

La disparition

Prologue

Le vaisseau de plaisance *Excelsior* a disparu alors qu'il voguait à la surface de la splendide planète océane de Youri. À son bord, de nombreuses personnalités politiques appartenant à la République. Un chevalier Jedi et son padawan sont chargés de les retrouver ; pour les aider dans leur mission, deux soldats spécialisés dans les opérations aquatiques, ainsi que deux scientifiques (un biologiste marin et un ingénieur en hydronautique).

L'histoire

La planète Youri était, il y a plus de six mille ans, peuplée par une race d'êtres intelligents à la technologie très avancée. Pourtant, ils n'avaient pas la capacité de voyager dans l'espace. Aussi, quand les scientifiques de cette civilisation apprirent que la planète allait subir un déluge qui recouvrirait la totalité de la planète, ils décidèrent de se plonger en hibernation jusqu'à ce que les pluies cessent et que la décrue permette de vivre à nouveau sur la terre ferme. La ville serait mise sous la protection d'un ordinateur, chargé de réveiller tout le monde quand le danger serait passé. Mais la planète resta entièrement recouverte par les eaux... jusqu'à aujourd'hui.

Youri est maintenant devenue la planète vacancière la plus réputée de toute la galaxie.

Le scénario

- **Épisode 1**

Les PJ sont en plongée dans leur sous-marin à la recherche de l'*Excelsior* depuis sa dernière position connue ; ils se font attaquer par un monstre marin : jet de Senseurs difficulté moyenne pour détecter une grotte à environ 3 km, il faut faire 5 jets de pilotage (facile, moyen, difficile, très difficile, héroïque). Ils sont à 3 unités de distance au départ, un jet raté = perte d'une unité de distance, un échec critique = perte de deux unités de distance, un jet réussi = gain d'une unité de distance. S'ils se font rattraper (ce qui est peu probable) un autre monstre attaque le premier après que celui-ci ait commencé à mordre leur appareil (maniabilité de l'appareil réduite : -2D).

- **Épisode 2**

La grotte est en fait un tunnel qui les conduit jusque dans un village indigène. L'accueil dépend de l'attitude des PJ, pour comprendre les amphibiens jet de Langages difficile, ou Contrôle moyen + Sens moyen pour les Jedi.

Les indigènes peuvent leur donner les infos suivantes :

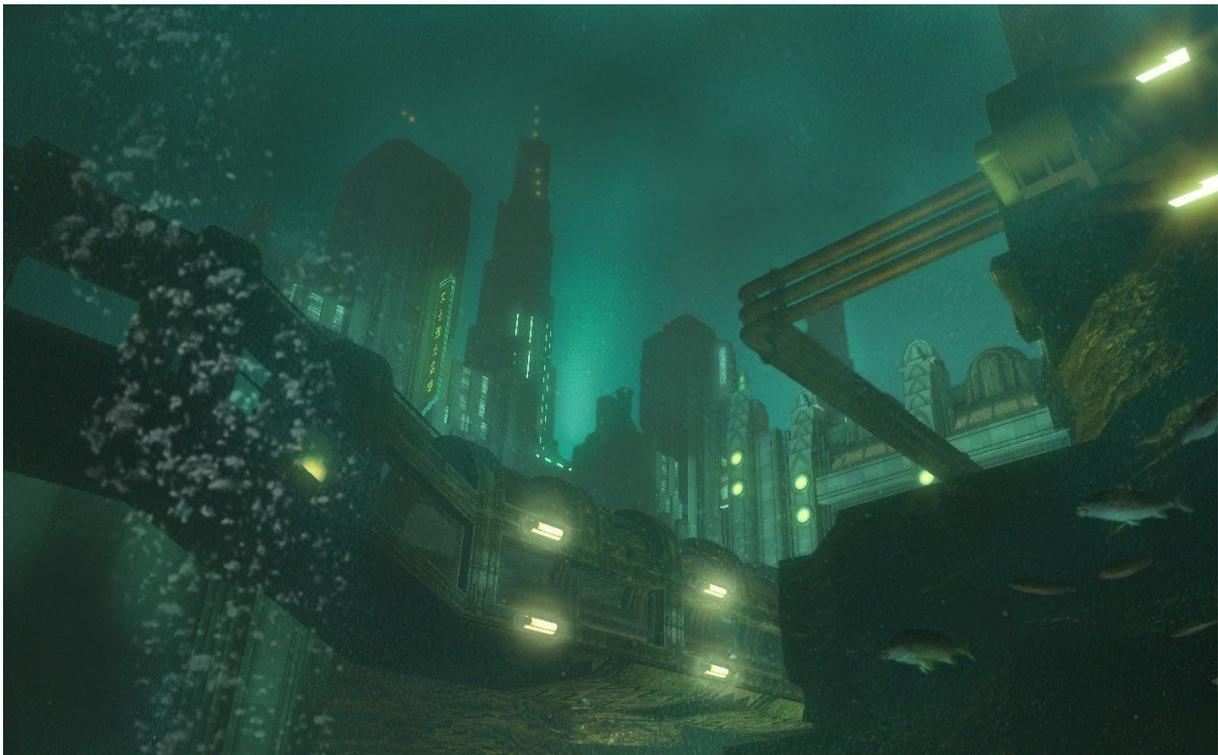
- « Le gros poisson » s'est fait enlever par les démons.
- Ils l'ont emmené dans la cité interdite.

