

DE BOUES EN BOUTS

1. La colonie

Les joueurs sont convoqués par le commandement rebelle pour une nouvelle affectation. En récompense des grands services rendus lors de leur dernière mission, ils ont droit à une promotion : assurer la sécurité d'une expédition scientifique pendant 8 semaines.

Ils se retrouvent sur une planète boueuse. La planète est composée de peu de terres habitables, elle est recouverte en grande partie d'eau et de marécage. Les joueurs passent 15 premiers jours **très** ennuyeux, pendant lesquels ils sont constamment sur le qui-vive. Ils sont ravitaillés une fois par semaine par un vaisseau. Le but est de faire jouer cette partie comme une des périodes les plus ennuyeuses de la vie des PJ, faites leur organiser le camp, les rondes, la sécurité, les tours de garde, résoudre les petits conflits entre scientifiques, etc... Le but est qu'ils sautent sur la première occasion de faire quelque chose de plus amusant.

Au 3ème ravitaillement, les pilotes les préviennent qu'ils ont détecté, grâce à leur senseur, une masse de métal à 800 km au Sud Sud-Est (au point WGH-14).

Le reste de la mission commence à plier bagage, en cas de départ précipité. Les joueurs doivent prendre le seul landspeeder disponible pour aller voir. En effet, une mer de joncs (2m de haut) très coupants, et infestée de créatures les séparent du point en question...

Pendant le trajet, leur droïd (s'ils en ont un, sinon c'est l'équipement du speeder) détecte des formes de vie à 30 km. A cause du caractère urgent de la mission (métal = vaisseaux = impériaux ?), ils doivent se séparer en 2 groupes. Un groupe ira voir ce qu'est cette forme de vie, l'autre ira contrôler ce qu'est cette masse de métal.

1.1. Les Thülles

Le groupe d'exploration va rencontrer des Thülles. Ce sont des espèces de crabes à 6 pattes, de 1,50m de diamètre, (ayant atteint un certain degré de sagesse), qui vivent en communautés de 200 à 300 individus, dans les racines des mangroves et des palétuviers géants du marais. Il en existe des bleus et des gris, selon leurs castes, et les chefs sont rouges. Les chefs sont les seuls qui auront la capacité intellectuelle de traiter avec les aventuriers.

Après quelques problèmes de compréhension, les Thülles disent aux joueurs que l'objet tombé du ciel, dans un grand bruit, a réveillé **la bête** (en fait un rancor aquatique), et qu'elle va certainement être attirée par le crash... Leurs amis sont en grand danger, ils doivent les rejoindre pour les prévenir et les aider !

Après quelques négociations, (les joueurs devront se montrer très amicaux avec les Thülles) ceux-ci acceptent de les porter sur leur dos, et de les emmener sur les lieux du crash à la nage (car ils nagent très vite!).

Les joueurs arrivent sur les lieux au moment où le rancor attaque l'autre groupe et les impériaux en train de se battre.

1.2. Le crash

Les joueurs arrivent sur les lieux d'un crash, et voient un vaisseau de transport impérial qui a dû se poser (s'écraser ?) en catastrophe.

Le vaisseau a été attaqué par des pirates et a dû faire un atterrissage forcé, alors qu'il transportait de l'équipement lourd pour un gros chantier impérial (il reste des listings de la cargaison dans le cockpit). La localisation du chantier est secrète, et la carte pour s'y rendre que possédait l'équipage est cryptée ; bien sur, le décrypteur du vaisseau a été détruit dans le crash ! (Oh ! Ce que les rebelles aimeraient pouvoir connaître l'emplacement du chantier...). Ce décrypteur est très particulier et les services secrets rebelles n'en ont pas de pareil.

Pendant que les PJ fouillent le vaisseau, les survivants impériaux essaient de leur prendre leur speeder, pour fuir le coin. Une bataille commence, et les impériaux ne sont pas idiots, ils se battent pour leur survie. C'est à ce moment que le Rancor arrive, et que l'autre équipe déboule en criant au danger.

