

Une étrange petite boîte noire...

Scénario d'introduction à Starwars, deuxième édition, extension Nécessite « IMPERIUM GALACTICA » et « Les Corporations » (à télécharger sur Synops, dans la rubrique « Aides pour Starwars » !).

PAR RED BARON.

Tout commence sur Nhar Shadaa, la fameuse cité verticale, capitale galactique de la rapine de bas étage et du commerce de masse, façon hi-tech...

La gigantesque cité, dirigée par des corporations hutts sous l'égide de l'Empire, est constituée de centaines d'immenses tours faisant plusieurs kilomètres de haut. Ces tours sont reliées entre elles par une série d'innombrable passerelles et autres plate-formes. Nhar Shadaa est divisée en quatre secteurs différents. Le secteur le plus visible et le plus large est le secteur supérieur. De larges donjons lumineux dressent leurs édifices cyclopéens vers un ciel noir et pourpre. Sans ordre apparent, de grands vaisseaux galactiques viennent s'accrocher, tels de gros insectes, aux nacelles d'accostage. Ce secteur est le refuge des dizaines de corporations industrielles, commerciales et financières dirigeant cette pieuvre urbaine. Le secteur juste en dessous est le secteur commercial par excellence avec ses milliers de bureaux ; son trafic d'aérotaxis et de fonceurs à répulseurs (la cité dans *Le Cinquième Élément* en est une bonne illustration), ses jardins et places propices aux rencontres de toutes sortes...

Le troisième niveau abrite l'ensemble des quartiers résidentiels. Ces quartiers sont aussi divers que variés suivant la classe sociale. Ainsi, les classes les plus aisées bénéficient des appartements les plus spacieux, de pistes d'atterrissage pour véhicules aériens et de jardins privatifs. Les moins bien lotis sont les quartiers les plus modestes des basses couches du secteur. Il ne bénéficie guère que d'une vingtaine de mètres carrés de surface habitable et de sanitaires en commun. Inutile de préciser que dans ces zones la lumière a du mal à filtrer...

Mais que dire du quatrième niveau... celui qui s'étale au pied des énormes tours ? Un bidonville, une poubelle où s'entassent les déjections et les débris provenant des secteurs supérieurs. C'est un lieu fétide, glauque et embrumé par les multiples fuites de vapeurs et de gaz provenant des canalisations colossales alimentant la ville en chaleur et en énergie tirée du magna de la planète... Et pourtant, une population nombreuse et bigarrée jonche et habite ce niveau lugubre et décrépi. La police de Nhar Shadaa ne prend même plus la peine de se rendre dans ce secteur où règne le crime et la guerre des gangs... sauf cas exceptionnel.

Les PJ

Au moins un des PJ devra être un détective privé (« free lancer », voir « les Corporations ») ou bien un membre de la police criminelle de Nhar Shadaa. En réalité, les PJ se retrouvent autour d'un bon repas d'une terrasse-restaurant du deuxième secteur. Ils se connaissent tous de longue date et partagent un rêve commun : monter à eux tous réunis leur propre affaire qui mettrait en valeur leurs compétences, chacun dans un domaine particulier... (le MJ n'hésitera pas à faire bouillir l'imagination fertile des PJ !).

Ce soir là les discussions vont bon train : on parle chiffres budget et logistique... Les formalités administratives du grand projet sont en bonne voie. Tous voient l'avenir avec une apparente sérénité. Tous, sauf un. Le flic/détective privé semble plutôt sombre. Il explique à ses camarades que plusieurs de ses collègues semblent avoir périés dans des circonstances étranges. Il semblerait que de nombreux règlements de compte soient en

cours au sein de la police et du « milieu ». La guerre des gangs fait rage. Dans les milieux de la pègre tout le monde semble en effervescence. Tous cherchent une mystérieuse « boîte noire ». Des dizaines de policiers, gangsters, indicateurs ont déjà payé de leur vie des informations concernant cet objet... Une puissante organisation occulte est aux troussees de l'engin et ne recule devant rien pour le récupérer. La police est sur les dents (le MJ n'hésitera pas à étoffer le discours de faits divers macabres)...

Alors que les PJ s'interrogent et discutent sur ce que vient de déclarer leur compagnon, le comlink de ce dernier sonne. C'est un appel provenant d'un des indicateurs du PJ :

-S'lut...C'est Saint-John...Viens ce soir au Budie's...J'ai une info sensas'...A propos de la Boîte... Disons, 22H...Dépêch', y sont sur mes talons j'crois...Déconne pas ! Viens avec des potes, j'aurais besoin de protection... (raccroche).

