

La Grande Traque

Générique

Depuis quelques jours les ordinateurs de l'Académie Jedi sont régulièrement hacké par un pirate informatique qui n'engendre aucuns dommages dans les données mais se contente d'imprimer sa signature sur plusieurs fichiers importants. Il se nomme lui-même le Rat. Pendant quelques jours, le Rat commet ses méfaits en toute impunité. Peu après avoir été détecté, le Rat ne se contente plus de laisser sa signature et commence à envoyer des messages qui vont certainement intéresser l'Académie puisqu'il prétend qu'il a de nombreuses informations sur le croiseur républicain qui a été dérobé et qu'il désire les vendre.

Si un des PJ est un bon technicien, il peut tenter de remonter la trace du pirate. Avec un jet très difficile de programmation ordinateur, il peut détecter que le Rat émet du Secteur Corporatif. La conversation avec le Rat est alors possible. Ce dernier ne fera rien pour empêcher le PJ de trouver sa localisation, au contraire. En revanche, il ne donnera pas son identité réelle. Après d'âpres négociations, si les Jedi sont prêts à marchander et acceptent les deux conditions du Rat, c'est à dire que les Jedi permettent au Rat de quitter le Secteur Corporatif et qu'ils le payent 20000 crédits, le Rat propose un rendez-vous dans un bar appelé le " Trou de Souris ", sur la planète Rampa, au plein cœur du Secteur Corporatif. Si les PJ veulent savoir comment ils peuvent se reconnaître, le Rat leur dit seulement de mettre des "vêtements propres".

Le Secteur Corporatif est bien plus grand qu'un simple secteur. C'est un large territoire du nord-est de la galaxie qui est sous le contrôle d'une Autorité centralisée et omnipotente. La gestion est proche de celle d'une corporation. Les ressources de chaque planète sont généralement exploitées à 100% dans le souci de productivité et de profit. Bien que le commerce avec les secteurs environnant est très développé, le Secteur Corporatif est très protégé et il est extrêmement difficile de passer ses frontières sans encombres. Il est très difficile de recevoir les trop nombreuses autorisations nécessaires. Même à l'intérieur, chaque planète nécessite une autorisation spéciale pour être visitée. Evidemment, de nombreux contrebandiers sont tentés par le Secteur Corporatif. Les possibilités de profits important sont nombreuses si on n'a pas peur de finir ses jours dans une cellule ou d'être vaporisé par une frégate des douanes.

Les PJ vont donc devoir aller dans le Secteur Corporatif afin de voir le Rat en personne. Par chance, les PJ reçoivent l'aide de l'Académie et il n'ont pas à attendre plus d'une journée pour recevoir toutes les autorisations nécessaire pour aller sur Rampa.

Après une semaine de voyage, le vaisseau des PJ est arrêté à la frontière avec le Secteur Corporatif par une frégate des douanes. Deux fonctionnaires accompagnés de quatre gardes montent à bord et demandent les autorisations. Les fonctionnaires sont très tatillons, vérifient plusieurs fois les documents, font une inspection en profondeur du vaisseau avec des senseurs, interrogent les PJ, etc. Les deux hommes doivent normalement faire perdre patience aux PJ sauf s'il se servent de la Force pour se maîtriser, à défaut de modifier l'esprit des fonctionnaires. Néanmoins, les fonctionnaires sont plus procéduriers que vraiment efficace. Si les PJ ont pris le temps de cacher leurs armes dans une bonne cache, il y a peu de chance que les douaniers les trouvent.

Après plusieurs heures, les PJ sont enfin lâché et peuvent se rendre sur Rampa.

Rampa : l'écosystème de cette planète est sur le bord de l'effondrement, dû aux incontrôlables ravages de l'industrie. L'air est pollué, l'eau est empoisonnée, et la terre est stérile. La population a été parquée dans de petites zones et doit se contenter des aliments synthétiques au lieu de vraie nourriture. N'importe quel contrebandier qui fait passer de l'eau pure fait un grand bénéfice.

Présentation des invités

Le “ Trou de souris ” n'est pas trop difficile à trouver. Les lieux de plaisirs aux tarifs abordables sont très rares sur la planète. Pour s'y rendre il vaut mieux louer un speeder avec une cabine étanche ou utiliser des masques respiratoires sous peine de recevoir des problèmes de respiration à cause de la pollution. Tout au long de la route, les PJ devraient s'apitoyer devant le spectacle de la pauvreté, la maladie et des horreurs de la pollution sur les organismes.