1.3. L'épilogue

A ce moment là, il serait sage que rebelles et impériaux s'entendent pour partir ensemble avec l'unique speeder. Le speeder est plus rapide que le rancor et les PJ arrivent avec un temps d'avance au campement. Il est sage de quitter le camp, d'une part parce que le rancor va arriver (mais il est vrai que le camp pourrait y résister), d'autre part parce que les impériaux vont certainement envoyer une mission d'exploration pour secourir leurs hommes. Une fois le camp défait, les PJ peuvent partir sous les cris du rancor qui vient de rejoindre leur ancien campement.

Arrivée sur Hoth (ou la base actuelle des rebelles), les PJ doivent faire un rapport complet au commandement. Pour ce qui est de la carte de donnée découverte dans le vaisseau impérial, le commandement leur explique qu'elle n'est pas de format commun, elle peut être décoder par des décrypteur spéciaux qui sont volumineux et que l'on trouve, en général, sur les gros vaisseaux de l'empire. Les rebelles n'en ont pas actuellement, mais ils vont tenter de s'en procurer un, cela pourra prendre plusieurs semaines. Le commandement leur donne deux copies de la carte de donnée (au cas où...) et en garde une.

Les PJ se voient alors proposer une nouvelle mission et vu leur demi-échec, il serait mal venu de refuser.

2. Sur un Star Destroyer...

2.1. Une mise au point

Les PJ se voient proposer (imposer ?) une nouvelle mission dont le but est tout simplement de capturer ... un *Star Destroyer*. En effet, l'alliance rebelle est depuis un certain temps en contact avec un mystérieux officier de l'empire dont le nom de code est " *Topaze* ". En fait, c'est le commandant Crix Madine qui se cache sous ce nom de code. Il est commandant du *Star Destroyer* " *le terrifiant* ".

Cet officier a décidé de quitter l'empire dont dit-il « il a pris conscience du côté barbare et immoral ». En gage de sa bonne foi, il est prêt à offrir son *Star Destroyer*. L'Alliance a décidé de l'aider, c'est-à-dire qu'un groupe va se glisser dans le *Star Destroyer* pour entrer en contact avec l'officier et lui communiquer que l'alliance accepte le marché. Les rebelles voient là l'occasion de détruire un *Star Destroyer* à moindre coût.

2.2. Le plan

Le plan de la rébellion est assez simple. *Le terrifiant* doit prochainement être ravitaillé par la base impériale de la lune de *Nombur* dans le système de *Maganor*. Un groupe s'introduira dans une navette de ravitaillement pour rejoindre le *Star Destroyer*. Une fois la navette arrivée dans la soute, une attaque sera lancée contre le *Star Destroyer*. Le but de cette attaque est de faciliter les déplacements du premier groupe dans le *Star Destroyer* (La sécurité interne d'un *Star Destroyer* en alerte est moins vigilante). Le premier groupe devra prendre contact avec le commandant pour qu'il fasse évacuer la soute de façon à ce que le groupe en vaisseau puisse les rejoindre pour apporter le matériel nécessaire au blocage des commandes du *Star Destroyer* lors du crash.

Les PJ doivent se séparer en deux groupes, un groupe qui fera la diversion et amènera le matériel et un autre groupe qui s'introduira dans le vaisseau pour faire le premier contact et ouvrir la soute.

2.3. La diversion...

Les PJ se tiennent en position prêt à attaquer le *Star Destroyer*. Une fois les navettes passées, le groupe de chasseurs attaque le *Star Destroyer*. Il y a trois groupes de chasseurs (2 groupes de *X-Wings* et un groupe de *A-Wing* plus un vaisseau de transport ou des *Y-Wing*) assisté par un croiseur *Calamari*. La rébellion est très claire au sujet du *Calamari* : il reste en soutien pour couvrir la fuite et **ne doit être en aucun cas détruit**.

