

JOUONS



à cache-cache

Tables des matières

1. CONTEXTE	3
2. INTRODUCTION	3
2.1. ENTRETIEN AU PALAIS ROYAL	3
2.2. FUITE VERS L'ASTROPORT	4
2.3. DÉPART DE L'ASTROPORT	5
3. ANCIENNE BASE REBELLE	5
3.1. ARRIVÉE	5
3.2. L'HISTOIRE	6
3.3. LES LIEUX	6
3.4. LES GENS	8
3.5. LES ÉVÉNEMENTS	10
4. UNE FOIS RB-2D DÉJOUÉ	11
4.1. A LA POURSUITE DE RB-2D	11
4.2. ASSAUT DU CAMPEMENT IMPÉRIAL	11
5. EPILOGUE	12

1. Contexte

Ce scénario a été créé pour être joué au tout début de la Nouvelle République, alors que l'Empereur Palpatine et Dark Vador sont morts depuis quelques mois seulement. La Nouvelle République est donc toute jeune et elle ne possède pas encore de centre représentant son autorité.

Les quelques diplomates donc disposait l'Alliance Rebelle ont donc repris un service très actif pour informer les planètes de la chute de l'Empire et en amener ainsi un certain nombre à les rejoindre.

Ici, la Princesse Leia Organa a rejoint la planète Yagmatar à bord d'une navette de classe Lambda pour tenter de convaincre son Roi de les rejoindre. Apparemment, sa mission n'a pas été trop difficile et se révèle être un succès.

2. Introduction

2.1. *Entretien au palais royal*

Au palais royal de Yagmatar, la salle du trône accueille donc un petit groupe de personnes au nombre desquelles le Roi Kardal II, son fils Curzon, quelques gardes royaux, la Princesse Leia Organa, un chasseur de primes et son captif.

Le Roi remercie le chasseur de primes iotran d'avoir si rapidement capturé cet agent impérial (Lieutenant Heriks Torn des renseignements impériaux) et lui donne sa récompense de 1500 crédits.

Sur ce, l'agent impérial profère des menaces annonçant que cette planète et la Nouvelle République ne s'en tireront pas à si bon compte et que la trahison de Kardal II envers l'Empire lui coûtera cher.

A peine a-t-il terminé sa phrase que des explosions se font entendre dont une assez proche suivies de près par le déclenchement des sirènes d'alarme. Une voix mécanique résonne alors dans les couloirs :

« Une flotte de l'Empire vient de sortir de l'hypermoteur. Les boucliers planétaires ayant subi de gros dégâts en raison de sabotages, la population est priée de se préparer à un débarquement de troupes au sol. »

Les gardes royaux se précipitent ensuite pour escorter le Roi et son fils jusqu'aux hangars où sont entreposés les véhicules terrestres. L'agent impérial en profite pour se faufiler en dehors de la salle et disparaître.

2.2. Fuite vers l'astroport

Le petit groupe parvient sans encombre jusqu'aux hangars en une dizaine de minutes. Ils y trouvent une navette baladeuse ainsi que le landspeeder personnel du prince Curzon. Le pilotage est laissé à la personne considérant avoir les meilleures dispositions. Leur objectif est maintenant d'atteindre l'astroport où se trouve la navette de la Nouvelle République.

Garde royal	
DEXTERITE 3D	PERCEPTION 2D+1
Blaster 5D+2	Recherche 3D+2
Esquive 5D	
VIGUEUR 3D (+2)	
MECANIQUE 2D+2	
Combat Mains Nues 4D	
Equipement : Pistolet-Blaster, veste protectrice	

Le pilote de la navette devra semer quelques éclaireurs montés sur des landspeeders et slalomer entre les tirs de Bipode TP-TT. Un des passagers pourra utiliser le canon laser lourd pour éliminer les éventuels gêneurs.

Soldat de reconnaissance	
DEXTERITE 2D	PERCEPTION 2D
Blaster 4D	
Esquive 4D	
Parade Mains Nues 4D	
VIGUEUR 2D (+2)	MECANIQUE 3D
Combats Mains Nues 3D	Moto-Jets 3D+2
Equipement : mini-blaster, armure de reconnaissance, pistolet-blaster, fusil blaster, grenades à concussion, matériel de survie.	

Moto-jets
Echelle : speeders
Maniabilité : 3D+1
Carrosserie : 1D+2
Déplacement : 160, 400 km/h
Armes : 1 canon laser (Ordi. Visée :2D, 4D de dom.)

