

STAR WARS

Qui a volé l'Uhlmélé ?

Synopsis

Ce scénario se déroule entre les épisodes III et IV de la saga, au terme de la Guerre des Clones et en pleine traque des derniers Jedi. Aux yeux de la majeure partie de la population galactique, l'Empire est le grand vainqueur des guerres séparatistes et les Jedi sont des traîtres qui ont attenté à la vie de l'Empereur Palpatine. Il met le doigt sur une pratique encore peu connue de la politique impériale : le trafic d'esclaves. Bien qu'officiellement, la République ait condamné cette pratique encore exercée dans les systèmes les plus éloignés du noyau et que l'Empire ne soit pas revenu sur ces lois, le nouvel ordre galactique instauré par l'ancien sénateur de Naboo pratique en sous-main la vente d'esclaves pour se débarrasser « proprement » d'opposants politiques ou de gêneurs. Pour ce faire, l'administration impériale sur Coruscant préfère traiter avec des intermédiaires, dont quelques dignitaires issus de planètes peu fréquentées, disposant de ressources suffisantes pour affréter des vaisseaux mais aux positions assez instables pour avoir besoin du soutien des Impériaux. C'est le cas de Rigaan Raad, un neimoidien qui occupe le poste d'Administrateur d'une petite Zone-Vie située sur Nelvaan. Las, l'un de ses appareils, chargé d'une cargaison toute fraîche d'esclaves impériaux, est attaqué par des pirates. C'est en réalité le propre comptable de Raad, Kostus Emri, qui, en raison de dettes de jeu, a vendu la mèche aux pirates. Mais Emri, tout comme les corsaires, ignorait quelle était la vraie nature de la cargaison... Les personnages seront engagés suite à une petite enquête préalable pour retrouver la piste de l'Uhlmélé, le vaisseau de Rigaan Raad, mais ils devront composer avec l'ancien groupe de mercenaires engagés par Raad mais tombés en disgrâce. Au final, ils devront choisir ce qu'ils feront des informations ainsi récoltées. La preuve de l'implication de l'Empire dans un trafic d'êtres vivants serait une arme politique majeure pour les rares opposants au nouveau régime en place...

Nelvaan

Située assez loin dans la Bordure Extérieure, cette planète n'est plus qu'un caillou gelé depuis qu'elle a été plongée dans une ère glaciaire artificielle pendant la Guerre des Clones. La vie sur place y est particulièrement pénible, mais la richesse de son sous-sol a poussé une petite colonie de mineurs à s'y installer, et même à prospérer. Située sous un dôme protecteur et soumise à des lois économiques et environnementales strictes, la Zone-Vie de Nelvaan possède un astroport correct et un certain nombre de commerces utiles. Le reste de la planète est hostile et seule une espèce intelligente a survécu à son changement brutal de climat. Les Nelvaaniens sont cependant encore trop primitifs pour réellement s'intégrer dans la société de la Zone-Vie et se contentent de vivre à l'intérieur d'immenses souterrains chauffés par des geysers naturels. C'est d'ailleurs cette énergie géothermique qui permet à la Zone-Vie d'être alimentée en électricité et en chaleur.

Lorsque commence l'aventure, la campagne électorale pour la succession de l'Administrateur bat son plein. Rigaan Raad, candidat à sa propre succession, est le favori

des sondages mais son principal rival pourrait représenter un danger car il aurait, selon toute vraisemblance, le soutien des Impériaux. Le troisième larron, un indigène, n'a aucune chance de passer le premier tour. Les habitants de la station se passionnent pour ce duel. D'un côté, Raad est un homme de confiance qui a amené la prospérité dans la Zone, qui a su se faire aimer et respecter par son sens du compromis et qui a tenu les problèmes éloignés pendant la guerre séparatiste. De l'autre, Brahm Shodu est un yarkora et son principal avantage est d'être dans les petits papiers de Coruscant et donc de l'Empire. Il prône l'application de la loi impériale, purement et simplement, et donc la fin de toute une série de privilèges sur Nelvaan. Les petites gens, principalement, constituent sa base électorale.

