

Cette petite mission devrait s'effectuer en environ 3 heures, si aucun problème majeur ne survient.

A la recherche des plans

Quatre heures plus tard (s'ils sont en retard ou en avance, les PJ risquent fort de se faire disputer), le contact félicitera les PJ: "Bon boulot, les gars. La deuxième étape de notre plan consiste à se procurer les plans de la villa de notre homme, qui s'appelle Kaalt Myedliena. La seule façon efficace de les trouver serait de rencontrer sa maîtresse, une certaine Aubépine Moifor, habitant au 748, à l'Hotel des Cîmes, en haut d'une des grandes tours de l'astroport. Vous pourriez également dérober les plans chez l'architecte de Myedliena, le célèbre Zkzyboluw Alkowatizw, mais cette solution serait très peu efficace à mon avis. Voilà, vous avez au plus 4 jours. Salut."

Avertissement : la tour de Vlonz, où habite l'architecte, est très surveillée par la milice locale, et les PJ devraient se rendre compte de la difficulté de cette solution. Si jamais ils persistent, il est laissé au MJ la discrétion de cette partie de l'histoire, qui devrait durer 2 ou 3 jours.

Flyte Downyel

A partir de ce moment du scénario (et même avant, mais c'est moins probable), le MJ peut (mais ce n'est pas nécessaire, si les PJ s'en sortent bien tout seuls) faire intervenir Flyte Downyel, une jeune rebelle connaissant par coeur les dossiers des PJ et envoyée par l'Alliance pour les aider. Les PJ devraient donc lui faire pleinement confiance. Elle ne sait strictement rien au sujet de Kaalt Myedliena, mais peut proposer aux PJ de faire une recherche personnelle, pendant qu'ils continuent leur mission pour l'Empire. Ses recherches auprès de la Rebellion, grâce aux hauts membres de cette dernière, lui feront savoir que la mort de Kaarl Proditor (c'est le vrai nom de Kaalt) serait très embarrassante, Karl travaillant pour la Rebellion. Mais elle ne sera en mesure de donner cette information capitale que lorsque les PJ seront à la soirée chez Kaarl (voir plus loin). Elle les contactera là-bas, ayant elle aussi pu être invitée.

Si les PJ contactent la Rebellion, elle leur enverra en catastrophe Flyte si ce n'est pas déjà fait, ou dira de faire confiance à Flyte, si celle ci est déjà sur AL-4-AZ.

Aubépine

Il faut parcourir environ 3 km pour se rendre à l'Hôtel des Cîmes (4 crédits de taxi par personne). Aubépine est une personne très craintive, aussi n'acceptera-t-elle aucune rencontre sans connaître les PJ. Ses journées sont toujours occupées à peu près de la même façon (mais rien n'empêche le MJ de les changer, pour mettre des batons dans les roues des PJ). Le matin, elle fait du sport (gymnase, piscine,...), puis à 12h30 elle mange en compagnie de Kaalt au restaurant de son hôtel. L'après-midi, elle fait du shopping ou se promène (elle aime beaucoup les gros airspeeders) et enfin elle passe la soirée (parfois la nuit) chez Kaalt (sa maison est très gardée). Aubépine est cependant peu crédule, et il sera très difficile (diff. 20 en Escroquerie) de la tromper. D'ailleurs à la moindre "erreur", elle comprendra qu'on lui a menti, et n'hésitera pas à se venger, de façon scélérate si possible (à la discrétion du MJ). On peut remarquer aussi qu'elle se déplace toujours avec un petit Droïd parapluie-ombrelle-ventilateur-barman-toilettes qui lui a été donné par Kaalt. En fait, ce robot servait auparavant chez Kaalt, et connaît donc les plans de la maison (quand il servait de barman par exemple). Il faudra donc le lui subtiliser (sachant qu'il est toujours avec elle, ce sera dur!), puis explorer ses mémoires, ce qui sera plus facile (diff.11). Si un PJ venait à lui demander les plans directement, pour une raison quelconque, elle préviendrait secrètement la Mégapolice pour protéger Kaalt mais aussi pour connaître leur but (ce qui serait gênant pour les PJ, puisque AL-4-AZ n'est pas sous domination impériale...). Les PJ peuvent se renseigner sur Kaalt pendant ces quelques jours. Consulter alors la table des rumeurs le concernant.

La soirée

Le contact retrouvé, il expliquera la troisième et dernière étape de son génialissime plan: "Bien. Maintenant que vous avez les plans, vous allez devoir placer le Droïd Tueur, dans la chambre de Kaalt, et veiller à ce qu'il soit tué. Pour faciliter les choses, Kaalt donne une soirée, après demain soir, à laquelle vous êtes invités." Il leur tend les invitations qu'il s'est difficilement procuré. "Une fois ceci fait, vous devrez regagner l'astroport, où vous prendrez le premier vaisseau en partance pour Oregon 5. N'oubliez pas d'effacer toute trace de votre passage. Bonne chance."