Le Budie's est un bar mal famé des bas-fonds du secteur trois. Saint-John est un pilier de comptoir un peu louche qui sert d'indicateur de temps à autre pour des affaires mineures. Il était mécano et informaticien sur cargo spatial avant de perdre son boulot pour alcoolisme... Il n'est pas réputé pour sa fiabilité.

Au BUDIE'S

Il serait naturel et préférable que les autres PJ accompagnent leur compagnon au rendez-vous.

Une fois sur place, on découvre que Saint-John demeure introuvable. Les PJ attendent plusieurs minutes. Soudain, un rodhien s'approche du groupe et tape sur l'épaule du PJ detective/policier. Il lui glisse alors un message au creux de la main avant de s'éloigner :

la
« *Derrière le bar, cursive nord, dépêche !* »

L'écriture est malhabile et empreinte de crainte et de précipitation.

COURSIVE NORD

Il s'agit d'une cursive poussiéreuse et mal éclairée. Au moment où les PJ s'y engagent, un violent tumulte se fait entendre, accompagné de cris et d'un son indéfinissable, semblable à une explosion... Au coin de la cursive nos joueurs découvrent trois individus, humains habillés d'une combinaison noire, penchés sur le corps sans tête de Saint-John... Un quatrième personnage est de dos et est entièrement recouvert d'un manteau à capuche... Sur son ordre les trois assaillants se précipitent en hurlant sur nos pauvres PJ...

MYSTERIEUX HOMMES DE MAIN :

DEX : 4D

Blaster : 5D+1

Armes blanches : 4D+2

VIGUEUR : 3D+2

Résistance : 4D

PERCEP : 3D

Equipement :

1 blaster moyen 4D+2

1 vibro-couteau 1D+1
1 comlink crypté (difficulté 21)

Au terme du combat (victorieux pour les PJ, il faut l'espérer !) Il apparaît que le mystérieux personnage a évidemment profité de la confusion pour s'évanouir dans la nature avec une surprenante facilité (l'individu semble pouvoir courir et agir avec une rapidité peu naturelle...).

Les éventuels prisonniers s'enferme dans un mutisme obstiné. Les PJ ne pourront rien tirer d'eux. Dans l'hypothèse d'un interrogatoire plus « musclé », ceux-ci n'hésiteront pas à se servir du violent poison neurotoxique contenu dans une dent creuse... Aucun indice sur leurs vêtements où leur équipement ne permet de les identifier.

La dépouille sans tête de Saint-John est singulière. Sa tête semble avoir été tranchée par un étrange ustensile laser qui aurait cautérisé la plaie. Un tuyau du mur d'en face porte la profonde marque de cet arme... Un jet très difficile en connaissance des armes lasers permet d'identifier un sabrelaser... Si le PJ policier réussit un jet facile en « savoir », il se souviendra que Saint-John était réputé pour ne jamais se séparer de son ordinateur portable sur lequel il consignait toutes ses découvertes fantaisistes... La mallette du malheureux est désespérément vide. Seul subsiste un jeu de carte codées : les « clefs » d'un appartement modeste du quartier résidentiel...

L'appartement de SAINT JOHN

A ce stade, les PJ auront peut-être le réflexe d'alerter la police. Nous verrons plus tard que cette action pourra avoir des répercussions par la suite. De toute façon l'étape suivante serait de visiter l'appartement de feu Saint-John...

Cet appartement est un très modeste deux-pièces d'un bloc résidentiel. Dès leur arrivée les PJ sont surpris par l'évidence : la porte en plasteel renforcé est béante, déchiquetée, comme découpée au fuseur à microfusion... A l'intérieur règne le plus grand désordre. Tout à été fouillé méthodiquement. Armoires, placards, bureau étalent leur maigres contenu sur le sol caoutchouté... A partir de ce moment, quoi que fassent les PJ, ils n'auront plus que trois minutes, car en entrant ils auront activé l'alarme volumétrique d'un *détonateur thermal* posé quelque part dans la pièce par les cambrioleurs !!! Chaque PJ pourra faire trois jets de « perception » (ou de « chercher ») pendant ce laps de temps. Trouver le détonateur requiert un score de 14. Le désamorcer correspond à une difficulté de 12 en « démolition ». Un résultat de 16 ou plus en « chercher » ou « perception » permet de découvrir, dissimulé dans la doublure d'un livre ancien, un holodisque vidéo. Rien d'autre ne semble digne d'intérêt dans ce ramassis de désordre et de bouteilles vides... Si ce n'est une série de feuillets comportant une succession de calculs algébriques et d'organigrammes informatiques (rappelons que Saint-John était aussi informaticien).

