

Au cœur du mal

Précieuses informations

Quelques semaines après la récupération de Ben Lennox des mains du Secteur Corporatif et sa "prise en charge" par la Nouvelle République (1), de nombreuses informations ont pu être obtenues sur la localisation du croiseur Sluissi. En réalité, Ben Lennox ne connaît pas les coordonnées précises du vaisseau, mais il a de nombreux indices sur la manière de la retrouver.

Il a relevé de nombreux transferts réguliers de matériel, d'équipement, de nourriture qui correspond à ce qui est nécessaire à la maintenance, l'approvisionnement et la réparation d'un croiseur Sluissi. Lennox a rapidement noté que ces transferts au sein du Secteur Corporatif étaient suspects: contrairement à n'importe quel transfert au sein du Secteur, ceux-ci n'ont pas de destination, ce qui est étonnant quand on connaît la tendance procédurière des autorités. En conséquence, il semble que le croiseur se cache quelque part dans ce secteur ce qui veut dire que quelle que soit l'implication des autorités locales, les adversaires de la Nouvelle République ont de nombreux appuis dans ce secteur. Normalement, cela ne devrait pas étonner les PJ puisqu'ils ont déjà eu affaire à Anton DeWolf, qui a une position officielle.

Plus pratiquement, les informations que donne Lennox permet d'établir une piste pour remonter jusqu'au croiseur. Les transports sont originaires de différents planètes du Secteur Corporatif, chacune produisant un type de produit spécifique: pièces de vaisseaux, droïds, équipement informatique, etc. La plupart de ces planètes ont un système de sécurité très développé à cause de la "sensibilité" de la production. Heureusement, un des types de produit transporté est bien moins surveillé et protégé: la nourriture.

Les transports de nourriture proviennent de la planète Orron III.

Orron III: Une planète agricole fertile à un emplacement stratégique dans le secteur corporatif. Ce monde vert et bleu n'a presque aucune inclinaison axiale, ayant pour résultat une saison fertile pendant toute l'année. Les autorités du secteur corporatif exploitent les zones sans fin avec des droïds agricoles, et ont construit une ville qui est un centre de calcul pour toute la planète. Le seul trafic spatial autorisé sur le monde sont les vaisseaux des autorités et des barges agricoles automatisées. L'astroport est extrêmement grand, construit pour faciliter les robots-barges à arriver et à partir.

Cette planète, quoique très difficile à accéder est celle où la sécurité est la moins sévère. Malgré l'automatisation outrancière de la planète, il y a tout de même une légère population locale composée d'ouvriers qui sont employés pour des tâches subalternes, souvent ingrates et dégradantes. A partir de ces informations, le plan mis en place par la Nouvelle République va être d'envoyer les PJ sur Orron III comme ouvriers afin qu'ils localisent le prochain transport suspect. Une fois chose faite, ils devront s'introduire dans le transport et se laisser conduire jusqu'au croiseur. Rendus à destination, les PJ devront infiltrer le vaisseau et envoyer un message grâce à une balise. Quelques heures plus tard, une flotte Républicaine devrait arriver pour s'occuper de la situation.

Note au MJ: En principe, jusqu'à Orron III, il ne doit rien se passer de fâcheux. Les PJ sont sensés passer la frontière du Secteur Corporatif grâce à un réseau de contrebandiers (N'oublions pas que le beau-père de Corran Horn est un contrebandier très connu.) Et arriver

sur la planète avec un contrat d'embauche en bonne et due forme. Si vous voulez émailler ce voyage par quelques incidents de votre cru, n'hésitez pas.

Les pieds dans la boue

Les PJ sont accueillis à l'astroport par des droïds qui leur indiquent leurs affectations et leurs quartiers. Après un bref passage pour déposer leurs affaires, les PJ sont rapidement envoyés sur leur lieu de travail. Transportés par des véhicules automatiques, les PJ peuvent voir en partie la ville où ils se trouvent. Les PJ devraient remarquer l'automatisation outrancière des usines de traitement agro-alimentaires et l'omniprésence des droïds. Cela devrait intriguer les PJ qui se demanderont quels types de travaux ne peuvent être effectués par des droïds. Ils auront rapidement la réponse : des travaux dégradants que même les droïds refusent.

