

Sabotage Héroïque

Episode I

- *Général, on me signale une avarie au niveau de l'hyperpropulsion !*
- *De quel ordre est cette avarie Capitaine ?*
- *Le convertisseur de puissance est devenu instable. Il risque d'exploser et de pulvériser notre bâtiment.*
- *Bien, faites en sorte que nous nous arrêtions dans les plus brefs délais.*

Rentrés récemment d'une mission, les PJ se reposent tranquillement dans leurs quartiers sur le croiseur Mon Callamari **Défiance**, stationnant dans un système de peu d'intérêt. Tantôt dormant dans leurs cabines, regardant les holos vidéos projetés à bord, ou prenant une collation au mess, ils entendent subitement les alarmes sonner et une voix appeler tous les hommes à leurs postes de combat.

Devant l'agitation qui suit, les PJ ne manque certainement pas d'être surpris, surtout s'ils n'ont pas de postes fixes. Les hommes quittent leurs quartiers à toute allure, les alarmes hurlent des haut-parleurs. Bien entendu, chaque soldat, réagissant comme il a appris, ne sait pas la cause de cette alerte. Toujours est-il qu'il n'est pas difficile de deviner que le croiseur est attaqué.

S'ils questionnent leurs supérieurs, les PJ apprennent qu'un destroyer stellaire vient de quitter l'hyperespace dans le même système que le croiseur Défiance et qu'il a déjà lancé un escadron de Tie Fighters. Le croiseur, ne pouvant repousser une telle attaque est en procédure de fuite et s'apprête à s'échapper en hyperespace. Malheureusement, à cause de la surprise, des calculs d'astrogation longs et minutieux sont nécessaires.

A partir de là, plusieurs possibilités sont offertes:

- ✓ Sauter dans un Xwing affronter les Tie Fighters. Ils attaquent en trois vagues de 12 chasseurs (deux vagues de Tie Fighters, une vague de Tie Bombers bourrés de missiles). Le croiseur n'est en mesure que de lancer 6 Xwings. Là encore, la surprise fait son effet, les autres chasseurs rebelles sont en réparation ou ne peuvent être lancés immédiatement. Si les PJ sont particulièrement brillants, ils devront affronter une vague supplémentaire de Tie Interceptor.
- ✓ Piloter une batterie de turbolasers. Les pilotes de Xwings seront certainement contents de recevoir une aide précieuse, même si les batteries n'offrent qu'une couverture réduite du Défiance et des Xwings; les Ties sont maniables et lancent leurs missiles de loin.
- ✓ Quels qu'en soient le talent des pilotes et des canonnières, ils ne peuvent empêcher les Impériaux de causer des dommages au Défiance. Des incendies éclatent sur le croiseur, causant dégâts et blessés. Bien entendu, les PJ se sentant l'âme d'infirmiers, de pompiers ou de mécaniciens sont les bienvenus.
- ✓ Pour les froussards ou les fumistes, il leur est nécessaire de se mettre à l'abri; une dépressurisation pouvant vite arriver, les mettant dans une position très désagréable.

Note au MJ: A moins que les PJ soient particulièrement mauvais, ou que vous aimiez les faire souffrir, le Défiance échappera à l'attaque. Néanmoins, les dégâts peuvent varier du simple au double. Faites en sorte que cette attaque soit une épreuve stressante aux conséquences indécises.

Episode II

- *Avez-vous terminé le décodage des communications impériales ?*
- *Nous y sommes presque, commandant.*
- *Quand vous aurez déterminé l'emplacement de ce transporteur, je veux que vous m'informiez immédiatement, nous n'avons pas de temps à perdre.*

Lorsque tout danger est écarté et que les réparations et soins d'usage ont été effectués, les PJ sont convoqués dans la salle de briefing du Défiance. Leur supérieur, très nerveux, leur explique alors la situation: Pendant et après l'attaque, certaines des communications provenant du destroyer stellaire ont été interceptées par le croiseur. Le décodage de ces communications a révélé que le destroyer, de nom **Vindicator**, a été contraint de quitter l'hyperespace parce qu'une partie de son système d'hyperpropulsion était grillé. L'attaque dont le Défiance vient d'être la cible a donc été un pur hasard pour les impériaux. Ils ont eu une chance énorme de quitter l'hyperespace juste dans le système où se trouvait le Défiance.