Que l'appartement explose ou pas le MJ devra prévoir l'arrivée de la police criminelle d'ici cinq à dix minutes (efficace assurément !). Toutefois, il est bon de prévenir par un moyen quelconque les PJ de l'imminence de l'explosion pour leur laisser une chance (le détonateur pourrait, par exemple, émettre un son caractéristique ou un flash lumineux). En effet, les conséquences de l'explosion (entre 10 et 6D6 de dégâts) seraient fâcheuses !

Quoi qu'il en soit, la police voudra entendre les témoignages des PJ et le rapport du PJ policier /détective sur cette étrange affaire... Un PJ pourrait alors avoir la brillante idée d'omettre la découverte éventuelle de l'holodisque. En revanche, si les policiers apprennent l'existence de cet objet ils le réclameront comme pièce à conviction et les PJ ne seront pas prêt de le revoir...

LA TRAME DE L'INTRIGUE

Les PJ sont tombés, bien malgré eux, dans un véritable complot. La « boîte » en question est un disque à très haute densité comportant des données cryptées d'une incroyable complexité. Ces données regroupent les coordonnées et la description – en galactique archaïque- des cinquante mondes spatiens, disparus depuis des millénaires (voir extension IMPERIUM GALACTICA). Ce disque est la copie de données récupérées sur l'ordinateur de bord d'un antique vaisseau abandonné, dérivant dans l'espace interstellaire. C'est Lyal Harbyn, un éclaireur stellaire (voir aide de jeu intitulée *Les Corporations*) qui fit cette découverte. Des hommes ayant essayé de l'assassiner, Lyal craignait pour sa vie et confia le secret de l'emplacement du disque à son ami Saint-John qui s'empressa de le consigner sur son ordinateur... Car ces données intéressent au plus haut point l'Empire et plus particulièrement Fariss une femme Jedi-Noir. Ce Jedi ne recule devant rien pour obtenir ces coordonnées car il est persuadé qu'elles pourraient le mener tout droit au monde abritant le légendaire *Vallée des jedis* (voir le jeu *Jedi Knight* de Lucasart). En réalité, ces mondes n'ont rien à voir avec la mythique vallée, dont l'existence n'est même pas avérée, mais Fariss est d'un tout autre avis...

Seulement voilà, Saint-John était un très bon informaticien autrefois. Ce qui explique qu'il faille du temps...beaucoup de temps à Fariss pour trouver la clef d'accès aux données consignées sur l'ordinateur personnel... Cette clef peut être trouvée avec un score de 25 ou plus en informatique ! LE code est également inscrit sur un papier de la liasse de calculs que les PJ auront peut-être eu le temps de récupérer dans son appartement...

Quant à la police ? Elle est dans le coup elle aussi... Le chef de la police a été acheté par Fariss pour faire une partie du sale boulot et pour étouffer les éventuelles retombées de l'affaire. Ce sont des policiers « ripoux » qui ont arrêté et tabassé Lyal Harbyn pour le faire parler. Il n'a rien dit et croupit actuellement dans une prison de la forteresse centrale de Nhar Shadaa. Certains de leurs collègues ont eu vent de ces exactions et s'apprêtaient à déclencher un véritable scandale. Il ont été discrètement éliminés. Le chef de la police a fait passer leur disparition comme la conséquence d'une série de règlements de compte entre flics ripoux, au sein de la police... Quant à la rumeur concernant la boîte noire ? Elle provient des multiples offres de récompenses que proposent Fariss à toute personne lui permettant de récupérer ou d'obtenir des informations sur cet objet.

Saint-John fut attiré par l'appât du gain et parla trop. Ce qui lui valut son sort peu enviable...

