Complot sur Filmur

PRELUDE REPARATEUR

(Au cas où les PJ aurait fait Altan Shakar prisonnier sur la station X-Cavator)

En l'absence du Roi et de sa descendante Talia Virko, seule détentrice légale du pouvoir, le trône est occupé par un membre éloigné de la famille répondant au nom de Racha Olyash. Les PJ vont aider T. Virko à reprendre le pouvoir sur Filmur qui subit la dictature. Le conseil Centaurien, ne supportant plus le joug du dictateur, aide les PJ en secret.
Lorsqu'il apprit l'attaque de la Station, il fit mettre aux arrêts les Conseillers, probables auteurs de la mission de sauvetage, et imposa définitivement son pouvoir sur le royaume.
Les PJ avertis de la prise de pouvoir musclée et définitive, s'empresseront de libérer Filmur de cette dictature…

La garde personnelle de Shakar a apprit sa capture et compte bien le libérer…
Avant de rencontrer le Conseiller Padone, meneur du RLC, les PJ se voient proposer de se reposer durant une nuit au refuge des commandos centauriens. Cependant, la présence d'un traître (à démasquer) va amener les PJ à lutter pour conserver leur prisonnier.

1. L'approche de Filmur

Les PJ sont à bord d'une navette de transport, accompagnés de Talia Virko et des autres techs du Site 3 : Matir Sanâ (roboticien), Lars-Kaïwan (mécanicien) et Gidam Altenao (pilote). Ainsi que Gal, ayant récupéré de ses blessures après l'incident dans la mine X-Cavator.
Dans un premier temps, les PJ sont invités à venir se reposer au refuge des commandos avant de rencontrer le Conseil Centaurien. Lors de l'approche, ils se présentent comme un vaisseau de marchandises et atterrissent sur un astroport privé du Conseiller Padone à l'écart de la Cité Royale.

2. Rencontre avec la résistance centaurienne

Tout se passe vite et bien. Repas copieux, informations sur l'état de la Royauté. Shakar est collé dans un cachot. Les PJ sont soignés et nourris. Les armes réparées et rechargées au besoin.

3. Le repos des braves interrompu

Les PJ étaient couchés depuis environ 3 heures, qu'une grosse explosion retentit à l'extérieur de la villa du Conseiller Padone (actuellement absent). Des commandos en poste font passer le message : Des centauriens armés sont arrivés et avancent vers le cachot en compagnie d'un des membres du commando !

4. L'évasion d'Altan Shakar

Trois centauriens restés en retrait pénétrèrent par le côté opposé de la villa, la première attaque n'étant qu'une diversion. Ils apparaissent soudainement et foncent vers le cachot de Shakar. À peine les PJ réalisent-ils leur présence, qu'une lumière aveuglante se forme autour des intrus et du prisonnier. Lorsque la lumière s'estompe, il n'y a plus personne !

SCENARIO PRINCIPAL

5. Rencontre avec le Conseiller

Padone a tout du centaurien à fort caractère, sont visage est même légèrement tordu de rides dues au stress à une réflexion profonde permanente. En bon conseiller militaire, il briefe les PJ et leur apprend que Olyash est en permanence accompagné d'une garde personnelle de 9 hommes fortement armés, et que l'un d'entre eux possède une carrure supérieure à celle des Centauriens les plus entraînés (cela semble très anormal aux yeux du conseiller qui se pose nombres de questions sur ce personnage).

6. L'accès secret au palais

L'accès est révélé par des serviteurs du palais fidèles au Conseil et à l'héritière au trône. Ceux-ci connaissent ce passage du fait que leurs familles servent les descendants royaux depuis de longues générations

Entrés dans le palais, les PJ (déguisés en serviteurs) guidés par le conseiller (ouvrant le passage) se retrouvent dans une salle avoisinante à la salle d'armes où se trouve généralement Olyash et ses hommes. Les 9 hommes d'Olyash sont armés de fusils lasers et le plus grand à la tunique brillante d'un long bâton (bâton dankoran)

7. La bataille contre la garde personnelle

Les PJ doivent affronter Olyash ainsi qu'un groupe de 8 centauriens armés de fusil laser. Restant en arrière, un centaurien plus grand et fort que la moyenne est armé d'un bâton qu'il déploie dès leur arrivée.
Voir les fiches des PNJ : Racha Olyash, Garde Centaurien, Centaurien costaud
Dès que le grand centaurien montre des signes de faiblesse, il disparaît en laissant son arme. (Celle-ci est inutilisable, impossible de déployer le bâton)

