

ENTRE LES GRIFFES DU DRAGON

I. Introduction

Les Héros sont convoqués dans le bureau de **Karl Lomax** qui leur donne l'ordre de discréditer ou d'éliminer (en dernier lieu) un haut fonctionnaire impérial du nom d'**Arleb Kazan**. Ce dernier est en train d'intriguer dans les hautes sphères de l'**Empire** afin de lancer une grande campagne d'intimidation qui consisterait à effectuer des essais en « condition réelles » d'armes nucléaires (proscrites au temps de la **Vieille République**) sur toutes les planètes soupçonnées de près ou de loin d'avoir abrité un jour des **Rebelles**. S'il parvient à faire adopter ce programme par l'**Empereur**, ce sera alors le début d'un formidable carnage.

II. Episode un : Voyage pour Capitale

La planète **Capitale** est un monde étrange. La plus grande partie de sa surface est composée d'immenses forêts et de déserts où les créatures les plus évoluées sont des humanoïdes de type humain vivant dans des tribus à l'état de sauvages. Au cœur de l'une de ces forêts se trouve une ville ultra-moderne. Il s'agit d'une cité administrative de l'**Empire**. C'est ici que **Vador** doit venir prochainement pour présider la conférence où devront être votés de nombreux projets dont ceux de **Kazan**.

Les Héros sont embarqués comme simples touristes à bord d'un vaisseau de ligne sur **Galaxie Tour**. Au cours de la croisière, une excursion est prévue sur **Capitale** mais elle doit se faire sous la surveillance d'une escorte armée impériale. Avant d'arriver sur **Capitale**, les Héros doivent s'éjecter dans l'espace à bord d'un cocon de secours. Ils seront récupérés quelques heures plus tard par un vaisseau rebelle amené clandestinement sur **Capitale**. En effet, un petit groupe de **Rebelles** s'est installé dans les grottes de **Capitale** pour surveiller l'**Empire**.

Pendant le voyage, alors que les Héros dînent dans la salle à manger, un terrible cri d'effroi provenant d'une coursive proche se fait entendre. Ceux qui se rendent sur place découvrent le cadavre d'un homme

horriblement déchiqueté. Un jet *Races ET* permet de s'apercevoir que ses blessures sont typiques de celles causées par un **Dragon Krayt**. Si les Héros examinent les lieux, ils s'aperçoivent que la coursive est assez grande pour contenir une créature de cette taille mais que les issues qui y mènent ne lui permettraient pas d'y accéder.

Un jet de *Perception Facile* permet de voir que sous la violence de l'attaque les possessions de la victime se sont éparpillées dans la coursive. Il est ainsi possible de trouver une carte d'identité sur laquelle il est écrit : « **Adezi Omu**, sénateur impérial ».

Note au MJ : **Omu Adezi** est un sénateur impérial opposé au projet de **Kazan**. Il se rendait sur **Capitale** pour exposer son point de vue. **Adezi** étant une sommité particulièrement charismatique, **Kazan** a craint son intervention et il a décidé de le faire supprimer.

Kazan ayant entendu dire que certaines peuplades de **Capitale** avaient d'étranges pouvoirs, a monté une expédition pour aller à leur rencontre. C'est ainsi qu'il fit la connaissance des **Slifc-Demonb**, une tribu dont les membres ont le pouvoir de se transformer en n'importe quel animal à condition de l'avoir suffisamment côtoyé. **Kazan** offrit quelques cadeaux à **Glober**, le chef de la tribu, et le décida à faire un séjour sur **Tatooine** pour y côtoyer les **Dragons Krayt**. **Kazan** s'est par la suite arrangé pour que **Glober** soit sur le même vol que **Adezi**. **Glober** a attendu le moment propice où **Adezi** s'est trouvé seul, il s'est transformé en **Dragon Krayt** et a tué le sénateur avant de reprendre un aspect humain et se fondre dans la foule.

Le reste du voyage se déroule sans incident, les cocons de secours fonctionnent parfaitement, ils sont récupérés quelques heures plus tard et se retrouvent sur **Capitale** avec **Jack Reer** et son groupe de **Rebelles**.

