Le beurre, les crédits du beurre et le sourire du Gouverneur !

Synopsis

Grand classique : un vaisseau de transport dont la cargaison est très importante pour l'Alliance ne donne plus aucun signe de vie. Les PJs sont de jeunes Rebelles affectés dans un poste avancé assez proche du dernier pointage du Dorian Gray, le sus-dit vaisseau de transport. Evidemment, les PJs seront envoyés pour enquêter, étant les seuls dont le colonel dirigeant la base peut se passer.

Le fin mot de l'histoire :

C'est l'histoire d'une arnaque. Gorn Hotchkiss est un contrebandier opportuniste et sans scrupule. Les temps étant durs, il a eu l'idée d'une escroquerie. Connaissant le colonel responsable d'une base militaire impériale et profitant de son orgueil, de son ambition, de sa cupidité et de sa bêtise (bref, un chef de rêve !!!), il s'est arrangé pour avoir son aide afin d'"emprunter" du matériel militaire et de faire tomber des Rebelles dans un piège dont évidemment l'instigateur serait le colonel. Hotchkiss n'a pas du tout l'intention de rendre le matériel aux Impériaux mais plutôt de le vendre et tant qu'à faire aux plus offrant, Rebelles ou autres. Pour néanmoins faire semblant de respecter ses engagements, Hotchkiss va conclure un accord de vente avec les Rebelles contre un acompte. Il fournit également en cadeau un vaisseau de transport de moyen tonnage, le Dorian Gray qui transportera la cargaison jusqu'à Hadès IV, où un vaisseau d'escorte l'accompagnera à bon port et en sécurité.

En bon contrebandier, Hotchkiss à modifié son Dorian Gray pour le rendre plus rapide et plus résistant (moteurs et écrans sur-gonflés...). Et ce n'est pas pour rien qu'il a fait ces améliorations... En effet, lorsque les Rebelles arriveront en orbite d'Hadès IV, Hotchkiss préviendra son complice impérial, le colonel, qui enverra ses vaisseaux capturer les Rebelles et récupérer leur matériel. Les Impériaux attaqueront les Rebelles à vue et Hotchkiss profitera de la confusion pour se tailler vite fait (avec ses jolis moteurs !) vers un autre système, Janus (plus précisément dans la ceinture d'astéroïdes de Janus II) où il va laisser le Dorian Gray aux mains d'un autre parti, les Pirates Jincilla, ceux qui ont acheté la totalité de la cargaison (ils payaient plus que les Rebelles !). Eh oui, Hotchkiss a vendu la cargaison aux Pirates, tout en négociant un acompte avec les Rebelles. Il a donc trahi les Rebelles et les Impériaux, pour vendre à très bon prix une cargaison volée. Avec les crédits engrangés, il comptait s'établir loin, loin dans la bordure extérieure pour s'y faire oublier et recommencer sa vie.

Mais les Rebelles n'ont pas eu totalement confiance en Hotchkiss et ont envoyé une flotte plus importante qu'annoncée et au final les Impériaux se sont retrouvés engagés dans une jolie bataille. Résultat des courses, les vaisseaux Rebelles sont hors combat, bon pour la casse et les Impériaux sont détruits (et paf ! L'Interdictor !). Seulement, il y a un grain de sable dans la machination d'Hotchkiss, il reste un survivant sur l'épave de la corvette Rebelle : Horst Branan, l'officier en second du Vindis Gea. Et ce dernier, dans son dernier souffle, va lancer les PJs sur la piste du traître.

Acte Un : Ah ! Rage ! Hadès espoir !

Les PJs sont (très/trop) tranquillement installés au quartier détente de la base Silo 8, une base avancée Rebelle, à la frontière de la bordure extérieure, quand ils sont dérangés par un jeune officier tombé en disgrâce aux yeux du Commandant Tramper.

Ce dernier, le Commandant Mitch Tramper, dit le Boucher de Kidron, est un humain d'une cinquantaine d'années, aux cheveux gris et courts et aux yeux de la même couleur. Il est dur et froid, rigoureux comme un hiver sur Hoth. C'est le type même du militaire forcené qui estime avoir été mis au placard avec sa nomination dans ce secteur. Il en conçoit donc une aigreur extrême et en conséquence de quoi, il considère tous ses subordonnés comme des moins que rien. Il attend que tous ses ordres soient obéis dans la seconde et sans discuter. L'officier venu chercher les PJs l'a appris à ses dépends.

