

LA CONSPIRATION DU VORTEX

PARTIE TROIS : LE FRÈRE OUBLIÉ

Par Erick-Noël Bouchard
Une campagne pour **Star Wars**
Imprimée en mai 1992, révisée en décembre 1998

- INTRODUCTION AU TROISIÈME ÉPISODE -

Les Rebelles ont libéré le chercheur Taikhon des griffes de la mystérieuse Confrérie. Ils retournent sur Corrélia pour y ramener l'Ithorien en bonnes mains. Le département de sécurité les confine alors dans une section isolée de la planète sur l'île de Narob, où ils pourront chercher, avec l'aide de détecteurs très sophistiqués, le satellite projeté depuis la base sous-marine.

- LE CENTRE DE RECHERCHES -

L'île fait cinq kilomètres carrés et n'a guère d'autre utilité que de servir de centre de recherches désuet grâce au télescope. Les recherches des Rebelles se montreront infructueuses. Ce lieu est isolé de la civilisation extérieure mais dispose des services normaux: holotélévision, vidcom, droïde de service. Le séjour y est agréable, comparé à Coruscant, mais les Rebelles n'apprendront rien d'utile. Ils se verront pourtant victimes d'une tentative d'assassinat, à peine huit jours après leur arrivée.

Deux assassins cybernétiques, des droïdes tueurs de type IG-77, s'infiltreront sur l'île de Narob pour mettre un terme à l'existence des Rebelles. Ils sont "employés" par la Confrérie et ne contiennent, dans leurs banques de données, que les informations nécessaires à leur mission. Ils exploseront s'ils devaient être capturés ou incapables de quelque manière.

L'objectif de ces assassins est de tuer exclusivement les Rebelles: Les alliés, employés et Sherazad seront ignorés s'ils n'interviennent pas. Ils n'ont aucune trace d'identification; leur cybernétique a été fournie par des contrebandiers venus d'un autre système et la carte de débit employés pour les payer est au porteur. Quant aux fonds, ils ont été versés à un compte inconnu localisé sur Mechis III.

- UN ALLIÉ INSOUÇONNÉ -

Le lendemain de l'agression, les Rebelles recevront la visite d'un homme au teint basané, vêtu de noir, mais seulement s'ils ont sauvé Sherazad de l'explosion. Il s'agit de son père, Azer Bajen, pair de la Confrérie et allié de Dark Rebo. Azer reviendra reprendre sa fille sans violence, du moins dans la mesure du possible. En guise de remerciement, il révélera aux Rebelles (s'ils le laissent parler) d'importantes informations sur la Confrérie: "Je vous dois la vie de ma fille et vous en remercie. Je vous exprime ma joie en vous déclarant ce qui suit, en espérant que cela pourra vous sauver la vie à votre tour et payer ma dette."

Selon Azer, les objectifs de la Confrérie ont changé. Il ne s'agit plus de faire un profit monstre via le marché boursier de Coruscant, vendant l'engin aux enchères, mais bien de prendre le contrôle de la galaxie par une bizarre distorsion de l'espace-temps.

Azer en est convaincu, le maître de la Confrérie a perdu l'esprit et s'embarque dans des projets insensés. Un régime de terreur sera imposé aux citoyens de l'Alliance et de l'Empire.

"La station orbitale est aujourd'hui terminée: Très bientôt, l'ordre nouveau sera déclaré et vous serez pourchassés par les plus fidèles défenseurs de votre côté. Vous devrez fuir pour survivre, ou tenter de rejoindre le maître dans sa station pour l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard." Azer leur remet une carte qui montre le lieu exact de la station orbitale de la Confrérie et leur permettra de s'y rendre avec un astronef. Il n'en sait pas plus et ne souhaite que se faire oublier avec sa fille, très loin et riche des crédits qu'il a empochés.

Si les Rebelles n'ont pas sauvé Sherazad, ils devront trouver par eux-mêmes la position de la station. Cette tâche est impossible depuis la planète mais, une fois en orbite, une fouille minutieuse avec des appareils de détection de qualité permettra peut-être de trouver quelque chose...