Voici ce que les PJ pourraient être amenés à faire :

- Parler à la police de toute l'affaire. Dans cette hypothèse, celle-ci essaiera, dans un premier temps d'élaborer un véritable coup monté et de les faire mouiller dans une affaire de trafic de stupéfiants... Si les PJ se montrent coriaces, le chef de la police tentera alors de les éliminer en les attirants dans les bas-fonds où leur disparition passera inaperçue.
- Chercher des renseignements sur l'étrange silhouette encapuchonnée qu'ils ont vu s'enfuir avec l'ordinateur personnel avec une surprenante agilité. Au sein de l' « underground » de la ville ils apprendront que cet étrange personnage semble se livrer à une fébrile activité de recherche. Ils pourront même s'enquérir de sa véritable identité et de sa nature... Il va sans dire que si les PJ se montrent particulièrement

brillants ; Fariss essaiera à son tour de les empêcher de nuire. Elle n'hésitera pas à engager les meilleurs tueurs de la ville pour les éliminer. Voici des caractéristiques qui pourraient servir d'inspiration au MJ :

TUEUR A LA SOLDE DE FARISS, LE JEDI NOIR

DEX : 4D

Blaster : 6D+1

Esquive blaster : 5D

Discrétion : 4D+2

VIGUEUR : 3D+2 (+2 pour une protection kevlar sur tout le corps)

Se déguiser : 4D

PERCEP : 3D+2

Equipement :

Blaster long à lunette : 5D portée 10/100/300

Blaster à répétition : 4D+1 (2 tirs sans malus sur la même cible)

Combinaison de protection Kevlar (+2)

Chaussures et gants diamagnétiques (permet d'escalader des surfaces métalliques verticales)

Macrojumelles infrarouges

Grapin et filin synthécorde

3 flash grenades (-1D à la PERCEPTION pendant 1D6 rounds)

- Lire et déchiffrer les papiers laissés par Saint-John. Il y découvriront la clef du cryptage de l'ordinateur, mais aussi une adresse et un nom : *Lyal Harbyn, Dock n° 23-52 allée A, niveau 6*. Il s'agit de l'emplacement du vaisseau de l'éclaireur, ami de Saint-John. LE navire est un Cargo interstellaire Muurien (voir annexe) prénommé « *Event Horizon* ». Sur place les PJ se rendront compte que le navire est en assez mauvais état et est en vente pour une somme curieusement ridicule (10000 crédits !). Certains joueurs pourraient être ainsi tenté de l'acquérir. Le sas de l'équipage a été fracturé (découpé au sabrelaser) Une fois à bord, il constaterons que le vaisseau semble avoir subi une fouille en règle. L'ordinateur de bord a eu sa mémoire totalement effacée. Malgré son apparence délabrée le navire est opérationnel.
- Visionner le disque vidéo enregistré par Saint-John (si les PJ l'ont toujours). Sur ce disque, Saint-John explique comment son ami lui a confié ce secret (voir intrigue) et comment il pense en tirer profit. Les PJ peuvent apprendre aussi l'identité du mystérieux jedi noir ainsi que la complicité de la police. Davantage, Saint-John y explique en détail où son ami se trouve prisonnier et comment il est parvenu à obtenir tous les codes d'accès du quartier des cellules de la forteresse de police... Avec ces codes en main, les PJ peuvent alors décider de tenter de libérer Lyal Harbyn. Il appartiendra alors au MJ de prévoir le déroulement d'une éventuelle opération de sauvetage (voir plan en annexe)...

L'emplacement de la « boîte noire »

Dans l'impossibilité de décrypter lui-même ces données, Lyal a confié la boîte noire à la seule personne de l'univers capable de la déchiffrer : le professeur émérite en archéologie Anatole Sirtadis. Celui-ci vit à New Hollywood, sur Andarlon, le monde de l'industrie holovidéo (Minos Cluster, secteur de la périphérie). Si tout se passe bien pour les PJ, Andarlon sera la prochaine étape du voyage. Pouvoir bénéficier du vaisseau de Lyal à ce moment sera très appréciable. Fariss, parviendra bien à un moment où à un autre à

décrypter les données consignés sur l'ordinateur de Saint-John. Elle se lancera alors à la poursuite de Sirtadis à bord de son vaisseau, le « Dark Wraith », qui est amarré à la forteresse de police (voir annexes)...

EPILOGUE

N'étant qu'une introduction, ce scénario ouvre sur une campagne plus vaste, dont la prochaine étape se déroulera sur le monde d'Andarlon. Si les PJ survivent jusque là, ils gagnent tous 6 pts d'expérience. S'ils découvrent le complot qui se trame, rajoutez 4 autres points. S'ils réussissent totalement le scénario et apprennent où est cachée la fameuse boîte noire, 5 pts supplémentaires ne seront pas de trop. Enfin, 4 points facultatifs pourront être accordés pour des actions d'éclats, telle que la libération de Lyal Harbyn. C'est donc un total de 19 pts qui sont à gagner...

Pas mal pour un début !