Néanmoins, grâce au décodage des communications, les rebelles ont aussi appris que le destroyer impérial a réussi à contacter Eudoria, la planète la plus proche du vaisseau capable de leur fournir le matériel nécessaire pour le remplacement des pièces défectueuses. Eudoria a aussitôt répondu qu'un transporteur allait être affrété et répondre aux exigences des impériaux.

Malgré toutes ces informations, le décodage n'a pas permis de connaître le nom ou le type du transporteur affrété, ni l'heure de son départ d'Eudoria.

La mission donnée aux PJ est donc claire: tenter de détruire le destroyer stellaire. En effet, à cause de ses avaries, il est totalement immobilisé dans le même système en attente d'un nouveau moteur d'hyperpropulsion. Dans cet état, il est très vulnérable. L'opportunité de détruire un tel vaisseau est donc à prendre.

Les étapes de la mission sont donc:

- ✓ Dans un premier temps, aller sur Eudoria et trouver le transport.
- ✓ Dans un deuxième temps mettre tout en œuvre pour détruire le destroyer stellaire.

EUDORIA

Type: Monde urbanisé

Température: Tempérée

Atmosphère: Respirable (Type I)

Hydrométrie: 100 % (pluies constantes)

Gravité: 1

Terrain: Terrestre

Longueur du jour: 12 h
Longueur de l'année: 420 jours
Astroport: Standard
Population: Espèces variées, pas de race intelligente locale
Fonction: Monde usine (Sidérurgie surtout)
Gouvernement: Administré par l'empire
Niveau technologique: Stellaire
Exportation: Produits manufacturés, matériel électronique, etc.
Importation: Nourriture, loisirs.

Eudoria est un monde usine. Anciennement une planète couverte de jungle, son sol regorge de ressources énergétiques et minéraux. Quelques temps après sa découverte par la main humaine, la jungle fut rasée et le sol exploité au maximum. Des usines poussèrent comme des champignons. Bientôt Eudoria fut un pôle industriel important pour les systèmes alentours.

L'aspect de cette planète, bien qu'ayant été radicalement changé par l'industrialisation sauvage, conserve de nombreuses caractéristiques propres à la jungle. Il pleut constamment une pluie noircie par les rejets des cheminées toujours fumantes. Moustiques et taons ne cessent de dévorer les habitants. Vivre à Eudoria n'est pas une partie de plaisir et les habitants, presque tous ouvriers, n'ont généralement que le désir de quitter la planète dès qu'ils ont acquis quelques crédits.

Les PJ sont transportés puis laissés à Eudoria. Le pilote de la navette qui les amène leur signale qu'il revient quoi qu'il se passe quatre jours plus tard. Libre à eux de revenir plus tôt sur le Défiance par d'autres moyens.

A la douane, un inspecteur Impérial effectue une fouille minutieuse des PJ. Toute arme ou équipement illicite est conservé. La douane passée, les PJ sont libres de leurs mouvements, tant qu'ils respectent les lois impériales.

Les PJ peuvent chercher des informations à différents endroits:

- ✓ La douane de l'astroport. Peu de chance de trouver quoi que ce soit. En discutant avec les employés et les gardes, ils peuvent apprendre que l'astroport est scindé en deux parties. La première, celle d'où ils proviennent est réservée au transport civil. Elle est gérée par les autorités locales et les plus grosses corpos commerçant avec Eudoria. La deuxième, est réservée exclusivement au transport militaire et est complètement contrôlée par l'empire.
- ✓ Les bars les plus proches de l'astroport. La plupart de l'activité qui règne dans le coin est dû aux dockers qui travaillent à l'astroport. Ces ouvriers, quand ils ont fini leur journée passent un moment dans les bars afin de passer un peu de bon temps et de faire oublier le dur labeur qu'ils ont effectué. Il suffit de payer quelques verres pour délier les langues et sympathiser. Les PJ peuvent apprendre que l'astroport militaire est complètement sécurisé et que les intrus y sont tout de suite repérés. La seule façon d'y entrer est d'être un militaire impérial ou d'être engagé comme docker.
- ✓ Les quartiers industriels et économiques. Ces quartiers sont occupés par de vastes immeubles occupés par des corpos et d'immenses usines où s'active la plus grande part de la population. Ce ne sont pas des endroits où il fait bon faire du tourisme. Quoi que les PJ

essaient d'y faire, ils perdent leur temps. De plus, l'atmosphère y est suffocante, les cheminées, plus proches que jamais, déversent leur lot de poison dans l'air. Les PJ comprendront vite pourquoi les quelques personnes qui y circulent sont équipés de masques respiratoires. S'ils ne le comprennent pas, ils risquent fort de subir les conséquences d'un empoisonnement prolongé (Perte de points de compétences jusqu'à soins spécifiques).

- ✓ Les bas fond de la ville. Peu de choses à glaner. Il est possible de trouver des objets illicites mais parfois déficients à prix élevés (Rien de plus dangereux qu'un blaster) et évidemment tous ce qui peut être trouvé dans ce genre de coin: drogues, prostituées et petits malfrats qui cherchent la bagarre. Si vraiment les PJ font bonne figure dans ce milieu, ils ont des chances de trouver quelques personnes pouvant donner des informations tels que les plans des égouts, des horaires de relève de gardes à l'astroport, etc.

Il n'y a en fait qu'une seule méthode pour entrer dans l'astroport: se faire employer comme docker. L'agence d'embauche la plus proche est dirigé par un humanoïde au visage reptilien. Les PJ ne devraient avoir aucun problème pour se faire embaucher. Les seules restrictions sont dans le cas de PJ déjà recherchés par l'empire ou de criminels notoires. En effet, avant la signature du contrat, les empreintes vocales et génétiques sont prises et archivées. Si ces empreintes sont déjà connues, il y a de grandes chances que quelques escouades de stormtroopers débarquent dans les minutes qui suivent.

Quand les contrats de travail sont enfin validés, les PJ peuvent aussitôt se rendre à l'entrée de l'astroport militaire. Ils arrivent en même temps que d'autres ouvriers et sont mêlés avec eux puis séparés en équipes de travail. Ce travail est difficile, voir épuisant; transporter des caisses n'est pas de tout repos. Pour les plus fragiles d'entre les PJ, c'est un véritable calvaire. La pluie n'arrange rien, leurs vêtements sont vite trempés de sueur et d'eau noircie par la fumée.

Eventuellement, les PJ peuvent utiliser les égouts pour s'introduire dans l'astroport mais il s'agit d'un choix très périlleux. En effet, à cause de la pluie, les conduits d'égouts sont toujours presque pleins. Les PJ doivent patauger avec de l'eau jusqu'au cou, porter leur matériel au dessus de leur tête s'ils ne veulent pas qu'il devienne inutilisable, éviter de se perdre dans les conduits et surtout combattre les animaux agressifs qui peuplent les égouts. Si les PJ arrivent néanmoins à parvenir dans l'astroport, il leur est nécessaire d'avoir des complices à l'intérieur. En effet, si personne ne peut leur fournir des vêtements propres, ils ne pourront pas passer inaperçu dans l'état où ils sortiront des égouts: abominablement sales et nauséabonds.

Si les PJ comptent entrer en force ou par effraction dans l'astroport, leur tentative est irrémédiablement vouée à l'échec. Il y a une lourde enceinte très bien gardée, l'entrée est sous haute sécurité. Les véhicules et personnes qui entrent et sortent sont minutieusement fouillés.

