La trahison de l'alliance

par Black Eagle

Résumé :

Les aventuriers ont pour ordre de mission d'éliminer un espion impérial. Le but de cette aventure est de savoir si les aventuriers sont dignes de confiance ou assez soumis à l'alliance pour les envoyer dans une mission beaucoup plus périlleuse.

Chapitre 1 : l'arrivée à la base du système

Les aventuriers sont convoqués au quartier général de leur secteur. En arrivant à leur QG respectif, ils aperçoivent un transport YT-1300 modifié. Le commandant de leur base leur indique qu'ils sont convoqués dans un Quartier Général de système très important. Il leur dit de prendre le transport avec un groupe d'intervention spécial qui doit partir immédiatement pour ce secteur. Le voyage se passe sans aucun problème excepté une escarmouche avec une escadrille impériale rapidement maîtrisée par les canonnières du transport.

A l'arrivée au niveau du QG de système, tous les hommes d'équipage s'exclament : " Je ne savais pas qu'il devait être si protégé. Je ne savais pas qu'un tel développement de force était possible pour notre système."

Les aventuriers s'avancent pour savoir de quoi il s'agit et voit, juste au dessus d'un satellite un transport Mon Calamari ainsi qu'une flotte de transport qui se dirigent tous vers la base. Dès qu'ils atterrissent dans la base, les aventuriers doivent suivre une escorte. Ils sont amenés dans une salle de briefing où les attend le commandant de la base de système. Celui-ci, dès qu'ils sont tous présents leur dit : " Je ne sais pas pourquoi vous avez été appelés par le grand patron du système mais ça doit être assez important pour qu'il ne soit pas passé par moi. Suivez maintenant cette escorte qui vous amènera directement à vos vaisseaux. " puis il ajoute : " Une navette va vous conduire jusqu'à ce transport. Le commandant d'escadrille Xiria ira avec vous. "

Chapitre 2 : Le briefing et le départ vers Anoa

Les aventuriers entrent dans un hangar où des ailes-X les attendent ainsi qu'une canonnière coréllienne et une navette de transport de troupes. Ils montent tous dans la navette et sont accompagnés par une femme. Ils partent pour le transport Mon Calamari. En arrivant sur ce dernier, ils sont accueillis par le Lieutenant Pollard qui les emmène directement dans les appartements du Commandant Ackbar. Tout le reste de l'équipage a débarqué sur la planète et se promène dans la base. Ils prennent place dans les appartements d'Ackbar et le Lieutenant commence son exposé : " Je vous ai convoqué pour une mission de la plus grande importance pour l'Alliance. J'espère que vous ne me décevrez pas dans mon choix, vous vous êtes tous

montrés très valeureux et plein de ressources dans vos bases respectives. Nous sommes actuellement dans le transport du Commandant Ackbar. Dès que vous partirez sur la base, vous prendrez la canonnière se trouvant dans la base pour vous diriger vers le système Anoat. " Après une brève coupure, durant laquelle le Lieutenant dévisage chaque personne se trouvant dans la salle, c'est à dire tous les aventuriers, il continue son exposé : " Le but de votre mission sera de tuer un espion impérial se trouvant au sein de la base de Vénusia, qui se trouve dans le système Anoat. Je vous confie cette mission car nos services ont même été infiltrés par cet homme et il a donc connaissance de tous les hommes de nos services. De plus, sa connaissance de nos services a permis à l'empire de mettre la main sur beaucoup de nos espions et ainsi d'arrêter leurs activités. Il a de plus déjà transmis beaucoup d'informations à l'empire ce qui nous a empêché de mener à bien un grand nombre d'opérations d'espionnage. Maintenant, partez ! Vous gérerez cette opération comme bon vous le semblera mais en attendant que vous arriviez sur la base de Vénusia, le chef de cette opération sera le commandant d'escadrille Xiria. Vous aurez un contact sur la planète Vénusia qui vous amènera jusqu'à la base. Il est au courant de l'opération "queue de poule". Au fait, le nom de cet espion impérial est Soledreed, il est capitaine. "