Depuis deux semaines, un croiseur impérial stationne sur la route d'accès à l'astroport et intercepte tous les vaisseaux à l'arrivée. Les équipages sont conduits au sol après de longues formalités administratives et les appareils suivent après une fouille minutieuse qui peut prendre plusieurs jours. La population s'étonne de cette pratique et cela divise d'autant l'opinion publique que le thème principal de la campagne électorale est justement la relation à l'Empire. En réalité, l'Empire a eu vent de la disparition de sa cargaison et tente de cette manière de mettre la pression sur Rigaan Raad afin qu'il règle le problème au plus vite.

Les personnages

Dans sa version originale, les personnages de ce scénario étaient des pré-tirés, ce qui permettait de les impliquer plus directement dans l'histoire. Il y avait un « arrangeur », un spécialiste des contacts et des relations publiques dans la Zone-Vie, appelé par Kostus Emri pour tenter de fuir la planète. Il y avait le tenancier du bar, la « Bordure Extérieure », où les propriétaires des vaisseaux contrôlés atterraient inmanquablement, un pilote un peu casse-cou et des chasseurs de primes sans le sou.

La « Bordure Extérieure »

Kostus Emri, comptable de l'Administrateur Raad, a trahi son patron en vendant les coordonnées et la fréquence de repérage de l'Uhlmé à des pirates, ce pour éponger des dettes de jeu. Mais en creusant un peu les données concernant la cargaison, Emri s'est rendu compte que quelque chose d'anormal se déroulait : officiellement, le vaisseau contenait des pièces d'hyperdrive, mais leur prix était totalement disproportionné (à la hausse). En fouinant pour essayer d'en savoir plus et d'obtenir de nouvelles informations rémunératrices pour le compte de ses créanciers, le comptable a attiré l'attention de son patron et celui-ci a engagé une bande de mercenaires pour « faire le ménage ». Sachant sa vie menacée, Kostus Emri a décidé de quitter la planète et donc de se mettre en quête d'un vaisseau et d'un pilote assez rapides pour passer le blocus impérial et éviter d'être repris par d'éventuels tueurs. Il est donc entré en contact avec l'un des personnages pour ce faire, et le rendez-vous a lieu à la cantina de la « Bordure Extérieure ». Là, après leur arrivée, trois mercenaires tenteront (et réussiront – c'est vital) d'enlever Kostus Emri. Les personnages peuvent être engagés pour assurer la sécurité d'Emri, pour faire simple, ou simplement être les témoins de cet enlèvement, ou se sentir menacés par l'attitude des kidnappeurs... Dans le bar se trouve déjà Friva Lowe, une rouquine incendiaire, qui sera l'électron libre des

mercenaires : elle peut feindre l'innocence jusqu'à ce qu'elle se dévoile en faveur des kidnappeurs et fasse capoter tous les plans des personnages. Rehaussez la valeur du groupe de mercenaires pour qu'ils donnent du fil à retordre à vos PJ, mais faites que ce combat ne soit pas fatal. Ils seront amenés à se revoir par la suite. Au moment où il sent le vent tourner, Kostus Emri remettra discrètement à l'un des personnages un datapad. Il sera ensuite emmené par les mercenaires et disparaîtra dans la nature.

Le datapad contient les coordonnées du vol de l'Uhlmé, ainsi que le contenu de ses cales. L'information est bien entendu codée et tout ce que les personnages verront, c'est une liste de matériel d'hyperdrive à des prix exorbitants. On peut aussi y lire la destination du vaisseau : Orvax, un havre pour esclavagistes. Bien que tous les soupçons soient permis, il est impossible de considérer ce seul datapad comme une preuve de l'implication de ce vaisseau dans un trafic d'esclaves, mais cela reste un indice gênant.