- LE COMLOT DU VORTEX -

Quelques heures après l'ultimatum d'Azer, les Rebelles se verront interceptés par une patrouille de l'Empire détachée sur Corellia. Il s'agit d'un commando d'intervention spéciale, dirigé par deux officiers. L'affaire a été découverte par les autorités et l'Alliance, une fois de plus, voit sa position compromise par des délateurs. Azer n'est pas aussi honnête qu'il y paraît: Les coordonnées de la base sont exactes mais trop de témoins ont eu vent de son implication. Par ailleurs, si les Impériaux devaient trouver sa carte, l'opération serait attribuée à la Rébellion. Et puis, d'une certaine manière, Azer s'est bel et bien acquitté de sa dette...

Les Rebelles seront sommés de se rendre sous les charges de trahison envers l'Empire. En cas d'acquiescement (on ne sait jamais), les Rebelles seront enfermés puis exécutés publiquement quelques jours plus tard. Un minimum de bon sens confirmera cette hypothèse. Les Rebelles devraient donc essayer de fuir l'île avec leur hydroglisseur. Ils seront toutefois poursuivis par les fantassins, équipés d'un engin nettement plus performant, armé d'un mitrailleur laser.

Si les Rebelles survivent à l'assaut, ils devront fuir l'île et tenter de trouver un astronef pour rejoindre la station orbitale de la Confrérie. L'astroport le plus proche est à cinquante kilomètres et est surveillé par des soldats de l'Empire. Les Rebelles seront arrêtés s'ils osent se présenter; des identifications ont lieu avec des scanners. Les Rebelles pourront agresser les soldats pour se frayer un chemin ou encore se glisser discrètement dans la foule. Si les Rebelles atteignent les astronefs, ils pourront les faire décoller et prendre la voie des airs. Ils ne seront pas poursuivis bien longtemps; les Impériaux ont des chats plus importants à fouetter, comme débusquer le gros des forces Rebelles terrées sur Corellia.

- LE NID DE VIPÈRES -

L'immense construction de la Confrérie du Vortex dérive dans le vide en bordure d'un énorme trou noir, protégée par un armement à faire pâlir l'Étoile de la Mort (ou presque). Elle tourbillonne étrangement, envoyant des ondes tétra-quasariques hyperspatiales pour altérer de manière incompréhensible les "replis" spatio-temporels

naturels à l'espace. Il ne semble pas y avoir de formes de vie dans la station; C'est du moins ce que captent les détecteurs. Mais quels détecteurs percevraient un Sombre Convive?

Le chef de la confrérie, Dark Rebo, est un bien étrange personnage. Ortolan rénégat banni par son peuple, demi-frère de Xema Rob, la papesse bien-aimée, il a pour son malheur subi les affres du reconditionnement impérial lors d'une incarcération passée. Paranoïaque, colérique et complotteur, Dark souffre d'un cruel manque d'imagination qui lui valut la risée de ses pairs. Musicien inepte, mangeur modéré, il n'eut jamais pour seul talent que celui de manipuler la Force à son usage... La jalousie qu'il voue à son demi-frère, le célèbre musicien **Max Rebo**, ne connaît pas de limites. Le Côté Obscur accueille à bras ouverts l'adolescent meurtri. Bafoué par l'univers entier, Dark tient enfin sa vengeance entre ses mains.

Son projet est des plus effroyables. Non seulement entend-il éliminer toute vie dans cette galaxie, la chose serait trop simple. Son intention est nettement plus noire. Grâce à la découverte de Thaikon et de ses pairs, Dark construit à même cette station un portail hyperspatial immense, puisant l'énergie du trou noir pour conjurer d'**Horribles Choses Que l'Univers N'Aurait Pas Dû Connaître**. Plusieurs atrocités, monstres obscènes aux formes inimaginables, à la fureur stupide déchaînée, ont été arrachées à leur Néant d'origine pour envahir la station spatiale. Peu à peu, les énergies négatives de l'immonde appareil attireront des Horreurs plus redoutables, plus titanesques encore, par véritables hordes... ĩa ĩa Dark Rebo ftaghn!!!

La station spatiale accueille déjà plus de soixante monstres en attendant l'invasion. Seul un petit nombre a franchi le passage: les autres attendent la venue de leurs Maîtres. Un seul moyen de prévenir l'Armageddon: Faire exploser le réacteur central.