Sur l'astroport, les PJ devraient se rendre compte qu'il y a de nombreux transports et vaisseaux:

- trois navettes de classe Lambda
- cinq transports légers
- deux corvettes correliennes

- une corvette des douanes

Il y a aussi plusieurs bâtiments:

- le bâtiment administratif principal
- beaucoup d'entrepôts où s'affairent les dockers
- des hangars pour ranger les petits vaisseaux

Déterminer quel vaisseau est celui qui transporte le matériel destiné à la réparation de l'hyperpropulsion du Vindicator ne peut se faire au hasard. Il est impossible de monter dans tous les transports pour voir ce qu'ils transportent. De toute façon rien ne ressemble plus à une cargaison qu'une autre cargaison.

En fait, c'est une des deux corvettes correliennes qui contient le nouvel hyperpropulseur. La corvette, de nom **Shoo-Shoo**, est prête à partir dans l'heure qui suit. Le personnel de bord est en train d'embarquer et les derniers préparatifs sont en train d'être effectués.

La seule manière de trouver l'information est d'interroger un ordinateur dans la salle de contrôle du bâtiment principal. Reste à le faire. Là, laissez les PJ inventer les plans les plus rocambolesques et régalez vous !

Episode III

- *Ici la corvette Shoo-Shoo. M'entendez-vous Vindicator ?*
- *Nous vous recevons parfaitement.*
- *Nous avons votre cargaison et nous sommes prêts à vous la livrer.*
- *Entrez dans le vecteur d'approche et n'en déviez pas.*

Quelle que soit la ruse que les PJ ont utilisé pour s'introduire sur le Shoo-Shoo, il ne faut que quelques heures à la corvette pour rejoindre le Vindicator. Les PJ entre dans la partie la plus difficile et la plus indécise de leur mission. La suite dépend entièrement d'eux.

- ✓ Ils peuvent saboter le matériel pendant le voyage en hyperspace. Cette technique n'a pas beaucoup de chances de fonctionner. Il est probable qu'une vérification sera faite au débarquement et que toute anomalie sera détectée. Des jets héroïques seront nécessaires.
- ✓ Ils peuvent neutraliser l'équipage de la corvette, composé d'une dizaine de personnes, sans les gardes, et la détourner afin d'éperonner le destroyer stellaire. Bien placé, la corvette peut littéralement pulvériser la tour de commandement du destroyer et, par une réaction en chaîne, détruire le reste du bâtiment. Cette méthode a toute les chances de fonctionner si les PJ sont prêts à affronter l'équipage, s'il sont capables de piloter la corvette et qu'il s'arrangent pour vite évacuer.
- ✓ Monter à bord du destroyer et saboter directement le vaisseau. Faut-il encore que les PJ soient capables de se déplacer librement sans se faire remarquer, trouver le moyen d'effectuer le sabotage et le réussir. Il est évident qu'à ce stade les PJ doivent jouer serré sans quoi ils ne ressortiront jamais vivant.

Si les PJ remplissent leur mission, il leur reste encore à fuir. La corvette Shoo-Shoo ne leur sera d'aucune utilité. En effet, elle embarque à l'intérieur du Vindicator et elle est sensée

partir avec le destroyer. Au cas où ils agissent avant l'embarquement, les PJ peuvent utiliser une capsule de secours de la corvette et aller sur la planète la plus proche, un désert forestier. Après le débarquement, il leur faut voler une navette. De toute manière, ils n'échapperont pas à une poursuite en règle.

Note au MJ: Cette partie du scénario est particulièrement ouverte. Néanmoins, les PJ ne doivent jamais oublier qu'ils sont en terrain ennemi, qu'ils ne peuvent emporter d'armes et qu'au moindre faux pas, ils sont perdus.

De retour sur le croiseur Défiance, les PJ n'ont droit qu'à quelques honneurs. Après tout, il ne s'agissait que de détruire un destroyer stellaire, comme il y en a des milliers dans la galaxie. Après une remise de médailles brève et sans fioritures, une autre mission attend les PJ...

Rémi PELZER (16 avril 1998)