Koftus Emri est une personnalité locale. Il travaille depuis des années avec l'Administrateur Raad. Si aucun personnage ne le reconnaît, d'autres clients pourront l'identifier ou même de simples passants, sur mention de son nom.

Sur la piste de Koftus Emri

Après avoir été enlevé et interrogé, le comptable sera mis à mort par les mercenaires. Son rôle dans l'histoire est terminé. Mais les personnages n'en savent rien et ils vont donc sans doute se mettre à sa recherche ou en tout cas essayer de comprendre pourquoi il a été enlevé (d'où l'importance de les lier au préalable avec lui). Mais ce que les mercenaires cherchaient, c'était surtout le datapad et ses précieuses données. Avant de mourir, Emri avouera l'avoir remis à l'un des personnages. Ceux-ci deviendront donc la cible des francs-tireurs. Friva Lowe et sa bande mettront une journée à obtenir cette info et cela laisse donc du temps aux personnages pour mener leur propre enquête.

Ils peuvent se rendre chez Koftus Emri, pour réaliser que son appartement est surveillé et qu'il a été fouillé en vain. Ils peuvent tenter d'en parler avec l'Administrateur, mais celui-ci, en pleine campagne et méfiant suite à l'affaire Emri, refusera sans doute de les rencontrer. Ils peuvent enfin essayer de vendre l'information à un adversaire politique de Raad, mais si Brahm Shodu sera au moins aussi invisible que Raad, le nelvaanien sera bien incapable d'en faire quoi que ce soit. Faites toutefois comprendre aux personnages pendant ce temps-là qu'ils sont suivis. S'ils veulent quitter la planète, ils seront retardés par les formalités administratives dues au blocus impérial et si vous le souhaitez, vous pouvez accélérer la réaction des mercenaires et provoquer une belle pagaille sur l'astroport.

Contact avec l'Administrateur

Lorsque les personnages auront eu le temps de se frotter une deuxième fois aux mercenaires, Friva Lowe tentera une approche plus diplomate. Elle proposera aux personnages de monnayer leurs informations dans un lieu public, prétendant savoir qu'ils possèdent le datapad. Elle se montrera aussi convaincante que possible, quitte à user de son charme ou à promettre aux personnages de les associer à « l'affaire du siècle ». Elle proposera le QG de campagne de Rigaan Raad, un forum fermé bondé de monde en temps normal. Lorsque les personnages s'y rendront, avec toute la prudence qu'on leur

connaît, ils seront confrontés à Rigaan Raad en personne. Celui-ci jouera plus ou moins franc-jeu avec eux. Il leur avouera avoir apprécié leur détermination et leur proposera de reprendre le contrat qui le liait aux mercenaires de Lowe. Il dira avoir perdu un vaisseau dans le système Arcanis, l'Uhlmélé. Ce vaisseau contient une cargaison de valeur et le financement de sa campagne en dépend. Il promet donc monts et merveilles aux personnages (jusqu'à des postes dans son futur service de sécurité et de renseignement) s'ils acceptent de le retrouver. Mais dans l'immédiat, bien entendu, ils devront se contenter de quelques crédits, du strict minimum. Il n'a pas apprécié l'échec des mercenaires dans cette mission et c'est pourquoi il préfère engager de vrais durs... Il expliquera si besoin est que Koftus était un comptable véreux, criblé de dettes de jeu, et que c'est lui qui a causé la perte de son vaisseau en vendant ses coordonnées à des pirates. Si les personnages acceptent (mais ont-ils le choix ?), il leur remettra les codes de localisation de la balise de l'Uhlmélé, ainsi que les coordonnées exactes de l'attaque des pirates (après laquelle il n'a plus eu de contact avec l'équipage). La mission semble honnête : retrouver le vaisseau et sa cargaison et faire le nécessaire pour la ramener – en toute discrétion – en lieu sûr.