III. Episode deux : Point de chute

Jack Reer confie son embarras aux Héros car il ne sait ce qui se passe dans la cité. Dans la ville principale de **Capitale**, les **Rebelles** ont un contact, une dénommée

Nodra. Cette dernière tient la cantina du **Tigre** qui se trouve dans les bas-fonds de la cité. Un tunnel partant de l'extérieur de la ville mène dans la cave de la cantina et c'est le parcours qui était utilisé par les **Rebelles** jusqu'à maintenant pour entrer et sortir de la cité. Or, il y a deux jours de cela, des guetteurs rebelles ont vu des **Stormtroopers** sortir par le tunnel. Depuis les hommes de **Reer** n'ont plus osé l'emprunter et ils n'ont aucune nouvelle de **Nodra**. C'est elle qui connaît le mieux la ville et qui sait où se procurer le matériel ou les informations qui pourraient être utiles aux Héros. **Jack** leur annonce que, la nuit venue, il va les embarquer dans son vaisseau, les équiper de boucliers atmosphériques jetables et les larguer juste en dehors de l'atmosphère de **Capitale**, au-dessus de la cité.

La nuit venue, le plan de **Reer** est mis en pratique et les Héros sont parachutés. Un jet de *Pilotage Facile* est nécessaire pour ne pas se consumer en pénétrant dans les couches supérieures de l'atmosphère. Si ce jet est réussi, les Héros arrivent sans problème à se poser discrètement dans les bas-fonds de la cité.

Si les Héros se rendent à la cantina du **Tigre**, ils trouvent cette dernière en ruine, dévastée par un incendie. Si les Héros vont fouiller dans les décombres, un jet *Facile* leur permet de remarquer un mouvement furtif provenant d'un renforcement. Il s'agit de **Largo**, un clochard ivrogne habitué du **Tigre** qui se refuse à quitter les restes de ce qu'il considère comme sa seule maison. Si les Héros ne l'effraient pas trop (et éventuellement lui donnent à boire), il leur apprend ce qui s'est passé. Il y a deux ou trois jours de cela (il ne se souvient plus très bien), un soir, des **Stormtroopers** ont fait une descente au **Tigre** (certains clients avaient remarqué le manège des **Rebelles** et décidé de se faire un peu d'argent en révélant tout à l'**Empire**). Ils ont arrêté **Nodra**, évacué les clients et incendié l'auberge. **Largo** a entendu dire que **Nodra** serait maintenant l'une des esclaves de **Ede Shmag**, le maire de la ville. Il a aussi entendu dire que demain soir, **Shmag** donne une soirée dans son palais.

Les Héros disposent donc de la nuit et de la journée pour trouver un moyen de se faire inviter à cette soirée. A eux d'élaborer un plan. Le MJ ne devrait pas leur mener la vie trop dure dans cette étape du module.

Une fois que les Héros se seront introduits à la soirée, des jets de communication ou de perception permettront

d'apprendre quelques unes de rumeurs suivantes :

⇒ 1 : L'**Empereur** compte venir en personne pour assister aux conférences qui doivent prochainement se tenir à **Capitale** (cette rumeur est fausse).

⇒ 2 : Il y a deux mois de cela, lorsque **Kazan** avait « disparu », il ne serait pas parti avec une petite amie comme on l'avait dit à l'époque mais il aurait monté une expédition pour s'enfoncer dans la jungle de **Capitale**.

⇒ 3 : **Nodra**, l'ex-patronne de l'auberge du **Tigre**, fait partie des serveuses de cette soirée. Pour éviter qu'elle tente de s'enfuir, **Shmag** lui a attaché un collier de détonite autour du cou. Il explosera si elle tente de l'enlever ou si elle s'éloigne à plus de 200m de la maison.

⇒ 4 : A l'issue de l'excursion des passagers de **Galaxie Tour** sur **Capitale**, on a retrouvé les cadavres de deux soldats impériaux qui composaient l'escorte, horriblement déchiquetés et x + 1 (les PJ + **Glober**) passagers manquent à l'appel.

⇒ 5 : Une femme déclare que son mari, un éminent ethnologue est venu sur **Capitale** pour y étudier certaines races de sauvages qui seraient dotées, dit-on, de pouvoirs extraordinaires.

