LA CONSPIRATION DU VORTEX
PARTIE DEUX: LES ABYSSES DE CORUSCANT

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

- INTRODUCTION AU DEUXIÈME ÉPISODE -

Les Rebelles ont été lavés de tout souçon pour être infiltrés, après des semaines d'efforts et de manigances, sur Coruscant, capitale de l'Empire. Ils sont à la recherche de Taikhon, le chercheur Ithorien enlevé par la mystérieuse secte. D'autres espions de l'Alliance se sont infiltrés dans divers milieux de la capitale, espérant retrouver la société secrète. Les Rebelles attendent depuis plus de treize jours et n'ont toujours aucune nouvelle. Les contrôles impériaux sont écrasants au point que les Rebelles n'osent plus sortir de l'hôtel miteux où ils sont logés, sinon terrés, dans l'un des quartiers les plus misérables des niveaux inférieurs. La vermine pullule de même que la criminalité. Le temps est long. Laissons-les patienter un peu...

Alors que tout semble perdu, les Rebelles recevront une communication d'un agent secret allié depuis leur chambre d'hôtel reconvertie en centre de recherches clandestin. Celui-ci aurait trouvé la piste d'une organisation secrète qui pourrait bien être la coterie que recherchent les Rebelles. Il préfère ne rien révéler au vidéo-communicateur et leur donne rendez-vous dans six heures au bar "Le Bouge d'Astarte". Nom de code: Spirale.

- LE BOUGE D'ASTARTE -

Ce bar miteux est situé dans la partie la plus malpropre de la ville, entouré de bordels minables et de piqueries insalubres. Un jet de Ruse (20) permettra de reconnaltre ce quartier comme le territoire du gang clandestin appelé "Grogneurs": Il contrôle un réseau illégal de vente d'explosifs et de poisons.

Lorsque les Rebelles se rendront dans la ville de Coruscant-Central-IV, ils verront autour d'eux la misère et la malpropreté comme lot quotidien des laissés pour compte de l'Alliance. Ceux-ci les regarderont avec méfiance et s'écarteront de leur passage. L'Empire n'est pas le paradis que vante sa propagande, mais les Rebelles en doutaient-ils?

A quelques centaines de mètres du "Bouge d'Astarte", les Rebelles entendront un cri à Ilaide venant de derrière des compacteurs à déchet. Cette voix est celle d'un adolescent à l'agonie. Un gamin peinturluré, au teint sombre, est agressé par deux voyous défigurés. Ces derniers le frappent en lui criant des injures; le gamin semble de plus en avoir pour longtemps à vivre· Si les Rebelles interviennent, les Grogneurs leur conseilleront de se mêler de leurs affaires. S'ils insistent, ils passeront à l'attaque mais fuiront lorsqu'ils seront en position d'infériorité. Ces brutes n'ont pas l'habitude de faire face à de réelles résistances. Un peu d'agressivité les incitera bien vite à extorquer ailleurs, mais ils risquent de revenir en force si la démonstration n'est pas suffisante ou qu'elle l'est trop. Ce territoire, après tout, reste le leur... Quant au jeunot, il est en état critique: Un jet de Médecine (10) révélera qu'il est empoisonné et mourra si un antidote

ne lui est pas administré d'ici deux heures. Dans tous les cas, il demeurera inconscient.

"Le Bouge d'Astarte" est un endroit malséant où des vapeurs étouffantes emplissent la pièce d'une odeur écoeurante: des dizaines de créatures droguées se livrent à des activités décadentes et répugnantes. Un humain au visage recouvert de pansements leur fera signe et leur annoncera qu'un homme les attend à l'arrière du bâtiment.

- LE MEURTRIER DANS L'OMBRE -

Abron Diasme, le redoutable tueur de la Confrérie, a assassiné l'informateur peu après son arrivée. Il attend les Rebelles à l'arrière du bâtiment et les attaquera pour les tuer sans finesses, de préférence avant qu'ils ne s'en rendent compte. L'affaire a déjà trop traîné, Toh le Pacithhip, second de la Confrérie, lui reproche trop ouvertement son laxisme. Pour Diasme, l'affaire devient personnelle...

Rapidement, les Rebelles apercevront le corps de l'agent étendu contre le sol: Le tueur les agressera alors qu'ils s'en approcheront. Les Rebelles les moins rapides seront surpris par un tir furieux et fourni. Heureusement, les caisses peuvent être utilisées comme écrans ou comme obstacles. Diasme, fanatique, ne s'enfuira qu'en tout dernier recours. Mourir avec le visage d'un autre ne figure pas dans ses projets de carrière... Vaincu, il déclenchera des charges explosives cachées dans son armure pour assurer que rien ne subsiste de sa dépouille.