On peut noter par exemple :

- Usine de production de glucose. Ces usines transforment les céréales en glucose grâce à l'action chimique d'enzymes. Il s'agit d'une reproduction à grande échelle de la digestion. À la sortie de l'usine, d'un côté, d'immenses cuves automatisées viennent se remplir de glucose liquide pour aller à l'astroport; de l'autre côté, le reste de la digestion (c'est de la merde, quoi !) est transporté par des droïds d'épandage dans les champs. Les PJ sont affectés au nettoyage des installations.
- Nettoyage des silos à céréales. Le travail est un peu identique à l'affectation précédente, mais au lieu de l'odeur et le dégoût, les PJ devront subir la poussière et les démangeaisons.
- Cueillette de fruits dans les plantations. C'est un travail un peu plus valorisant mais guère moins fatiguant. Passer huit heures les bras levés à cueillir des fruits très délicats sur des arbustes n'a rien d'une partie de plaisir. Pour les PJ qui ont un peu plus de chance, ils doivent trier les fruits et les disposer dans des containers à un rythme infernal.

Quelles que soient les affectations des PJ, à la fin de chaque journée ils doivent faire un jet de résistance difficile pour faire autre chose que manger en vitesse et aller se coucher. Pour ceux qui tiennent encore debout, ils n'ont comme distraction que les chaînes holos du Secteur Corporatif, les parties de cartes avec les autres ouvriers, une petite cantina pour boire des boissons peu alcoolisées et un magasin qui vend des objets usuels.

Si les PJ sont un peu curieux et s'adressent aux bonnes personnes, ils peuvent rentrer en contact avec quelques individus "hors la loi". Ces derniers sont des petites frappes capables de fournir aux PJ un peu de matériel (pas d'armes) ou quelques informations (comment éviter des patrouilles de droïds de sécurité). Tout cela doit bien sûr se payer en monnaie locale, le Vertex Cristallin (10 vertex égal environ 1 crédit républicain) et si les PJ sortent des crédits républicains, ils seront à la fois identifiés comme républicains et à la fois escroqués sur le taux de conversion des monnaies. Si les PJ n'ont pas de Vertex, ils devront attendre la fin de la semaine pour recevoir leur salaire hebdomadaire de 2000 vertex.

En ce qui concerne leur mission, les PJ doivent localiser le prochain transport pour le croiseur en se connectant à un ordinateur de l'astroport ou du centre de contrôle de la ville. Les PJ doivent d'abord sortir du quartier des ouvriers et traverser la ville en évitant les patrouilles de droïds de sécurité (discretion moyen). Ces derniers ne sont pas dangereux. S'ils interceptent les PJ, ils sont accompagnés jusqu'à leurs quartiers et reçoivent un blâme disciplinaire. Au bout de trois blâmes, les PJ sont mis en quartier d'isolation et sont renvoyés sur le prochain transport.

Le centre de contrôle est une immense tour qui domine la ville. S'y introduire pour trouver une borne informatique n'est pas trop compliqué, mais en revanche trouver les informations recherchées demandera du temps et beaucoup de doigté. Etant donné le nombre de données à trier pour rechercher la bonne, il faut des jets très difficiles. Si ces jets sont ratés d'au moins 10, les PJ se font repérer et des droïds de sécurité arrivent. Ils ne sont pas aussi enclins à discuter que ceux de la ville et utilisent leurs armes s'ils repèrent les intrus.