Dans le système Arcanis

Une fois arrivés dans le système Arcanis, les personnages chercheront le signal de la balise et retrouveront assez facilement les traces de l'attaque des pirates. L'Uhlmélé a été partiellement mis en pièces par les pirates, mais pas trop de façon à pouvoir être « remorqué ». Sur place, toutefois, la boîte noire et divers éléments de carlingue flottent dans l'espace. A peine auront-ils ramenés la boîte noire à bord de leur appareil, les personnages verront un croiseur impérial sortir de l'hyperespace. Le signalement et le positionnement de leur vaisseau ont visiblement été communiqués par un informateur et les Impériaux prennent les PJs pour des pirates ou des contrebandiers. Le salut réside dans la fuite, mais ils essuieront quelques tirs de TIE avant de réussir à prendre la poudre d'escampette. L'informateur en question est une certaine rouquine, mais cela, bien sûr, les personnages ne le savent pas. Lowe est furieuse d'avoir été évincée de la mission (elle compte beaucoup sur le poste dans le service de renseignements de Nelvaan promis par Rigaan Raad). Mais vers où aller ? La boîte noire révèle que la destination de l'Uhlmélé était Orvax, une planète connue pour son trafic d'esclaves. Elle révèle aussi que le vaisseau provenait d'Aridus et a fait escale à Nelvaan avant de partir pour Orvax. Cela signifie donc que la cargaison a été inspectée par les Impériaux dans le cadre du blocus... Et donc que si trafic il y a, il est sans doute cautionné par l'Empire... Il n'est pas certain que le butin des pirates réapparaisse sur Orvax, mais comme c'est la seule piste des personnages, on peut espérer qu'ils la suivront.

Orvax, le marché aux esclaves galactique

Orvax est une ruche en pleine mutation. L'esclavagisme, pratiqué naturellement par certaines civilisations dans l'espace, était réprimé durement par la République en son temps. Officiellement, l'Empire n'a pas changé de point de vue à ce sujet. Mais la rumeur court dans les milieux autorisés sur Orvax que Coruscant écoulait de la « main d'œuvre involontaire » à bon prix... Bien entendu, le secret est bien gardé et aucune rumeur ne peut être confirmée, pour l'heure, sans faire partie du trafic. L'astroport local n'est pas très regardant sur l'identité des arrivants, mais une certaine forme d'ordre règne, comme

partout où mêmes les pires salauds de la galaxie entendent faire affaire les uns avec les autres. Une bonne partie de la population locale est composée de T'surrs, bien que ce ne soit pas là leur planète d'origine. Ils forment de bons gardes du corps : forts, solides et pas trop malins. L'autorité locale est représentée par quelques consortiums rivaux qui, pour qu'aucun ne prenne l'avantage sur l'autre, font appliquer les rares lois locales avec une sévérité exemplaire.

Retrouver la trace de l'Uhlméle sur Orvax ne sera pas si difficile. Pour peu que l'on graisse quelques pattes à la capitainerie de l'astroport ou que l'on déverse ses crédits (gare à la tentation) dans les cantinas locales, on finira bien par trouver quelqu'un de compréhensif. En fait, certains pirates à bord du Zivissti, le vaisseau qui a arraisonné l'Uhlméle, ont été témoins de la façon dont la « cargaison » s'est libérée. Lors de l'attaque du vaisseau, les pirates ont facilement pris la mesure de l'équipage et se sont rendus maîtres de l'appareil. Mais le chaos qui s'en est suivi à bord a permis à un Jedi captif de se libérer. Le Jedi a persuadé les pirates de les déposer, lui et les autres esclaves, sur une planète qu'il leur a ensuite recommandé d'oublier. Les pirates du Zivissti sont donc rentrés bredouilles de leur raid sur l'Uhlméle et l'alcool aidant, la chose est devenue la plaisanterie à la mode sur Orvax.

