

Eastenwest > 8 - Les Forces de l'Ordre

Le Souffle de la Bête

Nous avons laissé notre valeureux équipage se tirer d'affaire d'une bien délicate situation (s'ils se sont fait prendre : improvisez une fin pas trop déshonorante... Voir peut-être même une évasion spectaculaire, avec l'aide de Mara Jade. A vous de jouer).
Après une période de calme, qu'ils passent sur Tatouine, où vous savez bien qu'il ne faut pas grand chose pour déclencher une suite d'événements rocambolesques : bagarres, courses-poursuites, trafics en tout genre, partie de cache-cache avec les autorités de la Nouvelle République, etc. (faites preuve d'imagination).
Vigilamment malades pendant quelques jours, des suites de leur grippe intestinale, ils sont bientôt à même de reprendre leurs affaires. Un seul écueil dans leurs plans : Tolon Karrde a donné l'ordre au capitaine Slaine de se faire oublier jusqu'à nouvel ordre. Croyez-vous qu'ils feront des bêtises ? Le désaveuement ou d'éventuels anciens rivaux se chargeront de mettre un peu d'animation, n'en doutez pas... (Vous pouvez consulter avec profit le Galaxy Guide 11, Criminal Organizations, dont la lecture vous apportera des idées de PNJs pittoresques.)
Toujours est-il que Karrde va mettre six mois à se manifester.

SCENARIO 3 - LE SOUFFLE DE LA BETE

Après ce qui peut être assimilé à des vacances, Mara fait son apparition. Karrde convoque ses lieutenants d'urgence à une réunion de crise : on a retrouvé la trace de " la bête " ; elle a détruit une planète de la Frange qui refusait de prêter allégeance à l'Empire ; une des planètes où Karrde avait de gros intérêts financiers en jeu. C'est une grosse perte pour l'organisation et Karrde décide de proposer une nouvelle fois son aide à la Nouvelle République, pour retrouver cette arme infernale. Chacun reçoit un secteur à fouiller, ponce par ponce...

Scène 1 - La traque est lancée

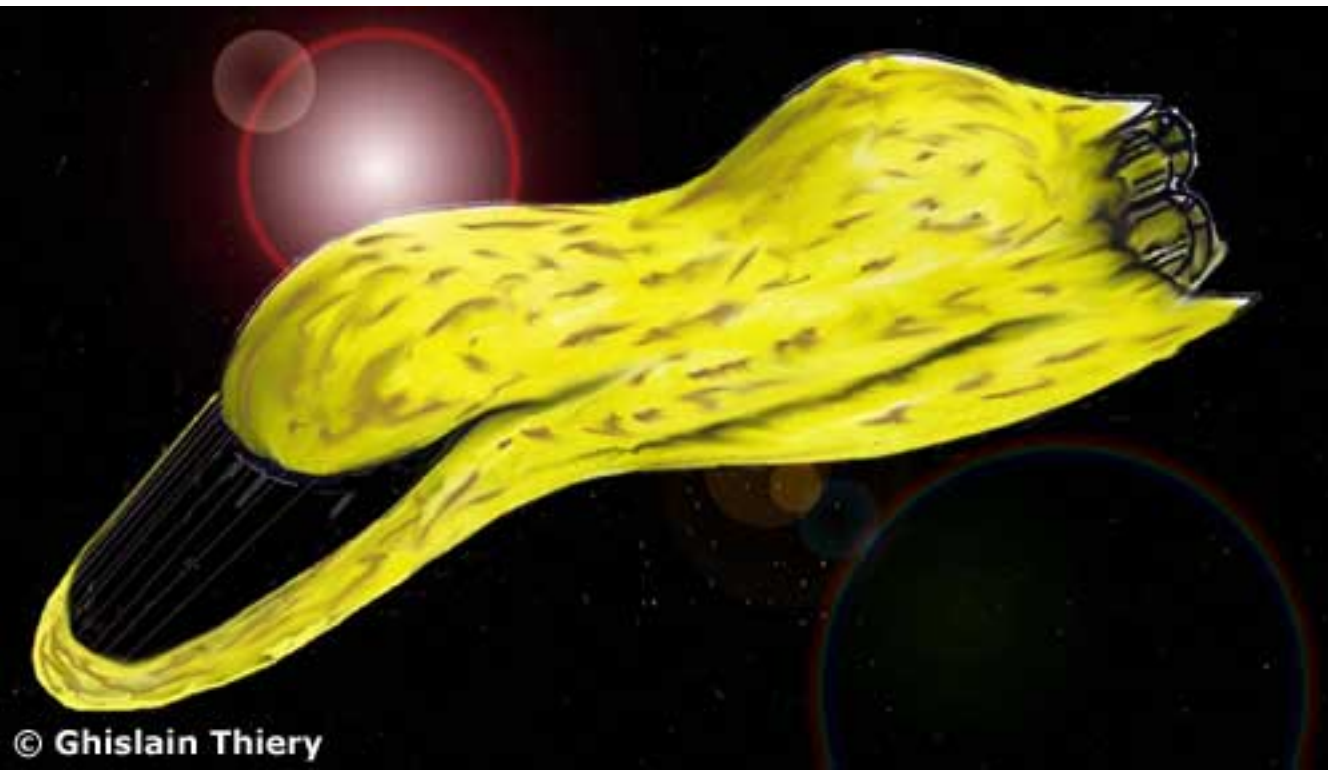
Les recherches occupent tous les vaisseaux de Karrde dans la Frange (aussi dénommée Bordure Extérieure). Afin de ne pas attirer l'attention, il a été décidé que les forces de la Nouvelle République resteraient à l'écart (elles ne pourraient qu'être repérées par l'ennemi).

