

# Un espion qui espionne son employeur

Réalisé par linkmaster57

## **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 au 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 PJS 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 impériales 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.

## **2) évacuation 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.

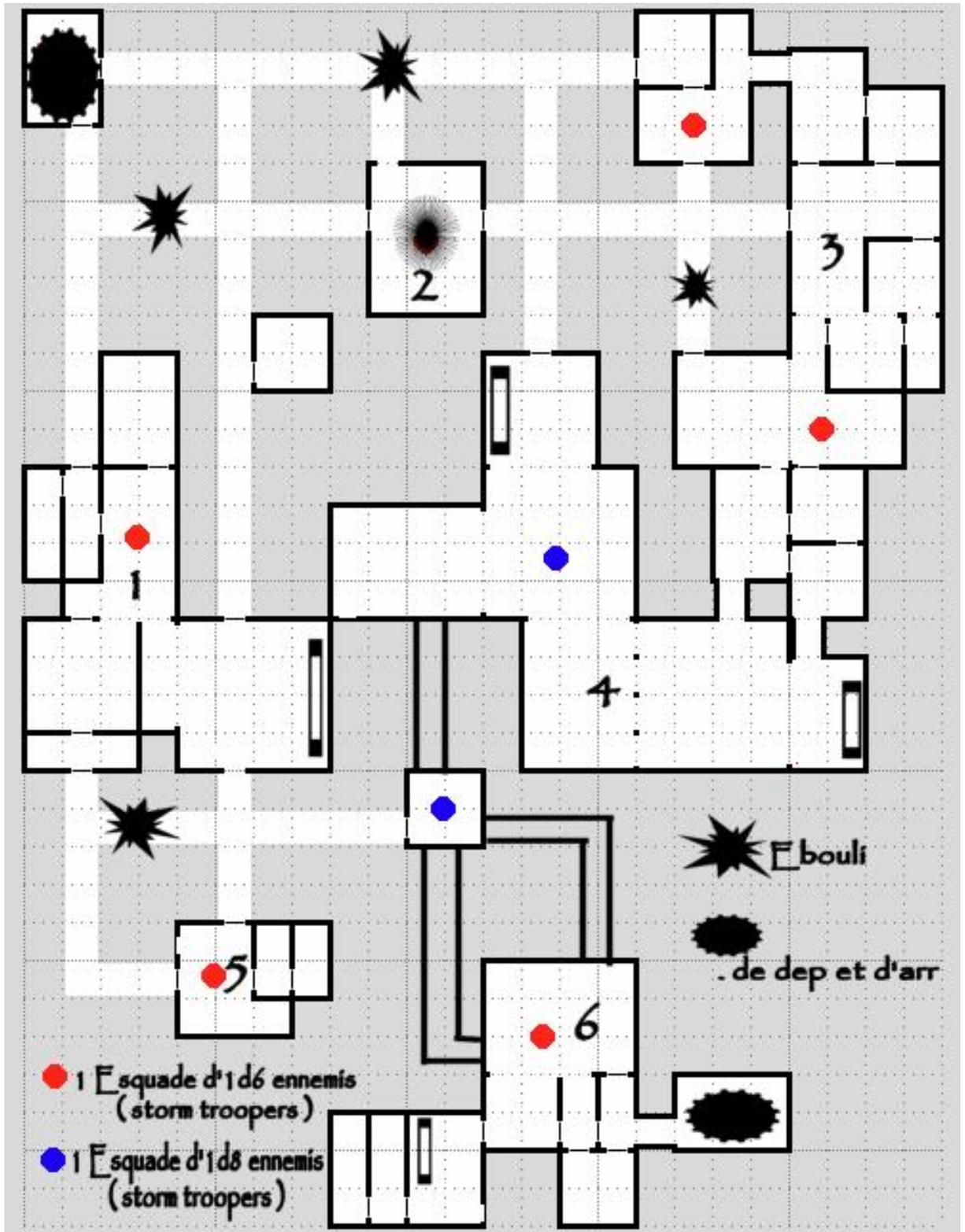
2° Lorsque vous pénétrez dans cette salle le sol se met à vibrer et le pied d'un AT-AT vient de traverser le plafond tous les joueurs dans la salle sont bloqués sous le membre qui vient de se briser du reste du squelette métallique.

3° Lorsque vous entrez 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'un radio qui grésille puis une personne parle cette voix répète sans arrêt le signal code d'évacuation. Dans cette pièce il y a 2 unités de stormtroopers.