Chapitre 3 : une arrivée un peu mouvementée

Dès qu'ils arrivent en vue de la base à l'intérieur de leur transport, ils entendent un message provenant de la base : " Alerte à tous les chasseurs, deux patrouilleurs de système entrent dans la zone dangereuse pour la base. Préparez-vous à attaquer dès que l'ordre en sera donné. " Dès que les aventuriers arrivent dans la base, Xiria leur ordonne de prendre place dans des chasseurs de type ailes-X et de se préparer à attaquer les patrouilleurs de système (cf fin du scénarii pour les caractéristiques). Dès que les aventuriers sont prêts, le commandant de la base ordonne à tous les chasseurs de décoller et de donner la chasse. A leur retour sur la base, les aventuriers sont accueillis par le commandant de la base qui leur dit : " Je vous félicite pour ce que vous venez de faire. Tout d'abord encore merci d'avoir réagi avant que j'en donne l'ordre et d'avoir réagi assez tôt pour sauver la base. Maintenant, il est temps que vous partiez pour accomplir la mission qui vous a été donnée. "

Les aventuriers partent ensuite pour le système Anoat. Dès leur départ, un petit problème entre en compte : l'hyperpropulsion ne fonctionne pas. Ils doivent la réparer au plus vite. Pour cela, ils ont toutes les pièces à bord du vaisseau et peuvent faire la réparation (jet moyennement difficile en réparation de vaisseaux). Dès que ce problème est résolu, les aventuriers doivent voyager pendant environ deux jours. Dès qu'ils arrivent en vue de la planète Vénusia, ils sont attaqués par un patrouilleur de système (cf fin du scénarii pour les caractéristiques).

Chapitre 4 : les ennuis continuent

Après avoir mis hors d'état de nuire le vaisseau impérial, ils arrivent sur la planète et sont de suite abordé par une trentaine de soldats impériaux standards (cf fin du scénarii pour les caractéristiques). Les gardes leur demandent de les suivre pour présenter leur cargaison ainsi que son acheteur au gouvernement en vigueur. S'ils tentent de s'opposer, les soldats impériaux tireront des rayons paralysants pour les maîtriser. Dans tous les cas, ils sont forcés de suivre

les soldats impériaux. Alors qu'ils les suivent, ils sont pris dans une embuscade par une dizaine de spécialistes urbains des specforces (cf fin du scénarii pour les caractéristiques) parmi lesquelles se trouve leur contact. C'est donc lui qui les approchera en premier pour leur dire qui ils sont réellement et ce que voulaient les troupes de chocs de l'empire. Elles voulaient en fait les prendre et les faire prisonnier car ils savaient que c'était les aventuriers qui ont attaqué le patrouilleur de système. Il leur demande de les suivre mais avant ils doivent faire repartir la canonnière vers la base sur un des satellites de la planète Vénusia. Ils se dirigent ensuite vers le repaire des rebelles. Ils vont dans ce repère grâce à quatre landspeeders. Les landspeeders rentrent dans un garage à l'arrière du repaire. Les aventuriers prennent alors un monte charge pour aller au centre de la base.

Ils arrivent donc au cœur de cette base avancée. Tous les hommes présents dans la pièce sont ceux qui ont participé à l'embuscade. Les aventuriers apprennent qu'ils sont les seuls rebelles sur cette planète complètement dirigée par l'empire. Ils reçoivent une description des deux espions qu'ils doivent à tout prix éliminer. S'ils demandent pourquoi ils doivent en éliminer deux ou pour quelles raisons les ordres ont changé, le chef de l'escouade leur présentera un holomessage du Lieutenant Pollard. Au cours de ce message, le Lieutenant leur donne de nouveaux ordres : " En plus des ordres que je vous ai déjà donnés, vous avez un nouvel objectif : éliminer une deuxième "Queue de poule". Pour ce faire, votre contact vous donnera une description de chaque "Queue de poule" que vous recherchez. " Juste à la fin de cette holomessage, un des rebelles entre en trombe dans la salle et s'écrit : " V'là les garçons en blanc ! Jets à toc et surtout ne laissez rien traîner. Il faut tous les envoyer faire l'ultime saut. "

