

Noble quête

Pour un PJ voleur passant dans la ville de Vlammis. Dans son courrier, une publicité sur les charmes de la cité portuaire. Il doit faire un test d'EDUCation (Facile) pour y déceler un message de l'Oeil du Centaure de Vlammis. La Guilde convoque toute personne qui serait intéressée par une mission résumée ainsi :

- *Cambriolage jugé facile à Vlammis*
- *Rémunération convenable et dommages collatéraux autorisés*
- *Equipe conseillée*
- *Durée estimée : environ 4h*

Si les PJ se présentent à la Guilde, ils seront reçus par Menavo. Il les informe qu'ils doivent se rendre dans la grande bâtisse à l'est de la cité pour y dérober le fameux Hal'Manakk 2343. Il s'agit d'un recueil de noms de personnes importantes au sein de la Guilde Commerciale.

La place est gardée seulement par deux centauriens dans le hall d'entrée. Sinon, il n'y a généralement qu'un serviteur. L'objet du cambriolage devrait se trouver à l'étage dans le bureau du guildien Ruhott. Les PJ sont libres de se saisir de toute autre chose qu'ils verraient d'intéressant d'un point de vue personnel. Ils seront payés 10000 U s'ils ramènent le document.

Les PJ ne peuvent pénétrer que par la porte en façade. Celle-ci donne sur le hall d'entrée où se trouvent deux gardes en armes. Libre aux PJ d'inventer un boniment qui les ferait entrer, mais les deux centauriens ne se laissent pas mener par le bout du nez facilement.

Une fois entrés, les PJ peuvent relâcher leur attention, mais peu de temps car ils sont surveillés de près par des agents de sécurité peu communs. Au milieu des décors somptueux (tapisseries, tentures, verroteries, sculptures...) se dressent des statues à l'image d'animaux exotiques. Il s'agit de statues nano qui gardent en réalité les accès menant à l'objet du délit. Ces créatures allient résistance, nombre, déplacement silencieux et sont indétectables sur les appareils conventionnels. Test de PERception pour tous (Difficile). Si un PJ réussit, il lui semble que les statues qui ornent

l'escalier ont bougées. Celles-ci n'attaqueront que lorsqu'ils seront au milieu de l'escalier.

Parvenus à l'étage, les PJ n'ont qu'à peine le temps d'apercevoir le serviteur. Test de PERception pour tous (Moyen). Si un PJ réussit, test d'EDUCation (Facile). S'il réussit à nouveau, il se souvient avoir vu le serviteur porter sa main à un boîtier sur sa ceinture juste avant de disparaître. Nouveau test d'EDUCation (Moyen) pour reconnaître un dissimulateur individuel. Si les PJ consultent leur détecteur de présence vivante, ils peuvent déceler sa présence dans une cache entre la salle d'eau et la salle de repos dont l'accès se fait à travers un holo-mur.

Enfin, pour finir la mission en beauté, les PJ n'ont qu'à ramasser en toute « liberté » le livre recherché qui se trouve sur la table centrale du bureau. Les PJ prudents auront remarqué deux statues nano derrière des plantes.

S'ils poussent plus loin leurs investigations, ils trouveront quelques bijoux et diamants dans les chambres. Quelques bons ou mauvais titres dans la bibliothèque et la ludothèque. Dans la cuisine, se trouvent également un sac comprenant une vingtaine de bourgeons gustatifs.

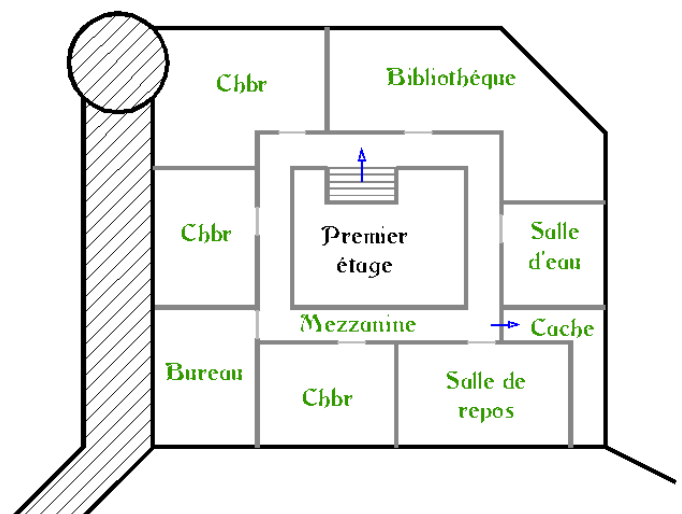
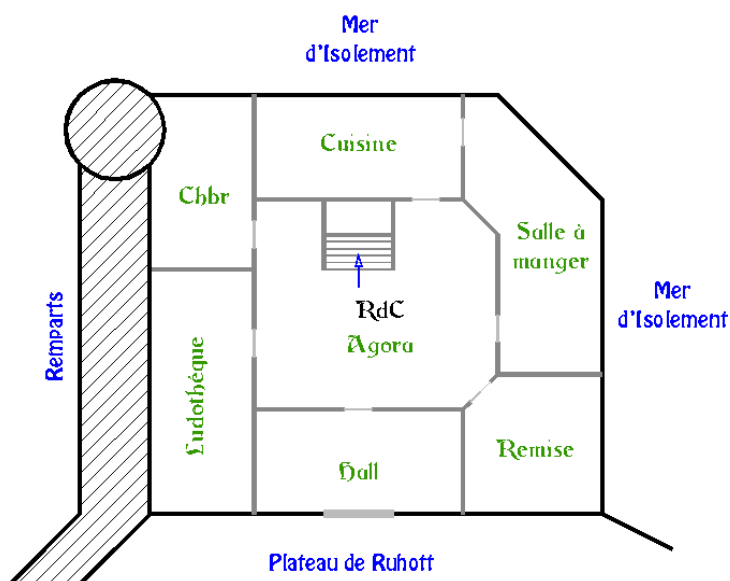
De retour à la Guilde des Voleurs, les PJ se verront remettre la somme prévue et recevront de sincères remerciements. Leur travail sera reconnu au sein de la Guilde et il se pourrait que l'on fasse à nouveau appel à eux...

Garde (2) : FOR Bon, RES Bon, AGI Moyen, EDU Moyen, PER Excellent, APP, Faible, POU Bon. PV 18, NIV 5.

Pistolet laser, armure légère

Serviteur : FOR Moyen, RES Moyen, AGI Bon, EDU Excellent, PER Bon, APP Bon, POU Faible. PV 12, NIV 5.
Dissimulateur individuel

Statue nano (4+2) : FOR Bon, RES Surhumain, AGI Bon, EDU faible, PER Moyen, APP Excellent, POU Faible. PV 24, NIV 4. Attaque : Griffes 2d4.



Détails techniques

- Hal'Manakk
- Statues nano
- Dissimulateur individuel
- Bourgeons gustatifs

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