

Un sauvetage désespéré

La flotte de l'Alliance rebelle fait face à une attaque impériale. Débordée, elle saute dans l'hyperespace pour échapper à l'assaut et tendre un piège aux vaisseaux impériaux.

Les PJ forment une escouade d'assaut à bord d'un U-Wing, chargés de remettre en état de marche une ancienne batterie de canons à ions sur la planète Teth pour réduire à néant la flotte impériale.

Les PJ:

- un pilote (humaine)
- un mécano (rodienne)
- un trooper de choc (noghri)
- un spécialisé en furtivité (bothan)
- un polyvalent-médecin (humain)

Fuir le champ de bataille spatial

L'histoire se déroule après la bataille de Yavin. Un convoi de vaisseaux rebelles traverse la galaxie pour venir en aide à des populations opprimées par l'empire et les gagner à sa cause. Malheureusement, ce convoi est intercepté par une flotte impériale. L'affrontement fait rage. Les vaisseaux sont de force similaire, mais l'Empire, mieux équipé en chasseurs, peut faire pencher la balance en sa faveur. C'est pourquoi un plan de sauvetage pour prendre au piège la flotte impériale a été établi.

Les PJ se trouvent dans le hangar principal d'un croiseur stellaire MC80 Mon Calamari, devant le chasseur U-Wing, et sont en train de recevoir leur briefing de mission. Le croiseur est secoué par des tirs de Destroyer impérial, mais les boucliers déflecteurs semblent tenir bon. Enfin, pour l'instant.

“Unité [...], préparez-vous à partir, leur annonce un officier calamarien. Voici les derniers détails de votre mission. Vous allez rejoindre le système Teth. Nous savons qu'il existe sur cette planète une ancienne batterie de canons à ions républicaine, qui a servi pendant la guerre des clones. Il vous faudra la trouver et la remettre en état de marche. Pendant ce temps, la flotte aura sauté en hyperespace vers Teth. La flotte impériale nous suivra sans aucun doute, et vous ferez feu à ce moment-là sur ses vaisseaux capitaux, qui tomberont à notre merci.

Vous ne pourrez disposer que de ce U-Wing, tous nos autres vaisseaux sont mobilisés pour la bataille. Nous tenterons de tenir aussi longtemps que possible, mais la situation est critique et vous devrez faire aussi vite que possible. Vous pourrez nous transmettre un signal si vous êtes prêts et que la flotte n'est pas encore dans l'orbite de Teth. Emportez votre paquetage et préparez vous à quitter le hangar, que la Force soit avec vous!”

Les PJ sont déjà équipés, mais il leur est possible de choisir un peu d'équipement supplémentaire (qui aurait été oublié). En toute logique, il devrait y avoir au minimum un pilote et un mécanicien, bien que la mission puisse être réussie tout de même sans eux.

Une fois le pilote et le copilote installés, le U-Wing quitte le hangar. Alors que le copilote entre les coordonnées d'astrogation de la planète Teth, le vaisseau tremble: un à deux TIE (de type chasseur ou defender) prennent le U-Wing en chasse!

Il est possible de tenter de les abattre (mais très difficile, le U-Wing étant vraiment beaucoup moins maniable que les TIE): soit avec une manoeuvre exceptionnelle (type **pilotage espace intimidant**), soit en larguant une tourelle ionique (qui fera diversion le temps de sauter en hyperspace). Il est aussi possible de sauter directement en hyperspace, mais alors le **test d'astrogation sera difficile avec un dé d'infortune**.

Si le ou les TIE sont abattus, le **test d'astrogation sera difficile avec un dé de fortune**.

Intercepteur TIE:



Canons laser avant: dégâts 6, critique 3, portée courte

Artillerie: 1 / AGI: 3

U-Wing:



Canons à ions avant: dégâts 5, critique 4, portée courte

Échec du test astrogation: les PJ mettent plus de temps pour trouver la planète en sortant de l'hyperspace un peu trop loin (**les stormtroopers débarqueront plus rapidement**).

En vue de la planète Teth

La planète Teth est une planète tellurique, à atmosphère respirable, aux paysages de plaines, forêts, jungles et marais. Elle a été le théâtre d'affrontements durant la guerre des clones, et est désormais habitée par de petites communautés humaines disséminées sur la planète.