Lorsqu'Abron aura été, les Rebelles ne découvriront guère de traces de son identité réelle dans l'explosion, son corps déchiqueté à dessein. L'agent assassiné, au faux nom de Spirale, gardait apparemment sur lui un boitier de sécurité. Étrangement, les informations qu'il devait remettre aux Rebelles en ont disparu, comme sous l'effet d'une subtilisation. Que faut-il en penser? Les coups de feu éteints, une femme à la peau d'ivoire, l'air sûr d'elle, approchera les Rebelles par l'arrière du bar; les clients semblent avoir totalement ignoré le combat. Ici, les gens apprennent vite à devenirs sourds. Cette femme, très séduisante par ailleurs, se présentera comme Léanne, proposant aux Rebelles un "marché intéressant"...

Si ceux-ci ont sauvé le jeune homme agressé par les Grogneurs, elle leur rendra la disquette qu'elle a volé pour les remercier d'avoir sauvé son jeune frère, et peut être plus si l'un des Rebelles mâle sait bien s'y prendre. Sinon, elle leur révèlera avoir volé la disquette et l'avoir placée en lieu sûr: Elle demande 3000 crédits pour la rendre, négociable. Aux héros de jouer!

- MISSION IMPOSSIBLE -

La disquette révèle une position possible pour une base de la Confrérie: des véhicules marins ont été détectés dans l'hémisphère sud de Coruscant. Il peut s'agir d'activités illégales, mais tout porte à croire à un groupe organisé. Les Rebelles devront se montrer prudents car Coruscant est sous le contrôle étroit des Impériaux. (Et pour cause!) Une intervention peu discrète ne sera pas tolérée par l'Alliance, qui veut avant tout éviter de se mouiller avant le bon moment. Tout au plus, les Rebelles se verront remettre un sous-marin de poche afin d'inspecter ce secteur, à titre de touristes avec de faux papiers. Le véhicule ne disposera d'aucun armement et sera tout à fait identique à ceux utilisés par les touristes de Coruscant.

Alors qu'ils entreront dans le secteur, les Rebelles seront interpellés par un autre sous-marin qui s'identifiera comme une patrouille maritime de l'Empire qui désire faire l'inspection de leur vaisseau. Si les Rebelles refusent, ils seront rapidement rejoints par le sous-marin militaire et incapacités par son armement. Toute résistance paraît futile, du moins au premier abord.

S'ils collaborent ou sont pris de force, les Rebelles verront quatre individus lourdement armés abordert leur véhicule et procéder à une inspection de leur bateau. Inspection bien rapide et négligée... Un jet de Bureaucratie (10) permettra aux Rebelles de découvrir que ces individus n'ont pas le comportement de troupes impériales: Ce sont des imposteurs. En effet, il s'agit de soldats de la Confrérie qui tentent d'installer une bombe à bord du vaisseau des Rebelles. Si ceux-ci n'interviennent pas, leur vaisseau explosera dans trente minutes. Un jet de Trouver (15) permettra de découvrir la bombe; Un tirage sous Démolitions (25) permet de la désamorcer. Sabre au clair, les Rebelles pourront ensuite s'emparer de leur véhicule s'ils s'y prennent bien.

Dans les profondeurs marines se trouve une base secrète au coeur d'une crevasse: Les sensors sont troublés par une masse de corail qui cache la crevasse en bonne partie. Les Rebelles pourront s'aventurer dans la crevasse en véhicule mais ils seront alors assurés de se faire remarquer.

S'ils ont le vaisseau des soldats, un jet d'Acting ou Fast- Talk leur permettra d'accéder: à la base sans problème. Ils devront cependant neutraliser les soldats à l'entrée avant qu'ils ne déclenchent l'alerte à la vue des Rebelles. Les Rebelles pourront aussi s'y aventurer en nageant, ils devront par contre réussir un jet de Dissimulation (10) pour éviter les gardes. L'extérieur de la base est sombre et il est difficile de percevoir quoi que ce soit: La visibilité est nulle à plus de trente mètres.

