

L'Œil du Cyclone

Le lieu :

Moukal : Planète désolée, dépourvue de quelconque forme de vie, dont l'atmosphère, composée principalement de méthane et de particules ionisées, est en permanence agitée de violents orages, tempêtes et cyclones. La surface est entièrement faite de roches stériles pourpres ou ocre. Moukal est une interjection rodienne équivalente de "Quelle merde !", le nom de la planète (généralisé au système) ayant été donné par un explorateur Rodien dépité du manque d'intérêt de sa découverte. L'ionisation de l'atmosphère et la violence des tempêtes empêche tout vol atmosphérique et toute communication surface-espace... sauf lorsque l'on se trouve dans l'œil d'un cyclone. C'est cette propriété qui a permis l'installation de la mine souterraine de Tor-Gamal, entièrement gérée par la corporation Fermatech.

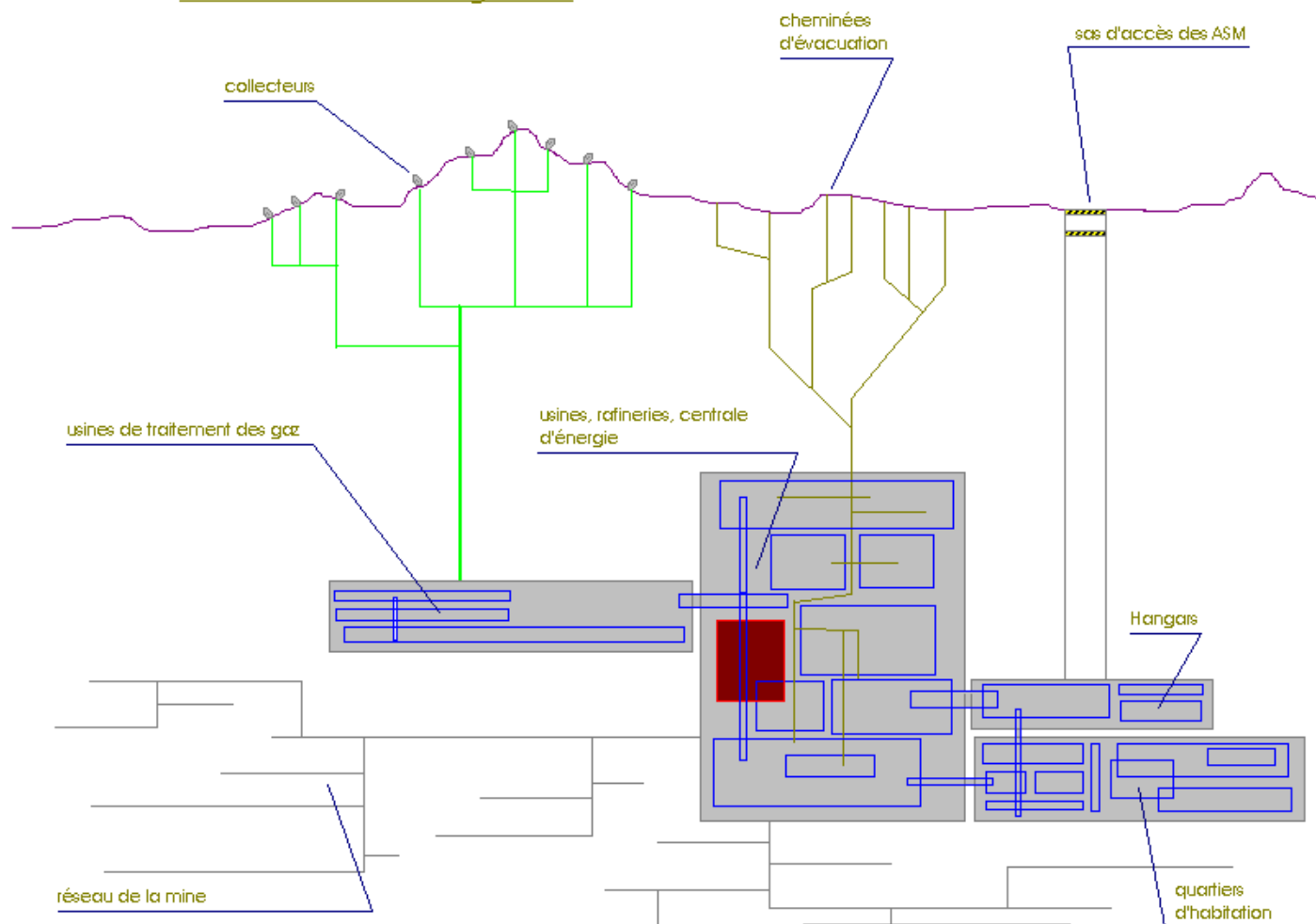
Les cyclones sont à portée des ASM de Tor-Gamal environ une semaine tous les trois mois. Tor-Gamal possède près de 2000 habitants, principalement mineurs ou ouvriers de Fermatech en sanction disciplinaire (et aussi quelques malfrats prêts à payer pour venir s'enterrer ici le temps de se faire oublier, voie qu'utiliseront les PJ pour se faire engager). La base exploite les ressources minières du sous-sol, et procède au raffinage des hydrocarbures et aux premières opérations de traitement des minerais. Des collecteurs d'atmosphère en surface couplés à des usines chimiques permettent d'extraire l'oxygène, l'eau et les chaînes carbonées nécessaires à la survie de la population.