Quand ils arrivent au niveau de l'astroport, le groupe s'aperçoit que celui-ci est cerné par des mercenaires et des soldats de choc impériaux maintenus à distance par une défense acharnée des gardes.

Soldat de choc	
DEXTERITE 2D (-1D)	PERCEPTION 2D
Blaster 4D	
Esquive 4D	
Parade Mains Nues 4D	
VIGUEUR 2D (+1D)	
Combat Mains Nues 3D	
Equipement : armure de soldat de choc, fusil blaster, pistolet-blaster.	

Les PJ vont donc devoir passer en force au milieu des lignes ennemies. Lorsqu'ils tentent leur entrée en force, les PJ s'aperçoivent que les impériaux tirent sans distinction sur les gardes de l'astroport comme sur les mercenaires.

Toutefois, un tir de TP-TT les atteint, et ils sont obligés de faire le reste à pied. Malheureusement, deux des gardes ainsi que le Roi sont morts dans l'accident. Il leur faut finir la route à pied sous le feu des impériaux.

2.3. Départ de l'astroport

Dans l'astroport, le groupe retrouve la navette de Leïa auprès duquel le pilote et un mécanicien se trouve en grande discussion. Apparemment, les écrans ne sont pas opérationnels. Les réparations pouvant être faite en vol, Leïa décide d'emmener le mécanicien avec eux.

Le mécanicien a le droit à deux tentatives avant de croiser les chasseurs impériaux. Ensuite, il lui faudra passer 5 rounds par tentative pour réparer avec une augmentation de la difficulté de 5 par échec.

Sortis de l'atmosphère, les PJ aperçoivent la flotte impériale...un destroyer impérial et deux frégates Nébulon-B (Les PJ peuvent apprendre le nom des vaisseaux en les scannant : le Chimère, l'Insatiable et le Vengeur). Ces vaisseaux lâchent 6 intercepteurs-Tie pour s'occuper de la navette Lambda.

Pilote de chasseur impérial DEXTERITE 3D+1 PERCEPTION 3D Blaster 4D+1 Commandement 4D Esquive 4D+1 Recherche 4D VIGUEUR 3D MECANIQUE 4D Résistance 4D Canons de Vaisseau 5D Pilotage de Chasseur 6D Senseurs 4D+2 Equipement : casque de navigation à interface informatique intégrée (+1D en <i>Senseurs</i>)		Intercepteur-Tie Maniabilité 3D+2 Coque 3D Vitesse spatiale : 11 Vitesse Atm. : 435, 1250 km/h Armes : 4 canons lasers (asservis, Ordi. De visée 3D, dom. : 6D)
--	--	--

Les PJ ont besoin de 10 rounds pour se dégager de l'attraction terrestre et les chasseurs impériaux sont sur eux au bout de 2 rounds.

3. Ancienne base rebelle

3.1. Arrivée

A l'arrivée de la navette Lambda sur l'astroport de la base de la Nouvelle République de Gamma VIII, une haie d'honneur est formée par une vingtaine d'hommes en armes. A l'autre

extrémité, le Commandant Esteban Huerte et le capitaine Karyl Berg accueillent la princesse Leïa ainsi que le groupe de PJs.

Le Commandant exprime l'inquiétude de la Nouvelle République lorsqu'ils ont appris ce qui était arrivé à Yagmatar et la joie qu'ils ressentent de la savoir saine et sauve. Tout le monde est invité au réfectoire pour un repas de bienvenue.