Si les PJ n'ont pas eu de problèmes sur le chemin, ils arrivent au “ Trou de souris ”, une cantina d'un aspect aussi laid que le reste des autres bâtiments, mais où une enseigne au néon clignote péniblement. En entrant, les PJ verront que l'unique salle est bondée et qu'il s'agit, semble-t-il, du lieu de rendez-vous des contrebandiers et des criminels. Les PJ devraient comprendre instantanément l'allusion du Rat à propos de leurs “ vêtements propres ” car ils font un peu tâche au milieu de cette faune bigarrée.

A moins que les PJ ne cherchent des ennuis, ils devraient s'asseoir tranquillement à une table. On ne leur servira rien d'autre qu'un alcool synthétique et bon marché, aussi fort que sans goût. Par la suite, les PJ devront s'armer de patience. En effet, le Rat ne viendra pas à leur rencontre tout de suite. Ce dernier, qui traîne souvent à la cantina les a repéré depuis déjà longtemps, mais préfère attendre que les PJ quittent la cantina pour les aborder.

Lorsque les PJ sortent enfin de la cantina, certainement persuadé qu'ils ont été berné par un plaisantin, ils sont quasiment agressé par un petit bonhomme chauve et rondouillard, qui n'arrête pas de pleurnicher en piaillant d'une voix aiguë que sa femme est malade et qui réclame de l'argent pour les soins. Son comportement est pathétique, à la limite du grotesque. Il révélera être le Rat seulement après être convaincu que les PJ sont des Jedi et qu'ils n'ont pas d'intentions agressives.

Aux questions que les PJ ne manqueront pas de poser, il expliquera qu'il s'appelle Ben Lennox et qu'il n'est qu'un simple fonctionnaire en fuite, que c'est un passionné d'informatique et aussi un pirate amateur, qu'il a eu la malchance de tomber sur des données appartenant concernant le croiseur républicain volé et qu'il s'est fait repérer. Il est maintenant en fuite, mais il a des informations sur la localisation du vaisseau. En revanche, il ne veut pas en parler tant qu'il n'a pas été sorti d'affaire.

Mais la nature de Lennox est toute autre, puisque c'est un criminel endurci qui cache bien son jeu (1).

Dès que le Rat est récupéré, les PJ devraient s'empressez de partir de la planète. A l'astroport, des fonctionnaires vérifie encore une fois le vaisseau et les autorisations, mais sans faire de zèle, ce qui permet à Lennox de se cacher sans être inquiété. Quelques heures d'hyperespace plus tard, le vaisseau des PJ arrive à la frontière du Secteur Corporatif et est arrêté par une frégate des douanes. Une fois de plus, les PJ subiront les agaçantes vérifications des douaniers.

Note au MJ : Même si le séjour sur Rampa se déroule sans incident, il est à parier que les PJ vont avoir une tendance à la paranoïa. Il est important de nourrir ce

sentiment. Plus les PJ seront à cran, plus ils seront surpris de voir les ennuis arriver au moment même où ils se croiront sorti d'affaire.

Première épreuve

Au moment où les PJ s'apprêtent à être libérés par les douaniers, ceux-ci reçoivent un appel qui leur demande d'arrêter ce qu'ils font et de remonter sur la frégate. Si les PJ regardent à travers le cockpit de leur transport, ils voient arriver une petite corvette approcher de la frégate et s'y arrimer. Les deux douaniers donnent l'ordre aux gardes de rester sur place et quittent le transport. L'un d'eux demande aux PJ de ne pas s'inquiéter et de patienter.

Quelques minutes plus tard, les douaniers remontent, accompagnés par des soldats armés et en armures (similaires à celles des stormtroopers, mais sans les casques et de couleur noir). Il y a aussi un petit homme sec, brun et pâle, aux traits durs qui monte avec les hommes. Celui-ci demande instantanément de fouiller de fond en comble le vaisseau et c'est ce qui se produit.