Le gouvernement est réduit à sa plus simple expression : le directeur de la station, Airen Vendrak. Celui-ci dispose en théorie du pouvoir absolu, dans le respect du fonctionnement de la corporation. Il a cependant suffisamment de problèmes avec la gestion correcte de sa station pour ne pas jouer au tyran : il essaie toujours d'agir au plus juste.

L'histoire :

Une flottille rebelle composée d'une frégate Nébulon B, de trois vaisseaux de transport et d'un groupe de chasseurs (6 ailes-X et 4 ailes-Y) a disparu dans le système de Moukal il y a deux mois standards, alors qu'elle avait pour mission d'installer sur Moukal un avant-poste de chasseurs destiné à des opérations de harcèlement, lorsque la possibilité de décoller serait présente, et bénéficiant d'un camouflage parfait. En fait il se trouve que l'Empire, ayant observé que les mouvements de ses flottes dans le secteur semblaient parfaitement connus de l'Alliance Rebelle (ce qui est exact) a eu aussi l'idée d'installer une base sur Moukal, mais avant l'Alliance et avec l'atout technologique du MSC (motivateur stabilisateur de cyclone). Les senseurs passifs installés sur le satellite de Moukal ayant révélé la présence de la flottille rebelle, les bombardiers TIE s'en sont chargés.

Tor-Gamal : schéma général



Episode 1 : Briefing, arrivée à Tor-Gamal.

Les PJ sont envoyés pour enquêter sur cette disparition mystérieuse, puisqu'aucun bâtiment impérial ne croisait dans le système et puisque Tor-Gamal n'était pas alors à proximité d'un cyclone qui aurait permis d'en décoller. Ils auront pour couverture soit celle de techniciens d'entretien, soit celle d'assistants météorologues (minimum de 3D en savoir), arrivant avec le ravitaillement du trimestre.

Il est presque impossible d'arriver avec du matériel illégal, suspect ou de l'armement autre que vibro-lames. Il faudra se fournir sur place, et puisqu'aucun des gaz de l'atmosphère ne peut servir de gaz à blaster, seules les armes à feu sont disponibles sur les trafics présents dans la base.

Ne pas hésiter à faire une superbe séquence d'introduction avec traveling avant sur Moukal, approche de l'Œil du Cyclone, atterrissage dans l'ASM au milieu de la tourmente et huit heures de route jusqu'au puits d'accès dans les flancs du gigantesque engin, glauque, graisseux et corrodé à souhait, secoué par les vents violents... un avant-goût de la mine.