- Ils peuvent conduire les PJ à l'entrée de la fosse, mais pas plus loin car de nombreux chasseurs ont disparu après y avoir pénétré.

- **Épisode 3**

La cité est protégée par des drones de combats (les démons). Deux moyens de passer :

- Brouillage des senseurs des drones
 - 5 jets moyens en Senseurs et en Pilotage
 - Combat
- 10 drones pour commencer, et 5 de plus tous les 4 rounds. Il faut 6 rounds pour arriver à l'abri dans la cité.



- **Épisode 4**

Une fois à l'abri dans la cité, ils retrouvent l'*Excelsior* au centre de la cité ; il est vide, il n'y reste plus que les droïds, qui leur disent (jet en Programmation droïds) que les occupants du navire ont été emmenés dans le bâtiment le plus gros à droite en sortant de l'appareil. Ils n'ont encore croisé personne. Une fois qu'ils arrivent au pied du bâtiment en question, la porte s'ouvre et une voix les invite à entrer. Ils pénètrent dans un grand corridor, la voix les guide jusqu'à une salle où, à leur arrivée, des sièges sortent du sol ; la voix les invite à s'asseoir. L'ordinateur leur dit ce qu'il attend d'eux : réveiller les habitants de la cité. Il répondra à toutes leurs questions, tant que ça concerne la mission qu'il veut leur confier ; il se sert des occupants de l'*Excelsior* comme otages.

- **Épisode 5**

- Option 1 : obéir à l'ordinateur

Un petit drone sphérique les mène jusqu'aux chambres de sommeil ; ils arrivent dans une vaste salle cylindrique, les parois sont recouvertes d'alvéoles, un mince filet de fumée blanche

s'échappe de chacune d'entre elles et tombe dans un puits sans fond. En jetant un coup d'œil, on s'aperçoit que le mur qui s'enfonce est recouvert des mêmes alvéoles. Une passerelle de deux mètres de large mène au centre de la salle où se trouve un immense panneau de contrôle circulaire (décrivez quelque chose de titanesque) ; au centre du panneau de contrôle, il y a un cylindre de 4 m de haut et de 5 m de diamètre. Une porte permet d'y pénétrer ; à l'intérieur se trouve une alvéole avec son propre panneau de contrôle.

- Option 1.1 : réveiller toute la colonie

Dès que les premiers sont réveillés, ils saoulent de questions leurs libérateurs, et empêcheront quiconque de réveiller le locataire du cylindre central. Ils feront enfermer les PJ, histoire de réfléchir à leur cas.

- Option 1.2 : réveiller seulement le locataire du cylindre central

Le locataire du cylindre central était le dictateur de la cité, c'est un Jedi noir nommé Danoc. Il questionnera les PJ (d'où ils viennent ? comment sont-ils venus ? Etc.). Il prendra soin de masquer ses dons dès qu'il sentira la présence des Jedi. Son but est de reprendre le contrôle de la planète, et peut-être plus. Il demandera, tout en se mettant à l'abri, à l'ordinateur d'envoyer les drones pour les enfermer.

- Option 2 : ne réveiller personne et tenter de retrouver les otages pour ensuite prendre la fuite. Les otages sont retenus prisonniers dans un immeuble d'habitation au sud de la ville (dans l'ancien quartier « chic », car c'est le plus couvert par des caméras). Ils sont sous la surveillance d'une dizaine de drones.

- **Épisode 6**

Si les PJ n'ont pas réveillé les habitants de la cité, ils ont toujours leurs armes et leur équipement, et ils cherchent la prison. Sinon, dans le cas contraire ils sont probablement enfermés avec les passagers de l'*Excelsior* (ils sont environ une cinquantaine) au dixième étage de l'immeuble. Dans les deux cas ils auront à déjouer la surveillance des drones (environ une dizaine qui patrouillent par deux, ils patrouillent au dixième étage et au Rez-de-chaussée) et des caméras qui se trouvent dans les couloirs, et doivent ouvrir les portes (jet de Sécurité difficile). Leurs armes et équipements sont dans une pièce près de l'endroit où ils sont enfermés.

