

# DELATION

Auteur : Guillaume Porcher  
Idée originale : Guillaume Porcher  
Adresse @ : [porcher@excite.com](mailto:porcher@excite.com)

Cette aventure place les joueurs dans une situation peut courante : ils vont devoir attirer l'attention de l'Empire sur un homme, afin de permettre à un sympathisant de réparer leur vaisseau sans craindre une intervention des troupes Impériales. Il s'agit là d'un scénario de réflexion plus que d'action, seule la scène finale peut comporter une bataille.

## I- FAITES MOI LES NIVEAUX ET DEFROISSEZ MOI CETTE AILE.

Pour une raison quelconque l'appareil des joueurs est endommagé et nécessite des réparations. Pour ce faire il est mis à leur disposition des coordonnées d'une planète : Arghota, ainsi qu'une fréquence de transmission et un code d'identification : Mickey, pour prendre contact avec un sympathisant pouvant effectuer les réparations.

Arrivé en orbite d'Arghota les joueurs découvrent une planète de taille 1,5 fois supérieure à la terre, une atmosphère est visible, et la couleur dominante est le jaune.

Une fois la radio placée sur la fréquence fournie est une appel lancé une voix répond : 'Ici Mickey, déclinez identité et nature de la visite'...La communication étant cryptée les joueurs peuvent librement donner le nom de leur vaisseau, après quoi Mickey reprend : 'placez vous en stationnement derrière la lune et attendez trois heures standard, votre vecteur de rentrée dans l'atmosphère vous sera donnée dès que là nuit sera tombée, en attendant coupez tous les systèmes non vitaux, terminé'.

La seule information sur la planète se trouvant dans la console d'astrogation est qu'il s'agit d'une planète agricole. Pendant leur attente les joueurs pourront voir un appareil sortir d'hyper espace et se diriger vers la planète, il s'agit là d'un transporteur de grande capacité.

Trois heures plus tard, lorsque les joueurs rétablissent les communications Mickey leur donne un vecteur d'entrée, lors de leur descente les joueurs peuvent comprendre pourquoi la planète a une couleur jaune : des champs sont visibles à perte de vue, ils ont également l'occasion d'apercevoir une agglomération protégée par un dôme. Lors de l'approche final il découvre que leur destination est un bâtiment d'une longueur de 200 mètres pour une largeur de 75 dont le toit est actuellement ouvert, à l'intérieur ils peuvent distinguer des baies de réception pour des appareils de grande taille, toutefois un extrémité du hangar ne comporte pas de ces supports et Mickey les informe de se poser là. Dans le même temps il signale aux joueurs qu'ils doivent se munir de masques respiratoires pour sortir. Par la baie ils peuvent distinguer deux hommes s'approchant, tout deux de gabarit important, l'un d'eux ressemblant typiquement à un paysan tandis que l'autre porte une énorme clé anglaise sur le dos.

Lorsque les joueurs sortent le fermier leur lance : 'Alors les gars, on se promène...' et le deuxième : 'Laissez moi deviner, votre appareil pète de travers et vous vous êtes dis que Marco pouvait vous arranger ça...' Puis commence une discussion sur les dégâts de l'appareil. Sur ce arrive un troisième homme, habillé style homme d'affaire rural 'Je me présente Alfonso Sharpen, je suis le propriétaire de ce domaine, venez avec moi dans le bureau', à peine termine-t-il sa phrase qu'une ombre cache les étoiles, un vaisseau d'une longueur de 75 mètres et d'une largeur de 40 passe au dessus du bâtiment et va se poser dans la baie de réception à l'autre bout, puis un deuxième appareil fait de même au milieu du hangar et un troisième commence son approche en se positionnant au dessus de l'appareil des joueurs avant de s'en retourner faute de place. Le mécanicien dit alors : 'Voilà, un des appareils n'aura pas ça visite d'entretien, fais chier', et Alfonso explique qu'il s'agit d'un appareil moissonneur conditionneur pour récolter les champs et préparer la moisson pour un transfert direct dans des conteneurs pour transports spatiaux. Maintenant le toit se referme, un sifflement se fait entendre et Alfonso enlève son masque et se dirige vers son bureau.