Aménagement Spatial Mobile ASM "Tortue"

Type : Piste d'atterrissage mobile

Echelle : Quadripodes

Compétence : Pilotage de véhicule terrestre : ASM

Equipage : 6

Passagers : 10

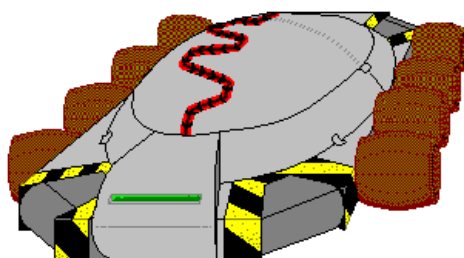
Abri : complet

Soute : vaisseaux jusqu'à la taille d'un transporteur léger

Déplacement : 10 ; 30 km/h

Maniabilité : 0D

Carrosserie : 7D



L'ASM a été conçu pour le ravitaillement de la mine de Tor-Gamal, sur la planète Moukal, balayée par des orages et des cyclones ioniques. Ces derniers empêchant tout atterrissage, mis à part dans l'Œil du Cyclone, cette piste mobile est capable d'affronter les cyclones, grâce à sa forme offrant peu de résistance au vent et une grande stabilité, afin de pouvoir rallier l'œil d'un cyclone passant à proximité du puits d'accès à la base souterraine. Son autonomie est de 600 km.

Vendrak les "accueille" dans le hangar de la base, sitôt descendus de l'ASM, sans cérémonie : il leur présentera succinctement l'installation, leur indiquera leurs quartiers d'habitation. Ils ont alors la fin de l'après-midi pour eux, pour découvrir les zones de vie, propres, mais très fonctionnelles, les coursives creusées à même la roche, parcourues de tuyauteries et de câbles, les gigantesques fonderies et raffineries semi-automatisées, très Alien 3.

Les trois jours suivants, activités normales. Pour les techniciens : opération de récurage d'une partie du réseau des cheminées d'évacuation (horaires en 3x8, les PJ sont d'une équipe 14h-00h), de sombres puits de 20 mètres de diamètre. Le travail consiste dans un premier temps à progresser en rappel à l'aide de harnais, équipé d'une combinaison de protection contre les matières toxiques et d'une torche à plasma, afin de détacher les concrétions toxiques et les plaques de bactéries lumineuses des parois (occasion de se faire un ami en l'empêchant de chuter dans une mort certaine ?) ; ensuite il s'agit de nettoyer les filtres horizontaux disposés tous les 50 mètres à l'aide "d'aspirateurs", les débris étant ensuite chargés dans des conteneurs sur l'élévateur de la cheminée jusqu'à la surface. Pour les apprentis météorologues, on commence avec une tâche assez simple : la vérification de l'intégrité et du bon fonctionnement de l'ordinateur météo : l'occasion de découvrir le volubile Siin Nunb (Sullustain) et le hautain Rukar Oonza (tête de mort).

Il y a déjà des informations à glaner par nos enquêteurs :

- la vérification de l'ordi-météo n'est pas un détail si anodin : en effet, les deux météorologues cherchent la cause des erreurs de prévisions, supérieures à la normale, qui surviennent statistiquement depuis six mois (celle-ci sont dues aux perturbations créées par le MSD, facteur qui n'est bien sûr pas pris en compte par l'ordi-météo de la base, mais qui est source d'un effet papillon (ou plutôt ptérodactyle) non négligeable).
- si les joueurs prêtent attention au flot du babil ininterrompu de Siin (ce dernier se liera facilement, trop heureux d'avoir quelqu'un qui l'écoute), ils entendront parler de ces marges d'erreurs inhabituelles, et en le questionnant ou en examinant les archives de l'ordinateur central, on peut découvrir que ces variations sont cycliques, de l'ordre de 0,1% tous les deux jours, et quelques pics de 0,8 % à 1,2%, en particulier il y a 58 jours (deux jours après l'arrivée de la flottille rebelle !), ce qui a causé la mort d'une équipe installant un nouveau collecteur en surface à cause d'une tempête imprévue.
- si les joueurs traînent dans les zones de repos, la cantina, etc. ils peuvent glaner des informations au cours des conversations (et vous pouvez les leur glisser s'ils ne sont pas très éveillés) :

1 : Le mythique vaisseau fantôme Gorgorror aurait été aperçu par le dernier convoi de ravitaillement (vrai ? de toute façon c'était il y a trois mois).

2 : Un vieil ivrogne à moitié fou prétend qu'il ressent la puissance de l'obscurité sur cette planète (c'est vrai, il est sensible à la force et est très affecté par l'aura obscure créée par la présence de l'ancienne tanière du Jedi obscur, voir plus loin).