Les PJ arrivent en orbite de Teth, mais la localisation précise de la batterie ne leur est pas connue. Ils peuvent tenter un test d'informatique pour essayer de localiser la batterie grâce aux capteurs du U-Wing, mais ceux-ci sont limités (**test informatique difficile**). S'ils réussissent, ils parviennent à localiser la batterie. Néanmoins, le passage du U-Wing au-dessus alertera les trandoshsans qui l'occupent. S'ils ratent, alors ils passent un peu de temps à surveiller l'horizon (les PJ qui guettent l'horizon peuvent tenter un test de perception intimidant pour apercevoir la batterie).

Enfin, alors qu'un des PJ voit pointer les canons au-delà des arbres, un des moteurs se met à avoir des ratés, conséquence d'un tir des TIE avant le saut en hyperspace: le vaisseau se met à perdre de l'altitude, et les PJ doivent atterrir en urgence, bien qu'ils savent désormais dans quelle direction aller.

Poser le U-Wing pourra poser problème si le pilote est particulièrement maladroit (**pilotage planétaire moyen**), mais le U-Wing sera plus ou moins endommagé (et prêt à repartir) en fonction du nombre de menaces.

- : dommages très superficiels
- : coque endommagée (points de dégâts)
- : boucliers déflecteurs réduits à 50%
- : Coque et boucliers endommagés

Peu importe l'endroit où les PJ se posent, ils débarqueront sans trop de soucis dans un environnement forestier, paisible et peu dense.

Quand ils atterrissent, ils ont une heure IRL pour remettre en route la station avant l'arrivée de la flotte impériale.

Après quelques mètres de progression, les PJ entendent un bourdonnement dont l'intensité augmente. Un test de connaissance bordure extérieure difficile permet d'identifier ce son comme le battement d'ailes de Can-cell, des libellules géantes pourvues de bras. Elles essayent de se saisir des PJ et de les laisser tomber pour les blesser (1 pt de dégât si échec à un **test d'athlétisme moyen**).

Il y a trois libellules, les tirs se font à portée courte, avec un dé d'infortune (cible mouvante et en vol).

Une fois les créatures abattues, les PJ peuvent se remettre en route et décider de l'ordre de marche. Ils finissent par arriver en vue de la batterie de canons à ions. Des voix et des bruits se font entendre à bonne distance: une chose est sûre, la batterie est occupée. Les PJ sont dans un environnement de sous-bois constitué d'arbres et de buissons. Si un ou plusieurs PJ décident de faire une reconnaissance, ils obtiennent des informations en fonction de la difficulté du test choisi.

- **Difficulté moyenne réussie:** la carte du périmètre de la batterie
- **Difficulté difficile réussie:** le périmètre de la batterie et le nombre de trandoshans à l'extérieur
- **Difficulté intimidante réussie:** périmètre, nombre et position des trandoshans

Pour tout test raté, seule la position de la batterie ainsi que de la porte (en façade du socle) est connue. En cas de **désastre**, deux trandoshans se lancent à la poursuite du ou des PJ.

La batterie de canons à ions

La batterie de canons a été abandonnée après la guerre des clones, et sert aujourd'hui de repaire à une bande de trandoshans qui vivent de contrebande et de piraterie. Le matériel qu'ils entreposent un peu partout est rangé dans des conteneurs métalliques. Ils contiennent essentiellement des pièces de vaisseaux, des flexibles, des produits de luxe volés (tissus, nourriture, drogues). Ils ont installé leurs quartiers dans la station même. Ils disposent d'un

vaisseau d'abordage, stationné devant la station. Quelques sentinelles patrouillent et surveillent les alentours (5 trandoshans). Les trandoshans sont équipés de fusils blaster ou de pistolets blaster lourds, la plupart portent des armures légères.

Contrebandier Trandoshan



Pugilat: 2

Distance arme lourde/légère: 1

Perception: 1

Vibro-hache: dégâts 6, critique 2, portée courte

Fusil blaster léger: dégâts 8, critique 3, portée moyenne, distance arme lourde

Pistolet blaster: dégâts 6, critique 3, portée moyenne, distance arme légère

Le bâtiment qui abrite la station de contrôle du canon à ion est un grand bâtiment à base circulaire en béton renforcé de duracier. Une seule porte mène à la salle principale, elle est ouverte en temps normal, mais sera fermée en cas d'attaque.

