

Double-face

Bienvenue sur « Double-face ».

Cette aventure est prévue pour un groupe de cinq à six joueurs, pour une durée de 5 heures.

Il faut veiller à ce que le groupe de PJ soit composé d'au moins un pilote, un combattant, un personnage enquêteur et un personnage basé sur la technique.

La période se situe juste avant la bataille d'Endor (Star Wars, épisode 5).

Synopsis

Les PJ, ayant capté accidentellement un message Impérial dévoilant une menace sérieuse pour la Rébellion, devront tout mettre en œuvre pour que le message n'aboutisse pas. Le Messager Impérial les entraînera sur une planète singulière : la fameuse « Double-face ». Là, ils devront, tout d'abord, traverser la partie « verte » de la planète, en évitant les dangers de la faune et de la flore ; ensuite, il leur faudra déjouer les labyrinthes de la partie « noire », avec ses 600 étages de métal, grouillante de monde, et dont les sous-sols abritent, selon les rumeurs, des mutants cannibales.

Ce scénario se veut non-linéaire, c'est-à-dire qu'il n'est pas imposé aux joueurs une marche à suivre continue. Ils peuvent très bien suivre une piste ou une autre, et de cette façon réussir le scénario même en échouant à un endroit. Par contre, il est bien évident qu'ils peuvent se planter sur toute la ligne et permettre aux Impériaux de se débarrasser définitivement de la menace rebelle.

Scénario

Du fait du côté non-linéaire, il n'est pas possible de faire une présentation du type « épisode 1, épisode 2, etc. ».

J'ai donc adopté une présentation différente :

Descriptif de la planète

« Double-face » est une toute petite planète qui, de l'espace, ressemble à une balle dont la moitié serait verte et l'autre noire. Ceci est dû à son cycle de rotation autour du soleil du système. Cette planète a la particularité de présenter toujours la même face à son soleil.

- **Partie verte**

Cette face éclairée (la face « Verte ») est entièrement recouverte d'une végétation luxuriante de type tropical qui prend racine dans une mangrove (une sorte de marécage).

- La mangrove

Il est impossible de s'y poser directement, à cause de l'enchevêtrement des arbres (qui peuvent atteindre plus de 300 m de haut). Il est, en outre, impossible de se déplacer sur l'eau, pour les mêmes raisons. Les colons qui s'aventurent dans la mangrove utilisent des barges répulsives ou des motospeeders dans la partie médiane des troncs ou au-dessus des frondaisons. Il n'y a aucun moyen de se repérer, le paysage étant uniforme et des brumes continuelles cachant les éventuelles étoiles. Il est donc nécessaire pour s'y « promener », d'emmener un appareil de repérage.

Selon certains explorateurs, il existerait un peuple de primates évolués, vivant dans la partie feuillue. Cependant, personne ne s'est risqué à aller vérifier ces affirmations, de peur de servir de proie à des animaux dangereux existant dans ces feuillages (et ça, c'est un fait établi).

Pour un homme à pied, qui aurait pu tomber en panne, il est possible de se déplacer sur le faîte des arbres en faisant un peu attention. En effet, les branches et feuilles enchevêtrées forment un tapis praticable. Il est également faisable de se promener sur les branches de ces arbres gigantesques, mais l'orientation y est quasi impossible et les dangers sont nombreux.

- Le bestiaire

La faune et la flore de la partie verte est en tout point égale à ce qu'on peut trouver dans une mangrove ou une jungle terrestre, mais dans des proportions bien plus importantes. Les arbres, les plantes, les fleurs, les insectes sont beaucoup plus grands que la « normale ».

- Les DK (Donkey Kong™, pour les intimes ;-)

Ce sont des primates, proches des gorilles et des chimpanzés. Ils font environ 3 m de haut, sont couverts de poils et leur dentition ne les fait pas imaginer herbivores. Ils vivent dans les feuillages, en communauté de trois ou quatre mâles et une femelle. La femelle reste dans le nid, s'occupant éventuellement des enfants, pendant que les mâles se chargent de la chasse et de la protection.

