



## **-SYSTEME CHOC-**

### **Amorce de scénario pour STARWARS**

Par Red Baron

Niveau du MJ : expérimenté

Niveau de difficulté : très élevé

Gains en points d'expérience : 18 mini, 30 maxi.

*Il appartient au MJ de retravailler le déroulement et la suite de cette amorce de scénario !*

## **SITUATION**

Les PJ se retrouvent tous à bord d'un grand paquebot spatial de croisière, le « Soleil d'Alderaande »... Le mieux pour le MJ est d'imaginer que l'un des PJ a gagné le premier prix d'un concours d'une célèbre chaîne d'holovision : 15 jours pour quatre à six personnes sur le monde enchanteur et balnéaire d'Aldébaran, croisière comprise, à l'occasion du championnat galactique du gravisurf (*se référer à l'extension IMPERIUM GALACTICA pour avoir un descriptif de ce monde*)...

Le départ a lieu à partir de l'orbite d'Andarlon, la capitale galactique de l'industrie de l'holovideo et du show business... La croisière est prévue pour durer près de trois semaines (Andarlon est, en effet, situé sur la frange extérieure de la galaxie alors qu'Aldébaran est beaucoup plus proche du noyau central. Les joueurs pourront toutefois apprécier le confort et le luxe sans commune mesure de ce superbe *capital ship* de près de 700 mètres de long... A bord, de nombreuses activités sont proposées depuis le golf (sur un terrain naturel sous cloche de 350 de long), l'initiation à la plongée sous-marine dans une piscine recréant un récif corallien, la pratique du *A-gravball* (sport présentant des similitudes troublantes avec le handball mais se pratiquant en apesanteur dans une salle spécial sphérique). Ils s'extasieront en écoutant les ténors de l'opéra du bord, s'émerveilleront en admirant les innombrables beautés de l'univers au planétarium holographique...

Le voyage est d'autant plus merveilleux qu'il est sans soucis : fini les exténuants services du bord ! Le navire est entièrement automatisé et asservi à un superordinateur bijou de la technologie des laboratoires d'Anacréon. Cet ordinateur s'appelle SHODAN (l'emprunt à un très célèbre jeu vidéo est ici... tout à fait voulu !). SHODAN semble réaliser un vieux rêve de l'Homme : créer une intelligence autonome et évolutive. Toutefois, afin d'éviter tout risque de débordement, les programmeurs ont inséré toute une série d'inhibiteurs et de restrictions sous forme de clefs informatiques dans la structure de SHODAN... Quoi qu'il en soit, le gain est véritablement révolutionnaire : Là où 1000 membres d'équipages auraient été nécessaires pour manœuvrer le lourd paquebot, seul 200 sont aujourd'hui requis. Et encore, beaucoup de ces membres d'équipages sont-ils affectés à des tâches de surveillance et ne participent pas directement à la manœuvre. Ainsi les armateurs ont-ils résolu le problème lié à l'éventuelle erreur humaine...

## **DÉROULEMENT**

Le voyage est prévu en plusieurs étapes, correspondant à plusieurs sauts consécutifs. Le premier saut, programmé à la fin de la première semaine de voyage, est sans conteste le plus spectaculaire et amène le navire aux abords d'un système récemment découvert. Il s'agit d'un système d'anneaux d'astéroïdes au cœur desquels trône une magnifique étoile « froide » bleutée. Le spectacle est de toute beauté et baigne la passerelle du panorama central d'une douce clarté. Les passagers peuvent profiter des commentaires du guide touristique qui émet

des hypothèses sur la singulière formation de ce système, jusqu'à lors inconnu. Le lent paquebot longe pendant deux à trois jours une gigantesque chaîne d'astéroïdes, où certains des corps célestes atteignent jusqu'à la taille de certains planétoïdes ! L'équipage constate avec ravissement la formidable capacité des systèmes de contrôle de SHODAN afin d'éviter ces amas, se glissant sous les anneaux successifs de roches flottantes, évitant, ça et là, les pluies de météores fréquentes dans ces parages...