4° Cette salle est le hangar principal lorsque vous y pénétrez un escadron de snowspeeder décolle et disparaît ils se font tirer par un blaster sur trépied contrôlé par 2 stormtroopers qui ne tardent pas à vous repérer et vous tirez 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 quelle coup ne serez pas une mauvaise idée) elle a été investie par 16 stormtroopers.

6° Vous voilà arrivés à destination vous pourrez démarrer votre vaisseau lorsque vous serez occupés de l'escouade de stormtroopers si les PJs cherchent ils trouvent une caisse qui contient 2 grenades et 2 charges d'explosifs à déterminer).



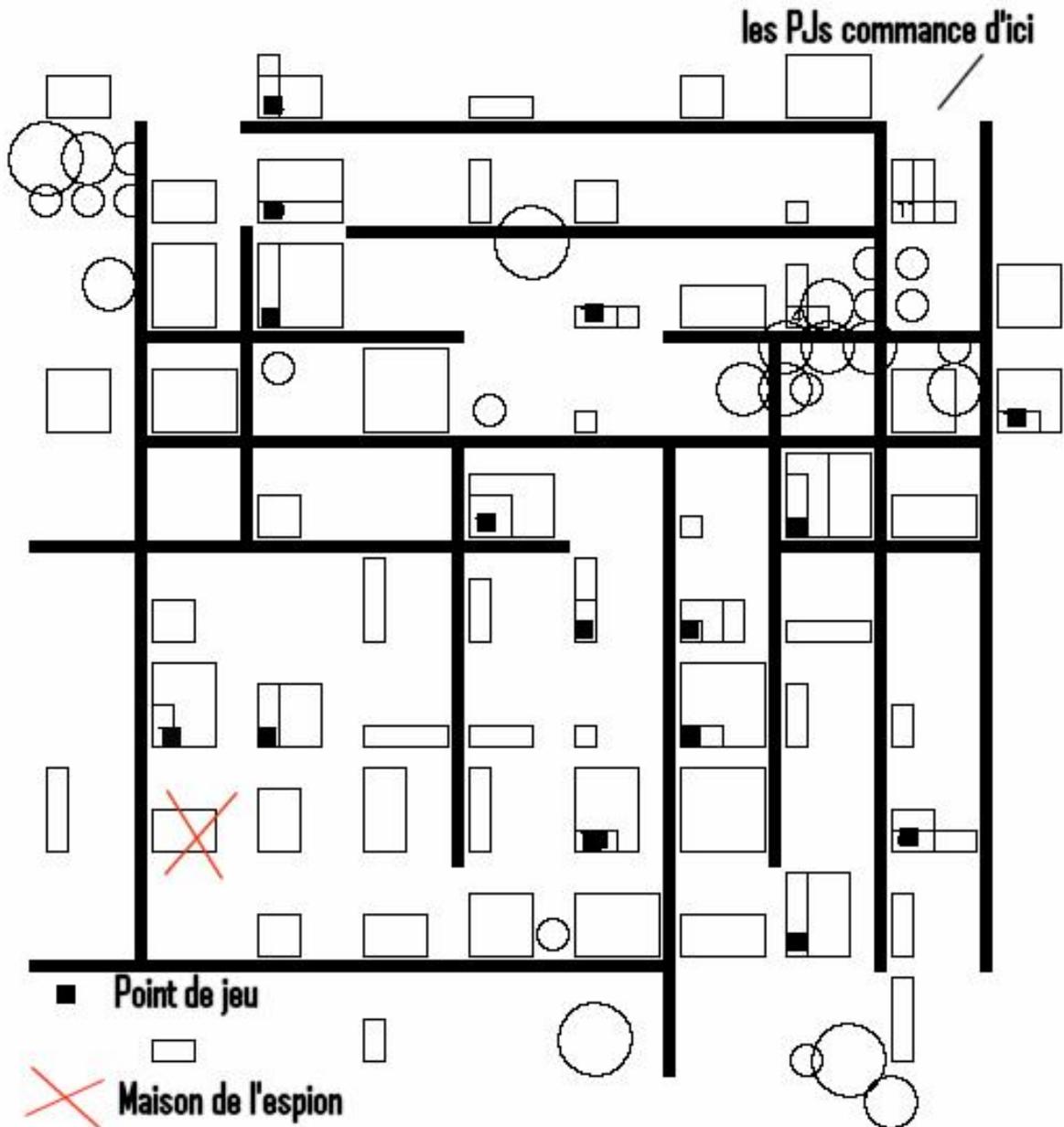
## 2)Explication de votre mission et atterrissage sur Coruscante

Arrivé au point de raliement la princesse Leïa vous explique votre mission.