S'il y a rencontre entre les PJ et les DK, ils peuvent réagir selon le cas, de deux façons différentes. Premier cas : les PJ débarquent directement dans le nid, auquel cas la femelle peut demander aux gardiens de les expulser, ou de les accueillir selon qu'ils se comporteront

agressivement (« je tire dans le tas ! ») ou pacifiquement (« j'essaye de leur parler »). Deuxième cas, les DK les ont repérés et les ont pris pour du gibier à rapporter à la femelle. Et là - à moins qu'ils ne se rendent sans combattre (ce dont je doute, mais on ne sait jamais), auquel cas ils ont une chance de pouvoir négocier leur sort avec la femelle -, ils devront les tuer car les DK n'abandonnent jamais une proie (sauf si elle a atterri dans les pattes d'un prédateur plus gros qu'eux !).

Les DK mâles	
Description	
Taille	3 m
Poids	1 t
Poils	allant du brun clair au noir
Attributs	
DEX	2D
VIG	8D
Compétences	
Gourdin	3D
Parade mains nues	4D
Combat à mains nues	4D
Levage	4D
Escalade / Saut	4D
Équipement	
Gourdin	VIG + 2D

La DK femelle	
Description	
Taille	4 m
Poids	3 t
Poils	bruns rougeâtres
Attributs	
PER	3D
SAV	2D
VIG	7D

- La Bélouga

Une araignée géante, vivant dans les frondaisons. Sa méthode de chasse est traditionnelle (pour une araignée) : elle tisse une toile à plat, aux alentours d'un point d'eau (larges feuilles recueillant l'eau de pluie), et quand un animal s'approche de l'eau, il se prend dans la toile et la Bélouga se rue sur lui, le pique pour l'endormir, l'entoure d'une épaisse

couche de toile et l'accroche dans son repaire (un trou dans le tronc en général) pour le manger plus tard (quand il sera bien faisandé).

La Bélouga	
Description	
Taille	5 m au garrot
Poids	15 t
Couleur	noire ou rousse
Attributs	
DEX	5D
VIG	9D
Équipement	
Cros	8D (paralysant)

- L'arbre-serpent

Ressemble en tout point à un arbre tropical traditionnel, mais c'est en fait une plante carnivore. Pour la capture, il utilise ses branches comme des fouets qui saisissent la proie solidement et la tirent jusqu'au tronc qui sécrète alors un suc digestif qui va digérer la proie en une quinzaine de jours.

L'arbre-serpent	
Description	
Taille	100-290 m
Attributs	
DEX	0D
VIG	5D
Compétences	
Attaque par branches	4D
Équipement	
Branches	1D / tour

Règle spéciale branches-serpents : pour se libérer d'une branche-serpent, il faut lui infliger des dommages :

- Jet de Dommages > jet VIG

La prise se resserre (+1D dommages / tour).

- Jet de Dommages > 2 × jet VIG

La branche libère son prisonnier.

- Jet de Dommages > 3 × jet VIG

La branche est sectionnée.

Pour empêcher l'arbre d'attaquer, il faut soit sectionner toutes les branches (au moins vingt), soit couper le tronc directement.

- Le grand (monty) python

C'est un serpent gigantesque, vivant dans les eaux de la mangrove. Il attaquera la moindre embarcation qui se risquerait sur l'eau.

Le grand (monty) python	
Attributs	
DEX	4D
VIG	5D
Équipement	
Crocs	7D

- **Partie noire**

L'autre face de la planète (la face « noire ») est appelée ainsi plus parce qu'elle est entièrement recouverte de métal que parce qu'elle n'est pas éclairée par le soleil du système.

Au départ, cette face était un riche gisement « à ciel ouvert » d'un métal précieux : le nirinium. Les premiers colons commencèrent à l'extraire et, pour s'éviter le travail de déforestation, ils bâtirent la ville directement sur le gisement. Peu à peu, toute la surface de la face noire fut recouverte d'habitations et d'usines. Puis, la ville continua à croître, non pas vers la forêt mais vers le haut. Un étage se rajouta au premier, puis un second et ainsi de suite. Et un jour, les cent premiers étages s'écroulèrent faisant des millions de morts. Pourtant, la ville continua de s'élever. Aujourd'hui, l'étage de surface est le 598^{ème}, et on estime à 300 les étages habitables. La société de « Double-face » suit la logique des étages, à savoir, les plus riches en haut, les plus pauvres en bas. De ce fait, il est très difficile pour n'importe qui de se promener inaperçu dans les étages supérieurs et il est très dangereux de s'aventurer dans les étages inférieurs. Seuls les étages compris entre 400 et 500 sont peuplés d'une population nombreuse et variée, mais assez classique. On y trouve des commerces, des habitations et tout ce qui peut caractériser une ville « standard ».