Chapitre 5 : toujours des problèmes, direction un satellite de Vénusia

A l'extérieur, une quarantaine de Sandtroopers sont prêts à attaquer la base. Si d'ici 5 minutes, tous les troopers ne sont pas mis hors d'état de nuire ou s'ils ne sont pas partis, ils apercevront deux bipôdes impériaux et une centaine de troopers. Ils fuient avec les landspeeder de la base vers un hangar où se trouve un transport pour les emmener jusqu'à la base sur le satellite de Vénusia.

Dès leur arrivée, l'échauffement dans la base est à son comble, tout le personnel est sous pression car les impériaux sont de plus en plus présent dans ce système normalement assez paisible. De plus, l'arrivée d'éléments étrangers à la base ne fait qu'augmenter cette tension qui était déjà assez présente. Au bout de trois jours, les aventuriers sont affectés à la surveillance de la base. Depuis leur affectation, une rumeur court dans la base qu'il y aurait deux espions. Cette rumeur a été lancée par le contact des personnages qui connaît bien la personnalité de Soledreed et qui fait tout pour que ce dernier fasse des erreurs. En fait, cette tentative a bien plus que réussi, Soledreed devient de plus en plus soucieux de ce qui se passe dans la base et n'a aucune confiance en personne, encore moins en les aventuriers, depuis que cette rumeur est née. Chaque soir, les aventuriers sont chargés de surveiller la base et ses abords. Il arrive qu'ils doivent ramener un soldat saoul de temps en temps. Ils peuvent essayer d'obtenir des informations de ces soldats mais ceux-ci ne savent seulement dire qu'ils ont trouvé les espions en question : il s'agit d'un des aventuriers et du commandant de la base. A peu près une semaine après leur arrivée, le nombre de vaisseaux impériaux navigant dans le système augmente énormément.

Chapitre 6 : La trahison de Soledreed

De son côté, Soledreed (cf fin du scénarii pour les caractéristiques) veut à tout prix savoir qui est le second espion de la base. Depuis que les aventuriers ont eu leur nouvelle affectation, tout le personnel de la base se méfie d'eux car se sont les seuls à pouvoir transmettre des informations à qui que ce soit. Un soir, le garde ainsi que l'officier des transmissions sont tués. Les aventuriers sont soupçonnés par toute la base et ces soupçons seront confirmés par le fait qu'un couteau sera trouvé dans le quartier d'un des aventuriers. Il est tout de suite arrêté et envoyé en prison avant d'être jugé. Deux jours après ceci, au cours d'une ronde, les aventuriers croisent Soledreed, anxieux, dans un des couloirs de la base. Si les aventuriers commencent à le questionner sur sa présence dans les couloirs à une heure aussi tardive, il répondra en dégainant son blaster et en tirant sur les aventuriers avant de s'enfuir. De suite, Xiria dira aux aventuriers : " Il nous faut le prendre vivant, utilisez les rayons paralysants pour l'arrêter ! " Dès qu'il est pris par les aventuriers, le Capitaine Soledreed est emmené en prison et, au bout d'une heure d'interrogatoire, il avoue que c'est lui qui a tué le garde et l'officier de communication et il avoue aussi qu'il est un espion à la solde de l'empire. A ce moment là, le comportement de tous les soldats, techniciens change complètement vis à vis des aventuriers. Ils les traitent comme s'ils faisaient partie de la base depuis près de cinq ans. Depuis que Soledreed a été arrêté, le nombre de vaisseaux impériaux stagne voire commence à diminuer. Le but des aventuriers devient de trouver le second espion. Ils ne remarquent rien de suspect dans la base et font leur rapport au commandant de la base à la fin de chaque ronde. Le commandant étant le seul au courant de tout ce qui se passe dans la base, leur soupçon devraient se tourner vers lui (sinon Xiria leur fera la remarque).