Si les PJ sont quelque peu curieux et perspicaces ils remarqueront alors certaines choses. Ainsi, pourront-ils se rendre compte qu'une partie de l'équipage semble ne pas trop s'entendre avec l'autre. Certains membres du service d'hôtellerie et du service d'animation sportive sont en bisbille avec l'équipage et le personnel technique

En interrogeant les uns et les autres ou en surprenant certaines conversations, on apprend que la plus grande partie du personnel hôtelier et d'animation a été mystérieusement changé juste avant le départ et que les nouveaux membres sont froids, distants et antipathiques, d'où les critiques acerbes de leurs collègues. Des incidents et disputes, parfois violentes, éclatent donc entre les « nouveaux » et les « anciens. » Pire, une bagarre se déclenche au bar du casino du bord. Un PJ averti, assistant à la scène ne pourra qu'apprécier la facilité avec laquelle le barman (un nouveau) écrase le nez de son adversaire avant de l'envoyer voler à cinq mètres de là...un vrai commando... En général, les nouveaux (une cinquantaine en tout) présentent tous une physionomie marquée : taciturnes, renfrognés, peu causant, cheveux coupés ras et bâtis comme des armoires à glaces...

Les PJ pourront apprendre que le système de communication du paquebot connaît de nombreuses difficultés (perte de puissance, parasites...) et que la sécurité semble avoir été diablement renforcée autour du bureau du commissaire de bord qui abrite la chambre forte.

En réalité, ces hommes font partie d'un groupe de malfaiteurs qui s'apprêtent tout simplement à investir le paquebot et à neutraliser l'équipage par la contrainte des armes ! Leur chef s'appelle Zac Mc Kraken (!) et est le chanteur d'un groupe de pop se produisant pendant le voyage dans la Grande Salle des spectacles (voir annexe 2). Leur objectif est de s'emparer d'un fabuleux chargement de pierres précieuses en provenance d'Anacréon. Ce transit devait être tenu secret mais des fuites ont été « récupérées » dans certains milieux très avertis. La

valeur du chargement est fabuleuse : pas loin de 650 millions de crédits consignés dans la chambre forte !!!

Pour parvenir à leurs fins, les bandits doivent neutraliser le personnel du bord, et en priorité les quelques trente agents de sécurité, saboter les communications radio et etherlink du paquebot au moyen d'un puissant brouilleur de type militaire, activé à distance. Ensuite, il leur faudra désactiver les systèmes de sécurité de SHODAN afin de prendre en main la manœuvre du navire et surtout désactiver la serrure magnétique de la chambre forte, ce qui demandera qu'une grande partie de l'approvisionnement du bord en énergie soit coupé (plus de propulsion, plus de chauffage... bref, le bonheur !).

Les malfaiteurs lanceront leur opération, le soir du concert pop, au moment de la relève des rondes de sécurité (ils se déguiseront en agent de la sécurité pour cette occasion et n'hésiteront pas à abattre les hommes qui leur résisteront). Un PJ suspicieux pourrait avoir la brillante idée de s'infiltrer dans la cabine de l'un de ces membres du personnel suspect. Il y découvrira ainsi des choses alarmantes : une panoplie de garde de la sécurité, une mallette dont le double fond (difficulté 16 en sécurité) abrite un blaster lourd avec dispositif silencieux, des grenades aveuglantes et un comlink sécurisé avec oreillette... S'il cambriole la cabine d'un « musicien » de la troupe de Mc Kraken, il y découvrira, camouflés et démonté dans les étuis d'instruments de musique, une carabine blaster, voir même un blaster-mitrailleur lourd !!!