C'est sans ambages et même assez durement qu'il accueille les PJs dans son bureau.

"Un cargo transportant des armes ne donne plus signe de vie ainsi que la flotte qui devait le rejoindre en orbite dans le système Hadès. La corvette Vindis Gea, le croiseur de fret Etoile de Soriel et la frégate d'assaut Redemption devaient retrouver le transport Dorian Gray qu'un certain Hotchkiss aurait donné en cadeau à notre cause. Ce transport contenait des armes, et il est impératif que nous sachions ce qui s'est passé. Il faut que le Haut Commandement reconnaisse que la base Silo 8 est une excellente base. Un succès de votre part serait bon pour votre avancement. Réussissez et mon rapport saura vous récompenser. Prenez le Buccentaure, le vaisseau qui vous est alloué pour cette mission, il est disponible au pont B, les cordonnées pour Hadès sont dans le navordinateur. Vous pouvez disposer !"

Le Buccentaure (cf. annexe) est en parfait état de fonctionnement.

Oh la belle bleue... !

Un jet facile en Astrogation permet un voyage tranquille jusqu'à Hadès IV.

Après 23 minutes de voyage, le Buccentaure arrive dans le système Hadès. La seule planète habitable mais inhabitée, Hadès IV, est une boule sombre uniquement visible grâce à la lumière bleutée que dégage la géante bleue Hadès.

A première vue, tout est calme, mais alors calme...

Un jet moyen en Senseurs (diff.16) permet de repérer quelque chose : de nombreux échos métalliques. Si un jet en Communication (diff.15) est réussi, les PJs captent un faible signal de SOS provenant de l'autre côté de la planète. La signature émane de la Corvette Vindis Gea, ou de ce qu'il en reste.

Au fur et à mesure qu'ils s'approchent, ils pénètrent dans un véritable champs de débris et d'épaves : les restes de la bataille opposant les Rebelles et l'Empire. Les grosses épaves sont identifiables : une corvette, un croiseur de fret, une frégate d'assaut, un croiseur d'interdiction, plus d'innombrables bouts de chasseurs. Tous sont irrécupérables sauf peut-être la corvette mais au prix d'efforts et de crédits incroyables.

Avec un jet de Senseurs (diff.13), les PJs peuvent remarquer qu'il ne reste qu'un faible écho de vie dans le cockpit du Vindis Gea. Pour y accéder, il n'y a qu'un seul moyen : y aller à pied ! On prend les scaphandres, on fait trois jets de Natation (diff.10, 10 et 14) et on rentre dans le Vindis Gea par les trous dans la coque.

Bienvenue à bord !

Les combats ont dû avoir lieu jusqu'à l'intérieur du vaisseau car il est entièrement ravagé. Décrivez une scène apocalyptique (câbles qui pendouillent, débris électroniques flottant dans un silence oppressant, sans oublier les bouts de corps avec des gouttes de sang qui flottent aussi devant les PJs...)

Toutes les portes étanches sont ouvertes (ou à moitié) sauf celle du poste de commandement. Après un jet de Sécurité réussi (diff.11) la porte s'ouvrira mais à moitié, il faudra un jet de Vigueur de 8 pour l'ouvrir suffisamment pour que tout le monde passe. Une fois à l'intérieur, tout est dévasté, mais il y a un scaphandre attaché au poste de pilotage. Il s'agit de la forme qui émet encore un peu de vie. Sur sa poitrine, un nom : Horst Brenner. Son grade : capitaine. Son espérance de vie : deux minutes. Son scaphandre ne l'a pas protégé des chocs violents qui lui ont fait éclater la rate et quelques autres organes internes.

Dès que quelqu'un s'approche, dans un râle (son dernier !!), il prononcera, dans son communicateur, ses dernières paroles :

"Piège... Empire... détruits... Transport... parti... Quadrant 8... secteur 09... trahison... TRAHI... arggl..." Il meurt complètement tendu par ses derniers mots.