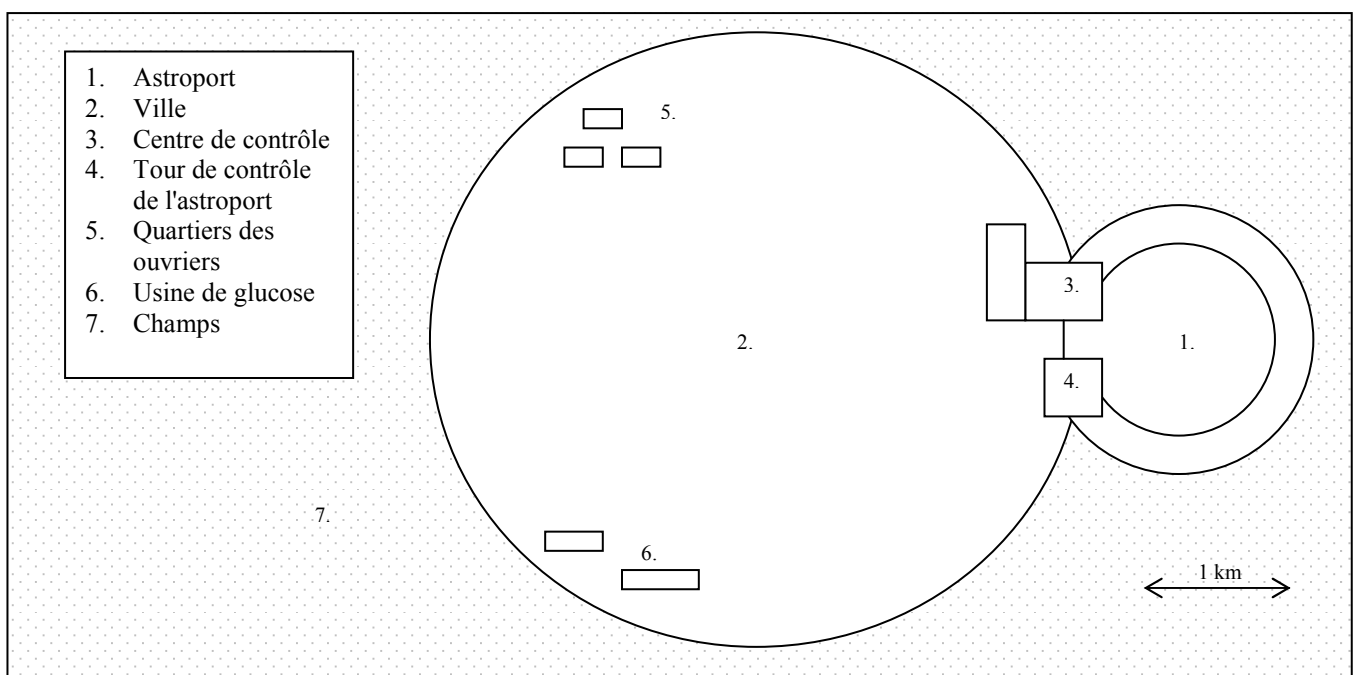
A l'astroport, l'opération sera plus simple à condition que les PJ arrivent à passer le mur d'enceinte de 10 mètres de haut qui entoure l'ensemble. A l'intérieur, ils pourront observer le spectacle des barges automatiques atterrir dans des hangars individuels, se faire charger en quelques minutes et décoller. Il est moyennement facile de se connecter sur une borne informatique et trouver la date du prochain transport.

Le transport doit faire une halte sur la planète à la fin de la semaine d'arrivée des PJ, la nuit suivant la réception de leur paye, à 3h05 et repartir 35 minutes plus tard. Le transport doit être de retour 95 heures plus tard. Si les PJ cherchent des détails sur le type de vaisseau, ils pourront remarquer que c'est une barge automatique munie d'hyperpropulseurs. Il est prévu pour contenir une centaine de petits containers hermétiques fixés sur des rails de rangement. Il n'est pas prévu de système de survie pour les humains, ce qui veut dire qu'il n'y a ni de système de purification de l'air ni de chauffage (chaque container a son propre système). Un masque respiratoire et une combinaison chauffante sont absolument nécessaires.

Une fois ces informations trouvées, il ne reste plus aux PJ qu'à préparer un plan convenable et trouver le matériel nécessaire. En ce qui concerne le matériel, les PJ devront marchander avec le petit réseau de contrebande. En ce qui concerne le plan pour s'introduire d'abord dans l'astroport, puis dans le transport, les PJ ne devraient pas avoir de difficultés puisqu'ils y sont déjà allés.

Une fois que la barge a quitté le sol de Orron III, les PJ ont 46 heures à patienter dans le froid et l'obscurité de la cale.

Petit schéma représentant la ville :



La base

Les PJ vont atteindre à partir de cet instant un des points culminant de leur existence puisque la barge va les amener vers une des bases principales de leurs ennemis. Le nom de code de cette base est "Moon Base II". Il s'agit d'un ensemble composé d'une énorme station de construction et d'une flotte dont le bâtiment principal est le croiseur Sluissi. La base contient plusieurs milliers d'hommes qui sont presque tous infestés par des micro-droïds (2) et qui agissent dans la base comme dans une fourmilière, répondant au signaux du réseau de micro-droïds.

Les hommes sont tous habillés d'uniformes ou de tenues de travail affublés d'un signe distinctif qui est un cercle rouge. Il s'agit du symbole de leur organisation, "La Lune Rouge".