Chapitre 7 : qu'advient-il du commandant ?

Comme ils commencent à surveiller le commandant, celui-ci , au bout d'une semaine, leur demande : " A quoi jouez vous ? Vous êtes chargés de surveiller cette base, pas de me surveiller moi. Ce que vous venez faire ici ne m'intéresse pas. Ce qui compte pour moi, c'est que vous soyez sous mes ordres et que vous les exécutiez. " A partir de ce moment, les relations entre les personnages et le commandant de la base vont s'envenimer. Le lendemain de cette altercation entre le commandant et les personnages, le Capitaine Soledreed est exécuté. Au cours d'un rapport fait au commandant de la base, ils aperçoivent un communicateur impérial de Soledreed sur le bureau du commandant. Si les personnages commencent à le questionner concernant le communicateur, le commandant répliquera que c'est celui de Soledreed. Si les aventuriers tentent de l'arrêter, le commandant dégainera son blaster et tentera de les maintenir à distance tout en leur disant que ce n'est pas lui qui a été envoyé par l'empire. Plus les choses avanceront, plus le commandant tendra à leur dire : " Depuis que vous êtes ici, les choses ne font que s'envenimer. Après réflexion, je pense que l'un de vous est un espion impérial. A la garde, des espions impériaux se sont introduits dans la base. " Les aventuriers ne parviendront pas à le maîtriser. Ils ont deux possibilités :

- expliquer au commandant qu'ils ne sont pas des espions ce qui est beaucoup trop long, et qui permettrait à la garde d'arriver avant qu'ils n'aient fini leurs explications.
- le tuer et dans ce cas là, la garde leur tombera dessus et les paralysera immédiatement.

Chapitre 8 : la mise à 'mort'

Ils seront jetés au cachot pendant trois jours avant d'être transférés dans une base plus importante où ils seront jugés devant une cour martiale. Finalement, ils se retrouvent dans la base où leur a été donné leur ordre de mission. A leur arrivée à la base, le transport du commandant Ackbar a été remplacé par un croiseur Mon Calamari. Ils sont de suite emmenés sur le croiseur où le commandant du vaisseau les accueille : " Cette grave faute que vous avez commise montre à quel point l'empire est prêt à sacrifier des vies humaines pour mettre fin à l'alliance. De plus, le commandement des services secrets m'a fait parvenir un message comme quoi ce sont eux qui vous ont engagé dans cette mission périlleuse. J'ai été mis au courant de votre ordre de mission ainsi que de tous vos objectifs et, pour ma part, je suis bien content que vous ayez réussi à démasquer un espion impérial. Mais ceci ne peut en rien me permettre de mettre dans l'ombre le fait de tuer un officier très utile et tout à fait pour notre cause. Pour vos actions à l'encontre de la nouvelle république, vous serez fusillés. " Au cours de l'exécution, les aventuriers remarquent que les rayons des bastards sont réglés sur paralysie.

Quand ils se réveillent, le Lieutenant Pollard se trouve dans la pièce et leur dit : " Excusez moi pour cette exécution mais, je ne pouvais pas intervenir. Je ne savais pas que se serait le commandant le second espion. Pour cette raison, nous faisons une enquête et je vous ferais parvenir les résultats dès que je les ai. Si votre déduction s'avère fautive, je ne pourrais rien pour vous. Mais j'espère que votre déduction est bonne, car je trouve que vous êtes de très bons éléments. "

Appendices :

Patrouilleur de système :

Vaisseau : VPI 1 du groupe Siemar Astraonautique
Type : patrouilleur intra-système/ vaisseau douanier
Longueur : 120 mètres
Equipage : 12
Troupes embarquées : 10
Multiplicateur d'hyperpropulsion : aucun
Navordinateur : non
Hyperpropulseurs de secours : non
Vitesse Sub-luminique : 3D+2
Maniabilité : 2D+1
Coque : 3D+1
Armes :
Quatre canons-lasers (indépendants)
Ordinateur de visée : 2D
Dommages : 4D
Ecrans : 3D