Après avoir visité plusieurs systèmes infructueusement (faites-vous plaisir, utilisez la carte de la galaxie éditée par les Editions Atlas, avec Star Wars : Les Dossiers Officiels), Slaine reçoit une communication d'un de ses hommes : le capitaine Ida Jorval dit avoir retrouvé la trace de " la bête " dans le système de Rishi (non loin de Tatouine). Une journée d'astrogation est nécessaire pour rejoindre Jorval. Rishi IV est une ancienne colonie et Rishi V abrite des installations de recherche fondamentale (colonie récente qui n'a pas de formes de vie propre).

Dès l'arrivée de l'Argonaute dans l'espace du système Rishi, ils découvrent interloqués que la bête est en train de déclencher le feu destructeur d'Harmaguédon sur Rishi V. Elle est escortée d'un superdestroyer impérial et de trois destroyers de classe 2. Une attaque est impossible. Mais, si le scanning de leur vaisseau ne révèle rien, les impériaux les laisseront se poser sur Rishi IV.

Jorval les attend sur l'astroport, dans une cité et sur une planète en proie à une hystérie collective. Rishi IV s'est rendue à l'instant aux forces impériales et pleure les disparus de Rishi V. le gouvernement local se met aux ordres du Grand Moff Kartan et la garnison ne tarde pas à s'installer : l'oppression des troupes impériales recommence...

Il faut prévenir Karrde au plus vite. Les communications risquant d'être interceptées, il ne reste que la fuite. Le vaisseau de Jorval fera diversion pour donner à Slaine le temps de calculer une astrogation. Cela lui sera fatal et les personnages le verront se volatiliser au milieu d'une nuée de chasseurs Tie, juste avant de passer en hyperspace. (Scène très dure émotionnellement, sachez faire peser le poids de la culpabilité sur les épaules de vos joueurs).



Scène 2 - Rendez-vous spatial

Après communication des informations, un rendez-vous rapide est pris, et Slaine rejoint Karrde, avec le Wild Karrde, et l'amiral Frankenhaimer (qui a été rétabli dans ses fonctions suite à l'opération désastreuse de la flotte de la Nouvelle République ; il n'a été que blâmé, tout le monde ayant conscience que sans lui on n'aurait jamais su ce que préparait les forces impériales), à bord d'une corvette coréllienne.

Un conseil de guerre est mis en place et les informations mises à plat sur la table. Mara est là, ainsi que la Conseillère Leia Organa, représentante du Conseil à bord.

Il semble évident que ce Grand Moff essaye à l'aide de sa machine de mort de reprendre le contrôle d'une partie de la galaxie. Il faut décider d'une stratégie.

Une information obtenue par des espions Bothans est rapportée par Organa : la prochaine destination de la bête serait le système de Pantolomin. C'est une vraie source d'argent frais (notamment à cause de ses casinos de luxe sous-marins)... Méfiance, c'est peut-être un piège.