## **LE SOIR DU CONCERT**

Les PJ pourront se rendre s'ils le désirent au grand concert pop organisé dans la grande salle des spectacles. La très grande majorité des passagers, ainsi qu'une part non-négligeable de l'équipage qui n'est pas de quart y sera. Une vingtaine de faux agents de sécurité se placeront aux endroits stratégiques afin de couvrir du regard toute la salle. Les autres hommes (une vingtaine) fermeront et filtreront l'accès aux autres ponts par l'intermédiaire des sas de sécurité et des portes anti-explosion. Tous les endroits névralgiques du navire seront systématiquement noyautés.

Le concert commence. Il faut l'admettre, Zak n'est pas seulement un bandit génial, il est aussi un excellent musicien. Il enchaîne coup sur coup les tubes et les succès : de la « balade de Bobba Fett jusqu'au fameux « je t'aimerais, ô mon ange de Cassandra » ! Ses chansons sont vraiment captivantes, même pour les vrais agents de sécurité présents qui voient leur méfiance totalement endormie...

La dernière chanson se termine en apothéose et les applaudissements commencent à fuser lorsque Zak et ses 8 joyeux drilles ainsi que les faux agents de sécurité présents sortent leurs armes et harangent la foule : « *Ceci est un acte de piraterie. Nous prenons le contrôle du navire. Coopérez et aucun mal ne vous sera fait.* » Après quelques instants de panique et de cris, les passagers se calment et se figent. La terreur et la perplexité se lisent sur leurs visages.

## L'ATTITUDE DES PJ

Face à cette situation, pour le moins stressante, les PJ pourront adopter beaucoup d'attitudes différentes. Il serait impossible ici de toutes les envisager (de la passivité craintive à l'action explosive). Il appartient au MJ de réagir en conséquence et logiquement par rapport au scénario. Il convient toutefois de bien montrer aux PJ que les pirates ont la situation bien en main, sont très bien armés, bien entraînés, bien préparés et ont effectivement investi le navire, presque sans résistance. S'ils résistent, les PJ seront enfermés dans le frigo des cuisines du paquebot... Le MJ pourra envisager une échappatoire, sans pour autant faciliter la tâche au PJ (grille du système de refroidissement, trappe d'entretien des circuits réfrigérant et appareillage divers...).

## CAMBRIOLAGE

L'ensemble des passagers est rapidement amené et enfermé dans la Grande salle des fêtes et les salons de gala annexes. Seuls les membres d'équipages et officiers indispensables gardent leur poste sous l'étroite surveillance des bandits. Rapidement, l'équipe de cambrioleurs se met au travail dans la chambre forte. Il s'agit de désactiver et de forcer les diverses serrures et protections électroniques du coffre principal... Certains systèmes électroniques sont rapidement désactivés. Toutefois, après quelques heures d'efforts les bandits constatent que deux serrures résistent toujours. L'une de celles-ci est une clef logicielle directement contrôlée par SHODAN, l'autre est un verrou magnétique alimenté par le circuit primaire du générateur à plasma du navire ! Au bout d'une demi-journée, les gangsters parviennent à saboter le système primaire d'alimentation en énergie du vaisseau. Sur le système de secours, seuls SHODAN, les commandes de pilotage et les senseurs demeurent opérationnels... Le navire est plongé dans le noir...

Encore une demi-journée et l'équipe informatique prend le contrôle de SHODAN, l'ordinateur central... Les bandits sont admirablement bien renseignés sur les faiblesses des protections logicielles de l'ordinateur. Une fois la machine et son programme investis, ils activeront tous les systèmes anti-piratage de SHODAN... Tous les terminaux du bord seront verrouillés. La protection logicielle de la chambre forte sera désactivée...

C'est l'heure de la paye ! Des kilos de pierres précieuses sont rapidement engloutis dans des dizaines de sacs.