L'astroport de « Double-face » est un des plus modernes qui soit. Il est, bien sûr, sous contrôle Impérial et il est impossible de s'y poser sans avoir toutes les autorisations nécessaires. De plus, chaque vaisseau est quand même contrôlé de la soute au poste de pilotage. En effet, le nirinium est utilisé dans la construction des engins spatiaux et la contrebande est sévèrement punie.

- Les étages

- Les étages supérieurs (de 500 à 598)

Ils sont habités par les notables de la planète (le Gouverneur, les chefs des grandes entreprises d'exploitation, les magnats des médias, de

riches touristes et autres personnes dont les revenus leur permettent de vivre dans ces étages).

On y trouve principalement des résidences de luxe et des endroits de loisirs (hippodromes, golfs, salles de sport et casinos).

Les couloirs sont recouverts de moquette. Il y a partout des écrans holographiques diffusant des images champêtres (style forêt d'automne et animaux gambadant, cascades et autres) et des sons d'ambiances détendues.

Les armes sont interdites dans cette partie de la ville. Des gardes (armés, eux) sont postés à l'entrée des étages. Ils sont chargés de confisquer toutes les armes portées par qui que ce soit. Et pour les récupérer, il faut payer une amende forfaitaire au poste central de la ville (étage 300). Par contre, il existe (même si elles sont très peu utilisées) des consignes pour déposer ses armes, près des turbolifts des étages inférieurs.

- Les étages policés (de 301 à 499)

Ils regroupent la partie « propre » de la ville. C'est-à-dire, la partie habitée par des gens ayant un travail respectable, ne faisant pas de « vagues », quelle que soit la situation. Ces étages peuvent être comparés (au niveau de l'aspect) à un centre commercial (style Nice Étoile)(NDLR : y a pas que des Niçois sur le Web !) avec ses magasins, ses escalators, ses bars et restaurants, ses fontaines et ses plantes artificielles.

Il y a des caméras pratiquement partout, et la présence de gardes de la sécurité est presque étouffante (pour quelqu'un qui n'est pas habitué). On peut comparer ces étages à Monaco en période de Grand Prix (NDLR : nan, Monaco, c'est pire que tout, même Palpatine est dépassé ;-).

- L'étage du poste central 300

C'est à cet étage que sont centralisées toutes les forces de police de la ville. On trouve à cet étage les bureaux administratifs, les appartements des officiers, les salles d'entraînement, etc.

- Les étages inférieurs (100 à 299)

C'est là qu'on trouve le « gros » de la population. Tous appartiennent à ce qu'on pourrait appeler la tranche industrielle. Pratiquement tous les habitants en âge de travailler (+ de 6 ans) sont embauchés dans des usines de traitement du nirinium. Ils vivent dans des taudis (style bidonvilles) et ont fini par mettre en place leur propre système économique et judiciaire. L'administration et la police ne se risquent

plus à essayer de réguler ce qui se passe à ces étages (du moment qu'ils continuent à extraire le nirinium).

Quand on s'aventure dans cette partie de la ville, il vaut mieux être extrêmement bien protégé ou être déguisé « couleur locale ». Car le promeneur inconscient sera très vite égorgé, dépouillé, violé, vendu (dans n'importe quel ordre).

- Les sous-couches

Nul ne se risque à descendre plus bas que l'étage 100. Dessous se trouvent les anciens étages maintenant effondrés. Normalement, personne n'y vit plus, mais certaines légendes parlent d'êtres qui se seraient adaptés à cette vie obscure dans les ruines de l'ancienne cité.

- Les PNJ

- Lioba

Belle aveugle qui en sait long sur beaucoup de choses (étage 153).

- Maël

Chef des êtres des profondeurs, Jedi noir.

- Branek

Messenger Impérial

- Goll

Géant et chauve comme une boule de bowling, il prêtera main forte aux PJ.

- Marban

Comédien, agent Impérial.

- Tawr

Ami de Branek.

- Gethin

Respectable mineur à la peau basanée, qui prendra les PJ comme esclaves.