⇒ 6 : **Shmag** a interdit à ses invités de se rendre dans les jardins de derrière car, en cette époque de l'année, ils sont envahis par des serpents venimeux dont le venin cause la mort en quelques secondes.

Une fois que les Héros auront repéré **Nodra**, ils devront tout d'abord neutraliser son collier. Ils ont ensuite le choix entre deux options : les jardins de derrière ou l'entrée principale.

Par derrière, les serpents représentent le seul danger. Pour les éviter, chaque personnage doit réussir un jet survie. Ceux qui échouent ont 33% de malchance d'être piqués. Il leur faut alors réussir un jet de constitution ou succomber au poison.

Si les Héros tentent de sortir par l'entrée principale, ils doivent être parfaitement discrets ou avoir un plan très au point. S'ils se font repérer, une poursuite en landspeeder est à envisager. Ils seront dans ce cas, pris en chasse par quatre gardes dans deux landspeeders. Ils ont les mêmes caractéristiques que des soldats impériaux classiques ne portant pas d'armure.

IV. Episode trois : L'étrange Monsieur Kazan

Une fois libérée, **Nodra** conduit les Héros dans une maison en ruine dans les bas-fonds de **Capitale**. Elle y soulève une trappe dévoilant ainsi un tunnel qui conduit dans un local où se trouve du matériel, quelques meubles et de quoi coucher une demi-douzaine de personnes. Elle conseille aux Héros de passer la nuit ici avec elle afin que le lendemain, dès la première heure, ils puissent s'occuper de **Kazan**.

Le lendemain, **Nodra** remet à chaque Héros un omniscan sur lequel elle a déjà enregistré le schéma biologique de **Kazan**. A l'aide de cet appareil, les Héros pourront suivre sa piste jusqu'à une distance maximale de 20m. Elle prévoit aussi, par la suite, une expédition dans la villa de **Kazan**, mais elle demande aux Héros de l'attendre pour cela de façon à ce qu'elle puisse préparer tout ce qui leur sera nécessaire.

Si les Héros se mettent en planque devant la villa de **Kazan**, ils verront ce dernier en sortir seul vers 8h30. En consultant leur omniscan ils peuvent se rendre compte que le schéma de « **Kazan** » ne correspond pas à celui enregistré par **Nodra**.

Note au MJ : Il y a quelques années de cela, des menaces de mort avaient pesé sur **Kazan**. Il avait alors fait subir une opération de chirurgie esthétique à l'un de ses hommes : **Pitsh Aijoi**, pour que ce dernier puisse se faire passer pour lui et prenne le risque de se faire assassiner à sa place. C'est donc **Pitsh** que les Héros voient sortir à 8h30. Il se rend à la salle des conférences pour écouter ce qui s'y dit, montrer l'intérêt que **Kazan** porte aux projets des autres et laisser ainsi la journée libre à son maître.

Si les Héros sont toujours en planque devant la villa de **Kazan** vers 10h, ils verront sortir une seconde personne dont un grand col cache le visage mais dont le schéma biologique correspond à celui enregistré par **Nodra**.

Si les Héros suivent **Kazan** (car c'est bien lui), ils le verront se rendre dans les bas-fonds de la ville. Il frappe à une porte et on le laisse entrer après qu'il ait murmuré quelque chose. Il n'en ressort que vers 16h.

Note au MJ : **Kazan** s'est rendu dans un lieu illicite où il peut s'adonner à son vice :

www.saganexus.fr.st

la drogue (il fume un mélange d'opium et de **Sennari** distillé) en compagnie de femmes lascives.

Si les Héros veulent entrer, le tenancier leur demande le mot de passe. S'ils ne peuvent le lui donner, deux gardes **gamorréens** leur conseillent de quitter les lieux. A part ces trois personnes, la fumerie ne contient que des hôtesse inoffensives et des clients amorphes (dont **Kazan** qui ne reprendra véritablement ses esprits qu'à 15h).

Vers 16h, **Kazan** se rend dans la vieille ville, dans un jardin public à l'abandon maintenant envahi par la végétation. A l'abri des regards indiscrets, il y rencontre un homme que les Héros peuvent peut-être reconnaître puisqu'ils ont pu le croiser dans le vaisseau : **Glober**. **Kazan** est venu lui apporter l'argent et surtout la drogue promis en récompense de sa mission.