Mais Friva Lowe et sa bande de mercenaires ont précédé les personnages sur Orvax, au cas où le piège impérial échouerait. Lowe a appris ce qu'il était arrivé à la cargaison de Rigaan Raad (et quelle était sa vraie nature, donc). Furieuse, elle va se déchaîner, à présent, sur les personnages. Elle va tout faire pour en enlever au moins un, le marquer comme esclave (tous les esclaves vendus sur Orvax ont un tatouage représentant le consortium auquel son vendeur appartient) et le revendre pour une bouchée de pain. Orvax est un marché permanent où les lois de l'offre et de la demande fluctuent de seconde en seconde. Un esclave fraîchement débarqué vaudra un certain prix, mais celui-ci sera multiplié à chaque nouvelle transaction (et parfois, un même esclave est revendu plusieurs fois sur la même heure). Retrouver le personnage enlevé sera donc relativement difficile. Si vous trouvez ce sort peu enviable, faites enlever un proche des personnages, un PNJ qui les accompagne ou un droïde, mais il faut que Lowe puisse s'en servir pour se venger d'eux. Un affrontement final avec la bande de Lowe serait une belle apothéose dans les bas quartiers d'Orvax ou sur l'astroport.

L'espion-clown

Alors qu'ils tourneront en rond, qu'ils tenteront d'échapper aux mercenaires ou qu'ils souhaiteront quitter Orvax, les personnages remarqueront qu'ils sont suivis par un zeltron à l'allure étrange. Déjanté, peu discret, vêtu de couleurs criardes, il sera assez facile de le mener dans un piège. Amhaad, c'est son nom, est en réalité un espion au service d'un petit groupe de personnes qui a refusé de se soumettre à l'Empire. Constitué autour de Mon Mothma et de Bail Organa, ce groupuscule cherche à réunir des éléments qui pourraient convaincre des planètes et des systèmes de se soulever contre ce nouvel ordre galactique. Grâce au fantasque Amhaad, ils ont eu vent de la rumeur selon laquelle Palpatine cautionnerait le trafic d'esclaves pour se débarrasser de prisonniers tout en renflouant les caisses. Mais il leur manque une preuve et des noms. Et un nom, les personnages en ont un : Rigaan Raad. Amhaad va donc tenter de persuader les personnages de l'aider à porter un

coup à l'Empire. Le premier d'une longue série. Il leur proposera donc de l'accompagner sur Vergesso, un astéroïde sur lequel les « rebelles » occupent une base secrète. S'ils acceptent, ils seront reçus par Mon Mothma et Bail Organa et on leur proposera un marché honnête, bien que peu lucratif (les moyens de ces rebelles sont relativement limités). A vous de voir, dès lors, quelle suite donner à l'aventure.

On peut envisager les possibilités suivantes :

- Les personnages acceptent d'aider les rebelles. Ceux-ci se chargent de capturer Rigaan Raad et de le faire parler. Les personnages peuvent les y aider s'ils le veulent.
- Les personnages refusent d'aider les rebelles. Au contraire, ils peuvent proposer à Rigaan Raad ou à l'Empire de démanteler ce réseau parasite. Mauvaise idée, car aussi bien Raad que l'Empire finiront par préférer faire le silence sur toute cette affaire et donc par se débarrasser des gêneurs qui en savent trop.
- Les personnages tentent de suivre la piste du Jedi qui s'est échappé de l'Uhlmé. Mais cela, c'est toute une aventure qui ne demande qu'à être écrite et jouée. C'est peut-être la prochaine mission que les rebelles proposeront aux personnages s'ils acceptent de travailler pour eux.
- Friva Lowe est l'exemple idéal de méchant récurrent que vous pourrez proposer à vos personnages de temps en temps. Mieux vaut laisser planer l'incertitude quant à son sort. Les personnages ne retrouveront jamais son cadavre, quoi qu'il arrive, et douteront de l'avoir tuée, quel que soit leur plan.