En fait, c'est un piège monté par le Grand Moff pour se défaire des espions de la NR qui gangrènent son ambition. Il veut capturer des informateurs et les faire parler.

Scène 3 - Le piège se referme

Arrivés à Pantolomin, rien de suspect. Ca peut paraître louche !

Si vous avez un apprenti Jedi dans votre groupe (et pourquoi pas : vous êtes libre), il ressentira un picotement dans la nuque, juste avant que le préposé aux senseurs ne s'aperçoive de la présence d'un superdestroyer qui passe l'horizon de la planète sur une trajectoire d'interception parfaitement exécutée. De plus, un croiseur Interdictor arrivera sur les lieux quelques secondes après les premières manœuvres de fuite. Dès lors, la capture du petit transporteur ne devrait être qu'une question de minutes.

S'ils s'échappent, tant mieux ! Sinon...

Présentation des prisonniers au Gand Moff, froid et autoritaire, comme il se doit ; et, un rien mégalô. Il est toujours possible que l'un d'eux se cache dans un double fond destiné aux marchandises de contrebande (moi aussi j'ai vu la Guerre des Etoiles) : les écrans de vaisseau empêchant toute détection du nombre de personnes à bord.

Prison et interrogatoire, après une semaine de " préparation psychologique " (privations, drogues : il va sans dire qu'un point de force permet de supporter tout cela et de ne pas donner d'informations).

Les interrogatoires sont plus que musclés : torture physique et psychologique. Et nos amis contrebandiers sont interrogés séparément.

Scène 4 - Evasion

Nos valeureux contrebandiers n'ont plus qu'à trouver un moyen de s'évader (improvisez : un garde qui manque de vigilance lors d'une inspection ; une alerte qui donne le temps de bricoler les portes des cellules...).

Avant de réussir à s'enfuir, il faut trouver où est la Bête (n'oubliez jamais, et faites en sorte que vos joueurs n'oublient jamais, que c'est là l'objectif principal de la campagne et que la survie des personnages ne doit pas être prioritaire) : les données des prochains sauts du Tête de la Mort sont dans l'ordinateur central... L'une de ces destinations est forcément la base de la bête (il vaudrait mieux avoir un bon technicien dans le groupe, ou vous arranger pour que Mara soit capturée avec eux : elle connaît des codes autorisant un accès privilégié à l'ordinateur principal d'un superdestroyer, un souvenir de son passé au service de l'Empereur. Bien sûr, toute incursion dans l'ordinateur central devra être rapide, car elle sera rapidement détectée et contrée).

Au bout d'une semaine (si tout se passe bien), nouvelle rencontre de Karrde, Frankenhaimer et Organa ; transmission des infos. Le lieu exact de la base secrète est déduit assez facilement par la cellule de crise. Une force d'intervention conséquente est dépêchée sur place. Il est proposé au capitaine Slaine d'y mener une partie des opérations avec l'Argonaute, et aussi d'être l'éclaireur de la flotte dans ce système : il s'agit du système Kowak, qui est un peu à l'écart des routes de navigation principales.

Scène 5 - La destruction de la bête

Grosse bataille finale... très spectaculaire.

Les forces de la Nouvelle République arrivent, si tout s'est bien déroulé, par surprise en vue du Stormdragoon et de son escorte. Il y a plusieurs cas de figure :

1- Les personnages ont été capturés et ont parlé sous la torture, avançant tout ce qu'ils savaient : la " bête " n'est plus là, les installations sont désertes et ont été nettoyées de tout indice sur un lieu de retraite possible du Stormdragoon. Et bien, il faut tout recommencer : d'autres innocents vont souffrir et mourir pour satisfaire les ambitions du sinistre Kartan.

2- Capturés mais dignes, ils ont su résister aux tortures qui leur ont été infligées et n'ont rien révélé de ce qu'ils savaient, crachant au visage de leur droïd tortionnaire mille insultes, préférant la mort à la trahison. Le Grand Moff se méfia de tels individus et l'escorte sera complète : le Tête de la Mort sera accompagné de 5 destroyers de classe 2 et 2 de classe 1, un croiseur de classe Interdictor se tiendra prêt à intervenir (ce sont là toutes les forces que contrôle Kartan). La bataille sera extrêmement disputée, et les forces de la Nouvelle République pourraient bien ne pas l'emporter, à vous de décider.