- Riwal

Chef de la police de « Double-face ».

- **Évènements-clefs du scénario**

- Atterrissage sur forêt

Poser un vaisseau sur un lit de branchages n'est pas chose aisée (même pour un pilote exceptionnel). Pourtant, il est impossible de trouver la moindre clairière et même le fleuve est caché par les branchages.

Le pilote devra faire un jet de Pilotage de transport très difficile pour poser l'appareil sans dommages sur le fâte des arbres. Si le Perso aux senseurs pense à chercher un endroit qui serait plus solide grâce aux senseurs du vaisseau, il faut lui faire faire un jet en Senseurs difficile, mais s'il réussit, le jet du pilote est réduit d'un niveau (il devient donc difficile).

Dans le cas où le pilote se pose sans problèmes, le vaisseau sera assez stable pour débarquer hommes et matériel. Le vaisseau a, dans ses soutes, trois motospeeders, plus ou moins en état de marche. C'est, sans conteste, le moyen le plus pratique et le plus sûr de se déplacer sur la forêt. Par contre, il leur faudra descendre sous le sommet des arbres pour rejoindre la navette du Messager Impérial.

Dans le cas où le pilote rate simplement son jet de pilotage, l'atterrissage est brutal. Tous les Personnages doivent faire un jet de Vigueur ou de Résistance niveau facile pour ne pas perdre connaissance. Le vaisseau traverse la couverture de surface et s'enfonce assez profondément dans la couche de feuillages. Il n'y a aucun dommage matériel, mais il sera difficile de sortir les motospeeders du véhicule, et encore plus de redécoller.

Dans le cas malheureux où le pilote aurait fait un désastre (1 et 6 au dé libre), il y a crash ! Le vaisseau troue la cime et vient se planter dans la mangrove (on peut faire faire un nouveau jet de Pilotage pour éviter un tronc, par exemple). Tous les Personnages font un jet de Vigueur difficulté moyenne pour ne pas se blesser. Le vaisseau souffre de nombreuses avaries et il est absolument impossible de le sortir du marais. Faire effectuer un jet (1D6 - 3) pour savoir combien de motospeeders ont été endommagés. Ceux qui le seront, devront être réparés (jet de Réparer répulseurs).

- Poursuite en motospeeder

Quand les joueurs auront enfin réussi à rejoindre le vaisseau du Messager, ils pourront être confrontés à deux situations selon le temps qu'ils auront mis à rejoindre l'épave (cette estimation est laissée à l'appréciation du MJ).

Soit ils ont été rapides, auquel cas, au moment de leur arrivée, ils pourront apercevoir deux motospeeders au loin, filant plein gaz vers la ville et un type penché sur les moteurs du vaisseau qui sautera sur sa moto dès qu'il entendra les motospeeders des PJ.

Soit ils ont traîné, et dans ce cas, ils ne verront que le type penché sur les moteurs du vaisseau qui sautera sur sa moto dès qu'il entendra les motospeeders des PJ (et s'ils sont à pied, il n'entendra rien).

Dans les deux cas, on aura probablement une poursuite en motospeeder (sauf si les PJ sont à pied). Il importe peu que les PJ réussissent à capturer ou à tuer les Impériaux ou qu'ils les laissent s'échapper. En fait, de cet événement, ils pourront tirer plusieurs renseignements de façons diverses : soit en interrogeant un prisonnier (jet en Interrogatoire), soit en fouillant le vaisseau (jet en Investigation), soit en interrogeant l'ordinateur de bord (jet en Programmation ordinateur) ; selon le niveau des joueurs le MJ peut décider de souffler des idées aux PJ ou alors les laisser se débrouiller seuls.

Informations que les joueurs peuvent obtenir :

- Le vaisseau contenait 4 véhicules de type motospeeders.
- Il y avait 6 passagers et deux sont morts lors du crash (le pilote et le copilote, qui sont, d'ailleurs, encore aux commandes).
- Le chef de l'expédition était le capitaine Branek, qui a réussi à s'échapper.
- Il a le microdisk sur lui (information ne pouvant être obtenue avec certitude qu'avec un interrogatoire télépathique).
- Ils ont ordre de ne pas alerter le Gouverneur de la planète (ce qui veut dire qu'ils doivent se débrouiller seuls pour quitter la planète et qu'ils ne pourront pas demander de l'aide aux Impériaux directement).
- Un jet difficile en Investigation leur permettra de savoir que Branek connaît quelqu'un sur « Double-face », du nom de Tawr, qui habiterait à l'étage 412.
- Un jet difficile en Programmation ordinateur leur indiquera l'existence d'un astroport Impérial secret, dont l'entrée se situerait chez un certain Marban, un riche comédien (agent Impérial infiltré sur « Double-face »).