## L'IMPREVU

Pendant tout ce temps, le *Soleil d'Aldérande* s'était maintenu en immobilité relative par rapport aux flux d'astéroïdes qui l'entouraient. Habilement, SHODAN avait à chaque fois repositionné le navire afin de le prémunir contre les collisions... Soudain, diverses alarmes retentissent sur la passerelle du navire. Un autre astronef inconnu a été détecté et s'approche lentement du paquebot. Il est d'un type tout à fait inconnu (image ci-dessous).





Image extraite du film « The Black Hole »

Illuminé comme une cathédrale, paraissant être fait de verre et d'acier, l'étrange navire, long de près de deux kilomètres de long, s'immobilise tout près du *Soleil D'aldérande*. Curieusement, tous les systèmes du paquebot semblent échapper au contrôle des pirates.

SHODAN tente par tout moyen de rentrer en contact avec l'intrus. Il s'ensuit un dialogue chiffré entre les deux navires. Brutalement le programme de SHODAN se réinitialise et apparaît sur les écrans des moniteurs une singulière figure représentant un visage de femme parcouru de relais électronique et dont les yeux lancent des éclairs verts (voir photo du début).

## ATTAQUE

Le visage s'anime et des haut-parleurs de la passerelle s'élève, dans un son guttural et hésitant, le message suivant :

*Rendez-vous...Toute résistance est inutile...Nous avons pris le contrôle de l'intelligence contrôlant votre astronef...Préparez-vous à être abordés...livrez-vous... livrez votre énergie vitale...*

On imagine la panique et le désarroi qui régnera sur la passerelle. Et ce d'autant plus que SHODAN semble effectivement hors de contrôle et dirigé par une puissance extérieure...

## DREEGHS

On raconte qu'aux abords de certains systèmes inexplorés, dérivent certaines épaves lugubres de navires hantées par d'étranges êtres à l'apparence humaine : les Dreeghs. Les Dreeghs sont des humanoïdes atteints d'une étrange affection modifiant leur patrimoine génétique. L'organisme dreeghs est incapable de créer de nouvelles cellules et de renouveler sa substance vivante. Aussi, malgré une longévité accrue, le dreegh est condamné à lentement s'intoxiquer de ses propres rejets cellulaires et à lentement dépérir. Le sang des dreeghs est particulièrement pauvre en hémoglobine. Ceux-ci ne peuvent survivre sans se nourrir de l'énergie vitale d'autres êtres vivants et sans renouveler leur sang par du sang neuf ! On sait très peu de chose de leurs origines, si ce n'est que leur maladie proviendrait d'un rayonnement accidentel, particulièrement nocif, lors d'une antique expérience scientifique avortée. Leur nom semble être associé à celui d'un obscur généticien appelé Walter E. Dreeghan. Certaines victimes de dreeghs, parmi les plus robustes, sont désignées pour devenir à leur tour des dreeghs. C'est par ce biais que la communauté dreegh s'étend et infeste certains recoins isolés de l'univers, guettant un navire ou une planète isolée qui abriterait de l'énergie vitale.

L'extension de ce fléau est néanmoins heureusement très limitée.

Il existe différentes évolutions du Dreegh.

L'évolution I est le type le plus répandu. Il est aussi le plus effrayant. Semblable à un cadavre desséché à la peau grisâtre et ichytineuse, ce dreegh possède de puissantes griffes et une agilité surprenante. Ils possèdent une attaque particulière, appelée baiser de la mort, qui leur permet d'aspirer l'énergie vitale de leur victime. Chaque groupe dreegh possède un semblant de conscience collective très faible. Cela leur est très utile pour coordonner leurs attaques. Les dreeghs sont nyctalopes et en général très sensibles à la lumière. L'espérance de vie d'un dreegh peut atteindre des centaines d'années, tant qu'il lui reste suffisamment d'énergie vitale. Il est courant chez les dreeghs de se « vampiriser » les uns les autres lorsqu'il n'existe plus d'autres sources externes d'énergie.