3- Capturés mais rusés, ils ont (ou l'un d'eux) su laisser filtrer de fausses informations au cours des interrogatoires (il y a toujours un joueur capable de ce genre de choses, même s'il ne se réveille pas toujours au bon moment). Le Grand Moff tombera dans le panneau du " traître qui l'a su faire parler ", trop sûr de lui pour remettre en cause l'efficacité de ses techniques de torture : le Stormdragoon aura une garde réduite à 1 destroyer de classe 2 et 2 de classe 1. Mais le reste pourra intervenir s'il s'écoule trop de temps entre une éventuelle alerte due à des éclaireurs pas très discrets et l'arrivée des forces de la Nouvelle République. Le combat ne devrait pas poser de problème majeur aux forces que commande l'amiral Frankenhaimer.

4- Toujours capturés, les informations recueillies sont contradictoires (certains ont craqué, mais d'autres ont su donner de fausses informations, ou se sont tus). Le Grand Moff n'est pas un imbécile et la garde du Stormdragoon sera renforcée : le Tête de la Mort, 3 destroyers de classe 2, 4 de classe 1 et l'Interdictor. Le combat sera plus rude que dans le cas précédent, mais laisse de bonnes chances aux assaillants. Vous pouvez même faire intervenir le reste de la flotte impériale pendant l'attaque, question de donner du piquant à tout ça... Mais la victoire des forces de la NR est très probable, puisqu'elles n'auront pas à affronter toutes les forces ennemies en même temps.

5- Les personnages ont évité de se faire capturer... délicate perspective, car se pose alors le problème de savoir comment ils ont eu les informations les menant à la tanière de la bête... Et bien, dans ce cas, ces informations ont été découvertes par les hommes du Renseignement Militaire de la Nouvelle République, et ce sera donc l'amiral Frankenhaimer qui les transmettra à Karrde. Comment ? Allons, vous ne voudriez pas que des professionnels révèlent leurs sources tout de même. Il sera toujours proposé à Slaine d'aller sur place en éclaireur. Toutefois, le temps perdu pour recueillir ces informations aura permis au Grand Moff Kartan de déplacer son repère, car le fait que les personnages aient échappé à son piège prouve qu'ils sont doués et dangereux. Retour au point de départ : les installations sont désertes et il faut recommencer la traque.

Scène 6 - FINAL et conclusion des personnages

Si tout s'est bien passé (vous conviendrez que cela ne sera pas facile), une invitation officielle émanant du Conseil de la Nouvelle République convie le capitaine Slaine et son équipage à une cérémonie publique de remise de décorations dans la cours d'honneur du palais de Coruscant. Grande pompe et habits de circonstance sont de mise.

Leia Organa y annoncera son prochain mariage avec Han Solo.

Luke Skywalker et tous les héros de l'Alliance seront de la fête.

DE NOUVELLES VIES ?

Le capitaine Slaine est stratège et chef de secteur de l'organisation de Tolon Karrde depuis près de 3 ans. Il a parcouru toute les routes de la galaxie à bord de l'Argonaute, en compagnie de son fidèle équipage. Les affaires marchent fort bien et c'est avec un solide magot de côté et une réputation inattaquable qu'il songe à quitter Karrde (surtout après ce coup d'éclat ! Enfin, en cas de réussite...), soit pour voler de ses propres ailes (il en a les capacités maintenant) ; soit pour s'offrir une retraite dorée. Mais gageons qu'un personnage de sa trempe ne pourra rester inactif très longtemps.

Mara Jade quittera le service de Karrde (elle a été son second pendant un bon moment), pour rejoindre la Nouvelle République et accepter le poste d'ambassadrice du Conseil de la Nouvelle République auprès des systèmes de la Bordure Extérieure. Plus tard, elle deviendra madame Luke Skywalker.

Le Grand Moff Kartan, s'il n'est pas mort lors de l'assaut des troupes de la Nouvelle République, continuera à rêver de gloire et à fomenter des complots, dans quelque coin reculé de la galaxie...