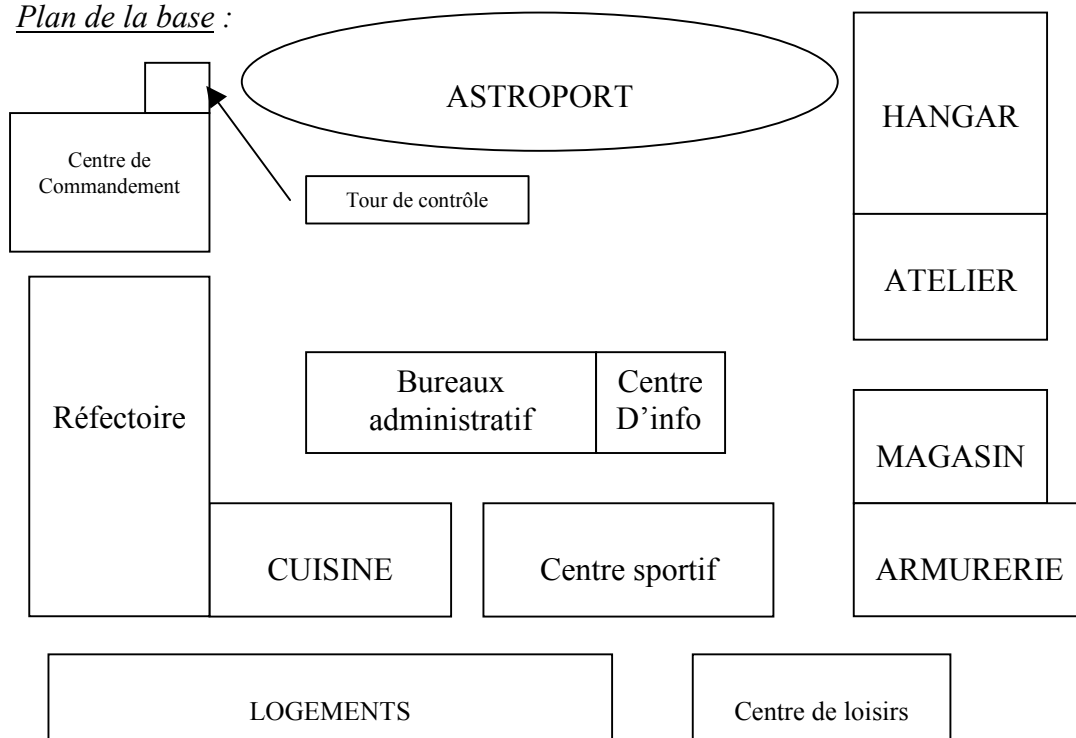
La base est située dans une vallée d'une région légèrement montagneuse et forestière. Le climat est tempéré malgré les deux soleils orbitant autour de la planète.

3.2. L'histoire

Cette base fût construit pendant l'Ancienne République par un groupe de pirates. Ayant été chassé par les forces de l'Ancienne République, la base des pirates s'est retrouvé abandonnée et oubliée de tous jusqu'à la bataille de Hoth. Les troupes rebelles fuyant l'Empire ont alors recherché tous les lieux d'accueils possible et ont remis en état cette base. Depuis celle-ci n'a pas cessé d'être utilisé.

3.3. Les lieux

Plan de la base :



Description des lieux :

Astroport : Vaste étendue de ferro-béton, il peut accueillir un maximum de 2 transports moyen de la Nouvelle République. Il s'y trouve en permanence 4 X-Wing qui sont régulièrement utilisés pour escorter les convois en partance ou entrant. La base possède 8 X-Wing au total.

Tour de contrôle : Rempli d'appareillage électronique et d'écran radar, c'est d'ici que sont pris en charge les vaisseaux entrant dans l'atmosphère. Ceux en attente dans l'espace sont

pris en charge par le poste de commandement. Il y travaille une dizaine de personne en journée et seulement 4 la nuit.

Poste de commandement : *Tout aussi fourni en matériel informatique et électronique, c'est le centre nerveux de la base. Toutes les décisions concernant la sécurité de la base émane de cet endroit. Comme pour la tour de contrôle, une dizaine de personnes y travaille de jour et seulement la moitié de l'effectif la nuit.*

Réfectoire : *Lieu gigantesque avec des rangées de tables et de chaises...rien n'y est fait pour soustraire aux yeux d'un chacun l'aspect spartiate de l'endroit. C'est ici que tous, simple soldat comme officier prennent leurs repas. C'est une vaste salle où les commandes sont pris à l'entrée et où des droïds de service apportent le repas désiré.*

Cuisine : *Lieu très animé aux heures des repas, c'est une cuisine industrielle très bien équipée capable de fournir aussi bien des repas classiques que des repas exotiques. Elle est décomposé en plusieurs pièces :*

- *la salle de préparation des plats*
- *le frigo*
- *la salle de cuisson*
- *la salle de stockage*

Logements : *Ce sont de petits appartements fonctionnels avec une pièce faisant office de chambre et de salon plus une pièce servant de salle de bain et de toilette.*

Gymnase : *Gymnase classique avec la particularité d'être modulable et donc facile a transformer que ce soit pour un sport particulier ou pour servir de stand de tir.*