## II- MAIS OU EST LE PROBLEME ?

Alfonso les informe de la situation actuelle : 'Bon, votre visite arrive à un moment peu propice, récemment l'Empire a établi une garnison dans la capitale voisine, on suppose que l'Empereur veut avoir du monde sur place si à l'avenir il avait besoin de réquisitionner les produits alimentaires de la planète pour nourrir ses troupes. Rassurez vous ils n'ont pas le matériel nécessaire pour détecter votre arrivée, on vous a fait suivre le vecteur de retour d'une de nos machines et ils n'y ont jamais vu que du feu. Non, le problème c'est que mon grand rival, Mac Blum, c'est mis dans la tête de me faire disparaître, et pour se faire il a commencé à lancer des rumeurs à

mon sujet pour que l'Empire s'intéresse à mon exploitation, vous comprenez bien que si des troupes venez perquisitionner la situation tournera rapidement à la catastrophe. C'est d'ailleurs pour ça que j'ai limité mes envois de céréales ces derniers temps, j'ai pas envie que l'Empire jette un coup d'œil dans mes soit disant 'pertes de récolte'.

Voici les autres informations que Alfonso peut donner aux joueurs :

- la garnison de 400 hommes a été construite autour de l'astroport qui n'est pas protégé ni par un dôme ni par un champ atmosphérique
- l'Empire dispose d'une corvette des douanes qui patrouille dans l'ensemble du secteur
- l'atmosphère comporte du méthane dû à l'activité des cultures, d'où la nécessité de porter un masque
- Mac Blum doit sa puissance au fait qu'il possède les seules terres où pousse la pouma, un fruit exquis très prisé par la haute noblesse de Coruscant (la capitale Impériale)
- Mac Blum possède le seul casino de la planète
- Mac Blum a une résidence en dehors de la capitale protégée par un dôme personnel (en comparaison la propriété d'Alfonso est composée de bâtiments étanches)
- La détention d'arme est prohibée (il va falloir prendre uniquement des pistolets blasters et bien les cacher)

Le mécanicien rentre dans le bureau et annonce que le temps d'avoir les pièces il faut compter quatre à cinq jours au minimum.

Alfonso demande alors aux joueurs de trouver un moyen pour attirer l'attention de l'empire ailleurs pour quelque temps, voire même de faire disparaître Mac Blum par l'occasion. Alfonso est disposé à fournir un véhicule aux joueurs, un airspeeder civil étanche (pour ne pas avoir à utiliser de masque respiratoire à l'intérieur).

### III- PRENDRE LE CONTROLE DE LA SITUATION

Voici une description des lieux que les joueurs ont le plus de chance de visiter

Informations disponibles partout :

- Mac Blum est l'homme le plus influent de la planète, le général de la garnison le côtoie assez souvent
- Alfonso serait au cœur d'un trafic d'épice

#### A- Un bar

Bar typique d'une planète à faible criminalité : propre, décoré simplement, barman et serveurs (ses) habillés simplement, les gens parlent facilement (faible criminalité donc peu de crainte).

Informations disponibles :

- Mac Blum se trouve le plus souvent dans son casino, c'est le lieu de rencontre des exploitants agricoles fortunés
- les terres où pousse la pouma forment une bande sinueuse d'une longueur de plus de deux cents kilomètres, les récoltes sont bien entamées
- la garnison est peu active, la planète est très tranquille, il n'y a que des fermiers et des ouvriers ayant une condition de vie satisfaisante

#### B- Le casino

A l'entrée se trouve la salle des machines à sous, puis il est possible d'accéder à d'autres salles en fonction des jeux désirés. On peut trouver des tables de Sabbac, de roulette, un guichet pour jouer aux courses se déroulant sur une autre planète...

Informations disponibles :

- Mac Blum doit être dans son bureau
- c'est ici qu'il traite le plus souvent ses affaires
- 'L'Empire ici, c'est une bonne chose, ça réduit la contrebande, on peut se faire plus d'argent...'
- 'Alfonso, c'est un brave type, sa famille est parmi les premières à être arrivée sur la planète, avec celle de Mac Blum, mais apparemment la richesse lui a monté à la tête, à ce qu'il paraît qu'il ferait du trafic...'

Mac Blum pourra tout à fait accorder un entretien aux joueurs, il leur proposera de venir dîner chez lui si ils parviennent à l'intéresser pour une raison ou pour une autre.

Si un incident a lieu dans le casino (émeute pour tricherie supposée...) Mac Blum fait appel aux troupes impériales pour rétablir l'ordre.

#### C- Chez Mac Blum

La propriété de Mac Blum se trouve à une trentaine de kilomètres à l'extérieur de la ville, elle est protégée par un dôme. Un vaste terrain comportant des arbres et plantes diverses entoure la propriété. Des hommes armés garde l'accès (appel : la détention d'armes et prohibée -> c'est une faveur importante).

Lorsqu'il arrive devant la porte d'entrée ils trouvent garé devant eux un speeder militaire avec un soldat impérial en faction à côté. Un serviteur arrive vers eux et les informe que 'Monsieur Mac Blum attend ces Messieurs, veuillez me suivre', et il les emmène sur un terrasse où Mac Blum et un général de l'Empire boivent un apéritif. Mac Blum fait les présentations et propose à boire aux joueurs. Les discussions peuvent commencer, au bout d'un moment Mac Blum invite ses convives à passer à table. Et les discussions peuvent continuer.