Depuis que les Héros ont pénétré dans le jardin, ils peuvent constater que leurs omniscans sont complètement parasités. Cela est dû à la présence des **Skifc-Demonb** dont la structure biologique est en perpétuelle mutation. Ils seront alors attaqués par x **Slifc-Demonb** tombant des arbres sous l'apparence de chats sauvages.

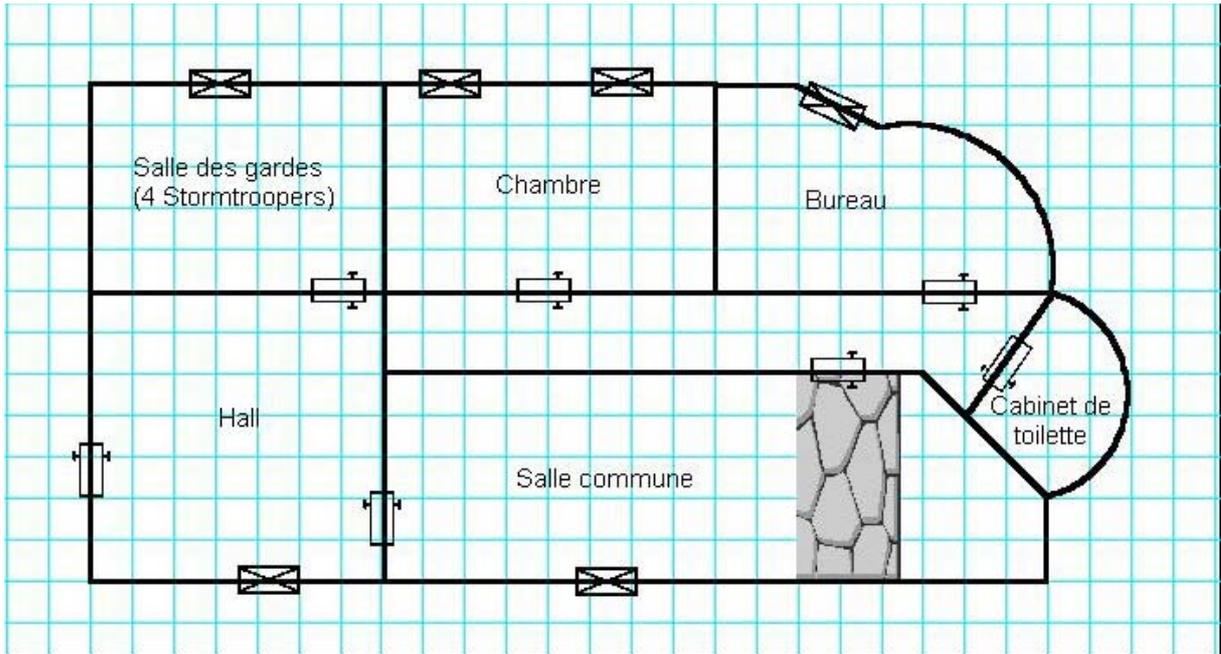
Dès qu'une de ces créatures est assommée ou tuée, elle reprend l'apparence humaine. Elles tenteront de fuir dès qu'elles auront 50% de perte. **Kazan** et **Glober** auront profité de cette diversion pour fuir. **Glober** a quitté la cité et **Kazan** est rentré chez lui.

V. Episode quatre : La villa de Kazan

La nuit venue, **Nodra** propose aux Héros de s'introduire dans la villa de **Kazan** afin d'obtenir des preuves de sa culpabilité. Elle remet à chaque Héros un déblocageur. Cet objet donne un important bonus à tous les jets pour ouvrir une serrure informatique. Elle révèle aux Héros que le coffre de **Kazan** est dissimulé dans le sol de sa chambre. Finalement, elle leur remet un plan de la villa avec quelques indications et leur souhaite bonne chance.

Elle leur révèle aussi qu'il est impossible d'ouvrir les fenêtres de l'extérieur sans déclencher l'alarme.

Dans un premier temps, il faut placer un jeu de miroir sur la caméra qui se trouve au niveau de la porte d'entrée grâce à un jet de



Furtivité. Il faut ensuite crocheter cette porte pour entrer dans le hall.

en ordre et de partir le plus discrètement possible.