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

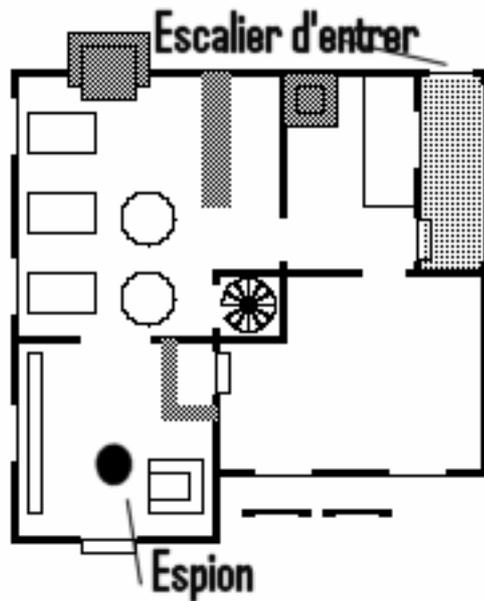
Nous avons réussis a déterminer son point de chute : « Coruscante ».Vous devrez le retrouver et nous le ramenai vivant si il essaye quoi que se soit sur vous tuer le nous ne pouvons pas risquer une identification des membre de l'alliance sur les différentes planète qui on rejoins notre cause. Sur ces mots je vous laisse ».

Elle vous donne 100crédit pour vos dépense ainsi q'un passe de contrôle pour l'entré N°59 situer en au sur votre carte. Les joueur devons faire un jet de perception pour trouver l'entre (difficulté 12) dans le cas ou il n'y arriverai il devra atterrir clandestinement sur une plate-forme et avoir affaire ainsi aux autorités. Ils vous demanderons une amende de 1000 crédits par nombre de vaisseaux( Ils ne sont pas sensible a la force petit jedi !! car leurs cerveau sont contrôler par un ordinateur situer au cœur de la prison (plan ci joint le maître de jeux détermine les ennemis))Ensuite ils pourront atterrir sans problème.



-petite précision :le N°59 est le quartier ou le suspect est normalement sensé résider.

Les PJs arrivent devant la porte elle est fermée. S'ils arrivent a enter silencieusement l'occupant ne l'ai entend pas. A chaque action qu'ils feront a l'intérieure de la ils feront un jet (1d6 1et2 l'occupant se réveille et s'enfuit sens que les PJs ne le remarque et 3 4 5 6 l'occupant n'entend



rien).

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

Maintenant il s'agit du stade si l'espion s'est échappé. Ce morceau du scénario est fragmenté en 2 parties :

-l'entrée (payante (bien sûr) 50 crédit par PJ c'est que c'est un grand match). Ils sont donnés aux PJs l'opportunité de faire des paris. Le maître de jeu lance alors autant de d6 que de joueurs tandis que les PJs lancent pour leur somme totale de crédit /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 vis ;-))

Le joueur gagne la différence entre la somme des dés du maître et la leur multiplié par 50C (ex : le maître a un total de 18 et les joueurs gagnants de 32 il gagne  $(32-18) \times 50 = 700C$ ). 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 la compétence détection de la vie avec un bonus de +2 si 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 que vous arrivez au bout 3 chasseurs de prime vous encerclent (le maître de jeu décide de leur caractéristique). À la fin du combat chaque joueur lance 1d6+1 si l'un des joueurs fait 5 6 7 il capture l'espion et l'emmène au vaisseau si un joueur fait 1 2 3 4 il tire sur l'espion et le blesse mortellement. Votre 1<sup>er</sup> objectif accompli les PJs retournent aux vaisseaux. Les PJs reçoivent un nouveau message de la princesse Leïa dans ce message elle vous envoie le virus et les plans du centre des communications.