Au bout d'un moment le général s'excuse auprès des joueurs, remercie Mac Blum et prend congé.

Sujet de discussion :

- le général est à fond dans la doctrine Impériale pour ce qui concerne la destruction de la Rébellion et la condamnation de la contrebande et de tout trafic
- par contre il est plus laxiste en ce qui concerne les extraterrestres, sur ce point il ne suit pas la xénophobie de l'Empereur
- en parlant de Alfonso : 'Oui, cette personne me semblait tout à fait correcte, mais apparemment certaines personnes croient qu'il fait du trafic d'épice, il est désolant de voir que ce vice a réussi à atteindre cette si paisible planète'. Sur ce Mac Blum pourra renchérir : 'Certaines personnes ne voient en l'argent qu'une source de débauche. Quel exemple pour nos jeunes, mais que comptez vous faire ?' Et le général de répondre : 'Une enquête bien entendue, je pense même que nous allons bientôt être en mesure d'aller visiter ses propriétés. Voyez vous, ce qui est bien sûr de telle planète où la notion de famille est importante, c'est qu'il y a toujours des personnes prêtes à informer l'ordre des méfaits commis par la vermine.'
- cette année la pouma connaît une hausse de prix intéressante

Une fois le général parti les joueurs peuvent discuter affaire avec Mac Blum. Si ils se débrouillent bien (enfonce Alfonso, se présentent comme des hommes à tout faire, des mercenaires de valeur, demande si un contrat spécial est possible... à vous de juger de leur interprétation, de leurs idées) celui-ci leur proposera peut-être un contrat où ils devront commencer par faire condamner Alfonso, en déposant de l'épice dans un de ses bâtiments situé près d'une zone où les cultures ne prennent pas, ce qui pourra faire croire au général qu'il s'agit là d'une zone d'atterrissage pour vaisseau de contrebande. Rendez-vous est fixé pour la nuit prochaine ici même, où Mac Blum mettra à la disposition des joueurs un véhicule non déclaré et une valise avec la preuve condamnant Alfonso.

D- La garnison

La garnison se trouve autour de l'astroport, lui même à une dizaine de kilomètres de la ville.

Pour parvenir à rentrer il faut que les joueurs fournissent une bonne raison, par exemple : 'Bonjour monsieur, c'est pour une délation, y a quelqu'un qui fait du trafic d'épice...'. Alors ils pourront arriver jusque devant le général qu'il faudra convaincre. Ce dernier croyant jusqu'alors Mac Blum hors de cause, mais sa rigueur envers le règlement le pousse à écouter et considérer de manière impartiale ce que raconte les joueurs.

Une fois convaincu, les joueurs et le général pourront mettre en place une stratégie pour coincer Mac Blum (un joueur porte une micro caméra... dès que Mac Blum donne l'épice assaut des troupes du général... à vous de voir)

Si les joueurs perdent trop de temps disons deux jours sans grands résultats, les Impériaux feront une descente dans un bâtiment d'Alfonso, trouveront de l'épice puis fouilleront tous les bâtiments. Les joueurs ne pourront alors que se battre pour fuir. Suivant l'état du vaisseau il est possible que la corvette des douanes se trouve en orbite lorsqu'ils rejoignent l'espace, histoire d'endommager un peu plus leur moyen de transport, voir même de les capturer...

## IV- INVERSION DES ROLES

Cette partie concerne la confrontation finale à laquelle les joueurs peuvent prendre part, tout dépend de leur plan d'action.

Les hommes de main de Mac Blum ont des caractéristiques légèrement en dessous de celle d'un soldat, ils savent manier des armes mais non jamais eu réellement l'occasion de faire leur preuve, la détention d'arme pour les hommes de Mac Blum est une faveur qui lui est accordée plus qu'une réelle nécessité.

Même si l'action des joueurs porte ses fruits, à savoir détourner l'attention de Alfonso, si les joueurs ne restent pas discret devant leur véritable identité, leur rapport avec Alfonso, si jamais ils sont connus de l'Empire,

lorsque les rapports remonteront aux échelons supérieurs quelqu'un pourrait bien les repérer et demander leur arrestation si ils décident de demeurer sur la planète pour quelques temps.

Vos remarques sont les bienvenues, que vous aillez aimé ou non dites le moi : [porcherg@excite.com](mailto:porcherg@excite.com)

Scénario prélevé sur le site de l'association RUNE : [www.multimania.com/rune/](http://www.multimania.com/rune/)