Pendant la fouille, le petit homme s'avance vers les PJ et leur adresse la parole :

“ Je suis le Capitaine Anton DeWolf, au service des douanes du Secteur Corporatif. Nous avons été alerté par nos informateurs que vous transportiez des substances illicites destinées à la contrebande. Vous avez encore le temps d'avouer avant que mes hommes ne découvrent la marchandise, cela réduira votre peine... ”

Nul doute que les PJ vont poser des questions ou s'insurger sur de telles accusations, mais un des soldats revient montrer un petit paquet qui contient une substance bleu clair. Les PJ n'auront pas à réfléchir bien longtemps pour savoir ce que c'est : du "bleu", la drogue qui vient de Terra KX112 (2). A moins que les PJ n'en ait réellement en leur possession, il est évident qu'ils sont tombés dans un piège monté par DeWolf. Ce dernier émet un rire de triomphe. Il ordonne aux soldats de fouiller tout le vaisseau, de le démonter pièce par pièce s'il le faut et de mettre les PJ aux arrêts. Peu de temps après, les soldats découvrent également Lennox, ce qui semble être une surprise pour DeWolf qui peut ajouter une accusation supplémentaire : complicité avec un criminel notoire.

Anton DeWolf est un homme implanté (hé oui, encore un) qui est infiltré dans la douane du Secteur Corporatif. Cela n'est pas surprenant puisque son organisation a plein pied dans le secteur (mais les PJ l'apprendront plus tard par la bouche de Lennox). Grâce à sa fonction, il a appris la venue des PJ dans le secteur et a eu l'idée de leur tendre un piège afin de les capturer. Il s'est procuré une bonne dose de "bleu" et a demandé à un de ses soldats de faire semblant d'avoir trouvé la drogue sur le vaisseau des PJ quand il repasserait par la frontière. Le plan implacable de DeWolf a bien marché même s'il ne se doutait pas que les PJ essayaient effectivement de passer une personne en fraude.

Le nom d'Anton DeWolf ne devrait pas être inconnu aux PJ puisqu'il ont déjà eu affaire à son frère, Gregers DeWolf (3). Anton sait que c'est à cause des PJ que la mission de son frère a échoué et qu'il s'est tué. Cette relation familiale est une raison de plus pour en vouloir aux PJ. Si les PJ ne se souviennent pas de son frère, Anton fera suffisamment d'allusions pour leur rafraîchir la mémoire.

Chaque PJ est immédiatement emprisonné dans une cellule étroites et sans confort à l'intérieur de la frégate. Les PJ restent alors en captivité pendant plusieurs jours, sans que l'on réponde à leur questions et à leur revendications. Des repas frugaux sont servis par des gardes qui n'adresseront pas la parole aux PJ. Ces derniers peuvent néanmoins sentir par les vibrations du vaisseau que la frégate fait un trajet dans l'hyperespace.

Les PJ resteront dans l'expectative jusqu'à ce qu'on vienne les chercher et qu'on leur fasse quitter la frégate à l'intérieur d'un transport de prisonniers. Ils ne sont pas accompagnés par Lennox. Quelques minutes plus tard, le vaisseau se pose dans un petit hangar et les PJ peuvent descendre. Ils sont conduits le long d'un couloir qui mène non pas vers une prison, mais dans un grand salon moderne, confortable et luxueux dans lequel se trouve un droïd de protocole. Le droïd informe les PJ qu'il est à leur service, qu'ils peuvent se mettre à l'aise, se faire servir un verre, et que leur hôte, un dénommé Dan Killian, ne va pas tarder à venir les accueillir.

Quelques minutes plus tard, un homme d'âge moyen, à la peau noire et aux cheveux poivre et sel, vêtu de façon très distinguée entre dans la pièce et salue les PJ :

“ Excusez moi de vous avoir fait attendre. J'espère que vous avez pu apprécier le confort de cet appartement en attendant. Je me nomme Dan Killian. Je suis le PDG de Hologames Inc, la plus grosse compagnie de jeux holos du Secteur Corporatif. Nos jeux sont retransmis sur des centaines de chaînes de holovision dans toute la galaxie. Nos jeux sont de tous types et conviennent à tous les goûts : jeux de question - réponse, loteries, chasses au trésors, etc. ”