Sur des écrans, plusieurs images figées représentant plusieurs vues du combat, et la seule image où figure le Dorian Gray est une image radar du début du combat, quand les Impériaux sont sortis de l'hyper espace. A coté du Dorian Gray, des coordonnées de direction : quadrant 8, secteur 09.

Plus rien à faire dans le Vindis Gea, retour au vaisseau avec encore 3 jets de Natation (diff.10)

Deux possibilités s'offrent aux PJs : le retour sur Silo 8 pour faire un rapport au Commandant Tramper ou la fuite en avant vers les coordonnées mystérieuses.

Une petite recherche dans les bases de données du Buccentaure, permettra de trouver que ces coordonnées correspondent à quelque chose de connu.

(Astrogation diff.15-> système Janus)

(Système Planétaire diff.15-> 5 planètes habitables - 1 inhabitée - ceinture d'astéroïdes entre Janus II et Janus III - base relais autour de Janus IV, la plus importante du système)

(Illégalité diff.15-> la ceinture d'astéroïdes abrite une base pour les pirates du clan Jincilla.)

ACTE II : Janus, les deux visages !

Si les PJs sont retournés à Silo 8 pour faire un rapport, ils recevront l'ordre hurlé de retrouver le Dorian Gray et surtout la cargaison. Il est à noter que le Commandant Tramper n'est pas super ravi de savoir que trois vaisseaux de la flotte ont été détruits, il n'est pas content et il le fait savoir, les PJs ne sont pas visés, ils sont tout simplement au mauvais endroit au mauvais moment. Pas de chance !

Si les PJs partent vers Janus IV, un jet d'Astrogation facile (diff.7) les mènera à destination en 23 heures.

Double trouble à Janus !

Janus IV est une planète de type terrestre à vocation agricole, avec cependant un intérêt touristique évident avec ses deux soleils jumeaux. Une belle planète comme ça qui fournit beaucoup de nourriture est stratégique pour l'Empire (tout comme pour l'Alliance) et donc tout est fait pour que sa sécurité soit assurée. De puissants senseurs orbitent autour de la planète ainsi qu'une flotte de défense assez impressionnante.

La planète faisant partie de l'Empire et l'Empereur étant loin, la corruption est très présente à tous les niveaux de la société. Tout peut s'acheter sur Janus IV, il suffit d'y mettre le prix et ils sont plutôt élevés. Les PJs pourront s'en souvenir en réussissant un jet de Système Planétaire (diff.14).

Dans un système Impérial il est évident que les PJs vont apercevoir sur leurs écrans deux frégates des Douanes Impériales qui ne seront là que pour faire joli, car finalement les Douanes ne feront rien pour entraver la route des PJs, SAUF si ceux-ci font quelque chose d'étrange (genre déviation de la route, ralentissement exagéré, mise en panne, etc.). Dans ce cas, les Douanes arraisonneront le Buccentaure pour effectuer une fouille plus que sommaire, plus pour tenter un racket en règle des PJs (les Douanes ne paient pas très bien, vous savez ce que c'est... !) que pour vraiment chercher quelque chose.

Après cet épisode somme toute assez pathétique, les PJs vont pouvoir atterrir et pouvoir payer la taxe d'appontage assez élevée (200 Crédits, négociable à 100 avec un jet de Marchandage à 15, si les PJs en font la remarque). Il est à noter que le marchandage est quasiment une loi, tout se négocie et les tarifs de base sont en conséquence (environ le double des tarifs normaux).

Une fois sur place, sur Janus IV, il y a deux types d'endroits intéressants pour ce que les PJs cherchent, le Complexe Astroportuaire et les Lieux de Vie (tavernes, bars, tripots, bouges miteux, etc. ...).

Dans les Lieux de Vie, les PJs peuvent apprendre des "infos", des "scoops" avec des jets en Investigation (diff.12).

Voici plusieurs infos, à vous cher maître, de les placer quand vous le souhaitez :

- " J'ai entendu dire que les Impériaux auraient récupéré une importante cargaison d'armes " -> c'est FAUX !