Centre de loisirs : *Il est composé de 3 grandes pièces. La première sert de bar , la seconde est rempli par les jeux vidéos et autres et enfin la troisième pièce contient une petite salle où se produit l'orchestre de la base et où peuvent écouter les hommes.*

Armurerie : *Composée d'une salle de stockage et d'une petite pièce d'accueil en grillagée, l'armurerie est assez bien fournie. Elle est en permanence sous la surveillance de 2 soldats.*

Magasin : *Le magasin a la même disposition que l'armurerie si ce n'est qu'il n'y a pas de grillage. C'est ici que l'ont peut se fournir en équipements divers.*

Bureaux administratifs : *Bâtiment à 2 étages, les bureaux administratifs sont bourrés d'ordinateur reliés entre eux et avec les ordinateurs de tout le complexe. La trentaine de personnes travaillant dans ces locaux gèrent toute la paperasse de la base (ravitaillement, primes, congés payés, etc.).*

Atelier : *L'atelier est une grande pièce dans laquelle on trouve le stock de pièce de rechange au milieu des speeders ou des chasseurs en réparation. L'endroit est l'un des plus sales de la base...mais ça se comprend.*

Hangar : *Vaste bâtiment de tôle, le Hangar peut recevoir 3 transport moyen. Pour le moment, un transport moyen ci trouve ainsi que 4 X-Wing.*

Les bureaux sont à accès sécurisé. Il est donc nécessaire d'avoir un passe pour entrer ou de réussir un *jet moyennement difficile en sécurité*.

3.4. Les gens

La population du complexe est composé d'une centaine d'humains, de sullustéens, de Mon Calamari et autres extraterrestres ainsi que d'une cinquantaine de droïds de maintenance et autre.

En ce qui concerne les humains et extraterrestres, voici une liste et un descriptif des personnalités les plus intéressantes de la base :

Commandant Esteban HUERTE – Poste de commandement

Grand patron de cette ancienne base rebelle, il dirige son petit monde d'une main de fer. Il est strict et sévère. Par certains égards, on pourrait le comparer à un officier impérial...ce qui n'est pas tout à fait faux. En effet, il fait parti de ces officiers impériaux qui ont désertés après la bataille de Yavin. Il lui a fallu un peu de temps pour faire ses preuves au sein de la Rébellion mais cela fait maintenant plus d'un an qu'on lui a confié le commandement de cette base.

Capitaine Karyl BERG – Poste de commandement

Commandant en 2nd de la base, il est d'un abord sympathique. Très à l'aise lors des rendez-vous officiels, il permet à HUERTE de se rassurer...avec lui, il y a peu de chance de commettre un impair. Il est aldérannien et a rejoint l'Alliance Rebelle dans le même temps que HUERTE.

Capitaine Malgoth GROUD – Bureaux administratifs

Commandant en 3^{ème} de la base, il gère toute l'administration de la base. Il est neutre dans ses propos mais ne dit pas tout. Il aime connaître plutôt qu'être connu par ses interlocuteurs. Sans doute est-ce un reste de son passage dans les services de renseignement de la Rébellion. Il se renseignera sur les PJs si ceux-ci ne se cachent pas un temps soit peu lors de leur enquête...et il leur demandera des explications.

Lieutenant Zattrin GERN - tour de contrôle

Homme d'expérience ayant atteint la cinquantaine, il a toujours travaillé dans les tours de contrôle. C'est lui qui organise le trafic spatial et atmosphérique autour de la base. Il est amicale en dehors de son travail mais est très rigoureux dans son travail. Il ne supporte d'ailleurs pas d'être interrompu ou gêné par des personnes étrangères à son service.

Lieutenant Olino LAMUZ - Cuisine

Cuisinier chef, il s'occupe aussi bien de faire la cuisine que de gérer les stocks. Il est responsable de la cuisine et du réfectoire. Il doit donc aussi s'occuper des droïds de service et de maintenance. Il n'est pas du genre pressé mais fait correctement son boulot. De plus, il adore discuter...d'ailleurs ses hommes l'ont bien compris.

Lieutenant Atrid ULINT - Atelier

Mécanicien en chef, il supervise les réparations des speeders, chasseurs, vaisseaux ou encore droïds de la base. Il est peu causant et prompt à la bagarre. Toutefois, le matériel qu'on lui donne est toujours réparé et pour un bon bout de temps. Il déteste les fouineurs et

leur fera bien comprendre. Si les PJs posent trop de questions à son goût que ce soit à lui ou à ses hommes, il expulsera les PJs de l'atelier.