Pour les PJ, le mot d'ordre est clair, rester à proximité du *Star Destroyer* pour y pénétrer dès que la soute s'ouvrira. Faire que l'attaque se passe relativement bien. Mais, à un moment donné, un groupe de *Tie Bombers* échappe à la vigilance des *X-Wings* qui, de toute façon, sont pris à partie, en surnombre, par des groupes de *Tie Fighters*. Les PJ qui sont dans les vaisseaux les plus rapides doivent intervenir pour protéger le *Calamari*. Une fois débarrassé des *Tie Bombers*, les PJ doivent rejoindre à toute vitesse le *Star Destroyer* dont la soute vient de s'ouvrir. Ils doivent accomplir une manœuvre très difficile (SR=23) pour échapper aux senseurs du *Star Destroyer* et des *Ties* et rentrer dans la soute sans être vu. Une manœuvre très difficile, car il faut être synchrone avec la contre-mesure de détection du *Calamari* (qui brouille les senseurs adverses). Cette manœuvre leur a été expliqué et ils l'ont réalisé à l'entraînement mais cette fois, il ne faut pas se tromper...

Cette manœuvre réussie, le groupe de PJ de la diversion retrouve les PJ de l'infiltration dans la soute avec le commandant du vaisseau.

2.4. ...et l'infiltration

Le groupe à terre a pour tâche de s'infiltrer dans le Star Destroyer. Or, *le Terrifiant* doit actuellement être ravitaillé avant de rentrer en hyperspace. Les PJ devront s'introduire dans la base de ravitaillement de la manière qui leur semblera la meilleure à partir des données qui sont en leur possession. **En aucun cas ils ne doivent se faire repérer.** Une fois introduit dans la base, les personnages devront prendre un véhicule de ravitaillement pour rejoindre le Star Destroyer ou entrer dans un conteneur (avec le risque de mauvaises surprises à l'arrivée !).

La base est perdue dans la jungle d'une lune inhabitée. Elle est entourée de champs de force, mais ceux-ci passent en-dessous par un ruisseau qui alimente la base en eau. Évidemment l'ouverture est gardée, mais les gardes ne sont pas très vigilants, la jungle est leur principale protection. Il y a une zone de 50 mètres déboisée tout autour du camp, et des tours de guet aux quatre coins. Dans le coin nord-est, il y a une haute structure métallique, qui comprend des entrepôts, un monte charge, et sur le toit une zone d'atterrissage pour les navettes de ravitaillement. Toutes les opérations sont effectuées par des droïds, supervisés par un technicien impérial peu attentif. Les pilotes des navettes sont isolés de leur soutes par des cloisons étanches. Dans le Star Destroyer, le déchargement est aussi fait par des droïds, il y a deux soldats supposés surveiller, mais ils jouent aux cartes sur des caisses. Le plus gros danger pour les joueurs est l'inconnue et les pilotes qui se rendront compte de toute anomalie sur leur navette.

Une fois introduit soit dans un caisson de ravitaillement, soit dans le cockpit de la navette (où ils peuvent, par exemple, avoir pris la place de l'équipage), les PJ sont menés vers le Star Destroyer et entre dans la soute. À partir de là, il faut qu'il aille très vite. Si les PJ sont dans un caisson, ils peuvent en sortir sans difficultés. S'ils sont dans le cockpit de la navette, ils ont la surprise de voir leur navette scellée, à eux d'en sortir (procédure impériale) ! Dans tous les cas, ils se retrouvent dans la soute du *Terrifiant*. L'attaque a été lancée quand ils en sortent. C'est la panique à bord. Les joueurs ne sont donc pas embêtés pour les contrôles de sécurité (s'ils sont en uniforme impérial).

Retrouver le commandant Madine n'est pas une tâche difficile. En effet, en cas d'attaque, il est normal qu'il se trouve sur la passerelle de commandement. C'est ce lieu que les joueurs doivent le rejoindre dans la cohue. Si les personnages arrivent à proximité de Madine, et s'ils leur expliquent franchement qui ils sont et pourquoi ils sont là, Madine les guide à un endroit plus calme et donne le commandement de la bataille à son second.

Afin de permettre à l'autre groupe de livrer le matériel, Madine simule une avarie près de la soute sur l'ordinateur de bord et donne l'ordre d'évacuer **complètement** la soute (c'est-à-dire même les pilotes des vaisseaux de ravitaillement). Madine rejoint ensuite la soute pour parler au PJ.