○ Attaque en forêt

Il est évident que les PJ ne vont pas se balader tranquillement dans cette jungle sans qu'il ne leur arrive rien. Cependant, s'ils décident de se rendre directement à la ville, soit en passant au-dessus des arbres, soit carrément avec le vaisseau (s'il est intact), il ne leur arrivera rien de fâcheux. À moins, bien sûr, de les faire attaquer avant qu'ils ne repartent. Mais ceci n'a aucun caractère obligatoire. En fait, les seules choses intéressantes qu'ils risquent de rater en évitant la jungle sont, soit une aide de la part des DK (dans le cas où ils arriveraient à faire ami-ami), soit une information pratique (du style « nous connaître moyen de rentrer discrètement dans grande forêt noire ») ou, encore mieux, un passeport pour les sous-couches (du style « moi connaître Maël, grand chef des hommes blancs, et lui me dire : si moi vouloir entrer, alors moi devoir faire... ») ou même, un objet trouvé sur le cadavre d'un type capturé par les DK ou par la Bélouga (du style : clef d'un appart' au 500^{ème}, ou pass d'un turbolift ou...).

L'attaque impromptue par un prédateur quelconque peut être aussi un bon régulateur de jeu. En effet, on peut proposer une bataille s'il reste beaucoup de

temps (même en fin de scénario, les PJ peuvent vouloir retourner chercher leur appareil), et si l'action se ralentit (bon, qu'est-ce qu'on fait ?).

Toujours est-il que je ne vais pas vous expliquer comment on organise une bataille. Un rapide plan des lieux est souvent utile et si on veut jouer avec des figurines, c'est encore plus clair. Cependant, comme, s'il y a attaque, elle se fera, soit sur l'eau, soit dans les arbres, soit sur les arbres, les plans me semblent difficiles à faire à l'avance.

Si certains PJ sont capturés par les DK, vous pouvez décrire un village forestier identique à celui des Ewoks ou des Wookies mais dans des proportions différentes (rappelez vous que les DK mesurent 3 mètres de haut).

- Quand on arrive en ville (à lire avec un air de Michel Berger)...

Quand les PJ arriveront enfin en ville...

Il y a deux possibilités pour entrer dans la ville : par le sommet et par la base.

S'ils ont évité les pièges de la jungle en utilisant un moyen de transport tel que leur vaisseau, ils ne peuvent entrer en ville que par l'astroport (à eux d'inventer une excuse plausible, sans quoi ils risquent d'être arrêtés et / ou leur vaisseau confisqué), à moins qu'ils ne se posent une seconde fois sur le dessus des arbres, tout près de la ville.

Une fois dans l'astroport (théoriquement, ils seront arrivés avant Branek, qui, lui, est passé par la forêt), ils devront anticiper ce que va faire Branek. La meilleure façon de le capturer étant d'aller l'attendre chez son ami Tawr ou chez le comédien Marban (ce qui est déjà plus dur, Marban étant assez bien protégé).

Si par contre, ils sont passés par la forêt, ils auront un certain retard par rapport à Branek. Mais ce retard, ils peuvent le rattraper selon ce qu'ils ont fait en forêt (surtout selon leur relations avec les DK, s'ils les ont rencontrés).

En effet, le Messenger Impérial va avoir beaucoup de mal à rejoindre la ville haute (là où l'attend son ami Tawr). D'abord parce que les sous-couches sont extrêmement dangereuses. Elles sont le terrain de chasse d'un peuple d'êtres mutants, à la peau dépigmentée, aux yeux aveugles recouverts d'une membrane, aux membres allongés, pourvus de griffes impressionnantes et de dents acérées. Ensuite, parce qu'il faut des autorisations particulières à un habitant des étages inférieurs pour accéder aux étages policés. Ces deux difficultés majeures, l'agent Impérial va avoir beaucoup de mal à les surmonter, en fait, il va lui falloir suffisamment de temps pour permettre aux PJ de refaire le retard (hehe ! Quelle belle stratégie, non ? C'est ça la magie du cinéma :-). D'autant que les PJ peuvent bénéficier de l'aide des DK ou de Maël pour ce qui est des sous-couches et d'un pass, ou des clefs et papiers d'un pauvre type capturé par la Bélouga pour ce qui est d'atteindre les étages supérieurs.