La station est composée de deux cylindres allongés. Sur le cylindre supérieur, qui contient, entre autres, les quartiers des hommes, sont attachées trois plates-formes d'atterrissage et d'entretien des vaisseaux. Le croiseur Sluissi est arrimé à l'un d'eux. Sur le cylindre inférieur sont attachés trois centres techniques de construction, de recherche et d'expérimentation.

Le transport des PJ arrivent sur une plate-forme, celle destinée à la réception et le stockage du matériel de maintenance et du ravitaillement. La barge s'arrime à un sas qui s'ouvre sur un hangar rempli de caisses et laisse le passage à deux manutentionnaires conduisant un véhicule de déchargement. Ces hommes font des aller-retour réguliers. Si les PJ observent attentivement, ils verront que le passage est libre pendant trente secondes après le départ des deux hommes et qu'en courant, ils peuvent quitter la barge et se précipiter se cacher derrière une caisse. Une autre solution est de s'introduire à l'intérieur d'une caisse (si les PJ arrivent à se débarrasser de ce qu'elle contient sans laisser de traces) et de se laisser conduire à l'intérieur. En revanche, l'idée de neutraliser les hommes est très mauvaise.

A partir de cet instant, les PJ sont libres de faire comme ils veulent. Il y a certainement beaucoup de chances pour que les PJ pensent qu'ils sont dans le croiseur, mais ce n'est pas le cas, ce qui devrait les désorienter. Ils doivent avant tout pirater un ordinateur pour trouver un plan plus ou moins sommaire. Ensuite, les PJ doivent trouver un moyen de se déplacer sans se faire remarquer. Car le mot d'ordre est DISCRETION ! A cause des micros-droïds, il suffit qu'une seule personne ait une altercation avec un PJ pour que toute la base soit au courant. Le meilleur moyen d'éviter de ne pas ameuter tout le monde est de passer par le système d'aération et les couloirs de maintenance. Malgré cela, cela ne devrait pas éviter d'avoir de mauvaises rencontres (droïds de maintenance, dianogas, etc.)

Voici une description succincte avec un minimum de précisions pour le MJ. Il ne s'agit pas de décrire une à une toutes les pièces de la base, mais de donner quelques indications sur les principaux quartiers. Pour avoir plus de détail, il vaut mieux préparer à l'avance quelques pièces de divers types ou s'inspirer de livres comme "Dossier technique de l'Etoile de la Mort".

1. Quais d'embarquements: a) transports b) vaisseaux militaires c) croiseur

C'est en a) que la barge des PJ arrive. Il s'agit des emplacements réservés aux transports. A l'arrivée des PJ il y a trois autres transports de divers tailles et non armés qui y sont posés. En b) il y a des vaisseaux armés: Une frégate Corellienne et un croiseur de classe Gardien. Ce sont des vaisseaux qui ont été capturés et dont les équipages ont été conditionnés. En

c) est arrimé le croiseur Sluissi. L'accès aux transports est facile car peu gardé. En revanche les vaisseaux armés sont beaucoup mieux protégés et leurs équipages sont au complet.