3 : On parle encore beaucoup de l'équipe composée d'humains disparue il y a deux mois lors du remplacement d'un collecteur : ce genre d'incident n'était encore jamais arrivé, les sorties n'étant effectuées que lorsque la météo est très sûre... Oonza, non content de mépriser les humains, pourrait-il aller jusqu'à les assassiner indirectement (faux, Oonza à l'attitude habituelle des têtes de mort, sans plus... mais une belle fausse piste, quoique cette tempête inopinée soit un effet indirect de l'utilisation du MSC lors de l'attaque de la flottille rebelle).

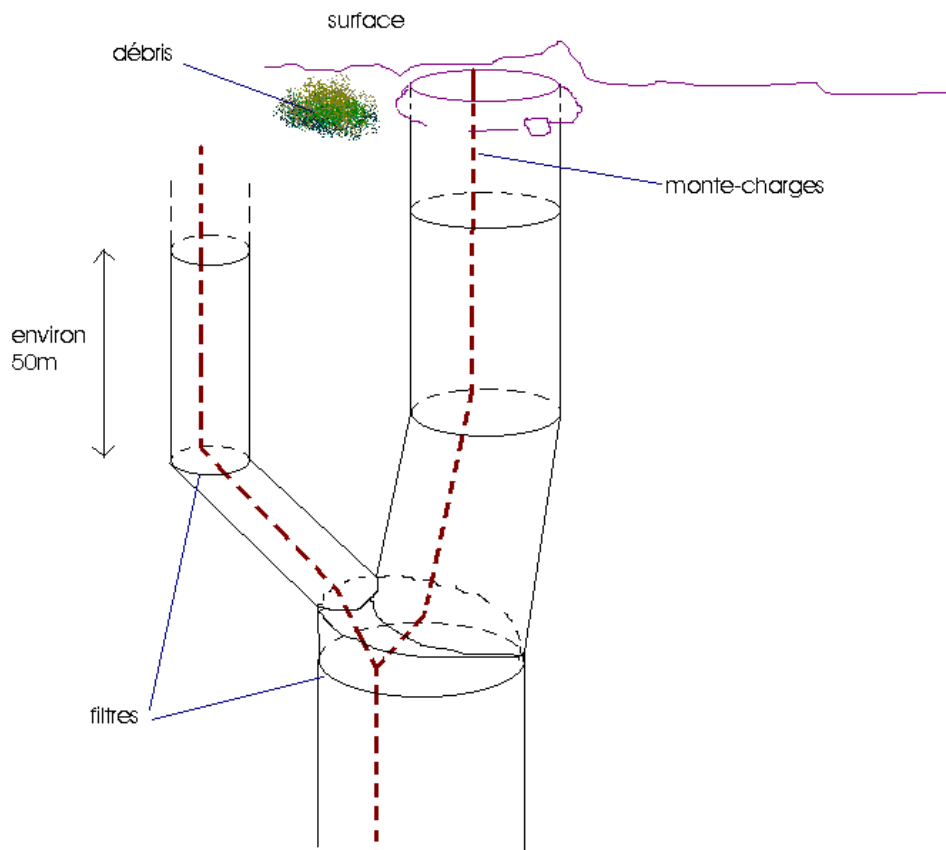
4 : Et si l'équipe avait été massacrée par un prédateur terrible et inconnu qui hanterait les conduits de la station (quelques nuits de veille infructueuse devraient suffire à prouver le contraire : ça ressemble à Alien 3, mais c'est du Star Wars !).

5 : L'ordinateur central de la base, suite à ses développements, aurait acquis une conscience propre qui serait complètement folle, "d'où la panne régulière de la machine à synthé-revigorant de l'atelier de turbofraisage, si si, j'te jure mon pote... Encore une Etoile de la Mort-Subite??" (complètement faux : puisqu'on vous dit que c'est un Star Wars !!).

6 : "... Le répétez pas... Les Impériaux sont ici, sur cette planète, je vous jure... j'ai tout fait pour les semer, mais Ils me poursuivent partout... d'ailleurs, montrez moi votre oreille... mmm, pas de tatouage : c'est bon, vous n'en êtes pas... mais faites attention... Ils vous épient..." (ou comment un raisonnement faux peut amener à certaines vérités).

On peut au passage glisser une bonne bagarre de Saloon, si les PJ s'ennuient, et puis une fois réconciliés devant un Twistler ou une Vistulo, c'est l'occasion de fraterniser avec les "durs" de la station (pas si dangereux que ça), qui pourraient par exemple fournir du matériel de marché noir (armes à feu faites-maison, à la commande, peu courantes dans la station, explosifs "disparus" des stocks, etc.), moyennant bonne rémunération (ça n'est pas donné).