L'amiral Jon Frankenhaimer, retourné en grâce et probablement vainqueur d'une nouvelle bataille, délaissera quelques temps plus tard son poste de chef du Renseignement Militaire, pour se lancer dans une brève carrière politique, suivie d'une reconversion en tant qu'apprenti Jedi (on dit Padawan maintenant, il paraît), lorsque Luke Skywalker ouvrira les portes de son académie.

L'équipage de l'Argonaute, aura le choix entre suivre son capitaine ou aller chasser d'autres chimères aux confins de la galaxie... Ils sont riches maintenant et peuvent se réclamer fièrement comme ayant appartenu à l'équipage du capitaine Slain. C'est la gloire quoi !

FICHES SIGNALETIQUES

Grand Moff Kartan



Grand Moff. Ex-Gouverneur d'un système peu connu...
1,68m, 84kg, 45 ans

D'origine Corellienne, ce petit gros aux joues roses et grasseuses fut l'un des plus sanguinaires gouverneurs des systèmes sous la coupe des impériaux. Il est froid et calculateur. Son regard ne laisse jamais transparaître que la jouissance de la douleur d'autrui, et une avidité sans borne.

Il aime écraser, humilier, détruire, soumettre. Il n'attend qu'une chose de ce qu'il appelle sa machine infernale : le pouvoir !

Kartan se croit invulnérable et compte sur la terreur qu'engendre son engin de destruction pour soumettre de nombreux systèmes. Et il compte sur le secret pour préserver le Stormdragoon des représailles de la Nouvelle République.

Un peu de technique (seules sont précisées les compétences pouvant être utiles dans le cadre de la campagne)

Savoir : 4D
Bureaucratie : 8D ; Cultures : 6D ; Evaluation : 7D+2 ; Illégalité : 7D ; Langues : 5D ; Maintien de l'Ordre : 8D ; Races Extraterrestres : 5D ; Systèmes planétaires : 5D ; Tactique : 7D+1 ; Volonté : 5D

Mécanique : 4D

Armement de vaisseau de guerre : 7D ; Ecrans de vaisseaux de guerre : 7D ; Pilotage de vaisseau de guerre : 7D

Perception : 3D+1

Commandement : 8D ; Escroquerie : 9D ; Marchandage : 8D+2 ; Persuasion : 9D

Vigueur : 3D

Résistance : 4D

Technique : 3D

Torture : 8D

Points de Force : 0

Points de Côté Obscur : 2

Équipement : un uniforme de Grand Moff, un pistolet blaster, un bloc de données noir qu'il aime à caresser comme s'il s'agissait d'un petit animal de compagnie.

La flotte de la Nouvelle République

Elle sera constituée d'un superdestroyer Mon Calamari, de 5 frégates Nébulon B, de 4 corvettes corélliennes, sans oublier le fameux escadron Rogue, bien évidemment.

Il est donc raisonnable d'espérer une victoire, même si le rapport de force penche en faveur des impériaux. Tout n'est pas dans la puissance de feu, l'Empire l'a appris à ses dépens. En cas de confrontation avec l'ensemble des forces ennemies, n'oubliez pas que l'amiral Frankenhaimer est un stratège hors pair, et qu'il saura tirer partie de la moindre faiblesse tactique de ses adversaires.

Quoi qu'il en soit, détruire un superdestroyer impérial relève tout de même de l'exploit tactique, ou du sacrifice humain (ou extra-terrestre). Il serait raisonnable de penser que ce dernier puisse s'enfuir, laissant le reste de sa flotte en couverture pendant sa retraite. Vous êtes seul juge.

Que la Force soit avec vous...



© Ghislain Thiery

Scénario

Pour : Star Wars

Auteur(s) :
✕ Laurent MARONNEAU
Illustrateur(s) :
✕ Ghislain THIERY
✕ Elisabeth THIERY

Télécharger

6 pages - 189 ko

Toujours plus

Vous pouvez naviguer à travers nos archives pour trouver d'autres articles

...pour Star Wars
...de type Scénario
...écrits par Laurent MARONNEAU
...illustrés par Ghislain THIERY
...illustrés par Elisabeth THIERY

Où consulter les ressources de nos partenaires ?

Découvrez 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

vosre adresse e-mail

Inscription
(un service Yahoo)