Gros casse sur Setek IV

Episode I

- Vous n'êtes pas sans savoir que l'Alliance Rebelle a un besoin constant de fonds, face à la puissante machine de guerre qu'est l'Empire !

C'est comme cela que commence le discours de leur supérieur. Comme toujours ce dernier a besoin des PJ pour une mission. Depuis quelques années déjà, Boris Zarkov est un agent double qui travaille comme employé au sein de la corpo Transmak, une des plus grosses corpo bancaire de la galaxie. Il y a quelques jours, Zarkov a transmis un message demandant à l'Alliance d'envoyer au plus vite des agents afin de récupérer des documents précieux contenant les numéros et les codes d'accès de nombreux comptes bien remplis. Ces comptes correspondent à une somme de plusieurs millions de crédits ! S'emparer de ces documents devint à la seconde même une priorité absolue.

Ce sont les PJ qui sont chargés de retrouver Zarkov et de rapatrier les documents. Ils doivent pour cela aller dans le système Setek, en particulier sur Setek IV, centre administratif de la corpo Transmak. Il sont censés retrouver Zarkov dans un bar fameux de la planète, le Xena 12.

SETEK IV

Type: Monde urbanisé

Température: Tempérée

Atmosphère: Respirable (Type I)

Hydrométrie: Normale

Gravité: 1

Terrain: Terrestre

Longueur du jour: 23 h

Longueur de l'année: 203 jours

Astroport: Standard

Population: Majorité humaine

Fonction: Banques, centre financiers

Gouvernement: République

Niveau technologique: Stellaire

Exportation: Devises

Importation: Tous les biens de consommations courants.

Setek IV est le centre administratif de Transmak. Toute l'activité de la planète se concentre sur la finance. Les quelques industries et commerces qui existent n'ont de but que soutenir cet activité. La majeure partie des habitants sont employés par Transmak, sont nourris par Transmak, sont logés par Transmak.

Historiquement, cette planète n'avait rien d'original jusqu'à ce qu'une petite banque prenne peu à peu contrôle de ses concurrents et devienne la première et seule banque du système: Transmak. Le contrôle de la planète lui revint tout naturellement par la suite.

Bien que située dans la bordure intérieure, Setek IV ne dépend pas de l'Empire (c'est pas bon pour les affaires et ça fait fuir les investisseurs) mais y a de bon rapports (imaginer ceux de la Suisse et de l'Allemagne en 1940).

Toutefois, depuis quelques semaines déjà, des terroristes font régner la terreur parmi la population et le régime politique est chancelant (faits récents ignorés de l'Alliance, donc les PJ n'en savent rien).

Les PJ sont accueillis normalement à l'astroport de *Transmak Galactic Center*, aussi appelé Tragacé, capitale de Setek IV. C'est la fin de l'après-midi et le soleil commence à décliner. Les PJ doivent passer par le bureau des douanes et remplir les formalités administratives de routine. Les PJ devraient remarquer tout de suite deux détails importants:

✓ Il n'y a aucun signe de présence impérial. La ville comporte une police locale dont uniformes sont aux couleurs de Transmak. A priori, les PJ qui sont recherchés par l'Empire peuvent respirer tranquilles.

✓ Alors que le bureau des arrivées de l'astroport est presque désert, celui des départs est envahi par une foule impressionnante. Les gens s'amoncellent à la recherche de billets de départs dans les vols réguliers. Evidemment il n'y a pas assez de billets pour tout le monde et ça engendre la cohue. Si les PJ discutent un peu, ils comprendront qu'il ne s'agit pas de la période des départs en vacance mais que les gens ont peur: les rues de Tragacé ne sont plus sûrs depuis qu'une bande de terroristes rebelles commet de nombreux attentats meurtriers.

Les PJ peu scrupuleux peuvent profiter de la situation s'ils ont l'idée de prendre quelques riches voyageurs pendant leur voyage de retour.

Pendant que les PJ, certainement intrigués et surpris par ces "rebelles" qui déclenche des bombes, se posent de nombreuses questions, le centre administratif est soudain secoué par une épouvantable explosion ! Le bâtiment en flammes s'écroule sur la foule et fait des dizaines de victimes. Si les PJ ne sont pas encore sorti de l'astroport, ils en font partie.

Cet évènement fera sans doute comprendre aux PJ que les terroristes ne sont pas des plaisantins et qu'ils sont réellement dangereux. Les PJ peuvent essayer de prodiguer les premiers soins aux blessés et d'endiguer l'incendie qui commence à se propager.

Note au MJ: S'ils veulent se comporter en héros, laissez les faire leur bonne action. Faites en sorte qu'ils se fassent remarquer, cela pourra leur apporter des ennuis plus tard.

Lorsque les secours arrivent, on remercie les PJ et on leur demande gentiment de laisser les professionnels reprendre les choses en main.