Un des procédés employés dans les scénarios du JdR qui me plaît particulièrement est celui des « encarts ». C'est-à-dire, une scène qui se passe au même moment, à un autre endroit de l'univers (ayant, bien sûr, un rapport direct avec l'histoire) qui permet aux PJ de rester motivés, ou de leur mettre le feu aux poudres (NDLR : moi j'aurais plutôt mis « au c... »). Il est tout à fait possible d'utiliser ce procédé à ce moment. Par exemple, après que les PJ aient survécu à une attaque, faire un encart qui va leur présenter Branek en pleine discussion avec un faussaire en train de lui remettre un pass pour les étages supérieurs.

- Confrontation avec Maël

Il est intéressant de décrire avec précision la rencontre avec le chef des êtres des profondeurs.

Ce type est un phénomène dans son genre. Il règne en maître dans les profondeurs de la cité, entouré d'une horde de mutants difformes, les êtres des profondeurs. D'apparence, Maël est un homme, grand, fin, aux cheveux longs et noirs. Mais ce sont ses yeux que l'on remarque en premier en lui parlant : il n'en a pas, il a les orbites vides. C'est évidemment une vision assez surprenante et, suivant la façon dont on fait sa rencontre, ce fait peut impressionner beaucoup de gens. Il souffre de cette difformité depuis l'enfance et c'est ce qui l'a fait se terrer dans les profondeurs de la cité. Il est généralement habillé de cuir noir.

Ce qui sera évident, pour un Perso Jedi, c'est que Maël possède la Force en lui. En fait, Maël est un Jedi. Mais le don, il l'a développé seul. C'est pourquoi Maël est un Jedi corrompu. Il ne cherchera pas à détruire automatiquement les PJ, mais il n'éprouvera aucune sympathie pour eux. À moins qu'ils ne soient accompagnés d'un ou deux DK, Maël les fera capturer avec pour objectif de les vendre au marché noir (en petits morceaux). Par contre, s'ils sont avec un DK (qui sont les seuls contacts avec l'extérieur que Maël entretient), il les accueillera avec beaucoup d'honneur. Et si un PJ Jedi veut tenter de le faire revenir dans la lumière, ce sera très difficile (mais pas impossible) car sa rancœur vis-à-vis de la vie humaine est très forte.

Ce qui est sûr, en outre, c'est qu'il déteste les Impériaux. Et s'il s'aperçoit que les PJ luttent contre l'Empire, il leur prêterait main forte.

Il est de toute façon difficile d'imaginer que les PJ puissent traverser les sous-couches sans le rencontrer tôt ou tard. Qu'ils soient présentés à lui par les DK ou capturés par les Mutants, ou qu'il fasse stopper le combat en cours, les PJ feront sa rencontre (surtout si un Jedi est dans le groupe). Il est toujours possible que les PJ (souvent un peu gros-bill) tuent Maël, auquel cas les êtres des profondeurs, soit attaqueront sans chercher à comprendre, soit fuiront, soit prendront pour nouveau chef l'assassin de Maël (au choix du MJ, bien sûr).

- Visite guidée

Quelle que soit la manière dont les PJ ont réussi à atteindre les étages inférieurs, il leur reste maintenant à parcourir la ville à la recherche de Branek.

Selon les informations et les appuis dont ils disposent, leurs méthodes seront nécessairement différentes. Voilà mes estimations pour la suite :

- Les PJ ont Maël comme appui

Celui-ci les guidera à travers des conduits d'aération et / ou à ordures jusqu'aux étages inférieurs (290-299) où il les confiera à Goll.

- Les PJ arrivent seuls

Ils seront attaqués par les habitants des étages inférieurs, chacun se disputant leur capture et choisissant déjà ce qui l'intéresse sur les PJ (imaginez une sorte de Cour des miracles), et c'est Gethin qui les prendra sous son aile. Si les PJ réussissent à le convaincre, il les aidera, sinon ils devront s'échapper.