Soldat impérial standard :

DEXTERITE : 2D (Réduits à 1D par l'armure)
Blaster : 4D (Réduits à 3D par l'armure)
Esquive : 4D (Réduits à 3D par l'armure)
Parades à mains nues : 4D (Réduits à 3D par l'armure)
VIGUEUR : 2D (Augmentés à 3D pour les dommages)
Combat à mains nues : 3D
Autres attributs et compétences : 2D

Armure des troupes de choc : ajoute 1D au code de VIGUEUR, uniquement en ce qui concerne les dommages subis. Réduit de 1D la DEXTERITE et les compétences qui en dépendent.

Armes des troupes de choc : pistolet-blaster (dommages 4D), fusil-blaster (dommages 5D)

Spécialistes urbains des specforces :

Ces soldats des Specforces sont spécialisés dans les affrontements de rue. Ce sont des experts dans l'art de combattre en milieu urbain et ils savent tirer parti de tous types d'environnements que l'on rencontre dans les villes : rues, bâtiments et égouts. Ils peuvent ainsi tenir tête à des adversaires qui leur sont bien supérieurs en nombre.

Pour les soldats urbains, il est primordial de savoir se débrouiller avec les moyens du bord. En effet, ils ne livrent jamais de combats 'classiques' et ne bénéficient qu'exceptionnellement du

soutien d'armes lourdes, de tanks à répulseurs, etc. Au contraire, leur tactique consiste toujours à attaquer - qu'ils tirent sur l'ennemi depuis un toit ou qu'ils balancent une bombe artisanale dans une ruelle obscure -, puis à battre rapidement en retraite jusqu'à une nouvelle position avant que l'adversaire n'ait eu le temps de réagir.

Les soldats de telles unités sont particulièrement entraînés dans les domaines suivants : arts martiaux, armes légères, combat de rue, discrétion et démolition.

DEXTERITE : 2D+1 PERCEPTION : 2D+2
Armes blanches: 3D Commandement : 3D+1
Blaster : 3D+1 Dissimulation/Discrétion : 3D+2
Esquive : 3D
Grenade : 3D VIGUEUR : 2D
Parade arme blanche : 3D Combat mains nues : 3D
Escalade/saut : 2D+2
SAVOIR : 2D+1 Résistance : 3D
Illégalité : 3D+2
Technologie : 3D TECHNIQUE : 1D+1
Démolition : 3D
MECANIQUE : 1D+1 Médecine : 2D
Véhicules à répulseurs : 2D

Capitaine Soledreed :

Race : Humaine

Sexe : Masculin

Age : 35 ans

Taille : 1m 75

Apparence : homme très musclé qui pourrait faire penser à un joueur de rugby actuel.

Comportement : Antipathique, orgueilleux (il ne supporte pas qu'on ne lui fasse pas confiance)

Fonction : officier de l'Alliance (espion impérial)

Objectifs : il cherche à détruire la rébellion ainsi que toutes les races non humaines de la galaxie. Parce que sa famille est morte à cause d'un raid de l'empire à l'encontre de la rébellion.

DEXTERITE 3D VIGUEUR 3D

Blaster 4D Résistance 5D

SAVOIR 3D+1 Dissimulation / Discrétion 4D

Volonté 6D+1 Escalade / Saut 4D

MECANIQUE 2D+2 TECHNIQUE 2D

Astrogation 2D+2 Réparation Chasseur stellaire 4D

Pilotage de chasseur stellaire 3D+2 Démolition 4D

Pilotage de transports spatiaux 3D+2 Réparation transports spatiaux 4D

PERCEPTION 2D Sécurité 4D

Commandement 4D

Talents spéciaux : aucun Points de personnage : 7

Points de force : 2 Points du côté obscur : 5