2.5. Les retrouvailles

Les deux groupes de joueurs se retrouvent dans la soute du *Terrifiant* avec le commandant du vaisseau, Crix Madine. Suite à l'exposé des PJ sur ce que l'alliance compte faire (c'est-à-dire, faire évacuer le commandant et ses alliés éventuels puis détruire le vaisseau dans une géante gazeuse en bloquant les commandes), le commandant explique que ce ne sera pas si simple. En effet, avant de passer du côté de l'alliance, le commandant souhaite mettre à l'abri sa famille (une femme et un garçon de 8 ans), car il se sent surveillé depuis quelques temps et il pense que l'empire le soupçonne de vouloir pactiser avec les rebelles.

Les PJ vont donc, à nouveau, devoir se séparer. Un groupe restera dans le vaisseau pour le préparer à s'écraser, un autre ira délivrer la famille. Les deux groupes se donnent rendez-vous près de la géante gazeuse dans laquelle le Star Destroyer doit s'écraser (**Huir-IV du Système N'nnadar**) avant de repartir vers Hoth. Enfin, ça c'est le plan...

S'il y a un Jedi dans le groupe il se sent mal à l'aise dans le vaisseau et il sent plutôt qu'il doit aller libérer la famille. (Ah ! la Force, éternelle alliée des MJ...)

2.6. Famille, je vous ai...

La famille de Crix Madine se trouve dans un satellite artificiel de la planète Mijur du système Noqui situé dans les territoires du noyau. Il faut 3 jours aux joueurs, en hyperspace, pour rejoindre Mijur. Les rebelles peuvent fournir aux PJ les codes pour pouvoir atterrir sans problème. Mijur est un satellite plutôt sympathique, le rythme de vie y est survolté. L'architecture est tout ce qu'il y a de plus anarchique, la ville-satellite n'a pas de

sens, tout y est sans dessus dessous, de telle sorte que le satellite n'a pas de forme générale claire. Pour atterrir les PJ doivent passer à travers des bâtiments et des transports moyens, le tout escorté par des *Tie Fighters*.

L'atterrissage se passe sans problème, les contrôles de douanes sont très relâchés. Les Stormtroopers de manière générale sont rares et les quelques-uns que les personnages croisent sont détendus. La population est, elle, assez favorable à l'Empire qui a ramené l'ordre. Les rebelles ? Ici, c'est à peine si on sait qu'ils existent. Tant mieux, car ce sont de dangereux terroristes qu'il convient d'éliminer. Tout le satellite n'est pas comme cela il existe en "bas" des gens peu fréquentables mais que l'on tolère car ils font vivre le commerce sur le satellite, ce sont des transporteurs indépendants.

Avec l'adresse que leur a donnée Crix Madine, il n'est pas difficile de retrouver l'habitation de la famille. C'est un appartement au treizième étage d'un immeuble bourgeois, avec, au rez-de-chaussée, un droïd de sécurité chargé de surveiller les entrées et les sorties. Entrer dans l'immeuble n'est pas une tâche d'une grande difficulté. Les PJ doivent ensuite entrer en contact avec la femme de Madine. La tâche est déjà moins aisée car Lomi Madine est une femme méfiante par nature. Tout à coup, pendant la conversation entre les PJ et Lomi des agents des renseignements de l'empire entrent brusquement dans l'appartement. S'en suit une fusillade (si les PJ résistent...). Dans cette fusillade, les agents expliquent que le vaisseau des PJ a été mis sous scellé et qu'ils sont bloqués sur cette planète, les Stormtroopers ne les laisseront jamais passer, ils ont leur signalement. Les agents ne bluffent pas.