- L'éventuel Jedi du groupe, ou alors un sensible à la Force avec au moins 3D de Perception, commence à faire des cauchemars qui amplifient avec le temps, et où il ressent une oppression obscure, qu'il finira par pouvoir ressentir éveillé et à localiser comme extérieure à la base (s'arranger pour que les PJ ne quittent pas la base à sa recherche avant l'épisode qui suit).



Episode 2 : Coup de Zef.

Le quatrième jour, alors que les PJ travaillent avec leur équipe sur la partie supérieure de la cheminée, celle qui débouche à la surface, survient... une tempête imprévue (vents de 300 km/h au lieu de la moyenne de 100 habituelle), histoire de sensibiliser les joueurs peu éveillés aux problèmes récents de la base (ou si aucun d'eux n'est affecté au poste météo), de mettre un peu d'action, avec jets de Survie à discrétion du MJ, au milieu des éléments déchainés (ne pas hésiter à en rajouter, pour que les PJ ne prennent pas à la légère la décision de quitter la base).

Episode 3 : La tanière du Jedi sombre.

La présence de l'ancien sanctuaire d'un Jedi sombre sur Moukal est un élément d'intrigue parallèle, qui, tout en étant une fausse piste pour ce qui concerne la disparition des rebelles, va amener les PJ à découvrir la vérité et peut resservir pour une aventure suivante : qui était ce Jedi ? Qu'a-t-il laissé derrière lui ? Quels secrets peuvent être découverts à l'occasion d'une fouille ultérieure plus approfondie ?

Toujours est-il que de ce sanctuaire émane une aura obscure, ce qui devrait amener les joueurs à partir à sa recherche. Le problème sera de trouver un bon prétexte pour sortir de la base avec l'un des transports à chenilles de la station, ou alors d'arriver à en voler un (mais alors comment revenir à la base, et donc avoir une possibilité de quitter Moukal un jour, sans risquer de sérieux ennuis ?). De plus ne soyez pas tendre avec les PJ s'ils prennent la promenade un peu trop à la légère, en omettant de prendre de nombreuses provisions, des scaphandres protecteurs et du matériel de survie, par exemple (Note : seule la zone de 500 km aux alentours de la base est cartographiée, et les senseurs ne fonctionnent pas à la surface tourmentée de Moukal). Le sanctuaire est à près de 1000 km de Tor-Gamal, ce qui représente aux environs de 20h de conduite ininterrompue, voyage qui peut être émaillé de péripéties du type chute dans une faille ou retournement du transport sous l'effet du vent, avec fuites et réparations à l'appui.

Pour la description du sanctuaire, faire dans le grandiose : un puits sans fond de 50 mètres de diamètre qui s'enfonce dans la surface de la planète, avec une sorte de route creusée en spirale dans la paroi de ce puits, et qui après 1000 mètres de descente aboutit enfin dans un réseau de grandes salles voutées, usées et en ruines (à cause des seuls ravages du temps ???), couvertes par endroits de bas reliefs impies incompréhensibles, parcourues de sourdes plaintes (des courants d'air ?)... Bref puisez dans votre Lovecraft préféré, histoire d'effrayer, ou du moins d'émerveiller, vos PJ. L'exploration ne mènera qu'à la découverte d'un sabre-laser très orné et de facture ancienne, mais qui fonctionne (faisceau de la lame pourpre), c'est de lui que semble émaner l'aura sombre. Un sensible à la force qui s'en empare et l'allume sera confronté à ce qu'il craint le plus (hallucination du type de celle de Luke dans la caverne de Dagobah), et sera pris de l'envie de céder à cette peur en frappant l'objet de sa crainte avec le sabre (seul un jet de Perception ou de Contrôle supérieur à 16 permet de se contenir, tout échec entraînant le gain d'un point du côté obscur). Une fois l'épreuve passée (réussie ou non), les cauchemars disparaissent, même si le porteur ressent en permanence une influence obscure, tapie à la limite de son champ de vision. De plus, en situation de choix bien-mal, le sabre tentera d'influencer son porteur vers le mal (jet de Perception ou de Contrôle supérieur à 10). Tout cela pourrait bien avoir pour origine l'esprit du Jedi mort... Malgré cet intermède "amusant", les PJ devraient finir par rentrer à la station, soit qu'ils désirent fuir Moukal, pensant que c'est cette présence qui est la cause de la disparition des rebelles et que l'enquête est donc terminée, ou ne sachant que faire d'autre. Toujours est-il qu'ils ne pourront rester dans le sanctuaire indéfiniment, et qu'ils vont se perdre, pris dans une tempête, lors du voyage de retour. Si si, z'avez qu'à lire l'épisode qui suit.