- **Épisode 7**

La solution la plus logique serait de fuir avec l'*Excelsior*. Mais il n'est pas équipé pour la navigation sous-marine. Il faut libérer le vaisseau des gigantesques pinces qui le retiennent. Il remontera alors comme un bouchon. Mais un petit comité d'accueil devrait les y accueillir, composé de manière différente suivant les options des PJ :

- a. Les PJ n'ont réveillé personne : 12 drones
- b. Les PJ ont réveillé Danoc : Danoc + 6 soldats Protosiens
- c. Les PJ ont réveillé la population entière : 12 soldats Protosiens

Si les PJ ne s'en sortent pas, faites intervenir la « cavalerie » sous la forme d'une vingtaine de chasseurs amphibiens. Ils ont vaincu leur peur ancestrale de cette cité grâce au courage des valeureux étrangers.

- **Épisode 8**

Si personne n'a d'idée géniale (essayer de trafiquer un brouilleur avec les moyens du bord, ou autre) les drones aquatiques se lancent à la poursuite de l'*Excelsior*. Faites-les flipper un peu (avaries, voies d'eau, bruits inquiétants dus à la pression sur la coque, etc.), et faites intervenir le détachement envoyé par les autorités de Youri.

- **Épilogue**

Grande cérémonie de remise des récompenses devant le Sénat pour les héros.

Les éléments du scénario

Les PJ rencontrent une race d'êtres amphibiens qui vivent en petites tribus.

Ce sont des tribus primitives qui sont dirigées par leurs anciens.

Ils ont la peau bleue, de grands yeux noirs sans pupilles, des ouïes derrière leurs grandes mâchoires pourvues de dents triangulaires très coupantes.

Ils mesurent entre 1 m 60 et 1 m 70.

Les amphibiens	
Attributs	
DEX	3D
PER	3D
VIG	3D
Autres	1D
Compétences	
Armes blanches	4D
Parade armes blanches	4D
Armes de jet	4D
Natation	4D
Armes à projectile	4D
Équipement	
Harpons	VIG + 1D
Fusil à harpons	4D

Ce sont les caractéristiques moyennes ; vous pouvez rajouter 6D d'Attributs et 4D de Compétences aux « personnalités » du village.

Les drones de combat aquatiques	
Compétences	
Manœuvres	4D
Canons	4D
Senseurs	4D
Équipement	
Canons	3D (échelle : speeders)
Coque	2D

Les drones de combat de la cité	
Compétences	
Esquive	4D
Canons	4D
Senseurs	4D
Équipement	
Canons	5D (échelle : Personnages. Ils ne peuvent tirer qu'une fois par tour ; leur tir est une boule d'énergie de 40 cm de diamètre)
Coque	3D

Les drones font un rapport toutes les 20 minutes à l'ordinateur, et, si l'un d'eux manque à sa tâche, une patrouille de 5 drones est immédiatement envoyée à l'endroit où devrait se trouver le drone défaillant ; ils peuvent faire appel rapidement à des renforts si besoin.

La cité des profondeurs est entourée d'un champ d'énergie qui retient l'eau. Les bâtiments ressemblent à des cylindres sur lesquels on aurait posé des boules ; plusieurs bâtiments sont reliés entre eux par des tubes. Tous les bâtiments ont une coloration vive tirant sur le bleu et le vert, ils sont couverts de grandes baies vitrées et le sol ressemble à du marbre gris.

Les Protosiens sont les habitants de la cité. Ils mesurent entre 2 m et 2 m 20, ils ont la peau jaune pâle, un crâne de forme allongée et des jambes comme celles des kangourous, ainsi qu'une musculature impressionnante (pour ceux qui connaissent, ils ressemblent aux Protoss de Starcraft).

Soldat Protosien	
Attributs	
DEX	4D
PER	4D
VIG	4D
Compétences	
Vibrolame	6D
Parade armes blanches	6D
Esquive	6D
Équipement	
Vibrolame	VIG + 1D + 2
Armure	+1D VIG
Écran de l'armure	+1D VIG pour les deux premiers tirs

Danoc	
Attributs	
DEX	4D + 1
PER	5D
VIG	4D
Autres	2D
Compétences	
Combat à mains nues	8D
Parade à mains nues	8D
Armes blanches	9D
Parade armes blanches	9D (spécialisation bouclier : 10D)
Attributs de la Force	
CON	3D + 2
SEN	3D
ALT	5D
Équipement	
2 boucliers énergétiques capables d'arrêter n'importe quoi	