- L'ULTIME CONFRONTATION -

Les appareils de soutien se trouvent dans la plupart des sections mais seule la partie sphérique est importante. Elle renferme le portail, la machine hyperspatiale et Dark Rebo. Les autres bâtiments seront infestés d'Horreurs Sans Nom. Les Rebelles devront affronter ces entités démoniaques lors de leur passage. Hormis ceux-ci, il n'y a guère que des machines et instruments dans la station. Sur un siège à haut dossier, le chef de la Confrérie attend la venue des Rebelles. Confiant, il attend l'ultime confrontation, ressassant avec malice les répliques qu'il entend lancer à ces faux héros. Celles-ci n'ont malheureusement que l'écho de clichés mille fois entendus. Les détecteurs indiquent que Dark n'est pas armé. Il n'en a d'ailleurs nul besoin. Dès que les Rebelles auront accédé au réacteur central, ils entendront sa voix les inviter à le rejoindre:

"Bienvenue dans mon domaine, Rebelles. Vous allez assister à l'événement le plus formidable que l'univers ait jamais vécu: L'anéantissement de toute forme de vie, pour laisser place à un Néant venu d'un monde entropique, fleur ultime du Mal." Adversaire invisible, Dark Rebo est sans doute l'ennemi le plus coriace qu'auront jamais confronté les Rebelles. Sa maîtrise du Côté Obscur est telle qu'il peut sans peine se jouer des esprits comme de marionnettes. Les Rebelles sont dans de beaux draps.

Pourtant, tout n'est pas perdu. Dark Rebo est avant tout un émotif, et son esprit n'est guère plus qu'un imbroglio d'humiliations passées, de rancœurs et de jalousies. Il

redoute plus que tout le ridicule, lui qui voudrait faire trembler l'univers. Pourquoi a-t-il dû naître Ortolan, lui qui avait le tempérament d'un Vader? Mais un Vader il n'est pas, comme dirait Yoda. Poussé à ses ultimes ressources, Dark risque de flancher. Malgré ses actes passés, il n'a pas vraiment l'âme d'un tueur. La lumière de son âme n'est pas totalement éteinte...

Les commandes du réacteur ne sont qu'à quelques mètres de l'Ortolan, protégées par son écran mental. Sa concentration brisée, il suffira d'un seul coup pour enclencher le mécanisme d'autodestruction... Dans la cohue qui s'ensuivra, les Horreurs auront tôt fait de s'éparpiller dans un chaos furieux, s'acharnant à poursuivre les Rebelles dans leur fuite. La tension est grande. Plus que quelques secondes et...

L'explosion déchire le ciel étoilé. Une brève seconde, une lumière éblouissante s'épanouit, telle une fleur de rage, pour être avalée par l'avidé trou noir. Telle fut la vie de Dark Rebo: Trop courte, trop furieuse, trop avide. Loin, très loin, sur une planète bleue, une prêtresse Ortolane pleure, pour une seconde fois, la mort de son frère.

- ÉPILOGUE -

À l'heure de leur triomphe, les Rebelles sont recueillis par une cellule rebelle discrète où on les acclame en héros. L'Alliance, pourtant, craint d'avoir déjà trop dévoilé ses positions. Les héros d'un jour seront tenus de garder le secret sur ces événements afin de protéger l'Alliance et ses alliés. Plus tard, peut-être, quand la guerre sera finie... Cette histoire trop dérangeante sera bien vite oubliée, rayée des chroniques officielles. Personne ne se rappellera ce triste Ortolan devenu dictateur, ni ces courageux Rebelles qui auront peut-être, à l'insu de tous, sauvé la galaxie d'un sort horrible.

Dans le vide sidéral, une ombre déchire le silence des étoiles. Est-ce réellement la fin de Dark Rebo?

Qui sait...



Dark Rebo, maître du Côté Obscur (Ortolan)
Type: Sombre Convive mégalomane

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 5D, Esquive 6D

SAVOIR 3D

Intimidation 5D, Langages 4D, Systèmes Planétaires 5D, Tactique 5D, Volonté 6D.

MÉCANIQUE 2D

Astrogation 6D, Pilotage (capital) 4D, Pilotage (astronef) 4D.

PERCEPTION 4D

Commandement 9D, Discrétion 10D, Enquête 9D, Négocier 5D, Persuasion 8D, Tromperie 8D, Recherche 7D.

FORCE 2D

TECHNIQUE 1D

Programmation de droïdes 4D.

Pouvoirs de la Force:

Ressentir 9D, Contrôle 9D, Altération 7D.

Habiletés spéciales:

Recherche de nourriture, Digestion.

Points de Force: 15

Côté Obscur: 5

Merci à Stéphane Dallaire pour son illustration originale du très redoutable Dark Rebo! Grâce à lui, le plus "flash" de tous les Ortolans prend enfin une vie propre!