- " Vous avez remarqué que la garnison est sur les dents... J'ai entendu dire que ce serait à cause de Rebelles qui tenteraient de saboter le Relais... Mais où va le monde, je vous jure... " -> c'est en partie VRAI, car des Rebelles sont sur Janus IV, mais aucun lien avec les PJs. C'est une fausse piste.

- " Je revenais des docks de l'Astroport quand j'ai vu débarquer un gars qui m'a fait froid dans le dos, c'était Minos Holter, le chasseur de prime. S'il est là c'est que les Impériaux se sont enfin décidés à chasser ces Rebelles de chez nous. C'est LE spécialiste des Rebelles dans le secteur. Un conseil : restez chez vous ! " -> C'est en partie VRAI, il est là pour Hotchkiss, mais il sait que des Rebelles ont été envoyés, et donc il va tenter de les utiliser pour retrouver SA cible.

- " Tu me croiras si tu veux, mais j'ai croisé un vieux pote, c'est un Jincilla, s'il prend le risque de venir ici, c'est qu'un gros coup est en préparation... " -> VRAI, il est sur Janus pour voir un "ami" infiltré chez les Impériaux, au Blocom.

- " Tu sais quoi ? Les Rebelles ont pris un Imperial I lors de la bataille de Ceti III, un destroyer, tu te rends compte ? On ne sera bientôt plus en sécurité... " -> FAUX.

- " Tu vois le gars là-bas ? C'est un chasseur de primes ! Et un bon, il paraît. Il ne serait pas seul, l'Empire aurait engagé tous les chasseurs de primes de la région à la recherche d'un traître. C'est un copain qui bosse au Blocom qui me la dit ! " -> on ne peut plus VRAI !

- " Des renforts Impériaux arriveraient bientôt pour en finir une fois pour toute avec la racaille Rebelle. Et tu sais qui est à leur tête ? Tremayne, le Grand Inquisiteur en personne. Il ne devrait pas tarder à arriver. " -> FAUX. Aucun renfort n'arrive, c'est juste un souhait émis par une personne qui espère un changement, c'est tout !

Une précision tout de même, les Impériaux sont rancuniers, et ne vont pas se laisser berner sans rien tenter. C'est à cette fin qu'ils ont contacté tout les chasseurs de primes (CPs) du secteur (c'est un petit secteur, ils sont 6) pour capturer Hotchkiss vivant, afin de lui apprendre les bonnes manières... A force de chercher des infos sur le Dorian Gray et sur Hotchkiss, les PJs ont attiré l'attention des CPs, et de Minos en particulier. Celui-ci comprend que les PJs suivent le même contrat que lui, mais qu'ils ne sont pas du même bord. Contrairement aux autres CPs, il entend utiliser les PJs pour le mener à Hotchkiss. Si d'aventure, vos PJs se retrouvent très mal au point (pour des raisons diverses), Minos peut agir dans l'ombre pour les tirer d'affaire. Il n'a aucun contrat contre eux.

Le Cube

C'est un bâtiment en acier, un gros cube de 15 mètres d'arête surmonté d'énormes antennes, situé dans l'Astroport. C'est le centre névralgique des traques spatiales, tout vaisseau passant dans l'espace janusien est repéré, suivi et répertorié dans les bases de données du Blocom. Quand le colonel impérial s'est fait avoir dans le système Hadès, il a évidemment prévenu son gouverneur qui a questionné tout ses Blocom pour savoir si un vaisseau immatriculé comme le Dorian Gray s'était baladé dans son espace. La réponse a été négative. Le Gouverneur a donc employé les CPs.

Les Jincillas sont depuis des années dans la ceinture d'astéroïdes. Ils ont infiltré les techniciens qui surveillent les résultats des senseurs et ils les trafiquent dès que le besoin s'en fait ressentir. Or avec le passage attendu du Dorian Gray, les résultats ont été trafiqués.

Mais le technicien (Lasse Qvist) chargé de ceci est un Impérial, mais pirate dans l'âme et donc cupide. Dès que les Jincillas demandent de trafiquer tel ou tel résultat, il les enregistre sur un bloc de données, des fois que quelqu'un lui en donne un bon prix...et il les revend, ni vu ni connu mais pas à un Impérial, surtout pas à un Impérial !!