- Les PJ sont aidés par Goll

Ce dernier connaît un passage par l'extérieur de la ville pour atteindre la surface. Cependant, la température sur la ville est de -50°C. Il faut donc se procurer des vêtements spéciaux et pour ça, Goll aura besoin de quelque chose de valeur en échange.

- Les PJ connaissent l'existence de Marban

Ils tenteront d'utiliser ce moyen pour atteindre l'astroport clandestin de ce dernier.

- Les PJ connaissent (uniquement) l'existence de Tawr

Ils demanderont à Goll de les emmener à l'étage 412.

- Les PJ ignorent ces deux éléments

Ils essaieront probablement d'aller à l'astroport central (Branek n'y va pas, lui). Et de là, ils pourront surprendre une conversation qui les informera du décollage en urgence et sans autorisation d'un véhicule spatial. Il ne leur restera plus (s'ils veulent toujours réussir le scénario) qu'à voler / acheter un vaisseau et s'envoler à la poursuite de Branek.

- Les PJ sont aidés par Gethin

Gethin a peut-être un moyen pour aller directement dans les étages supérieurs, cependant, l'affaire est risquée car il faut préalablement se procurer certains papiers au poste central de police (étage 300). La fille de Gethin est danseuse (selon lui) et elle se produit justement chez un certain Marban.

- Les PJ connaissent l'existence de Marban

Ils sauteront sur l'occasion pour rejoindre Branek par cet intermédiaire.

- Les PJ connaissent (uniquement) l'existence de Tawr

Il doit être possible de redescendre facilement des étages supérieurs aux étages policés.

- Les PJ ignorent ces deux éléments

Il est possible qu'ils acceptent l'aide de Gethin, espérant atteindre l'astroport officiel et, chez Marban, trouver la présence de Branek, ou apprendre son départ imminent.

- Les PJ sont vraiment seuls (ils ont réussi à s'enfuir à chaque fois)

Il se peut qu'ils rencontrent Lioba. Bien sûr, elle est aveugle, ce qui veut dire que les PJ ne devraient pas trop se méfier d'elle. Et justement, elle sait beaucoup de choses, cette gentille aveugle (et ça, c'est comme le MJ préfère : connaît-elle Gethin et sa fille, connaît-elle Goll, Sait-elle quelque chose au sujet de Riwal, de Tawr, ou même de Branek qui lui aurait demandé... ?).

Par-dessus tout ceci, il ne faut pas oublier les inconditionnels contrôles de police. Les PJ risquent d'avoir affaire à un Impérial particulièrement vicieux, corrompu, malhonnête et borné (en plus d'être violent comme tous les Impériaux).

- Embuscade

Il y a deux endroits où les PJ peuvent espérer capturer Branek : chez son ami Tawr et chez le comédien Marban. Normalement, Branek n'imagine pas ces deux contacts être connus par ses poursuivants, mais s'il a été accroché chez Tawr et qu'il a réussi à s'échapper, il prendra des précautions et il y a fort à parier que les PJ seront attendus chez Marban.

Voici donc la situation qui pourrait se présenter aux joueurs si Branek leur a tendu une embuscade.

- Combat spatial

Il est important, à mon avis, et si le temps restant le permet, d'organiser une petite bataille dans l'espace. J'entrevois au moins deux situations qui pourraient engendrer un combat. La première est celle où Branek a réussi à s'enfuir et à décoller de la planète. La deuxième, un peu plus tirée par les cheveux, est celle où, les PJ ayant réussi à capturer Branek et ayant fui de la planète, Marban envoie un message à un petit escadron de chasseurs en leur demandant de détruire leur vaisseau.

- FIN

À jouer ou à raconter selon le temps restant :

De retour à la base rebelle, les PJ sont convoqués par le commandant de leur unité pour faire leur rapport. Dans le bureau, ils ont la surprise de voir l'amiral Ackbar en personne, mais, avant même qu'ils aient eu l'occasion de s'expliquer, l'Amiral les accuse de désobéissance, de perte d'une navette (dans le cas où elle est encore sur « Double-face »), d'attaque inconsidérée des forces Impériales qui aurait pu être la fin des contacts avec la résistance présente sur « Double-face ». Après cette énumération des faits, il conclut en disant :

« Alors, qu'avez-vous à dire pour votre défense, comment pouvez-vous justifier le fait d'avoir agi de votre propre chef, alors qu'en fait, vous avez tout bonnement sauvé la Rébellion toute entière ? ».