- LE REPAIRE DE LA CONFRERIE -

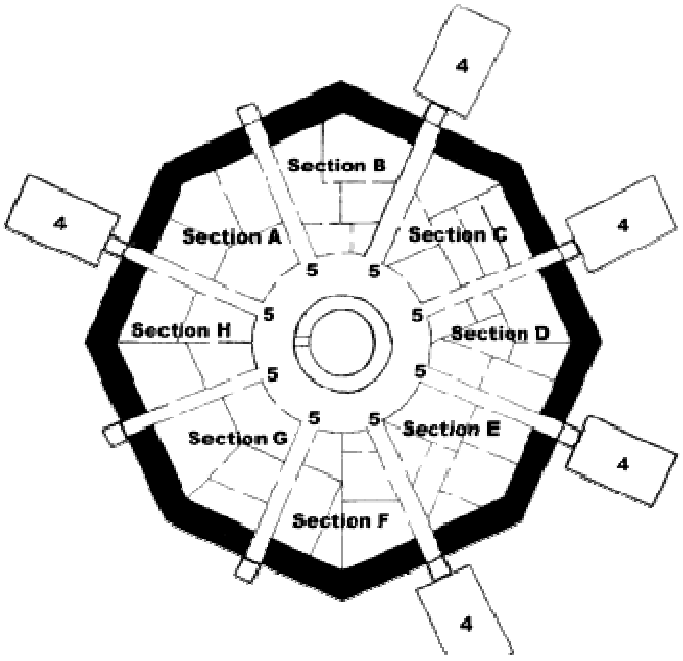
#1: Il s'agit des portes pressurisées qui permettent l'accès au laboratoire sous-marin. Celles-ci sont regulière ment surveillées par des patrouilles de trois soldats équipées de propulseurs marins. Il y a de fortes chances que les Rebelles se voient confrontés à une de ces patrouilles s'ils ne sont pas discrets. Deux soldats armés gardent ces portes depuis l'extérieur. Ils n'hésiteront pas à tirer sur ce qui leur semble être un intrus et déclencheront une alarme s'ils en ont le temps.

#2 et 3: Deux soldats surveillent ces portes.

#4: Il s'agit de sous-marins qui transportent les troupes et les marchandises. Ils sont habités par une demie-douzaine de soldats et renferment de nombreuses pièces d'électronique, apparemment pour monter un satellite.

#5: Ces couloirs sont régulièrement patrouillés par quatre soldats: Les Rebelles devrotn réussir un jet de Discrétion (15) s'ils veulent passer dans une pièce sans être remarqués. La chose est impossible s'il y a trois gardes, si l'alarme a été déclenchée ou si les Rebelles s'approchent de la partie centrale.

- LES SECTIONS -



A- Cette section renferme les pièces d'électronique lourdes utilisées pour monter le satellite: celles-ci sont volumineuses et en excellent état. Un jet de Mécanique (15) permettra aux Rebelles de réaliser qu'il s'agit du coeur d'un satellite auquel se rattacheront des unités séparés.

B- Cette section abrite les ingénieurs et concepteurs de la station: On y trouve une demie-douzaine qui terminent de tracer les plans d'une station spatiale. Un jet de Mécanique (20) permettra aux Rebelles de comprendre que la machine inventée par les chercheurs de l'Alliance sera montée dans une série de sections rattachées une fois en orbite. Le coeur de cette machinerie est concue en ces lieux.

C- Les quartiers personnels des soldats ainsi que les cuisines se retrouvent ici. Il y a plus de cent lits mais seulement une petite partie des soldats à tout moment ici, sauf lors des heures de repos. Il est fort probable cependant que les militaires s'affairent à terminer le montage de l'astronef.

D- Chaîne de montage automatisée: Des appareils automatisés montent des séries de pièces minuscules·qui serviront à compléter le montage du satellite de la Confrérie. Ces pièces serviront cependant aux ajouts supplémentaires plutôt qu'au noyau, qui comprend le catalyseur hyperspatial des savants.

E- Cette section abrite les haut-gradés et les officiers, ainsi que l'arsenal, sous forte protection. Ce dernier renferme assez d'armes pour équiper une petite armée.

F- Cette section renferme les machineries de la base.

G- Identique à D.

H- Cette section hantée par des droïdes de surveillance renferme d'importantes composantes de la station, telles que des moteurs à fusion et des circuits à photons nucléarisés.

- LE COMPLOT DU VORTEX -

Le groupe connu sous le nom de la Confrérie du Vortex s'apprête à lancer en orbite un immense satellite équipé de la machine inventée par Taikhon et ses collègues. Une fois leur dispositif en place, ils auront le loisir de soumettre à leurs désirs les replis de l'hyperespace, par la combinaison subtile de l'engin diabolique et des pouvoirs ténénreux du grand maître de la Confrérie du Vortex, le redoutable Ortolan, le Sombre Convive maudit, j'ai nommé **Dark Rebo**. Son dessein est ignoble, à défaut d'être original: Dark Rebo entend renverser l'Empereur pour régner sur la galaxie d'une poigne de fer. Comment y arrivera-t-il? En ouvrant toutes grandes les portes de l'Inconnu, aux frontières ultimes de l'univers...