Durant le trajet vers le Blocom, les CPs vont essayer de s'en prendre aux PJs. Pourquoi ? Car ils ont entendu des rumeurs en ville qui parlaient de personnes recherchant des infos sur le Dorian Gray. Ils ont pensé que c'étaient eux les propriétaires du Dorian Gray et qu'ils se renseignaient pour savoir qui pouvait parler sur eux avant de les faire disparaître.

C'est pour cela qu'ils enverront un brave gamin porter un message aux PJs leur " enjoignant de se rendre seuls, dans un endroit que tout Janusien connaît comme coupe-gorge, à une heure avancée de la nuit et sans armes, sinon ils dévoileront tout aux autorités !!! "

Ce qui ne doit pas empêcher les PJs de se retenir de rire et de se poser les bonnes questions : qui leur tend une si pitoyable embuscade ? Que savent-ils au juste ?

Les PJs devraient tout de même s'y rendre avec tout leur armement et des stratagèmes astucieux pour contrer l'embuscade.

Au lieu dit, une ruelle sombre, tout le tintouin, et " Ô surprise ", une embuscade de cinq personnes. En cas de difficultés pour les PJs, Minos est dans le coin et peut intervenir.

-Si les PJs laissent partir les CPs, plus personne n'entendra parler d'eux (l'un d'eux se serait fait bûcheron sur Endor...).

-S'ils les tuent, pas de problème non plus. Sur l'un d'eux, un papier avec un nom : Lasse Qvist et une inscription : Blocom.

-En cas de capture, sous l'effet d'Intimidation (diff.12) ou d'Interrogatoire (diff.9), ils révèlent qu'ils ont été engagés par le Gouverneur Impérial pour retrouver Hotchkiss et qu'ils se sont trompés de cibles. Ils peuvent révéler qu'un homme sait forcément quelque chose sur une destination de vaisseau dans l'espace Janusien, il s'agit d'un certain Lasse Qvist, technicien en chef au Blocom !

Pour rentrer dans le Blocom plusieurs moyens sont possibles, laissez vos joueurs trouvez selon eux le moyen infaillible. Le Blocom n'est pas une forteresse impériale, c'est juste difficile d'y pénétrer.

Lasse Qvist est le moyen le plus simple et le plus rapide de trouver les coordonnées du Dorian Gray, c'est aussi le plus cher : 1000 Crédits pour l'information, mais c'est du garanti. Avec un peu d'Intimidation (diff.15), l'on descend à 750. Malgré tous les efforts des plus ingénieux aux plus horribles, ils ne pourront descendre en dessous de 550 Crédits. Mais les PJs peuvent apprendre que Lasse possède une navette dont le code est connu des Jincillas, ce qui leur permettrait de pouvoir s'approcher de la base pirate.

Les dernières coordonnées connues du Dorian Gray sont sur une carte mémorielle qu'un jet de Programmation/ Réparation Ordinateur (diff.12) permettra de transférer dans l'ordinateur de navigation du Buccentaure.

Le départ de Janus IV se fait sans encombre.

ACTE III : Nous sommes de joyeux pipi... de joyeux pirates !

Ah ! Stéroïdes !

Si les PJs jettent un coup d'œil sur leurs senseurs lors du "voyage", un jet en Senseurs (diff.13) leur permettra de remarquer qu'un vaisseau les suit. C'est Minos qui les suit de loin.

La recherche sur les Senseurs leur permettra également de découvrir trois échos et un plus gros, au beau milieu des astéroïdes. Il s'agit évidemment de la base pirate, du Dorian Gray, d'un vaisseau de transport pirate et d'un transport modifié pour le combat. Pour traverser le champs d'astéroïdes afin d'approcher sans dommages de la base, le pilote devra réussir un jet de Pilotage (diff.15), sinon le vaisseau perdra des bouts dans l'espace.