Les PJ peuvent continuer leur mission tranquille: Le loueur de speeders le plus proche de l'astroport leur indique l'emplacement du Xena 12 et leur fournit un véhicule pour s'y rendre.

Le Xena 12 est situé dans un quartier pauvre, dans une rue sale et sordide. Cette cantina est un repaire de prostituées, de dealers, de soldats qui cherchent à se défouler. Un charmant petit endroit se diront les PJ. La salle principale du Xena 12 est circulaire, avec un bar qui longe le mur de gauche, une estrade de fortune pour les groupes de musique sur la gauche, six alcôves circulaires au fond et de nombreuses tables au centre. Aux murs sont accrochés des écrans holos 2D qui montrent des clips vidéos et des matchs sportifs. Derrière l'estrade se trouve un escalier qui mène à une mezzanine faisant tout le tour de la salle et qui communique avec de nombreuses alcôves plus discrètes.

Il serait bon que les PJ ne fassent pas de vagues, qu'ils s'installent tranquillement à une table et qu'ils commandent à boire en attendant Zarkov. Au moment de payer, un droïd de protocole leur apporte la note. C'est avec surprise que les PJ découvrent le montant: 50 millions de crédits !!! Evidemment, il ne s'agit pas d'une erreur mais un message qui les invite à suivre le droïd dans

l'arrière salle. Là, le droïd explique que Zarkov n'a pas pu venir en personne et qu'il a été envoyé pour conduire les PJ.

Au moment de sortir, un évènement soudain se produit: les programmes holos sont brusquement interrompus par un flash spécial: Le visage du gouverneur de la planète apparait et il commence une élocution:

Episode II

- Cher concitoyens, l'heure est grave !

” La perfide Alliance Rebelle n'a eu de cesse ces derniers mois de commettre d'inacceptables actes de terrorisme contre notre population.

” Encore il y a une heure, l'astroport a été gravement endommagé, une bombe a explosé et a fait des centaines de victimes innocentes ! Des femmes ! Des enfants !

” C'est pourquoi, devant les actions inhumaines que commettent ces assassins rebelles, mon gouvernement et moi avons décidé de décréter la loi martiale et de demander officiellement de l'aide à l'Empire. A l'heure où nous sommes, le destroyer Executor est en route afin de nous livrer deux compagnies de renforts.

” Cher concitoyens, soyez en sûrs, la paix va revenir sur notre belle planète.

Les PJ seront d'autant plus sidérés par cette allocution que l'Executor est le vaisseau personnel de Vador. S'ils veulent mener à bien la mission, les PJ ont intérêt à se presser. En quelques minutes, le Xena 12 est déserté par les soldats et la population de Tragacé quitte les rues et rentre chez elle.

Avec l'aide du droïd de Zarkov, le retrouver n'est pas très difficile. Les PJ sont amenés dans un quartier où de nombreux entrepôts ont été construits. Zarkov se cache dans l'un d'eux.

Les PJ retrouvent Zarkov grotesquement caché sous un bureau. Après quelques échanges de propos, les PJ devraient apprendre plusieurs informations qui va corser la mission:

✓ Zarkov est recherché par la police pour meurtre. En fait, un des patrons de Transmak a été assassiné très récemment et Zarkov a malencontreusement été désigné comme tête de turc dans cette assassinat. C'est cet accusation qui a poussé Zarkov à appeler l'Alliance afin qu'elle l'aide.

✓ Il n'y a pas de documents à récupérer. Zarkov a tout en tête et il n'existe aucun bloc de données contenant les informations. Si les PJ veulent partir de Setek IV en possession des numéros de comptes, ils doivent emmener Zarkov avec eux.

Les PJ devraient choisir de rejoindre l'astroport au plus tôt. Alors qu'ils sortent de l'entrepôt, les PJ entendent soudain des tirs de blasters et des cris quelques coins de rue plus loin. En s'approchant discrètement, ils peuvent remarquer qu'une équipe de policiers est en train d'arrêter un adolescent et qu'ils emploient la manière forte. Le garçon est tabassé, menotté et conduit sur un speeder de la police.

Si les PJ ne font rien pour aider le jeune homme, un autre speeder de police arrive derrière eux et ils sont repérés. Les policiers sont au nombre de trois par speeder et ils ont ordre d'arrêter toute personne suspecte qui ne respecte pas le couvre feu. Evidemment, les PJ n'ont rien à faire du côté des entrepôts et ils sont par conséquent suspects. Ils le sont d'autant plus s'ils se sont fait remarquer au moment de l'explosion à l'astroport: leur têtes sont connues par les services de police.

Il est certain que cette situation ne peut que dégénérer et s'en suivre par un combat. Il est important pour la suite que les PJ libèrent le garçon. Celui ci s'appelle Brian et connaît bien les rues de Tragacé.

