

Pêche au gros

Un SOS dans l'espace

Quelque part dans la galaxie, un message lancé par une balise de détresse est envoyé dans l'espace. Pas si loin de là, l'ordinateur de bord du vaisseau des PJ intercepte le message.

Que les PJ soient tranquillement en train de voyager dans l'espace avec leur vaisseau, qu'ils soient en train de faire un peu de tourisme sur une planète éloignée ou qu'ils rentrent à l'Académie après leur dernière aventure, ils sont tout prêt de la source d'émission du message. En fait, ce message est celui d'une balise automatique qui décline sans cesse les codes standards de SOS de la République. A première vue, il s'agit d'un navire militaire, peut-être un croiseur, mais rien n'est dit sur les éventuels dommages et victimes qu'aurait pu déplorer le vaisseau. Il faut que les PJ aillent voir d'eux même. Cela est d'autant plus facile qu'ils sont tout proches.

Note au MJ: Si les PJ font mine de ne pas avoir envie d'y aller, sous prétexte qu'ils ont autre chose à faire, qu'ils se méfient ou qu'ils sont incompetents, faites leur comprendre qu'il est impensable de ne rien faire. Si vraiment ils insistent pour ne pas y aller, honte pour eux, car si cela s'apprend, ils risquent de se faire traiter comme des lépreux dans tous les astroports de la galaxie.

Si les PJ sont déjà sur une planète, ils ont intérêt à perdre un peu de temps pour s'équiper convenablement. Dans le cas où ils sont dans l'espace, ils n'ont que ce qui se trouve sur leur vaisseau.

Quand les PJ arrivent sur les lieux, dans un système inhabité, près d'une géante gazeuse, ils remarquent trois choses:

- Le message provient d'une frégate Nébulon B presque détruite. Il ne reste qu'une partie de l'avant de la frégate qui n'est pas complètement détruite. Avec un scan complet des senseurs, les PJ peuvent remarquer qu'il y a un petit foyer de vie dans un quartier; le reste du vaisseau semble mort.
- Un croiseur sluissi est stationné à une bonne distance. Si les PJ ont participé au scénario "Droïds Snatchers", ils devraient se rendre compte facilement qu'il s'agit du vaisseau qui a été dérobé à la République dans les chantiers militaires de Sluis Van. Il n'est pas trop difficile de comprendre que la frégate a été attaquée par ce croiseur.
- De nombreux transports sont en train de récupérer les débris qui flottent dans l'espace. Ils font l'aller retour entre le croiseur et les alentours de la frégate. Dès que les PJ arrivent dans le système, ces transports quittent la zone avant que les PJ ne puissent les atteindre.

Le temps que les PJ examine les lieux, qu'ils envoient des messages à la frégate et au croiseur (qui restent sans réponse), le croiseur rappelle les transports et passe en hyperspace. Les PJ ont alors tout loisir pour récupérer les survivants de la frégate.

Plusieurs choix s'offrent aux PJ:

1. Stationner leur vaisseau tout près de l'épave, sortir et atteindre le hangar en combinaison. Il leur faudra ensuite parcourir toutes les pièces à pieds jusqu'au

survivants. Les risques sont nombreux. Outre la radioactivité importante, les PJ peuvent être bloqués par des câbles sous haute tension, être blessés par des débris ambulants, et le pire de tout c'est qu'ils devront souvent croiser et déplacer des cadavres. S'ils ont assez de cran, ils pourront arriver aux survivants, mais il est difficile de ne pas sombrer dans l'épouvante (faire des jets de volonté.) En revanche, il y a un avantage à passer par le hangar, c'est qu'ils peuvent y consulter les quelques ordinateurs encore en marche pour essayer de repérer les survivants plus précisément (jets de recherche et réparation ordinateurs.)

2. Sortir de l'espace et rejoindre un des sas les plus proches des survivants. Cela permet aux PJ de faire un bout du chemin sans rencontrer les obstacles. Si les PJ arrivent à ouvrir un sas (jet de sécurité), ils ne se trouvent plus qu'à quelques mètres des survivants. Dans les deux cas, quand ils arrivent près de la pièce où sont les survivants, ils leur faut encore avoir une idée de comment rentrer sans que l'air ne s'échappe de la pièce. Ils doivent construire un sas efficace, sinon c'est la mort pour tous.
3. Arrimer leur vaisseau juste au-dessus des survivants. S'ils en ont un, les PJ peuvent utiliser un sas gonflable qui permet de créer en quelques secondes un sas étanche entre le vaisseau et la pièce où se trouvent les survivants. Dans ce cas là, l'étanchéité de la pièce où sont les survivants est assurée et ils ont plus de chance de les sauver.