Si les PJs viennent avec le Buccentaure, ils vont se faire recevoir par le vaisseau de "guerre" pirate, ce qui va entraîner un joli combat spatial dans les règles de l'art. Minos ne prendra pas part au combat, il prendra en chasse le petit vaisseau de transport pirate qui s'éloignera rapidement de là. Pendant le combat, le Dorian Gray se rapprochera lentement du champ de bataille pour y exploser dans une immense gerbe de feu endommageant grandement le vaisseau pirate. Permettant aux Pjs, s'ils étaient en difficulté, de prendre l'ascendant sur leur ennemi, parce que le but n'est pas de tuer les PJs mais de passer un bon moment en les faisant flipper un bon coup ! Ensuite, enfin débarrassés du vaisseau pirate, ils pourront entrer dans la base.

Si les PJs viennent avec le vaisseau de Lasse, il n'y aura aucun problème pour s'approcher de la base Tortuga et même pour y rentrer. Ils verront juste un petit vaisseau de transport prendre rapidement la tangente poursuivi peu de temps après par le vaisseau qui les suivait. Au moment où les PJs vont pénétrer dans la base, une explosion de lumière déchire l'espace (c'est le Dorian Gray qui explose, saboté par Hotchkiss, on y reviendra plus tard !) et pousse le vaisseau contre les parois de la base.

Tortuga !

Les PJs sont dans la base, mais ils ne sont pas en sécurité pour autant. L'explosion du Dorian Gray a eu l'effet d'un coup de pied dans une fourmilière. Les sirènes hurlent, les gyrophares d'alertes tournent dans tous les sens, conférant au hangar une drôle de lumière. Dans le hangar, trois vaisseaux pirates de tailles différentes mais surtout des conteneurs aux armes impériales sont entreposés, là, devant les PJs.

Encore faut-il les rentrer dans le vaisseau.

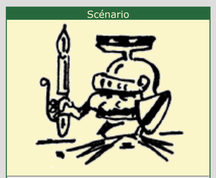
Si les PJs ont le Buccentaure, il est suffisamment grand pour transporter les trois conteneurs. S'ils ont le vaisseau de Lasse, il faudra "emprunter" un des vaisseaux pirates, qui au maximum peut en contenir deux. Dans ce cas, les PJs devront avoir deux pilotes valides, un pour piloter le vaisseau de Lasse, un pour un vaisseau pirate.

Trois jets de Répulseurs (diff.12) seront nécessaires pour s'emparer des conteneurs d'armes. Pendant ce temps, les pirates affluent vers le hangar. Trois pirates le premier tour et un de plus chaque tour. Les PJs devront être très adroits au tir pour s'en sortir. Dès que les trois conteneurs sont dans le vaisseau, un décollage en catastrophe s'impose ainsi qu'un jet de Pilotage (diff.17) pour sortir de Tortuga.

Dans l'espace il faudra encore un jet de Pilotage pour se sortir du champ d'astéroïdes, avec un bonus pour le vaisseau pirate "emprunté", car son ordinateur est configuré pour assister le pilote avec une carte précise des astéroïdes (diff.10).

Ensuite, c'est du bonheur, retour à la base avec l'insigne honneur d'être accueilli par le Colonel Tramper en personne qui, la larme à l'œil, salue le retour de vrais héros (scénario valable dans le cas du retour avec la cargaison) sinon, s'ils ne reviennent pas avec la cargaison d'armes, les PJs devraient penser à ne pas revenir du tout...

Scénario



Pour : Star Wars

Auteur(s) :
Benoît Bastian

Télécharger
6 pages - 200 ko

Toujours plus !

Vous pouvez naviguer à travers nos archives pour trouver d'autres articles
...pour Star Wars
...de type Scénario
...écrits par Benoît Bastian

Ou consulter les ressources de nos partenaires :
Découvrir ce jeu et la gamme
D'autres ressources pour ce jeu

Abonnement

Inscrivez-vous sur notre liste de diffusion pour être tenu au courant des sorties de notre webzine
votre adresse e-mail
Inscription
(un service Yahoo)

Toutes les ressources publiées sur ce site restent la propriété de leurs auteurs respectifs.
Tous droits de reproduction sont soumis à l'autorisation préalable du propriétaire, quel que soit le support ou l'intention.