“ Notre émission la plus populaire, et de loin, s'appelle La Grande Traque (4). Vous ne connaissez certainement pas ce jeu car il a été interdit de transmission sur les ondes de la République, mais il remporte un incontestable succès dans nombre de systèmes indépendants et dans notre secteur. Il s'agit d'un chasse à l'homme un peu spéciale. Nous débarquons un criminel sur un planète choisie au hasard et nous envoyons nos chasseurs à sa recherche 24 heures plus tard. La population est mise à contribution. A chaque fois qu'une personne nous contacte et nous donne des indications sur l'endroit où se trouve le lapin... hem... je veux dire le criminel en fuite, elle reçoit une prime. Le clou du spectacle évidemment est la mise à mort de la cible par nos chasseurs. ”

Les PJ vont certainement s'indigner et s'interroger sur leur place dans ce discours, mais Dan Killian, ne tarde pas à donner des explications :

“ Vous pensez peut-être que je projette de vous choisir comme les prochaines cibles de nos chasseurs, mais ne vous inquiétez pas, j'ai une autre idée qui va certainement convenir à vous et moi. Cela fait quelques mois que je sens que nos chasseurs se sont un peu trop enterrés dans le train-train de leur travail. Quand j'ai appris que d'honorables Jedi de la République avaient été capturés en tentant de protéger un criminel notoire (*Si les PJ sont surpris, Killian explique qui est vraiment Ben Lennox*), je me suis dit qu'il y avait de quoi faire une formidable émission : Vous et mes chasseurs, pourchassant Ben Lennox en fuite. De quoi faire une des meilleures émissions de La Grande Traque ”

“ Heureusement que je surveille régulièrement les importantes arrestations dans le Secteur Corporatif... quoique ce soit nécessaire pour faire le “casting” de la Grande Traque. Quand j'ai su ce qui s'est passé, j'ai tout de suite fait en sorte que Lennox et vous me soyez livré. Je ne sais pas pourquoi, le capitaine qui vous a arrêté a eu beaucoup de mal à accepter de vous livrer, malgré l'accord entre la police du Secteur et Hologames. J'ai heureusement quelques amis qui ont fait pression pour que vous soyez ici. ”

En résumé, les PJ sont considérés comme des criminels par le Secteur Corporatif, mais Dan Killian a obtenu leur grâce en échange de leur participation à l'émission comme chasseur. Les PJ n'ont pas d'autre alternative que d'accepter ; d'une part, c'est ça où la prison, d'autre part, ils ont besoin de retrouver Lennox à cause des informations qu'il a en sa possession. Les PJ devront coopérer avec les chasseurs. Evidemment, il faudra jouer serré car le but des chasseurs est de tuer Lennox alors que les PJ doivent le ramener vivant à Coruscant.

Jusqu'à l'émission, les PJ doivent rester dans les appartements où ils se trouvent, à l'un des derniers étage d'une immense tour qui contient tous les studios de Hologames. Ils sont traités comme des coq en pâte, rencontrent le présentateur vedette de l'émission, Bobby Thompson, un homme d'âge moyen, totalement superficiel et artificiel. Ils font la connaissance des chasseurs, dont le chef, un petit rouquin au visage sec et aux yeux glacials, s'appelle Evan McCone. Ils apprennent aussi qu'ils se trouvent sur la planète Etti 4, au cœur du Secteur Corporatif.

Etti 4 : Situé sur un itinéraire commercial important dans le secteur corporatif, Etti est le monde de plusieurs des cadres les plus riches et les plus influents du secteur. La planète n'a aucune ressource exportable, mais elle se fonde uniquement sur sa beauté et sa place pour attirer les visiteurs et les commerçants.

La traque

Quelques jours plus tard, arrive enfin le jour de la première émission pendant laquelle Lennox et les PJ sont présentés au public. C'est un véritable show avec un public, de la musique et le présentateur qui fait son numéro. Lennox, qui est présenté comme le mal en personne, est hué par la foule. Les chasseurs sont acclamés et la présence des PJ est perçue avec un grand intérêt par le public. Les PJ devraient se sentir mal à l'aise, à moins que certains aient une âme d'artiste cachée. Pendant l'émission, Lennox monte dans un petit vaisseau spatial automatisé et disparaît dans l'espace pour une destination qui reste inconnu de tout le monde.

Vingt quatre heures plus tard, il y a une nouvelle émission où la destination de Lennox est divulguée : Kalla . Selon des témoins, il aurait été repéré dans un petit hôtel. Les PJ et les chasseurs se mettent en route et empruntent une corvette pour se rendre sur la planète.