L'évolution II est la plus versatile. Alors que l'évolution I est cantonné à demeurer loin des communautés d'autres êtres intelligents, les « type II » ont une parfaite apparence humaine et peuvent se fondre dans la foule. Il s'agit souvent de dreeghs matures, disposant d'importantes réserves d'énergie vitale. Leur force et rapidité n'en sont que plus importantes ! Ces créatures, supérieurement intelligentes, sont de redoutables assassins, agissant sous le couvert de l'ombre et prélevant le sang et l'énergie vitale de leur victime... Certains disposent, dit-on, de pouvoirs psioniques hypnotiques et télékinésiques...

Les Dreeghs au-delà du type III sont extrêmement rares. Il n'en existe souvent qu'un ou deux exemplaires par communauté. Ils sont les patriarches des différents groupes d'individus. On leur attribue la capacité de commander par télépathie à l'ensemble d'un groupe dreegh donné et d'être à l'origine de la conscience collective diffuse qui existe au sein de chaque communauté. En outre, possèdent-ils d'autres pouvoirs plus importants, comme la capacité d'infiltrer et de contrôler à distance les ordinateurs et

systèmes électroniques en usant d'un jeu d'influx mental et électronique, de lancer diverses attaques mentales contre les êtres vivants intelligents.

En dehors de leur instinct de survie, on perçoit mal la motivation des dreeghs qui semblent vouer à leurs cousins humains une haine farouche. Toutefois, leurs attaques et activités ne semblent pas toujours dictées par le souci d'approvisionnement en énergie vitale. Certains prétendent que les dreeghs les plus évolués cherchent à percer le secret de leur étrange maladie et à en trouver le remède.

## **Caractéristiques :**

### **Dreegh « évolution I »**

DEXTERITE 4D  
Armes blanches 5D  
Esquive 5D+2  
Parade arme Blanche 5D  
Parade Mains Nues 5D  
SAVOIR 2D  
Survie 5D  
MECANIQUE 3D

PERCEPTION 5D  
Dissimulation-Discretion 5D+1  
Recherche 4D  
VIGUEUR 4D+1  
Combat mains nues 5D+1  
Escalade-Saut 6D  
Levage 5D  
Natation 5D  
Résistance 6D  
TECHNIQUE 3D+1

### Compétences spéciales :

- Projection d'éclairs électrique jusqu'à 5m (compétence sous DEXT) dégâts 5D+1
- Baiser de la mort : UN jet DEXT contre DEXT puis VIGUEUR contre VIGUEUR dégâts 7D par tour (!!!)
- Griffes : dommages +2 (2 attaques par round sans malus)
- Gueule : dommages +1D

### **Dreegh « évolution II »**

DEXTERITE 5D  
Armes blanches 6D+1  
Esquive 6D  
Parade arme Blanche 6D  
Parade Mains Nues 5D  
SAVOIR 5D  
Survie 6D  
MECANIQUE 4D

PERCEPTION 5D+1  
Dissimulation-Discretion 7D  
Recherche 5D+2  
VIGUEUR 5D  
Combat mains nues 6D  
Escalade-Saut 7D  
Levage 6D+1  
Natation 6D  
Résistance 7D+1  
TECHNIQUE 4D+1



**Compétences spéciales :**

- Projection d'éclairs électriques jusqu'à 5m (compétence sous DEXT) dégâts 5D+1
- Baiser de la mort : UN jet DEXT contre DEXT puis VIGUEUR contre VIGUEUR dégâts 7D par tour (!!!)
- couteau : dégâts +2 (2 attaques par round sans malus)
- Hypnose 3D (à opposer au jet volonté de la victime)

**Dreegh « évolution III »**

Mêmes pouvoirs et caractéristiques que l'évolution II avec en plus :

- Choc neural : 5D de dégâts assommant pour toute créature intelligente à portée de vue.
- Contrôler ordinateur à distance : 7D
- Télékinésie : 4D (permet de projeter ou de faire flotter un objet jusqu'à taille humaine).

*A VOUS DE JOUER !*