Episode 3 : La frégate tombée du ciel (ou : *Deus ex Machina*).

Je sais que c'est tyrannique de décider comme ça que les PJ se perdent, mais c'est comme ça, et ça vaut mieux pour eux ! En effet, une fois définitivement perdus, et le calme relatif revenu, ils tombent **comme par hasard** sur la carcasse carbonisée et déjà rongée par les intempéries de la frégate Nébulon-B "Toujours plus haut" (comment ça, le destin (ou l'auteur) est cynique ??). L'exploration de cette dernière révèle des impacts de lasers et de torpilles, des cadavres en scaphandres semi-fondus... Et l'on peut dénicher un robot R7 d'aide à la navigation, qui a perdu une patte et qui est sensiblement traumatisé. Une Programmation Droid de difficulté 14 permet de lui faire cracher le contenu de ses banques mémorielles. On peut alors assister à une projection holographique de toute beauté, montrant la surface de Moukal, datée de l'arrivée de la flottille. On assiste soudainement à l'apparition d'un cyclone trop régulier, là où il n'y avait rien la seconde d'avant, le senseur zoome alors sur la zone, où apparaît un œil parfaitement circulaire et immobile... d'où jaillissent deux bombardiers et deux escadrilles (8 appareils) de "Defender" TIE, la suite est constituée de graphiques de combat, où l'on assiste à l'inexorable défaite des rebelles, puis aux diagnostics de la frégate, tous au rouge et enfin au crash. Les données permettent de calculer la position du cyclone artificiel : c'est à 600 km (12h de route). Les PJ vont tomber sur la base secrète impériale...

Episode 4 : Opérer les amygdales du Sarlacc.

Les PJ vont tomber sur une étrange construction : une sorte de muret trapézoïdal en plastacier, de facture manifestement impériale. Il s'agit en fait de l'accélérateur de particules, circulaire, d'un diamètre de 300m qui entoure le puits d'accès à la base secrète, et qui constitue l'élément principal du MSC.

A partir de là, les PJ n'ont plus qu'à se débrouiller pour l'infiltration d'une base secrète impériale... En clair, la base est leur seul moyen de rentrer rapidement chez eux, en dérobant un vaisseau (avec belle poursuite finale...). Accessoirement, ils peuvent tenter de dérober un des prototypes de TIE Defender, les plans du MSC, de saboter le noyau énergétique de la base afin de la faire exploser, etc.

La base est à adapter au niveau des PJ, l'exemple fourni correspond à des joueurs relativement expérimentés.

Effectifs :

Troupes de choc :

40 Rad-troupes : chargés des patrouilles extérieures à la base (rares, mais bon, ils sont là au cas où...).

40 Commandos d'apesanteur : chargés des assauts lors des missions de capture de vaisseaux.

40 Commandos de choc impériaux : chargés des missions d'infiltration sur objectifs terrestres.

100 Troupes de choc traditionnelles : pour les opérations d'assaut terrestre.

10 Gardes impériaux : la garde personnelle du colonel Birnsk.

Total : 230

Personnel de la Marine Impériale :

55 Pilotes : sélectionnés parmi les meilleurs, puisqu'ils sont en charge des tests des tous derniers prototypes : les TIE Defender.

10 Contrôleurs aériens (par équipes de 5 en temps normal).

10 Opérateurs des senseurs.

10 Opérateurs du MSC.

20 Techniciens pour l'entretien du MSC.

25 Mécaniciens et Ingénieurs chargés de la maintenance des vaisseaux et de l'étude du comportement des prototypes.
20 Membres des forces de sécurité.
5 Membres du personnel médical.
50 Droids divers (maintenance, cuisine, manutention, réparation de vaisseaux, etc.) : la base est très automatisée pour toutes les tâches ne requérant pas de compétences avancées
Total : 150 (sans les droids, bien sûr...)