Et, après un rire qui lui est propre (rire de Calamari), il leur fait atteindre le grade de lieutenant.

Par contre, s'ils ont échoué, et qu'ils ne sont pas morts, ils peuvent encore tenter de faire déménager toute la base le plus rapidement possible, mais le Commandant qui les reçoit pour écouter leur histoire leur passe le savon de leur vie, leur expliquant qu'il ne faut jamais désobéir aux ordres, ni même s'inventer une mission. Et qu'à cause d'eux, une autre action avait presque échoué. Par leur actes inconsidérés, ils ont failli mettre par terre une intox que les espions de la rébellion ont mis des mois à mettre en place et qui doit détourner l'attention des Impériaux pendant que les forces rebelles tenteront de détruire la nouvelle station de combat de l'Empereur avant qu'elle ne soit opérationnelle.

Et enfin, il espère qu'ils rattraperont leurs fautes en se portant volontaires pour l'une ou l'autre des missions sur Endor.

- **Accessoires de jeu à donner aux joueurs**

À venir...

- **Script de départ**

MJ : « *De retour d'une mission de sauvetage, vous avez capté un message Impérial crypté, émanant d'un petit vaisseau de reconnaissance. L'ayant déchiffré, vous avez décidé d'intercepter le messager. Vous vous êtes donc lancés à sa poursuite et, l'ayant suivi dans un rapide saut hyper-spatial, vous avez réussi à vous mettre à portée de tir, quand le pilote Impérial jouant son va-tout, s'est rué vers la planète toute proche et s'y est écrasé* ».

PJ1 : « *On a pas reçu d'ordre pour cette mission ! Et c'est beaucoup trop dangereux d'aller sur " Double-face ". On nous laissera jamais nous poser ou repartir* ».

PJ2 : « *Qu'est-ce que tu suggères, alors ? Qu'on laisse ce messager Impérial arriver tranquillement jusqu'à l'astroport, et transmettre son message à ses supérieurs ?* ».

PJ3 : « *De toutes les façons, ce type n'a aucune chance. Il s'est crashé dans la forêt, alors soit il est mort sur le coup, soit il va être dévoré par les petites bestioles qui la peuplent* ».

PJ4 : « *Peut-être bien que t'as raison, mais peut-être bien qu'il peut s'en sortir, et vous savez très bien que si ce type arrive à refiler son microdisk, ça veut dire la fin de la Rébellion* ».

PJ5 : « *Et puis, même s'il s'est crashé et qu'il est mort, en général les Impériaux envoient des équipes de secours et ils peuvent très bien trouver le microdisk* ».

PJ6 : « *De toute façon, on a pas le choix ! Il faut qu'on récupère le microdisk, " Double-face " ou pas* ».

PJ1 : « *Et comment je fais pour atterrir sur la planète ? je vais quand même pas me pointer tranquillo à l'astroport. Vous savez que mon code transpondeur n'est pas trafiqué* ».

PJ2 : « *Doué comme tu es, tu vas nous poser délicatement sur un lit de branchages, bien solide et bien plat* ».

PJ1 : « *C'est parti !* ».

PJ5 : « *Heu... t'es sûr que ça va soutenir notre poids ?* ».

PJ6 : « *J'ai un mauvais pressentiment...* ».

- **Fiche descriptive de la planète**

Recherche planète, secteur ext, Xsf 4256	
Nom	Xsf 4256, communément appelée « Double-face »
Secteur	Bordure extérieure
Type	Terrestre
Température	Équatoriale - polaire
Atmosphère	Type I (respirable)
Hydrosphère	Humide
Gravité	Forte
Terrain	Boisé - urbain
Durée du jour	Artificiel (24 h standard)
Durée de l'année	360 jours locaux
Espèces intelligentes	Humains
Astroport	Classe Impérial
Population	3 milliards
Fonction principale	Commerce
Gouvernement	Gouverneur Impérial
Niveau technologique	Espace
Exportations principales	Minerai de nirinium
Importations principales	Nourriture, articles de luxe, machinerie

Glumy