La Confrérie du Vortex regroupait à l'origine une douzaine d'industriels révoltés qui désirent s'emparer du pouvoir impérial. Ils désiraient mener une guerre contre l'Alliance et l'Empire à la fois afin de profiter du chaos qui en résulterait. L'aventure les a portés beaucoup plus loin qu'ils n'auraient cru. Les plans de Dark Rebo, de plus en plus ambitieux et étranges à la fois, ont fait naître des doutes chez plusieurs: Ceux-ci méditent aujourd'hui leurs doutes au fond du tombeau. Accompagné de ses deux plus grands comparses dans le crime, le major Azer Bajen et un Pacithhip difforme appelé Toh, intermédiaire au nom de Jabba le Hutt, Dark Rebo projette d'ouvrir un passage à travers l'hyperespace pour appeler... quelque chose. Une trentaine de militaires et d'ouvriers s'occuppent à terminer le montage du satellite au centre du bâtiment.

Les Rebelles se verront probablement obligés de s'approcher du centre: Taikhon est en effet attaché tout près de la paroi du vaisseau, de sorte que l'ouverture du sas entraînera une décompression qui lui sera rapidement fatale. Encore conscient, il affiche une détresse qui fait pitié à voir. La station est conçue pour s'anéantir dès le départ du satellite. Justement, les héros arrivent comme les projets du maléfique Ortolan arrivent à terme...

- UN MOMENT D'HÉROÏSME -

Si les Rebelles ont été découverts, ils seront agressés par douze soldats solidement armés qui tenteront de les prendre vivants, avec des neutralisateurs soniques. Il est peut-être bon de rappeler que des armes trop lourdes risquent de briser l'étanchéité du dôme et d'entraîner tout le monde dans une joyeuse noyade... Sauf bien sûr le satellite et les trois chefs, ayant prévu l'éventualité. La fuite risque tout simplement de se faire plus vite, au détriment des Rebelles et de l'Ithorien...

Les soldats poursuivront les Rebelles si ceux-ci s'enfuient; les deux gardes du corps interviendront si la chose est nécessaire. Les Rebelles capturés seront enchaenés avec des menottes avec un circuit de punition neurale.

Les occupants de la base s'affaireront à emporter le matériel dans les sous-marins avant de faire exploser la base dans le décolage du satellite. Le savant Taikhon sera attachée contre la paroi: Les Rebelles ne disposeront que de quelques minutes pour le libérer après le départ des soldats. Ils pourront détrulre ses chaînes ou briser le code: cela nécéssite quelques minutes et un jet de Systèmes de Sécurité (20). Le savant est totalement inapte au combat.

Les Rebelles ne pourront aucunement affectér la mise à feu: un champ de protection laser entoure l'aire de décollage et le temps manque pour détruire les commandes. Il ne leur restera plus que le temps de s'enfuir dans un sous-marin de poche mais...

Vingt secondes avant l'explosion de la base sous-marine, les Rebelles entendront une voix d'enfant crier derrière une porte de la base. Il s'agit de la fille d'Azer Bajen, qui s'est perdue dans le désordre qui a précédé l'évacuation. Si les Rebelles désirent la libérer, ils devront détruire la porte. Ils devront ensuite saisir la petite et entrer dans le sous-marin. La fillette se nomme Sherazad, elle est très malheureuse d'avoir quitté son papa. Elle ne sait rien et ne sera d'aucune aide aux Rebelles. Pas tout de suite du moins...

Si les Rebelles ont perdu du temps, fait sauter le dôme par accident ou dessein ou encore s'ils ont trop hésité pour libérer la fillette, le dôme de la cité s'écroulera et les Rebelles devront réussir un jet de Survie (20); un échec indique une blessure et un nouveau jet avec une difficulté accrue de cinq points. Sinon ils devront réussir un jet de Pilotage (répulseurs; 15) pour quitter la station à temps. Un échec indique une forte secousse et peut être des avaries...

Taikhon (s'il a été libéré) apprendra aux Rebelles que les terroristes ont utilisé "son" invention pour lancer depuis l'espace des ondes magnétiques qui perturberont gravement l'espace-temps et par conséquent tous les systèmes informatiques de communication hyperluminique de l'Empire et de l'Alliance, sans compter les voyages en hyperespace... La Confrérie du Vortex aurait alors le contrôle absolu des communications de la galaxie! En fait, et Taikhon l'ignore, le plan de l'Ortolan fou est cent fois plus diabolique...

- CONCLUSION DE L'ÉPISODE -

Les Rebelles ont découvert les plans de la Confrérie et libéré le chercheur Taikhon. Il leur reste cependant à retrouver le satellite et l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard...

À suivre...