8. L'arrestation du dictateur

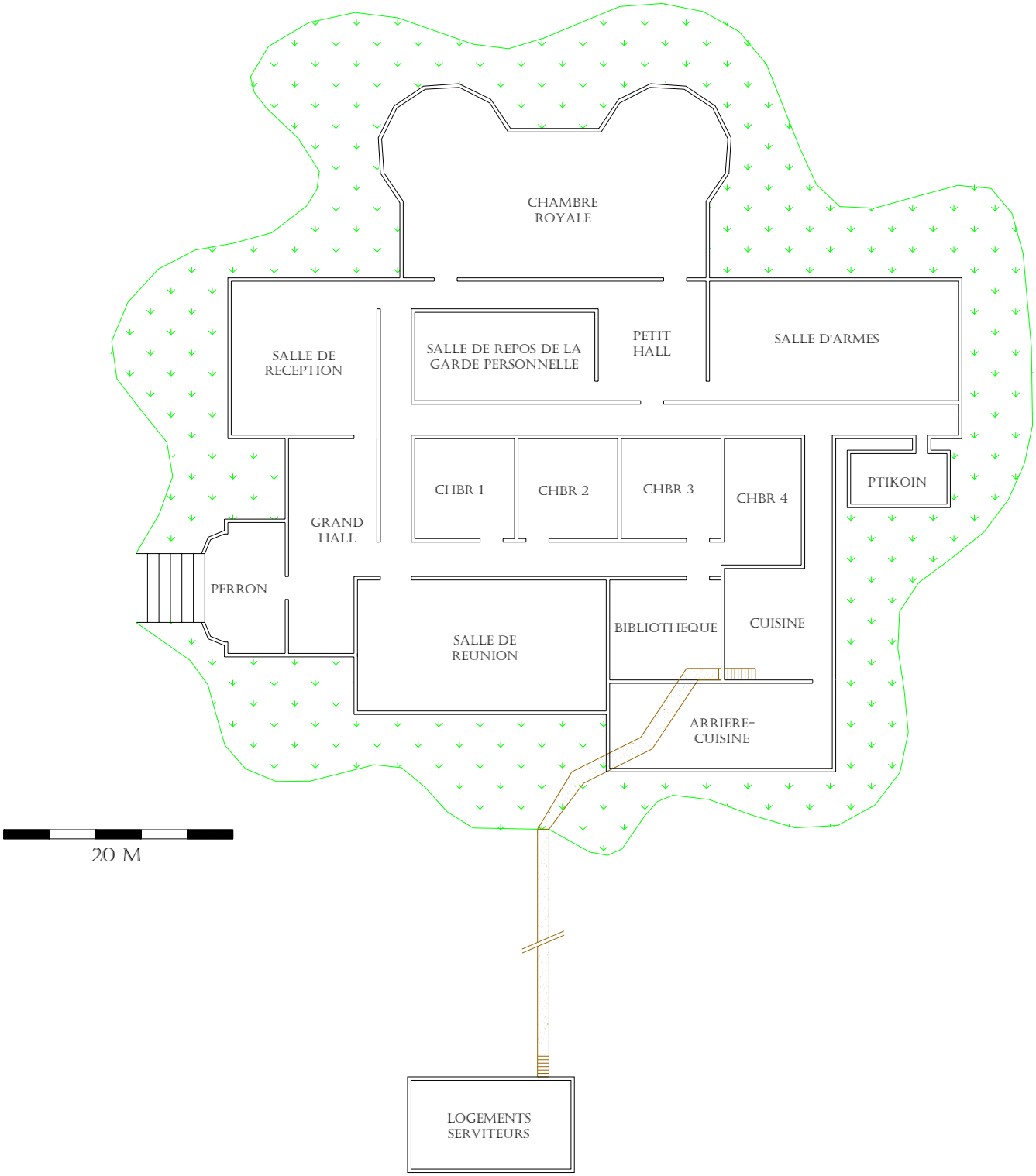
Si Racha Olyash n'est pas mort au combat, celui-ci est attrapé par des soldats du palais aux ordres du conseiller. Il sera jugé puis mis à mort sur la place publique.

9. Les remerciements de la nouvelle Reine de Centaurie

Après avoir offert des postes à ses anciens camarades techs de Talminoa au sein de l'équipe aéroporté du palais (au service même de la Reine), Talia Virko s'adresse aux PJ devenus des héros du peuple Centaurien : « Chers amis, merci de votre aide. Je vous ai connu à vos débuts d'aventuriers sur Talminoa et depuis, je dois dire que vous vous débrouillez fort bien. Je vous souhaite bonne continuation et espère vous revoir le plus souvent possible sur notre belle *planète verte*»

Rendez-vous dans « Le Saigneur d'Ezano » après un ou deux épisodes situés dans le Système Centaurien : Les PJ devront faire face à une nouvelle menace et aider leur amie Talia Virko.

Kernq (Meneur des commandos) PV 18 Force : Excellent Résistance : Moyen Agilité : Bon Perception : Bon Education : Faible Apparence : Moyen Pouvoir : Moyen Fusil laser & Sabre élec. Armure-scaphandre BDP, DPV	**Commando centaurien** PV 24 Force : Excellent Résistance : Excellent Agilité : Bon Perception : Bon Education : Moyen Apparence : Faible Pouvoir : Faible Fusil laser Medikit léger Armure-scaphandre BDP, DPV	**Centaurien (*assaillant*)** **Garde centaurien** PV 21 Force : Excellent Résistance : Bon Agilité : Bon Perception : Moyen Education : Moyen Apparence : Bon Pouvoir : Faible Fusil laser Armure légère BDP	**Racha Olyash** PV 18 Force : Excellent Résistance : Moyen Agilité : Moyen Perception : Faible Education : Bon Apparence : Bon Pouvoir : Bon Sabre électrique BDP CBPS	**Centaurien costaud** **(dankoran soldat)** PV 21 Force : Excellent RES : Surhumain (prot. +1) Agilité : Bon Perception : Bon Education : Moyen Apparence : Moyen Pouvoir : Faible 50% immunité poison/virus Bâton de combat dankoran Holo-dég. Centaurien "Ollet"



Détails techniques

(Des informations complémentaires sont disponibles dans le Référentiel Technique d'Etoiles Lointaines)

- Bâton dankoran
- Fusil laser
- Holo-déguisement
- Navette de transport

Ce scénario est un élément de la campagne Etoiles Lointaines basé sur le système de jeu R.Ê.V.E.S. de la FFJDR