Lieutenant Galim BALD - Agent de la RNR

Agent de la RNR, il a été envoyé sur place à la suite de plusieurs attaques contre des convois de la Nouvelle République devant recevoir les chasseurs de la base pour escorte. Il a déterminé que les informations nécessaires à ces attaques n'avait pu être connu que de l'Etat-major...soit le Commandant, les capitaines et les lieutenants. Etant maintenant connu de toute la base, il ne peut pas enquêter discrètement. C'est pourquoi, il profite de l'arrivée des PJs pour les embaucher comme détective.

Sergent Jorge BREK - Armurerie

Ayant combattu de nombreuses fois, ce sergent a dépassé la cinquantaine mais son tempérament de bagarreux l'a empêché de monter les échelons. Néanmoins, c'est un vrai dur qui en connaît un rayon sur l'armement aussi bien de la Nouvelle République que de l'Empire. Une de ses particularités...lui et l'informatique ça fait 2. C'est pourquoi il appelle toujours un soldat du terme de « trouffion » pour vérifier les permissions de sortie d'armes.

Sergent Hatrik Viltorn - Magasin

Petit homme plutôt frêle, il est peu causant et ne parle que lorsque c'est nécessaire. Il fournira néanmoins aux PJs tous les accessoires et autres matériels pour lesquels ils auraient reçu une autorisation.

Soldat Darum PASKY – Arrêté pour avoir fait le mur

Entré récemment dans les rangs de la Nouvelle République, ce joli cœur d'une vingtaine d'années s'est vite fait quelques copines chez les colons installés non loin de la base. Il revenait d'un de ses rendez-vous nocturne lorsqu'il a été aperçu par un des PJs. Son seul défaut et d'aimer les jupons.

Pour ce qui concerne les droïds, voici les plus extravagants :

RB-2D

Droïd serveur au réfectoire, ce droïd à la particularité d'avoir un programme d'espionnage sous-jacent qui se déclenche au moment des repas. A la fin de la journée, il se sert de son équipement radio pour envoyer les conversations qu'il a enregistré au repas à quelques agents impériaux ayant établis un campement à une cinquantaine de kilomètres de la base de la Nouvelle République.

<u>DEXTERITE</u>	3D	<u>PERCEPTION</u>	1D
Course à pied	4D		
Esquive	7D		
Armes Blanches	5D		
 <u>SAVOIR</u>	 1D	 <u>VIGUEUR</u>	 1D
 <u>MECANIQUE</u>	 1D	 <u>TECHNIQUE</u>	 1D

Carrosserie blindée : +2D à la vigueur pour résister aux dégâts.

Lame rétractable incorporée

Communicateur radio

3.5. Les événements

Soir 1

Ordre de mission informel :

Après le repas de bienvenue, les PJs sont pris à part par un jeune officier se présentant comme étant le lieutenant Galym Bald. Il demande aux PJs de bien vouloir le rejoindre dans la navette Lambda deux heures plus tard.

Une fois réuni dans la navette, il explique aux PJs que c'est le seul endroit qu'il estime comme sûr dans la base pour discuter. Il leur explique qu'il est agent des RNR et qu'il a été envoyé ici pour découvrir la fuite potentielle pouvant provenir de cette base. En effet, des convois devant recevoir l'escorte des chasseurs de cette base se font attaquer avant que ceux-ci ne soit arriver.

N'ayant réussi qu'à réduire la liste des espions probable à l'état-major et étant désormais trop bien connu pour se permettre de faire des actions discrètes, il demande aux PJs de finir le travail pour lui.

Jour 1

Annonce inquiétante :

Le lendemain de leur arrivée, les PJs ainsi que le reste de la base apprennent qu'un nouveau convoi a été attaqué avant l'arrivée des chasseurs de la Nouvelle République. Tous les transports du convois ont disparus et il ne reste plus que quelques débris sur les lieux.

Entraînement d'endurance

Un groupe de jeune recrue s'entraîne sur une sorte de parcours du combattant.

Nuit 2

Arrêt d'un bouc émissaire :

Un des PJs aperçoit une ombre furetant le long des murs de la base restant loin des lumières. Après une brève course, un soldat du nom de Darum PASKY est arrêté. Il refuse d'expliquer son geste et ne parlera pas préférant faire les 30 jours d'isolement prévu pour un tel cas.