Véhicules :

12 Bombardiers TIE : un escadron pour les attaques de vaisseaux de combat ou les assauts terrestres.
24 TIE Defender : Il s'agit ici de deux escadrons de ces prototypes en phase de tests terminale.
12 TIE Intercepteur : L'escadron d'escorte, dont la fiabilité et l'efficacité doit compenser les éventuels défauts des Defenders.
2 Navettes de classe [lambda] : Le transport de Birnsk et la navette chargée de récupérer les ordres de mission émis par le grand Moff responsable du secteur (qui ignore lui-même où se trouve la base !).
2 Véhicules tout-terrain pour les sorties (encore jamais servis, mais au cas où...)
1 Porte-TIE camouflé en astéroïde, en orbite dans la ceinture d'astéroïdes du système, tous systèmes éteints, en dehors des opérations. Sert au transport des TIE sur les lieux d'opération.
1 Navette d'assaut : Pour le transport des Commandos d'Apesanteur.
3 Vaisseaux de transport légers : Ravitaillement et évacuation de la base en cas de besoin.

La base est sous le commandement de colonel Birnsk de la Marine impériale, nommé par l'Empereur lui-même. L'Armée n'est pas au courant de l'existence de cette base. Le BSI n'a pas de représentant ici, les gardes impériaux détachés par l'Empereur fournissant eux-mêmes les rapports de surveillance (au nez et à la barbe de Birnsk, qui est persuadé de la complète confiance que l'Empereur a en lui...). De toute façon, les troupes de choc sont totalement loyales à l'Empereur, et les pilotes et autres personnels de la marine ont été soigneusement sélectionnés. Cependant le personnel de la Marine se sent oppressé par l'omniprésence des mystérieuses troupes de choc.
Comme d'habitude, c'est l'excès de confiance de l'Empire dans sa puissance qui constitue la faiblesse de l'installation : puisque la base est indétectable, et que personne n'oserait s'aventurer à l'extérieur, aucune attaque ou infiltration terrestre n'est à craindre... Moyennant quoi les accès de maintenance à l'accélérateur de particules ne sont protégés que par des sas simples : jet de Sécurité 13 pour s'introduire discrètement. En plus de cela, les forces de sécurité présentes sur place ne sont là que pour le travail de police, et n'ont pas accès aux quartiers des troupes de choc, qui assurent elle-même leur sécurité.

Haut commandement de l'Alliance
>Service Données&Archives
>>Section Atlas Astrographique
>>>Sous-section Planètes

ref. : 020501

Nom : Moukal
Système : AM 315 ou Moukal
Satellites : une lune, sans dénomination.
Diamètre : 11800 km
Surface liquide : 10% de liquides corrosifs
Type de terrain dominant : Relief varié, constitué uniquement de roches poudres et ocre.
Astroports : un officiel à Tor-Gamal, technologie impériale, particularité : ouvert environ une semaine tous les trimestres (usage d'ASM).
Atmosphère : irrespirable, composée principalement de méthane, d'oxydes soufrés et de particules ionisées (couverture uniforme de nuages plasmatiques).
Gravité : 1,08 G **Température moyenne :** 8deg.C
Population : 2000 mineurs à Tor-Gamal.
Climat : L'atmosphère est en permanence agitée d'orages ioniques, de tempêtes et de cyclones monstrueux, ce qui empêche toute navigation aérienne.
Technologie : Impériale.
Gouvernement : Corporatiste : Fermatech possède l'exploitation de Tor-Gamal.
Durée du jour : 45 heures (les stations, souterraines, vivent au rythme standard).
Durée de l'année : 217 jours.
Ressources principales : richesses minières : acier, tyberium, borium...
Agglomérations principales : Une unique ville-mine souterraine.
Flore : Aucune.
Faune : Aucune.
Culture indigène : Inexistante.
Architecture : Installations souterraines, creusées à même la roche, fonctionnelles.
Moyens de transport : En surface : véhicules tout-terrain roulants uniquement, et le moins souvent possible.
Notes : Les particularités de l'atmosphère font que le seul moyen de se poser sur Moukal est de passer par l'oeil d'un cyclone.