Quand les PJ arrivent sur les lieux, il reste entre 12 et 8 survivants (selon la vitesse à laquelle les PJ ont agit), tous inconscients, dont un bon tiers est mortellement blessé. Aux PJ de réagir vite pour stabiliser les plus gravement blessés. Le plus dur est pourtant encore à faire. En effet, il faut que les PJ transportent les survivants dans leur vaisseau. Les PJ vont devoir s'improviser brancardier. Si les PJ ont prit les choix 1 ou 2, il faut aussi qu'ils vêtent les blessés de combinaison étanche. Normalement, les PJ ne devraient pas en avoir plus que celles qu'ils portent. A eux de partir à la recherche de combinaisons dans l'épave.

Note au MJ: Cette partie de l'aventure doit être très stressante pour les PJ. S'ils commettent des erreurs ou mettent trop longtemps à agir, sanctionnez-les par des morts chez les victimes. Si les PJ ne sont vraiment pas efficace, ils ne rapporteront que des cadavres.

Quel que soit le résultat, quand les PJ ont enfin regagné l'intérieur de leur vaisseau, l'ordinateur de bord leur signale l'arrivée de trois navires de la République. Il s'agit de deux frégates Nébulon B et d'un destroyer stellaire de classe Victoire. Les PJ sont invités à embarquer à bord et les blessés sont pris en charge.

Tentative de capture

Les PJ sont accueillis par le général Hi Tan Yev, un céréan, qui les remercie d'avoir porté secours aux hommes d'équipage de la frégate détruite. Il leur offre l'hospitalité, les fait amener dans des cabines où ils peuvent se reposer, se laver et se changer. Plus tard, ils sont conviés à dîner avec le général qui les interroge. Toutes les indications sur ce qu'ils ont vu ou enregistré sont examinées avec soin par le général.

Si on lui pose des questions sur sa fonction et sur les navires qu'il commande, le général explique qu'il s'agit d'une flotte des douanes, affectée à la protection des voies commerciales et au démantèlement des réseaux de contrebande. La frégate qui a été détruite avait mission de faire des patrouilles dans les systèmes voisins afin de détecter tout vaisseau

suspect qui aurait décidé d'éviter les autorités. C'était une mission de routine, qui ne devait pas poser de problème. La puissance de feu d'une frégate est largement suffisante pour faire face à des contrebandiers. Evidemment, contre un croiseur moderne, c'est une toute autre affaire.

Toutes les informations que donneront les PJ seront aussitôt analysées par l'équipage technique. Si les PJ ne l'ont pas encore compris, ils apprennent que le croiseur qui a attaqué la frégate est le croiseur sluissi qui a été dérobé quelques mois plus tôt. Les PJ devraient être ravi de retrouver la trace de ce vaisseau qui leur a causé tant d'ennuis.

Après quelques heures de travail intense de l'équipage pour essayer de trouver la direction qu'a prise le croiseur, une bonne nouvelle tombe: il a été repéré par des sondes envoyées par le destroyer. Le croiseur est stationné dans un des secteurs voisins. Il ne reste plus qu'à le dénicher.

Une heure plus tard, la flotte du général Hi Tan Yev reçoit le renfort d'un croiseur d'interdiction. Le général élabore un plan pour capturer le croiseur sluissi.

Le plan consiste en cinq points:

- Prendre en tenaille le croiseur. Le destroyer de classe Victoire s'arrête devant le croiseur, l'empêchant d'avancer.
- Empêcher le croiseur de passer en hyperspace à l'aide de l'interdicteur, qui est positionné derrière le Victoire, protégé aux tirs du croiseurs.
- Les deux frégates se placent à l'arrière du croiseur, de chaque côté de la poupe.
- En prévision d'une attaque de chasseur, ceux de la flotte sont lancés. En tout, il y a 12 E-Wings, 6 B-Wings, 6 X-Wings et 6 A-Wings.
- Feu à volonté avec les canons à ions sur le croiseur.

Le général demande aux PJ s'ils veulent participer au combat. S'ils ont des compétences de pilotes ils accepteront certainement de piloter un chasseur. D'autre part, le destroyer a récemment capturé une corvette corellienne appartenant à des trafiquants. Si un des PJ a des compétences de commandement ou de pilotage de vaisseau de guerre, le général lui proposera d'y prendre la fonction de capitaine.

Quand tous les rôles ont été affectés, les vaisseaux partent dans l'hyperspace, prêts à l'attaque.