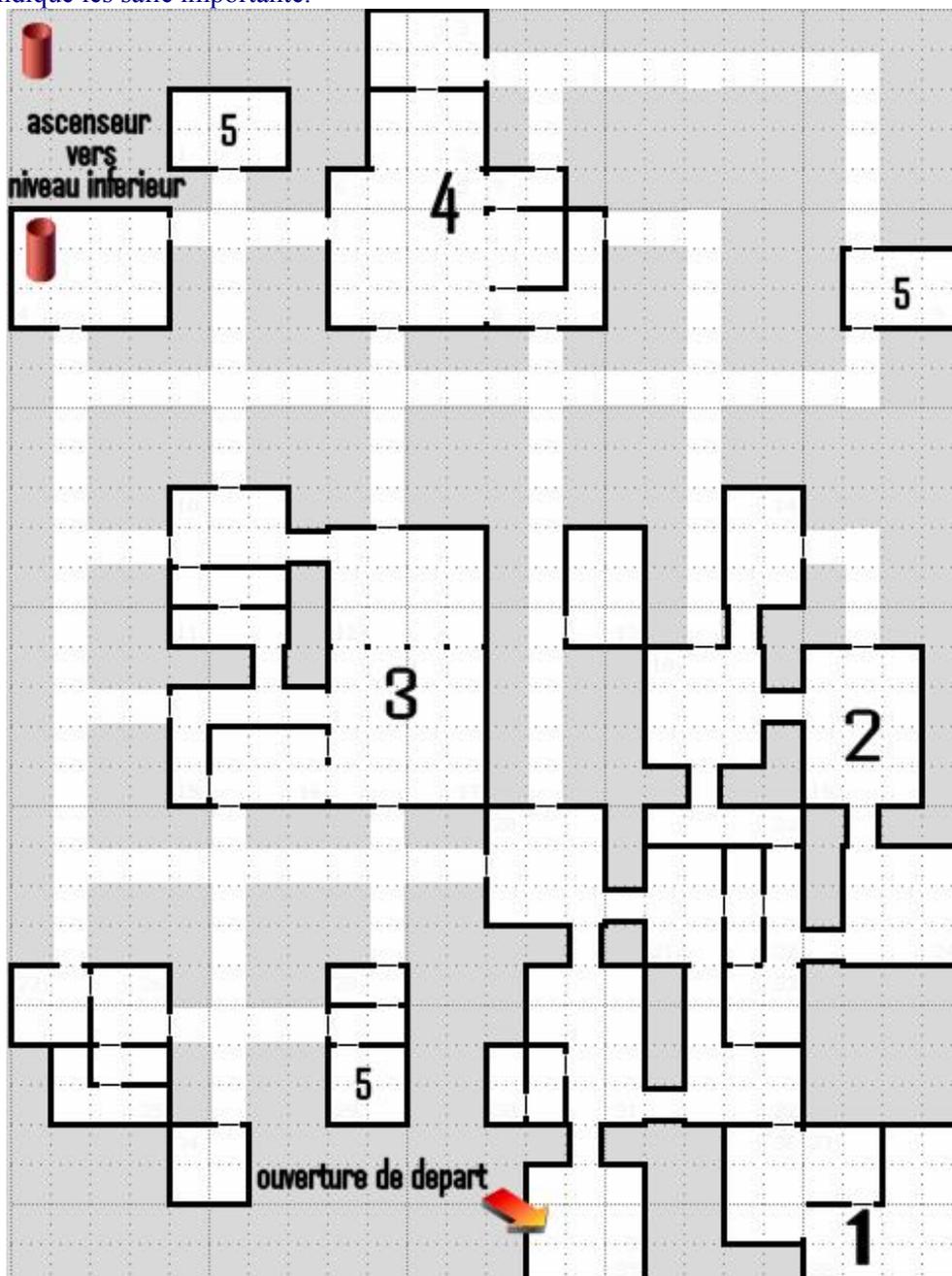
### 3)Le centre de communication.

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 aidez les PJs à pénétrer dans le centre (mais ces services sont payant).Les PJs 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 scénarios j'autorise les PJs a acheter une tenu de coruscante pour passer inaperçu (n'importe quel vêtement coûte 20C).

#### -1° Avec le cambrioleur :

Avant toute chose je tiens a préciser que ce cambrioleur ne sait pas se battre il se cachera a chaque combat. Il aidera juste les PJs a pénétrer plus facilement dans le complexe. Comme je l'ai préciser plus haut les PJs ont le plan mais aucune indication mise a part l'ascenseur et les chiffre qui leur indique les salle importante.



Dans chaque salle il y a du personnel de maintenance ou technique les PJs pourront a loisir assommer le personnel et cacher leur victime dans les placard numéroté 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 PJs seront dans un couloir une personne du groupe lancera un d6 si il fait 1 les caméras si elles n'ont pas été désactivées repéreront l'intrus et activeront l'alarme. Entraînant ainsi l'arrivée de la garde (il n'y a aucun moyen de s'échapper je prierai donc le maître de jeu d'en informer les PJs). Si l'alarme est déclenchée la mission échouera car l'attentat provoquera la méfiance de l'empire et redoublera le nombre de garde.

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 PJs jusqu'à l'arrivée des secours c'est à dire 20 actions à effectuer pour les PJs.

3° Cet ensemble de salle 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 (petit vicieux ;-}) mais c'est une extraterrestre qui est apparemment obèse (( s'il y a des amateurs ) je rigole c'est une top modèle qui est chef du service).