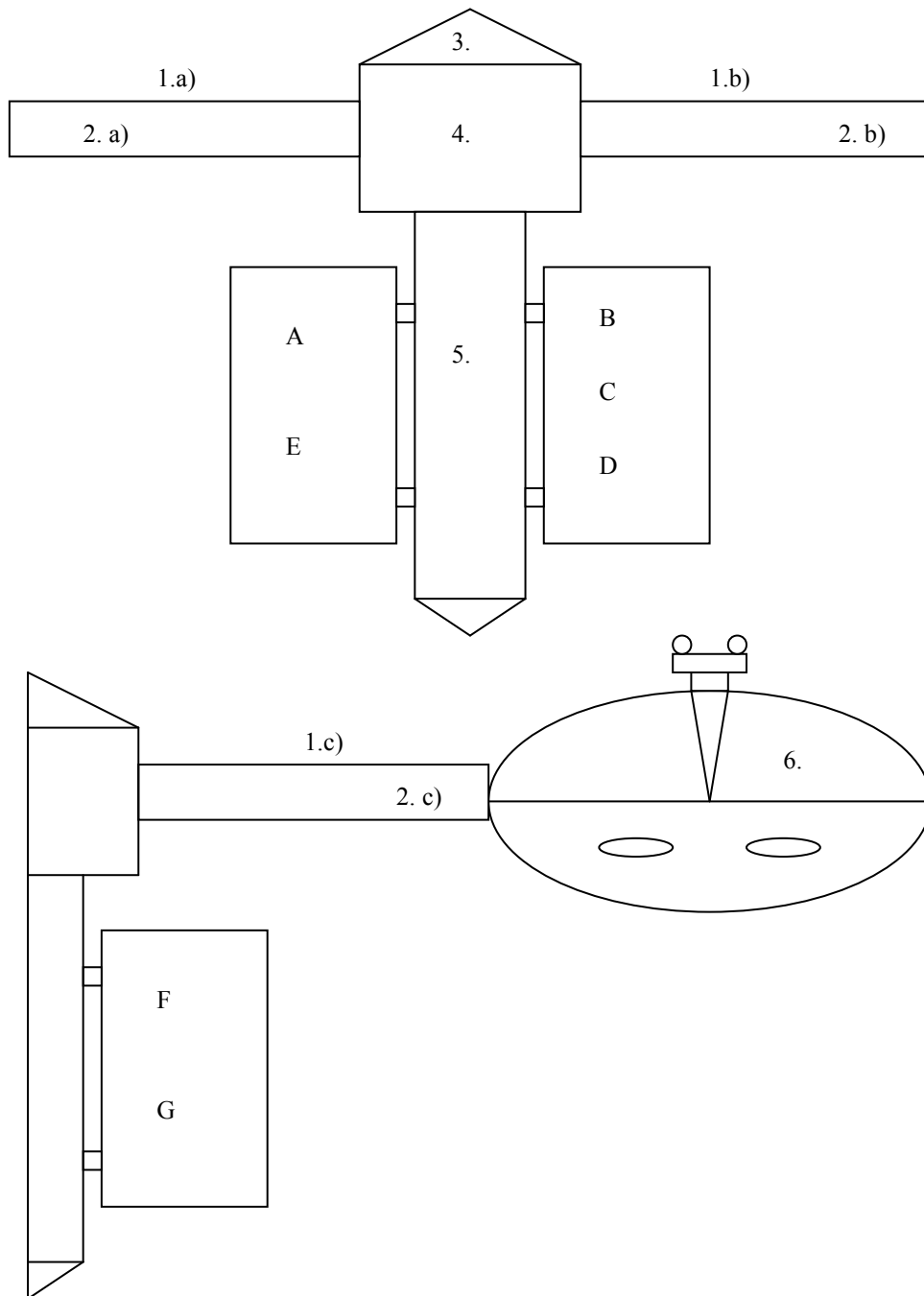
2. Entrepôts: a) matériel de maintenance de la base, provisions. b) matériel de maintenance des vaisseaux, ateliers de réparation, pièces détachées, armement. c) matériel de maintenance du croiseur. Des râteliers magnétiques provenant du pont hangar de chasseurs sont en transit vers le croiseur.
3. Poste de contrôle: C'est le poste de contrôle de la base. C'est ici que se trouve le principal centre de communication de la base et c'est un bon endroit pour connecter la balise. Cette balise n'est pas un émetteur mais juste un datapad contenant le signal devant être envoyé à la flotte de la République. Ce datapad doit être branché par un jet de communication moyen et un jet de programmation ordinateur difficile. Le plus compliqué est d'éviter de rencontrer un membre de l'équipage qui est ici très nombreux.
4. Quartiers d'habitation.
5. Réacteur central: Si les PJ n'ont pas peur d'affronter les dangers des radiations, ils peuvent emprunter des couloirs de maintenance, seulement occupés par des droïds, comme raccourcis pour passer rapidement d'un quartier à un autre sans utiliser les turbo ascenseurs.
6. Croiseur Sluissi. Pratiquement inaccessible, que ce soit de l'intérieur car les accès sont sévèrement gardés ou que se soit de l'extérieur car un vaisseau suspect sera immédiatement capturé ou abattu.

La partie inférieure de la base n'a rien de commun avec la partie supérieure. Il y a beaucoup moins d'hommes, mais ils sont beaucoup mieux armés et aux aguets.