Bientôt, des renforts de police arrivent et commencent à poursuivre l'équipe Brian-Zarkov-PJ. Il s'en suit une dangereuse course poursuite entre les entrepôts. Brian connaît un moyen de semer les poursuivants: rejoindre le conduit principal d'écoulement des eaux de pluies et s'enfoncer dans les tunnels d'égouts. De là Brian sait comment rejoindre à pied un coin sûr où les policiers n'iront pas chercher.

Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal pour semer les policiers une fois entrés dans les égouts. Les policiers ne sont pas aussi fous que les PJ pour piloter des speeders à toute vitesse dans des tunnels juste assez larges pour les laisser passer.

Quand les PJ sont enfin à l'abri, Brian demande d'arrêter les véhicules et explique que la planque qu'il connaît ne peut être rejointe qu'à pied. Il est donc nécessaire de cacher les speeders et continuer à avancer par ses propres moyens. Le chemin n'est pas très facile à emprunter. Les tunnels sont bas, sales et sentent mauvais. A moins que les PJ n'aient pas de chance, ils ne devraient pas rencontrer de créatures désagréables.

Bientôt, le groupe arrive dans un endroit plus propre, plus spacieux et semble-t-il habitable. Il s'agit d'un squat bien connu des gens que fréquente Brian. Ce dernier explique qu'il est bon de rester caché un moment dans cet endroit, voire même d'attendre que la nuit se passe. Les PJ ne devraient pas refuser la chose, histoire de soigner leurs blessures et échafauder un plan.

La nuit se passe sans problème. S'il y a un Jedi dans le groupe de PJ, celui ci est brusquement réveillé pendant son sommeil et sent une désagréable perturbation dans la force. Il ne lui sera pas difficile de comprendre que Vador et son superdestroyer sont arrivés en vue de Setek IV.

Le lendemain, au moment de se réveiller, les PJ sont surpris par l'arrivée de trois personnes. Dès les premiers instants, il est visible qu'elles ne ressemblent pas à des sans-abris mais à des combattants. Ils portent du matériel paramilitaire et des armes. Ces trois personnes sont:

- ✓ Un homme blond coupé en brosse, au visage carré, aux yeux très clairs et perçants. Son regard est très intimidant. Il répond au nom de Farland. C'est le chef et le porte parole du groupe.
- ✓ Un homme à la peau noire, au visage ovale et au crâne rasé. Son nom est Dankor. Il ne parle pas si on ne lui adresse pas la parole et même dans ce cas il aligne rarement plus de deux mots à la suite.
- ✓ Un Gran du nom de K'Kwaid. A moins qu'un PJ connaisse le Gran, la communication est quelque peu compromise.

Ces trois personnes sont les fameux terroristes qui posent des bombes depuis quelques temps. Ils se déclarent eux même comme des combattants de la liberté et des rebelles convaincus. Evidemment quand les PJ leur répliquent que ce sont des tueurs sans foi ni loi, que leur dernier attentat a fait des dizaine de victimes innocentes, ils répliquent qu'ils n'agissent que pour supprimer la corruption au sein du gouvernement.

Selon eux, le gouvernement est corrompu par l'Empire et laisser faire est pire que de poser des bombes. L'Empire fait tout pour annexer la planète sans que personne ne le remarque. Les trois

combattants sont convaincus qu'en tuant les fonctionnaires passés à l'ennemi et en détruisant les centres importants de la capitale, ils sont capables d'empêcher l'Empire de prendre la planète si facilement. Ils sont aussi convaincus que grâce à leur action la population va enfin ouvrir les yeux et se ranger à leur côté. En substance, si les PJ révèlent qu'ils font partie de L'Alliance Rebelle, les trois hommes demandent officiellement à en faire partie.

En ce qui concerne les victimes, ils affirment qu'ils ont toujours visé des cibles précises sans faire plus de victimes que nécessaire. L'astroport par contre est une regrettable erreur. La bombe devait exploser en pleine nuit et pas en fin d'après midi. Le problème vient du fait du mauvais état du matériel: majoritairement du recyclage et de la bidouille.

En réalité ces trois hommes sont des commandos de l'Empire. L'Empire désirant depuis longtemps s'emparer de Setek IV ne peut pas envahir directement la planète. Setek IV est trop près du centre impérial pour être conquis militairement comme une vulgaire planète de la bordure extérieur. Premièrement, cela déstabiliserait trop le marché et deuxièmement, L'Empire ne ferait pas bonne figure alors qu'il essaye de passer pour un régime de progrès au centre de la galaxie.

Tout ce que raconte Farland est faux. Les terroristes font tout pour déstabiliser le régime et éliminer les autonomistes. Peu importe les victimes, leur but est de pousser le gouvernement à passer du côté de l'Empire, ce qui est en train de se passer avec l'arrivée de Vador. Détail amusant, le crime dont a été accusé Zarkov a été commis par les terroristes.