La station est composée des salles suivantes:

- Salle principale: contient les équipements de contrôle et d'acquisition des cibles et de tir du canon à ion. Les trandoshans utilisent la salle pour entreposer leurs cargaisons et y vivre (**4 trandoshans en plus des sentinelles extérieures**). Sur le côté, une salle verrouillée (informatique difficile) contient d'autres babioles, mais également deux mines anti-personnelles
- Quartier du personnel: à l'étage inférieur, des cabines, dortoirs et réfectoire pour la vingtaine de soldats qui défendaient et occupaient la station. Peu de choses ont été laissées par les trandoshans (**deux trandoshans en embuscade après avoir entendu l'assaut, ou surpris si la base est prise discrètement**). L'ambiance est triste, avec un éclairage faiblard et intermittent
- Salle des systèmes: le cœur informatique de la station, où l'énergie du générateur est amplifiée et modulée pour être transformée en projectile atmosphérique. Les trandoshans semblent ne s'être jamais aventurés à ce niveau, qui a été barricadé non pas comme pour dissuader quiconque d'y descendre, mais pour empêcher d'accéder au niveau du quartier du personnel. Pour libérer la porte, il suffit de passer un peu de temps avec des outils de mécanicien pour défaire les soudures qui ont été faites depuis l'intérieur, mais cela fait perdre du temps à l'escouade.
Alors que les soudures sautent les unes après les autres, un bruit de vérins et de métal se fait entendre: le tube métallique central n'était pas un pilier ou une conduite, mais **le réceptacle d'un droïde IG**, programmé pour empêcher quiconque tenterait de forcer la porte (**il l'annoncera de vive voix aux PJ avant de faire feu sur eux**).
- Salle des générateurs: dans ce niveau qui descend à plusieurs mètres sous terre, la faille géothermique sur laquelle est bâtie la station alimente d'immenses pompes qui en tirent de l'énergie, qui est emmagasinée, comprimée et modulée pour pouvoir tirer les projectiles ioniques. Ce niveau est extrêmement sombre, inexploré des

trandoshans. En réalité, un serpent géant [ou équivalent] a pris ses quartiers à ce niveau, attiré par la chaleur de la géothermie. C'est probablement lui qui a poussé les trandoshans à barricader l'entrée aux niveaux inférieurs.

Sur un test de **perception difficile**, les PJ peuvent trouver de l'équipement des trandoshans qui puisse être utile lors de l'assaut final des stormtroopers (grenades, bouclier, vibrolame).

L'alimentation de la batterie est interrompue par l'installation du serpent géant: la conduite de captage de l'énergie géothermique est coupée, c'est pourquoi les niveaux inférieurs sont aussi chauds. Il va alors falloir réparer avec succès cette conduite (**mécanique difficile**). Cela est à portée des PJ, mais chaque échec leur fait simplement perdre du temps pour obtenir une bonne étanchéité.

La bête des profondeurs

Le PJ mécanicien identifie l'origine du dysfonctionnement du système: la conduite de captage souterraine est coupée, il va falloir descendre pour la réparer.

Or dans les profondeurs s'est installée une créature qui a terrorisé les trandoshans: une espèce de serpent aux dents acérées et avec un dard de scorpion. Heureusement pour eux, la bête préfère la chaleur des profondeurs et ne remonte pas en surface, mais plus d'un trandoshan s'est fait attraper par le redoutable prédateur.

La salle de captage est une vaste salle au sol et aux parois rocheuses, dans laquelle une machinerie a été installée. Il y fait complètement noir pour les PJ (sauf si vision dans le noir, ou implant/lunette de vision nocturne), et la chaleur est intense (45°C), ce qui génère du stress (1 point à chaque tour, qui disparaît de 50% après l'affrontement).

Reptile des profondeurs:

PV: 30

CàC: 1d10 (morsure), 1 dé vert, 2 dés jaunes

Dard: 2d6, 2 dés verts, 1 dé jaune

Une fois la bête terrassée, il va également falloir redémarrer les systèmes, les générateurs et calibrer les systèmes de visée.

Le test à réussir sera une combinaison de tests mécanique et informatique, tous deux de difficulté **intimidante améliorée une fois**. Les PJ peuvent bien sûr s'aider pour réussir.

- **Premier échec:** 3 points de stress, la flotte rebelle entre en orbite de Teth
- **Deuxième échec:** 1 point de blessure pour s'être blessé en réparant la station
- **Troisième échec:** la flotte impériale a rejoint l'orbite de Teth et engage le combat
- **Quatrième échec:** une frégate Nébulon-B est abattue

Tirer au canon à ions

Une fois le canon à ion remis en marche, il est possible de faire feu, en liaison avec la flotte rebelle. C'est l'amiral qui guidera les PJ et leur donnera les cibles à abattre en priorité. Pour réussir un tir, il faut réussir un jet en informatique pour bien calibrer la console d'acquisition de la cible. **Le jet variera de moyen à difficile, avec des dés d'infortune ou de fortune en fonction de la qualité de la réparation.**

Mais la partie est loin d'être gagnée. Alors que les PJ communiquent avec la flotte de l'Alliance, celle-ci leur indique qu'un vaisseau de transport a été détaché de la flotte impériale, et qu'il se dirige vers la planète: le plan de l'Alliance semble découvert!