Après avoir ouvert la porte donnant dans la salle commune grâce au déblocueur, il faut ouvrir la porte donnant sur le couloir, toujours à l'aide du déblocueur. Ce que **Nodra** ne sait pas, c'est que si on n'a pas désactivé le mécanisme qui se trouve dans un montant de la bibliothèque, l'ouverture de la porte actionne celle d'une trappe sur toute la partie dallée. Les Héros se trouvant là à ce moment, font une chute de 5 mètres. L'ouverture de cette trappe ne déclenche cependant aucune alarme. Un jet de détection des pièges permet de le repérer. On peut dans ce cas, tenter de le désactiver.

Des faisceaux lumineux balayent le couloir. Pour passer, sans les couper et déclencher l'alarme, il faut réussir trois jets d'agilité faciles et ouvrir la porte de la chambre à l'aide du déblocueur. Une fois là, on peut couper les faisceaux sans déclencher l'alarme.

Chaque fois qu'un personnage se trouvant dans la chambre accomplit une action quelconque, il doit aussi faire un jet de furtivité. En cas d'échec, **Kazan** risque de se réveiller et de tenter de donner l'alarme. Un jet de recherche facile est nécessaire pour repérer le coffre. Pour l'ouvrir, il est possible d'utiliser le déblocueur mais la complexité du coffre nécessite un jet difficile. A l'intérieur, on trouve de nombreux holo-disques qui servent de journal personnel à **Kazan**. Il y raconte ses plans ainsi que ses rapports avec les **Slifc-Demonb** et la mission de **Glober**. Il ne reste plus aux Héros qu'à essayer de tout remettre

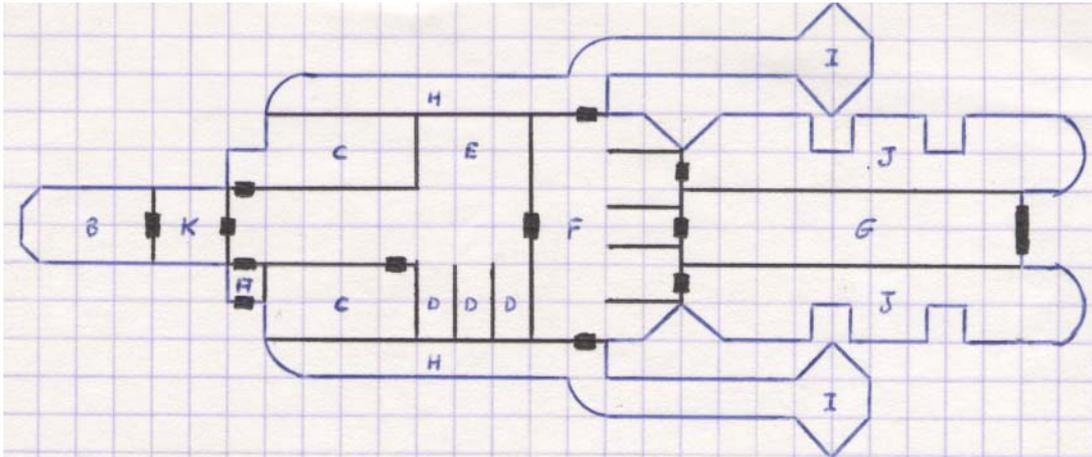
VI. Episode cinq : Détournement

Avec les éléments trouvés dans le coffre de **Kazan**, la **Rébellion** a maintenant les moyens de ruiner définitivement sa carrière. **Nodra** se charge de faire parvenir les documents anonymement aux autorités impériales. Elle déclare aux Héros qu'elle se débrouillera pour rejoindre **Jack Reer** et remet à chacun d'eux un mini communicateur qui leur permettra de garder la liaison entre eux. Elle leur conseille de se rendre à l'astroport, de se glisser dans un vaisseau de transport discrètement et d'en prendre le contrôle une fois qu'ils auront quitté **Capitale**.

A : Sas d'entrée – B : Cockpit – C : Compartiments voyageurs – D : Soutes à bagages – E : Compartiment bar-restaurant – F : Poste de propulsion – G : Soute principale – H : Passage de service – I : Train d'atterrissage – J : Blocs propulseurs – K : Compartiment du personnel d'équipage.