Farland et ses camarades feront tout pour rassurer les PJ et éviter l'affrontement. La perspective de capturer vivant des rebelles les intéressent particulièrement. Farland propose même d'aider les PJ à regagner l'astroport et leur vaisseau.

La suite du scénario dépend essentiellement du choix des PJ:

✓ Ils ne font pas confiance aux trois hommes et les massacrent directement sans chercher à comprendre. A eux ensuite d'organiser leur fuite de Setek IV.

✓ Ils ne font pas confiance aux trois hommes et décident de s'en sortir seul. Les commandos laissent faire les PJ mais ils les surveillent sans cesse, prêts à les capturer au meilleur moment.

✓ Ils font confiance aux trois hommes et préparent un plan commun. Evidemment, tout se passera bien jusqu'au moment où les PJ seront les plus vulnérables.

Quoi que fassent les PJ, ils sont confrontés à divers détails:

✓ Brian préfère les quitter. Il est encore jeune et n'a pas envie de participer à une opération aussi risquée. Setek IV est son monde et même si l'Empire est présent, ils aime sa vie dans les rues de Tragacé.

✓ Les troupes de l'Empire commencent à débarquer à l'astroport. Son entrée est déjà protégée par un TR-TT et une dizaine de stormtroopers. Un speeder blindé fait continuellement des rondes dans les rues les plus proches. Des patrouilles de soldats quadrillent les lieux. Tout ça ne compte pas les troupes qui arrivent peu à peu. Il est clair que plus les PJ agiront vite moins il y aura d'opposition.

Au cas assez probable où ils se font capturer, les PJ sont emprisonnés momentanément dans une petite pièce annexe d'un hangar à vaisseau. Farland attend qu'une navette de classe Lambda

vienne chercher son équipe et ses prisonniers. Il espère bien évidemment une grosse récompense du seigneur Vador.

Si les PJ n'ont pas réussi à s'échapper, ils sont conduits vers la navette, posée à l'intérieur du hangar. Juste au moment où ils passent à côté d'une pile de caisse, la pile s'effondre sur les impériaux qui les escortent. Avec plaisir, les PJ devraient noter que c'est Brian qui en est la cause. Finalement Brian a réfléchi et a conclu que sa vie était misérable et qu'il préférerait se battre plutôt que subir.

Les impériaux se remettent vite de la surprise et les PJ n'ont qu'un bref instant de répit. Le combat qui suit est acharné. Les PJ peuvent choisir de regagner leur vaisseau mais il serait bon qu'il volent la navette et partent au plus vite car traverser l'astroport sous un tir nourri est téméraire. De plus, s'il prennent la navette, les impériaux n'ont pas le temps de déployer plus de quatre Tie Fighters. Evidemment, un mélange des deux solutions est possible: Zarkov et une partie des PJ utilisent la navette avec une relative sécurité, l'autre partie des PJ utilise leur vaisseau et fait office de leurre.

Que la force soit avec les PJ !

Données techniques:

Nom: Boris Zarkov

Profession: Employé par la Corpo Transmak, taupe de l'Alliance

Description physique: Petit homme au visage rond avec des cheveux et une barbe grise. Porte des lunettes rondes.

Personnalité: Zarkov a le type même de l'employé de banque: assez réservé et discret, il est pointilleux sur les détails administratifs. Evidemment en phase d'action, il ne vaut rien et il manque totalement de courage. Néanmoins, il fait confiance aux PJ et fait preuve de bonne volonté.

Compétences: Tout à 2D sauf Bureaucratie 5D, Erudition 4D, Programmation d'ordinateur 4D

Nom: Brian

Profession: SDF

Description Physique: Adolescent au visage triangulaire, aux cheveux châtains, aux yeux ronds et foncés.

Personnalité: Brian est un jeune fugueur qui vit tant bien que mal dans les rues parmi les exclus de Tragacé. Brian connaît bien la ville et sait où trouver les bons coins où la police ne vient jamais fourrer son nez.

Compétences: 2D partout sauf Esquive, Escroquerie, Illégalité 3D, Dissimulation, Discrétion 5D

Policiers: 2D partout sauf Blaster, Esquive, Répulseurs 4D, Blaster de Véhicule 3D

Speeders de police: speeders décapotable 3 places (1 pilote, 2 passagers), un blaser monté sur pivot à l'arrière. Carrosserie 2D, Vitesse 4D, Dommages 2D (échelle speeder).

Nom: Farland, Dankor, K'Kwaid

Profession: Commandos impériaux

Compétences: 3D partout sauf Blaster, Esquive, Combat à mains nues, Démolition 5D

Rémi PELZER (18 juillet 1999)