Lorsque les PJ arrivent chez Kaalt, aux environs de 20h30, comme il était mentionné sur la carte d'invitation, il y a déjà beaucoup de monde, et de nombreuse autres personnes arrivent. Le grand portail doré luit sous les projecteurs, et deux jeunes filles accueillent nos PJ, vérifient leurs invitations, prennent leurs vêtements (il serait inconvenant de rentrer à la soirée armé, et les demoiselles le feront éventuellement remarquer) et les invitent chaleureusement à entrer dans le jardin intérieur.

A gauche et à droite de la piscine, il y a deux grandes tables anti-grav croulant sous les mets délicats (il y a même des cornets de Potorai½k laineux à la sauce Gloub'iboulga de Certimos LXVII...). De nombreuses lampes et autres spots sont accrochés au toit et parcourent frénétiquement la foule, la musique du célèbre orchestre de Usjz Wjkrtr, installé pour l'occasion dans la salle à manger, emplit le jardin. La foule est composée de personnes très différentes, venant aussi bien d'AL-4-AZ que de l'autre bout de l'espace (...), de toutes les races, de l'humain "habituel" (malgré parfois des parures pour le moins étranges, notamment celle de la femme du maire, une dénommée Wanda l'Hysme, qui porte une cape rouge en peau de Zblorag Hargneux, et des sous-vêtements ayant pour motif des cartes de crédits!), à l'Ithorien qui exceptionnellement a quitté son troupeau, en passant par les humanoïdes bleus à ailes, et les "nounours" de Kortaphis VII ayant des trompes de presque 70 cm de long (pratiques pour boire...). Et toute cette joyeuse foule discute, verre à la main, en petits comités, dans lequel chacun essaie de faire valoir ses bonnes relations avec l'hôte. Quelques R2 déambulent dans tous les sens, avec des plateaux chargés de boissons diverses, comme le Zlankanior ou le célèbre cocktail Mollo-Thauf, qui provoque des digestions explosives...

Malheureusement pour nos PJ, beaucoup de gens sont massés devant la chambre de Kaalt. Aux PJ de créer une diversion (il est très difficile de rentrer à l'insu de tout le monde-diff. 45 en Discrétion). S'ils n'y arrivent pas, il se peut (suivant l'humeur du MJ) que Kaalt annonce officiellement le grand feu d'artifice prévu, qui monopolisera l'attention de tous les invités (la Difficulté en Discrétion devient 10).

Note: cette description de la soirée n'est nullement exhaustive, et il est fortement conseillé d'ajouter quelques détails qui donneront du piquant à la soirée. Par exemple, la chambre de Kaalt pourrait être occupée, il pourrait y avoir des gardes devant...

Si les PJ arrivent à pénétrer dans la chambre de Karl, ils pourront y cacher le Chercheur Tueur (les PJ ont un délai de 15 secondes après l'activation du Droïd; après ce laps de temps, ils peuvent en subir les conséquences...). Ne pas oublier que les PJ seront probablement contactés par Flyte pendant la soirée (voir plus haut).

La réaction de Karl

Il sera quasiment inapprochable lors de la soirée, étant entièrement occupé à entretenir ses relations. Vers minuit, il regagnera ses appartements. Si le Droïd s'y trouve, effectuer alors un jet en Esquive pour Karl (il a 6D), d'une difficulté de 35 (il a un peu bu). Dans un tel cas, il y a donc de fortes chances pour qu'il soit tué. Les PJ peuvent également décider de ne point descendre leur homme, mais plutôt de prendre la fuite, ou encore de l'approcher. Dans ce cas précis, Karl paraîtra surpris, puis inquiet et méfiant. Il sera très prudent, et n'avouera en aucun cas qu'il travaille pour la Rebellion. Si les PJ se montrent trop embarrassants, il n'hésitera pas à faire appeler sa garde (une dizaine de gardes du corps musclés).

A l'astroport

Quelque soit le dénouement de la soirée, les PJ regagneront peut-être l'astroport "NoGrafix". Ils sont là-bas attendus par leur contact. Il questionnera les PJ à propos de la réussite de la mission, feindra la joie (ou la colère si Karl est encore en vie), puis ordonnera de toutes façons à ses hommes de mains personnels (quatre hommes impressionants armés de Blasters lourds/Blaster Lourd 6D Esquive 4D, autres compétences à 3D), cachés autour du contact et des PJ, de les abattre.

S'ils s'en sortent, les PJ devraient se rendre compte qu'il est temps pour eux de regagner une base rebelle...

Attribution des points

Elle dépend bien sûr de la clémence du MJ et de la conduite des PJ. Toutefois, si le scénario est correctement joué, les PJ devraient gagner 5 ou 6 points de compétence (+3 ou 4 si Karl a été maintenu en vie).