Les PJ peuvent utiliser le radar primitif (**informatique difficile**) de la station pour déterminer la position du vaisseau de transport, voire même sa taille et son modèle en fonction du résultat du test.

L'empire a détaché une barge de transport de troupes, embarquant plusieurs dizaines de stormtroopers.

L'escouade d'assaut est composée pour moitié de stormtroopers réguliers, équipés de fusils blaster légers et d'une cuirasse de combat, certains sont équipés de lance-missiles; de stormtroopers d'élite équipés de fusils blaster lourds. La barge contient **35 soldats** au total (33 stormtroopers et deux darktroopers).

Stormtrooper

VIG: 2 AGI: 2 INT: 2 RUS: 2 VOL: 2 PRE: 2

Seuil de blessure: 5

Encaissement: 1

Distance arme lourde: 1

Distance arme légère: 1

Perception: 2

Fusil blaster lourd: dégâts 9, critique 3, portée longue

Les PJ ont alors quelques minutes pour s'organiser et tenter de repousser l'assaut des stormtroopers. Ils peuvent être tentés d'utiliser le U-Wing pour abattre le vaisseau de transport. S'il est en parfait état de marche, alors la barge aura atterri et les stormtroopers bénéficient du couvert de la forêt. Il est possible qu'un PJ veuille s'emparer du vaisseau pour attaquer les stormtroopers. Il pourra faire feu sur une cible s'il réussit un test de **informatique moyen avec un dé d'infortune**, et ensuite un test d'**artillerie moyen avec un dé d'infortune**.

S'il a été endommagé, il pourra tout juste être déplacé pour être mis en position de tir, depuis le blaster à répétition ou l'armement principal du vaisseau. Le but est que les PJ puissent utiliser le vaisseau malgré tout, mais pas pour abattre la barge ou décimer les troupes.

Blaster lourd à répétition du U-Wing:

Artillerie

Dégâts: 15 - critique: 2 - portée: longue

Les PJ peuvent utiliser tout ce qui leur passent par la tête pour se barricader, que ce soit la contrebande des trandoshans (des caisses pleines de marchandises volées comme des pièces de airspeeder), les arbres de la forêt pour éventuellement créer des pièges, le U-Wing pour barricader la porte, utiliser leurs grenades pour fabriquer des pièges ou des mines, voire même se poster dans un arbre pour pouvoir tirer sur l'ennemi sans être vu.

Pour simplifier le combat, on pourra diviser le champ de bataille en trois zones: l'espace dégagé entre la porte et la forêt, l'arrière de la station, et la forêt elle-même: c'est là qu'auront lieu les combats. Les PJ peuvent choisir de combattre tous ensemble, ou d'en laisser un pour tirer au canon à ions. Si personne ne tire au canon, la flotte rebelle subira de lourdes pertes.

Si les PJ s'en sortent trop bien, les stormtroopers déploieront un blaster lourd à répétition ou un blaster fixe à lance-missiles, de manière à faire reculer les PJ. L'arme lourde sera toujours fixe et placée de telle manière à permettre aux PJ de se replier sans être continuellement sous son feu.

Si les stormtroopers arrivent à isoler certains les PJ, il est possible d'intégrer un combat au corps à corps ou en duel entre un PJ et un stormtroopers puissant.

Darktrooper:

VIG: 4 AGI: 3 INT: 2 RUS: 2 VOL: 2 PRE: 1

PV: 10

Encaissement: 3

Pugilat: 2

Artillerie: 4

Perception: 2

Fusil blaster lourd: dégâts 10, critique 2

Si le canon à ions est détruit, la partie est perdue, mais elle peut être gagnée même si tous les PJ meurent, et que la flotte impériale est neutralisée (3 destroyers stellaires, soit **3 tirs à réussir**).

Si l'assaut est repoussé, les PJ peuvent soit repartir victorieusement sur le vaisseau amiral, soit envoyer un signal de détresse pour qu'un vaisseau soit envoyé pour les ramener à bord.