Les PJ doivent rester très discrets, les bas quartiers sont une bonne idée car Lomi n'a pas d'ami de confiance sur Mijur. Toutefois, il n'est pas impossible que les joueurs soient pourchassés par un/des chasseurs de prime trop heureux d'avoir trouvé du travail dans une ville trop calme à leur goût. Une idée peut-être de louer les services d'un contrebandier pour s'échapper, mais les personnages étant recherchés le trajet sera cher... 7000 crédits par personne. Si les PJ ne peuvent pas payer, Lomi leur explique qu'elle a des économies à la banque sur un compte à numéro (anonyme). Pour en bénéficier il faut aller à la banque dans un centre commercial gigantesque. Afin d'aller là-bas un petit déguisement n'est pas à déconseiller. Les PJ ne rencontrent pas de problèmes particuliers mais le MJ doit mettre la pression (les personnages remarquent des gens louches, ils sont abordés par un stormtrooper pour une raison futile...). Les personnages rejoignent le contrebandier, qui est prêt à partir. Le rythme doit être très rapide. Les PJ décollent sous les tirs des Stormtroopers (Toutes ressemblances avec des faits existants ou ayant existés n'est pas indépendante de la volonté des auteurs...).

Suit une petite bataille avec quelques Ties avant un saut providentiel en hyperspace, direction Thilla où les rebelles mettront en sécurité la famille de Madine.

2.7. La croisière s'amuse...

Sur le Star Destroyer, l'action est beaucoup moins linéaire. Néanmoins, les PJ doivent se sentir sous pression, ils doivent se sentir épier, soupçonner ; leur conscience n'est jamais tranquille, ils ont constamment peur de se faire repérer, ils doivent avoir l'impression d'être tombé dans la gueule du loup. Ces sentiments sont toutefois atténués par la complicité de Madine qui leur donne des codes impériaux et des uniformes de soldats ou de techniciens. Mais Madine n'est pas seul maître à bord et il ne pourra pas aider les PJ plus que ça (trop d'absence paraîtrait louche).

En effet, le chef de la sécurité du Star Destroyer (Orf Yaro), même s'il dépend officiellement de Madine, reçoit ses ordres des services secrets de l'empire, qui soupçonnent Madine de vouloir passer à l'ennemi. Le chef de la sécurité doit apparaître fréquemment dans cette partie. Il est habillé d'un vêtement noir assez moulant et d'une cape, son visage donne l'impression d'avoir été taillé au couteau tant il est fin et ses traits affirmés. Il intervient une fois au moins dans cette partie (plus si les PJ ne sont pas discrets dans les actions qu'ils auront à mener). Il intervient dans la salle de commandement à un moment où les PJ peuvent entendre ce qu'il a à dire. Il s'inquiète auprès de Madine des faits suivants afin de voir sa réaction :

- Au moment du combat des vaisseaux rebelles ont disparu des senseurs.
- L'incident dans la soute semble être d'origine criminelle.
- Pourquoi les rebelles ont-ils abandonné le combat malgré leur faible perte ?
- Et tout simplement, pourquoi cette attaque ?

Ces faits sont donnés sur le ton de l'accusation, mais Madine ne se laisse pas démonter et essaie de trouver des réponses simples à chacune de ces questions et explique que lui aussi s'est posé les mêmes.

Les PJ ont donc plusieurs tâches à accomplir à l'intérieur du Star Destroyer :

- ✓ Les PJ doivent décrypter la carte de données qu'ils ont trouvée sur les Stormtroopers au début du scénario sur la planète boueuse. Pour cela soit un PJ, alerte d'esprit, se dit que sur ce bâtiment impérial il sera

possible de trouver un décrypteur (ce cas ne se présentera certainement pas...). Soit un technicien explique à Madine qu'un des décrypteurs est en panne et qu'il faudrait en récupérer un lors de la prochaine escale. Cela peut-être un déclencheur pour que les PJ se rappellent du problème. Soit lorsque les PJ contacteront la rébellion (Cf. infra) ces derniers leur demanderont d'utiliser le décrypteur impérial qui est sur le Star Destroyer.

Suite à cela les PJ vont donc devoir s'introduire dans la salle de décryptage du Star Destroyer pour décrypter la carte de donnée. Une fois entrés, ils découvrent que cette carte donne les coordonnées d'un chantier impérial secret.