Description de la bataille:

Quoi que fassent les PJ, le croiseur ennemi ne sera pas capturé. En terme de puissance de feu, la petite flotte du général est suffisante y pour arriver mais le croiseur va utiliser une arme secrète qui va obliger l'interdicteur à éteindre son champ gravitationnel. Le croiseur va alors s'échapper, en prenant le risque d'éperonner le destroyer stellaire. L'action des PJ ne devrait influencer que sur le nombre de chasseurs détruits et la réaction du général au terme de la bataille, mais elle sera importante car elle pourra éviter de nombreux morts.

Scène 1: La flotte quitte l'hyperspace et se place comme il était prévu. Dès qu'ils sont à portée de tir, les vaisseaux déclenchent leur canons à ions et font feu sur le croiseur. Ce dernier se défend avec violence en tirant avec ses turbolasers. Quelques minutes plus tard, le croiseur lance une douzaine "d'affreux", des chasseurs composés de cockpits de TIE et d'ailes de Y-Wings (Pour les caractéristiques, prendre le chasseur tie, avec la maniabilité et les écrans d'un Y-Wing, des pilotes avec 4D en pilotage et canons de vaisseau.) Les E-Wings et les vaisseaux des PJ sont envoyés pour les affronter. Le combat devrait être assez facile et la première vague de chasseur devrait être éradiquée rapidement.

Si les PJ réussissent la scène 1, seuls quelques E-Wings endommagés et rentrent à la base.

Si les PJ ratent la scène 1, par exemple s'ils commandent aux chasseurs de s'approcher de trop près du croiseur, les E-Wings se font détruire les uns après les autres.

Scène 2: Le croiseur lance une douzaine de chasseurs de type inconnu, en forme de grappe de cylindres. Ils sont de couleur noire et ne semblent pas avoir de cockpits et par conséquent de pilotes (considérer qu'on les pilote à 6D.) Les PJ auront la surprise de découvrir que ces chasseurs n'ont pas de lasers.

Si les PJ ont réussi la scène 1, les E-Wings engagent les chasseurs. Normalement certains d'entre eux devraient être détruits.

Si les PJ n'ont pas réussi la scène 1, les chasseurs se dirigent vers les B-Wings et les autres chasseurs de la république.

Scène 3: Après quelques secondes d'engagement, chaque chasseur ennemi se scinde en quatre petits drones totalement indépendants. L'espace se transforme en un véritable essaim de guêpes furieuses. Chaque drone est un petit missile intelligent extrêmement maniable et difficile à toucher (Pilotage 9D) et qui fait des dégâts mortels (9D). Les chasseurs se font décimer un à un.

Si les PJ ont réussi la scène 1, une fois les E-Wings exterminés, c'est le tour des B-Wings de se faire attaquer.

Si les PJ n'ont pas réussi la scène 1, les drones se lancent à l'assaut des chasseurs encore en état et des vaisseaux de guerre dès qu'il n'y a plus de chasseurs.

Scène 4: Pendant que les chasseurs affrontent les drones, le croiseur suisse lance une autre douzaine de grappe de drones. Ceux-ci se dirigent rapidement vers l'interdicteur et endommagent gravement ses boucliers. Celui-ci ne peut plus entretenir le champ gravitationnel. Aussitôt, le croiseur suisse lance ses moteurs et fonce droit devant lui. Les PJ devraient comprendre que le croiseur ne bluffe pas (c'est dans l'habitude de leur ennemi de se suicider en faisant le plus de dégâts possibles) et qu'il est prêt à éperonner le destroyer du général. Ils ont quelques secondes pour convaincre le général de faire place.

Si les PJ réussissent la scène 4, le général fait manœuvrer son vaisseau et laisse la place à temps pour qu'il n'y ait pas de victimes.

Si les PJ ratent la scène 4, le général se rend compte tout seul que le croiseur ne bluffe pas, mais un peu trop tard. Le temps de manœuvrer, le croiseur est sur le destroyer. Les deux vaisseaux entrent en contact et le plus petit et le moins solide des deux, c'est à dire le destroyer, subit les plus graves dommages. Une bonne partie de la coque est arrachée et certains compartiments sont détruits, tuant leurs occupants. Le destroyer est tout de même encore en état de fonctionner.

Peu de temps après, le croiseur passe en hyperspace et disparaît.

Le bilan de cette aventure est assez mauvais. Plusieurs chasseurs détruits, des dégâts importants dans la flotte. Néanmoins, cela permet d'avoir quelques information sur les possibilités offensives de leur ennemi. En effet, en récupérant les débris des drones et les cadaves des pilotes, ils pourront remarquer que les pilotes ont été parasités par des micro-droïds (cf droïd snatchers) et que les drones ont des circuits communs avec ceux des micro-droïds.

(A Suivre...)