- A. Centre de construction de micro-droïds: C'est là que sont construits les micros-droïds. Il y a plusieurs dizaines de chaînes de fabrication. Les PJ devraient comprendre avec horreur que le nombre de droïds est si important qu'il serait possible de contrôler la population de nombreuses planètes.
- B. Centre de recherche E.T. Cela ne devrait pas surprendre les PJ de voir des savants en blouses blanches faire des expériences d'implantation de micro-droïds sur des non-humains. Comme l'ont certainement remarqué les PJ, les micro-droïds ne fonctionnent que sur les humains. Les effets obtenus sur les non-humains infectés varient énormément selon les espèces. Sur certaines espèces, cela ne marche tout simplement pas, mais sur d'autre cela rend totalement apathique ou dangereusement violent.
- C. Quartiers de sécurité. Ces quartiers de sécurité sont utilisés pour emprisonner les équipages humains des vaisseaux capturés en attente de conditionnement et les pauvres victimes non-humaines alimentant le centre de recherche E.T.
- D. Centre de rééducation: C'est ici que sont conditionnés les humains des vaisseaux capturés. Ceux-ci sont sévèrement entravés et maintenus immobiles tandis que des micro-droïds sont introduits dans leur gorge par des espèces de tentacules mécaniques. Quelques minutes plus tard, les hommes sont libérés et agissent comme des zombies.
- E. Centre de préparation des droïds sondes: Les micro-droïds sont soigneusement entreposés dans des droïds sondes hyperspatiales. Ces droïds sondes sont capables de passer en hyperspace et d'atteindre une planète ou d'éperonner un gros vaisseaux pour déverser leur cargaison de micro-droïds sur la population ou l'équipage.
- F. Chantier de construction de chasseur: Cet endroit ressemble au centre de construction de micro-droïds. Les chasseurs qui sont construits sont en fait des drones regroupés par quatre. En combat, les chasseurs peuvent se scinder et chaque drone est autonome. Ces

drônes utilisent la même technologie que les micro-droïds. Ils composent chacun une partie d'un ensemble intelligent et capable d'agir en concert (3).

- G. Pont hangar: C'est là que sont momentanément entreposés les droïds sondes et les chasseurs. Ils sont installés sur des immenses râteliers magnétiques. Ces râteliers sont transportés sur le croiseur sluissi et les autres vaisseaux de guerre. Le pont hangar fait aussi office de piste de lancement et d'atterrissage des chasseurs en cas de besoin. Il contient aussi un poste de contrôle et de communication qui est bien moins sécurisé qu'en 3. mais qui est bien moins puissant. Il contient aussi deux navettes non armées.



Quelles que soient les actions des PJ, il arrivera certainement plusieurs chose:

- Les PJ vont installer la balise et lancer le message. Si les PJ y parviennent sans aucun incident, le message va être reçu par une flotte républicaine qui se trouve à la frontière du

Secteur Corporatif. En revanche, si les PJ commettent une erreur (ils perdent la balise et essaient d'envoyer un message malgré tout, ils ne transmettent pas correctement le signal), outre le fait que la flotte ne recevra pas le message, les autorités du Secteur risquent d'envoyer quelques vaisseaux pour voir ce qui se passe.

- Les PJ vont fatalement se faire repérer. Il est impossible de réussir leur mission sans, à un moment ou un autre, agir à visage découvert. Aussitôt, la chasse est donnée. Heureusement pour les PJ (ou malheureusement), Anton DeWolf est présent sur la base. Trop présomptueux pour un implanté, il va tenter de s'occuper seul de l'affaire et de s'amuser un peu pour les PJ. Cela devrait finir par un combat épique.
- Les PJ vont s'échapper de la base. Il y a plusieurs vaisseaux à leur disposition. Les PJ devront choisir entre prendre un transport peu puissant mais facile d'accès ou un vaisseau puissant mais bien gardé.

Note au MJ: Difficile de prévoir comment cela va terminer. Si les PJ ont vraiment beaucoup de difficulté, il est probable qu'ils reçoivent une aide providentielle de la part du Spectre pendant leur fuite. Les quatre croiseurs Karrack du Spectre peuvent apparaître à un moment opportun pour aider les PJ.

Si tout se passe bien, à leur retour à Coruscant, les PJ apprendront que la flotte républicaine est bien partie. Malheureusement, "Moon Base II" saura accueillir la flotte et il est à prévoir que les vaisseaux seront capturés et leurs équipages conditionnés.

Mais ce n'est pas le plus inquiétant. Depuis plusieurs jours de nombreux systèmes ne répondent plus et la République est sur le sentier de la guerre. Le temps de la confrontation semble arriver.

(A Suivre...)

- (1) cf. La Grande Traque
- (2) cf. Droïds Snatchers
- (3) cf. Pêche au gros