Les Héros ne devraient pas rencontrer trop de problèmes à se glisser à bord d'un vaisseau de transport. Il y a deux techniciens en F (ils ne sont pas armés) et quatre pilotes ayant un pistolet blaser à la ceinture B. Les deux hôtesse se trouvent en K ou en C. Il y a 2d6 passagers répartis entre C et E.

Peu de temps après le détournement, le vaisseau est intercepté par une navette des



douanes. L'un des passagers s'approche alors d'eux et leur propose de les aider. Il leur conseille de revêtir les tenues des pilotes et de le laisser agir. L'homme n'est autre que **Blake Reece**, un chevalier **Jedi** formé par **Yoda** et qui a autrefois combattu aux côtés d'**Obi-Wan Kenobi** et **Anakin Skywalker**.

Reece utilise sa capacité d'influence de l'esprit pour convaincre le chef des douaniers que tout est normal. Une fois ceci fait, le vaisseau des Héros peut continuer tranquillement jusqu'au **Fury**. Si l'un des **Rebelle**s souhaite s'engager sur la voie des **Jedi**, il peut trouver un maître en la personne de **Reece**. Ce dernier qui luttait déjà contre l'**Empire** de son côté, accepte de collaborer avec **Lomax** et de mettre ses capacités aux services des **SSA**.

VII. Annexes : Matériel des espions (JD Plus Volume 4) par François Kervinel

A. Cocon de secours

Appelé aussi « sarcophage » par les espions vétérans. Il s'agit là d'une capsule de secours « transportable ». Pliée, elle peut être logée dans un conteneur de la taille d'une valise. Dépliée, elle ressemble à une sorte de sac très épais et peut contenir une personne. Elle est dotée d'équipements miniaturisés permettant de survivre pendant trois heures dans l'espace, et possède une balise de détresse codée. En cas d'extrême urgence, un espion peut ainsi s'éjecter dans l'espace depuis un vaisseau ennemi et espérer survivre pendant quelques heures. Il est cependant évident qu'il n'aura aucune chance de s'en sortir si une récupération très rapide n'a pas été prévue...

B. Bouclier atmosphérique « jetable »

Il arrive parfois pour les besoins d'une mission, qu'un espion soit largué en scaphandre spatial juste en dehors de l'atmosphère d'une planète. Il lui faut alors employer un bouclier atmosphérique, avant de pouvoir faire usage d'un parachute. On utilise souvent pour cela un bouclier « jetable » : une sorte de « traîneau » en matière synthétique équipé de propulseurs directionnels qui ne peut être utilisé qu'une seule fois. Note : l'utilisateur doit réussir un jet *Facile* en *Pilotage de vaisseau* pour ne pas se consumer en pénétrant dans les couches supérieures de l'atmosphère...

C. Omniscan

Ces senseurs, gros comme une boîte d'allumettes, sont de véritables merveilles technologiques. Il s'agit en fait de détecteurs de formes de vie et d'énergie miniaturisés. Un omniscan peut, en principe, détecter toute forme de vie dans un rayon de 20 mètres. Il peut également signaler la présence d'une source d'énergie, telle qu'un chargeur de blaster, se trouvant à proximité.

D. Débloqueur

Il s'agit là d'un appareil électronique complexe, et pourtant miniaturisé (pas plus gros qu'un paquet de cigarettes), qui permet, en principe, d'ouvrir toutes les serrures informatiques. Pour l'utiliser, il faut d'abord déterminer la « résistance » de la serrure. Il faut ensuite réussir un jet de *Programmation – Réparation d'ordinateur* supérieur ou égal à cette résistance, pour la forcer. Une tentative tous les quarts d'heure.

E. Mini-communicateurs

Il existe une infinie variété de communicateurs de taille réduite et il est impossible d'en faire ici la liste. Citons simplement les micro-émetteurs implantés dans les os, les mini-balises que l'on place sur

un objectif pour signaler ses coordonnées à l'artillerie, les mini-brouilleurs capables d'interrompre pendant quelques minutes les émissions des appareils de transmission courants, etc.

Fin

Le 22 mars 1990