4° Cette salle est l'entrepôt du matériel vous pouvez y trouver des comlinks (mini talky walky) des piles etc. etc. il n'y a personne dans cette salle.

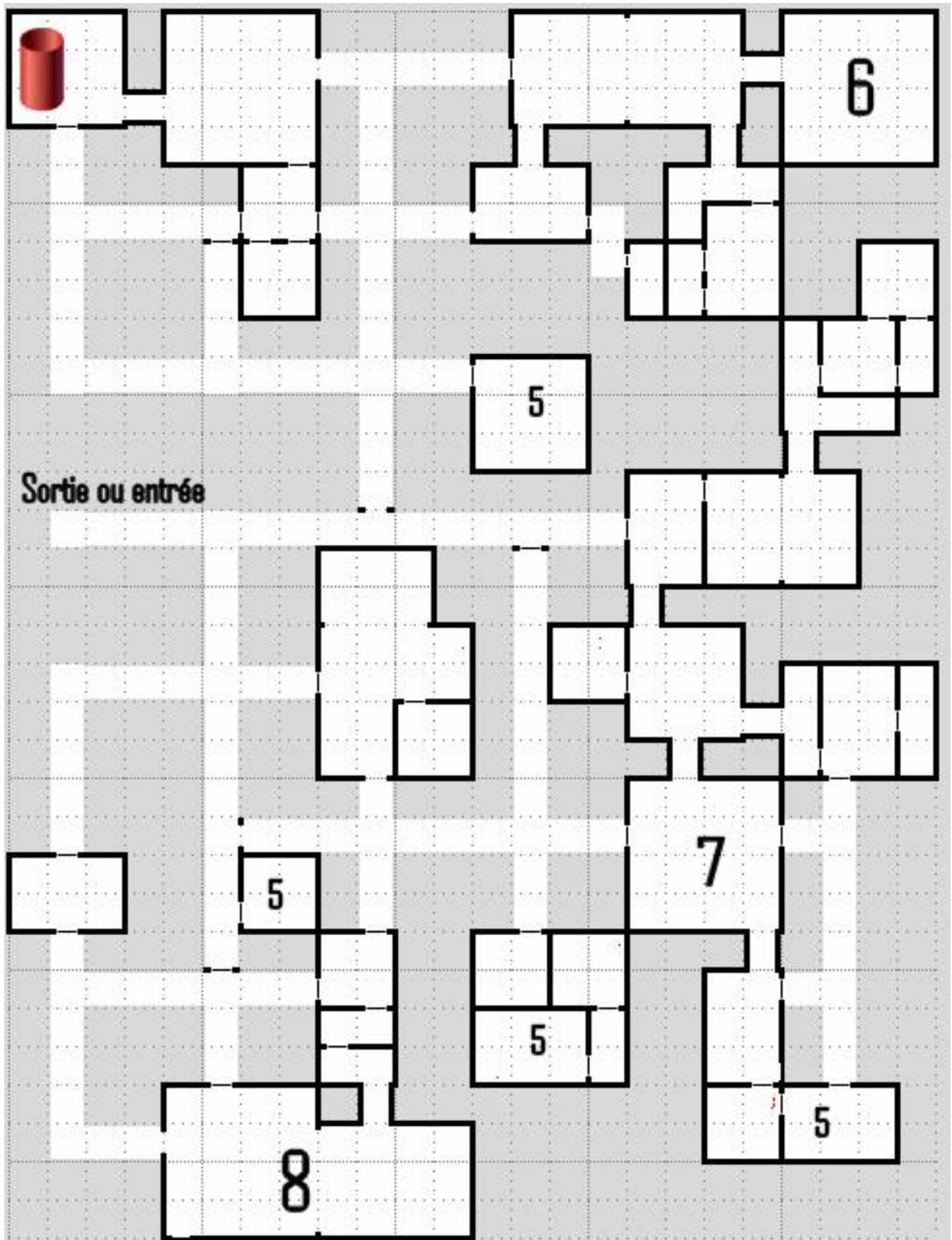
Pour la suite la carte est la même que sans le cambrioleur.

-1° 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 PJs 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 est autre fonction. S'il le veulent et le peuvent ils pourront détruire cette salle en y plaçant une charge explosive. Ils ne leur restent plus qu'à sortir du bâtiment par n'importe quelle sortie. Il y a 2 techniciens et 2 stormtroopers.



Leur mission achevé les persos rejoigne la flotte sur ENDOR et tout est bien qui fini bien.