Jour 2

Entraînement au tir

Les jeunes recrues s'entraînent au tir. Pour cela, le gymnase a été réaménagé sans toit et des cibles ont été placés.

Soir 3

Confidence d'un camarade de Pasky :

Un compagnon de chambrée de Pasky vient voir un ou des PJs et lui donne rendez-vous le soir derrière le centre de loisirs. Le ou les PJ(s) apprendront alors que PASKY a quelques copines et que s'il faisait le mur c'était pour retrouver l'une d'elle.

Jour 3

Exercice brouillé

Lors d'un exercice d'utilisation de matériels de transmission auquel ont assistés un ou plusieurs PJ(s), les soldats ont fait remarqué à leur sergent instructeur que les transmissions étaient brouillées par un signal radio intermittent et cours. Ceci devrait mettre la puce à l'oreille aux PJs.

Soir 3*Visite de Galim Bald*

Qu'ils viennent lui dire ou non, l'agent RNR apprend que des transmissions ont parasités un exercice. Il fournit donc aux PJs le matériel nécessaire pour localiser l'origine de l'émission.

Nuit 3*Découverte du vrai coupable :*

Les PJs n'ont qu'à attendre un début d'après-midi pour découvrir que les émissions suspectes proviennent de la cuisine. Personne n'est censé y être à cette heure.

4. Une fois RB-2D déjoué**4.1. A la poursuite de RB-2D**

Lorsque les PJs pénètrent dans la cuisine, ils découvrent un droïd (RB-2D) qui leur fonce dessus. Après les avoir dépassé et être sorti à l'air libre, le droïd prend la voie des airs pour passer les grillages. Un tir des PJs ou d'un soldat fait perdre de l'altitude au droïd.

Les PJs lancés à la poursuite du droïd trouvent assez facilement le lieu de l'atterrissage de fortune. Ils y découvrent aussi une large traînée d'huile qui continuent pendant plusieurs kilomètres.

Au bout de la course se trouve un petit campement où 4 agents des renseignements impériaux préparent leur retraite. Un des impériaux effectue la surveillance des alentours tandis que les autres ramassent les affaires.

Si les PJs arrivent discrètement, ils pourront peut-être bénéficier de l'effet de surprise sinon ce sera un combat jusqu'à la mort.

4.2. Assaut du campement impérial

L'assaut ne pourra être fait que par les PJs. En effet, les soldats de la Nouvelle République en sont encore à se demander ce qui leur a valu un tel raffut.

Le campement est donc tenu par les 4 impériaux et le droïd. Les impériaux ont reçu une formation au combat et dispose de quelques fusil blaster, pistolet-blaster et grenades à concussion.

Agent impérial	
DEXTERITE 3D	PERCEPTION 2D
Blaster 4D+2	Discrétion 3D
Esquive 4D	Recherche 3D+2
VIGUEUR 3D	MECANIQUE 2D
Combat Mains Nues 4D	Communications 4D
Equipement : Fusil blster ou pistolet-blaster et 2 grenades.	

Une fois la bataille remportée, les PJs vont pouvoir fouiller les restes du campement. Ils y découvrent tout le matériel nécessaire à la survie de 4 personnes en milieu tempéré ainsi que ce qui se fait de plus sophistiqué comme matériel de transmission subspatiale. Il y a également un appareil radio capable de recevoir les messages émanant du Droïd.

De plus s'ils ont été pris de cours, les impériaux n'ont pas eu le temps de détruire leur bloc de données contenant les diverses coordonnées pour la transmission des données. Les PJs apprendront donc que la destination des messages est Carida...connu pour être la planète de formation des troupes de choc de l'Empire.

Sinon, si les impériaux ont eu le temps de détruire ce bloc de données, les PJs devront se contenter de l'emblème qui orne leur veste de protection. C'est l'emblème de l'académie de Carida mais elle est très peu connue (un jet difficile de Culture Carida ou de Savoir est nécessaire pour la connaître).

5. Epilogue

De retour à la base, le lieutenant Galim BALD dévoile son jeu au Commandant HUERTE qui pour une fois perd son air sévère pour un air surpris...seulement pour un court instant seulement. Après quoi, il remercie les PJs pour leur efficace travail.

Les PJs bénéficient donc de quelques jours de repos gracieusement offert par le commandant mais mis à contribution par le lieutenant BALD qui les forment aux transmissions (Les PJs acquièrent donc la compétence *Communications* à +1).

Récompense : 7 pts de personnage.