Les PJ devront ensuite contacter les rebelles à partir du Star Destroyer lors de la première escale venue (les communications sont impossible en hyperspace). Pour cela, ils doivent entrer dans la salle des communications. Les PJ peuvent utiliser un code rebelle qu'ils connaissent pour crypter leur message tout en sachant que le message sera décodé un jour ou l'autre par l'Empire, ils leur restent à espérer que ce sera le plus tard possible. Les rebelles leur répondent quasi instantanément en utilisant la même méthode de cryptage : Nouvel objectif le chantier que vous avez découvert.

- ✓ Les PJ doivent aussi bidouiller le gouvernail et l'astrogation pour empêcher que le Star Destroyer, au moment de s'écraser, ne puisse changer sa trajectoire. Il faut que tout cela soit relié à une commande à distance pour que les PJ puissent actionner leur dispositif à distance et quand ils le veulent. Ce sabotage doit s'effectuer dans les cales du Star Destroyer, c'est périlleux et difficile.
- ✓ Les PJ doivent, enfin, aller dans la soute pour évacuer le vaisseau quand ils seront près du chantier.

3. Des retrouvailles en chantier

3.1. Les retrouvailles manquées...

Le groupe qui est allé libérer la famille de Madine doit emprunter un vaisseau à la base de Thilla pour partir à leur point de rendez-vous qui est à un jour d'hyperspace. Arrivée là-bas, et après 3 heures d'attente, toujours pas de Star Destroyer. Le Jedi (d'où l'utilité de le garder dans cette équipe) est alors pris d'une vision très réaliste : il voit une lune violette puis l'intérieur d'une soute de Star Destroyer, ses amis sont accroupis, les mains dans le dos, un Jedi noir parle et d'un coup un sabre laser tombe sur les nuques. La vision se termine ici. Le Jedi est réveillé par le bip du comlink. Les rebelles viennent de recevoir une communication du *Terrifiant* qui leur a donné de nouvelles coordonnées qui correspondent à celle d'un chantier impérial secret.

3.2. Les ailes brisées

Une fois que les PJ sont dans la soute, l'ont ouverte et sont prêt à fuir, des Stormtroopers (trois fois plus nombreux que les PJ) sortent de derrière les conteneurs.

Le chef de la sécurité apparaît dans la pénombre d'un vaisseau :

- « *Je m'en doutais ; mes soupçons étaient fondés. Les services secrets impériaux avaient raison, vous nous quittez Madine. »*
- Madine : *Laissez nous partir, c'est fini, ne faites pas de zèle, les commandes du vaisseau sont bloqués vers le chantier.*
- Orf Yaro : *Mes hommes sont en train de résoudre ce problème...*
- Madine : *Ils n'y arriveront jamais en si peu de temps*
- O. Y. : *Vous ne serez pas là pour le voir, vous venez d'être pris en flagrant délit de trahison à l'Empire, les ordres sont clairs : exécution immédiate ! Jetez vos armes, assaillez-vous les uns à côté des autres, les mains derrière le dos.*

Orf Yaro entame alors un monologue à la gloire de l'Empire et des Jedis Noirs, il est calme et répond aux questions sans précipitation (c'est une réaction classique des méchants proches de la victoire, et surtout ça permet d'ajuster le timing avec l'autre équipe).

3.3. Ivanhoé ou presque

En plein milieu du discours, le vaisseau de l'autre équipe, entrent dans *le Terrifiant* (la soute est restée ouverte) et tirent des salves de lasers (pas trop car les tirs sont peu précis et risquent de dépressuriser la soute). Ils peuvent poser leur vaisseau. Une fusillade s'engage. Le Jedi sent que son destin est d'affronter le Jedi Noir. Les hostilités sont bien engagées quand le vaisseau commence à vibrer (il heurte de petits vaisseaux). Il faut partir dans la cohue les Stormtroopers ne leur tirent plus vraiment dessus et cherchent eux aussi à fuir, de même pour le Jedi Noir. Les PJ allument un vaisseau et peuvent partir sous quelques rares tirs. Une fois dans l'espace ils peuvent apprécier le spectacle qu'est la destruction du chantier (avec 10 Star Destroyers en cours d'achèvement). Le spectacle terminé, ils peuvent rentrer tranquillement sur Hoth où ils sont décorés.

THE END

Captain Bug & Backick