Kalla : Le site d'une université destiné à l'éducation des enfants des membres des autorités. Par conséquent, les matières principales la technique, le commerce, et la gestion avec très peu d'emphase sur les sciences humaines.

Sur place, les chasseurs s'installent dans un immeuble appartenant à Hologames et préparent leur équipement, armes, matériel de recherche, mais aussi matériel de tournage et de transmission des images. En effet, il est impératif que la chasse soit enregistrée pour être retransmise sur les ondes. Tant que les caméras ne sont pas prêtes, impossible de partir à la recherche de Lennox.

Quand enfin cet instant arrive, la chasse est ouverte. Les PJ vont avoir la surprise de voir qu'ils seront constamment accompagnés par des droïds qui filment tout ce qui se passe. A partir de cet instant, les événements vont essentiellement dépendre des actions des PJ. Ils peuvent très bien agir en collaboration avec les chasseurs ou s'en débarrasser pour agir seuls. Dans le second cas, les PJ sont considérés comme ayant rompu le contrat et seront eux aussi pourchassés.

Voilà à peu près ce qu'il se passe quoi qu'il en soit :

- Les chasseurs font le siège de l'hôtel où Lennox a été aperçu. Ce dernier le remarque et tente de tendre un piège aux chasseurs. Il s'enferme dans sa chambre puis s'enfuit par les conduits d'aération. A l'instant où les chasseurs commencent à envahir l'immeuble et attaque la chambre, Lennox est au sous-sol du bâtiment et bidouille le générateur de chauffage pour qu'il surchauffe et explose rapidement. Quand les

chasseurs se rendent compte que Lennox n'est plus dans sa chambre, Lennox s'est glissé dans les égouts, à l'abri de l'explosion qui détruit le bâtiment et tue une partie des chasseurs.

- Quelques heures plus tard, tandis que Lennox essaie de retrouver des contacts criminels qui pourraient lui fournir de l'aide, il se fait repérer par un policier. Lennox le tue et s'empare de son arme. Les chasseurs, prévenus aussitôt, arrivent sur le champ, Lennox vole un speeder et une folle poursuite s'en suit. Des chasseurs sont tués mais ils réussissent néanmoins à blesser Lennox.
- Lennox tente sa chance à l'astroport civil de Kalla. Il s'introduit dans un vaisseau qui doit transporter des étudiants et prend en otage la plupart d'entre eux.
- Des discussions s'engagent entre les chasseurs et Lennox. C'est l'occasion pour les PJ de passer du côté de Lennox et de quitter la planète avec le vaisseau de transport et les otages. Le vaisseau est poursuivi par des chasseurs qui ne tirent évidemment pas, mais qui obligent le transport à s'approcher d'une grosse corvette. Quelques minutes plus tard, ils sont piégés par un rayon tracteur.
- Au moment où les PJ se sentent perdus, quatre croiseurs Karrack apparaissent dans l'espace et commencent à tirer sur la corvette. Ce ne sont pas des croiseurs de la République ou du Secteur Corporatif mais ils semblent les aider à fuir. Si les PJ réfléchissent, une grosse surprise les attend car ils ont déjà eu affaire à eux (5)...
- Les PJ sont alors libre de calculer leur trajet et de partir en hyperspace. Ils ne peuvent aller très loin, mais au moins ils arrivent à quitter le Secteur Corporatif. Ensuite à eux de trouver un moyen pour retourner sur Coruscant.

Cette succession d'événements est donné à titre indicatif. Les PJ sont libres de faire ce qu'ils veulent à partir du moment où ils sont sur Kalla. Il est à parier qu'ils vont avoir envie de fausser compagnie aux chasseurs et aux caméras dès que possible. Mais quelle que soit la solution choisie, il se rendront compte qu'ils bénéficient à un moment où à un autre d'une aide providentielle. Peut être verront-ils à un moment une silhouette mystérieuse abattre un ennemi au bon moment. Pas très loin de là, le Spectre veille sur eux...

(A Suivre...)

- (1) cf. personnages de la campagne
- (2) cf. Une épée contre un blaster
- (3) cf. Pour un peu d'épice
- (4) inspiré du roman Running Man de Stephen King
- (5) cf. L'Epreuve