



## L'odeur de la Bête

### Campagne Star Wars (Episode 2/3) par Laurent Maronneau

*Nos amis étant grillés pour un temps, ils sont priés par Karrde de se mettre au vert pendant quelques semaines. Tatouïne lui semble parfaite, vu qu'ils n'y sont pas retournés depuis longtemps.*

*Frankenheimer, l'escadron Rogue et le reste de la force d'intervention détournée par l'Amiral sont priés de se rendre sur Coruscant dans les plus brefs délais. L'Amiral est mis aux arrêts par ordre express de Mon Motha et tout ce beau monde rentre à la capitale.*

*Sur ce, dispersion des troupes...*

*Pour la description des PNJs, vous voudrez bien vous rapporter au supplément Star Wars : Heir to the Empire.*

#### SCENE 1 – UNE RETRAITE FORCEE SUR TATOUÏNE

Arriver sur Tatouïne ne pose pas de problème. Mais que c'est ennuyant de rester sans rien faire. Les personnages ne sont pas revenus dans ce système depuis trois ans (du moins pour traiter des affaires) et cela se sent. L'ambiance est différente, moins inquiétante serait la bonne impression. Depuis que la Rébellion a repris en main ce système, la criminalité baisse. Il faut dire que tout est fait pour rendre la vie difficile aux malfrats. C'est une ville presque nouvelle que les personnages découvrent en arpentant les rues de **Mos Eisley**. Les patrouilles de police de la Nouvelle République sont nombreuses, mais de loin pas aussi menaçantes que celles des impériaux jadis. La législation reste toutefois assez cool : les blasters et armes blanches normales sont autorisées.

Au bout de quelques jours de jeu dans les bars, on s'y ennuie ferme ! Et comment tromper l'ennui sinon en faisant des bêtises... *Laissez-vous aller à inventer des situations tendues, et faites-vous plaisir. C'est pendant leur retraite sur Tatouïne que les personnages apprendront la proclamation officielle de la Nouvelle République.*

Enfin, après trois bons mois, **Mara Jade** arrivera à Tatouïne pour prévenir les personnages que leur mission n'est pas finie et qu'elle viendra avec eux pour piloter l'Argonaute quand ils seront sur place. La mission est d'infiltrer les chantiers des Tyranni et de découvrir à quoi sert le minerai de Durium détourné. Elle leur apprend que le nouveau chef du renseignement de ce qui est désormais la

Nouvelle République, le général **Carlist Rieekan**, incapable de saisir l'importance de l'affaire, a perdu du temps dans les décisions à prendre et n'a approuvé cette mission que récemment. Elle a rencontré Karrde et celui-ci a décidé de confier cette mission à Slaine et à son équipage. Il veut des hommes de confiance, qui connaissent le terrain et oui, en effet, il travaille en collaboration avec la Nouvelle République...

#### SCENE 2 – RETOUR A LINGANE

Il s'agit de se faire embaucher comme technicien sur le chantier. La main d'œuvre est recherchée car les travaux doivent être terminés au plus vite (déguisements de rigueur).

Mara, informée de la marche à suivre, donnera des faux papiers à Slaine et à son équipage et leur dira quoi faire et quoi dire pour être recruté.

Un interrogatoire de sécurité mené par les forces de police de Tyrann est le dernier obstacle avant de sauter sans parachute dans la gueule du loup. Pas d'embrouille, sinon...

#### SCENE 3 – LE VENTRE DE LA BÊTE

L'arrivée sur le chantier est tout à fait impressionnante. La bête est maintenant en orbite autour de la fameuse planète. **Deux superdestroyers** impériaux montent la garde, escortés par une demi-douzaine de croiseurs Tyranni. Un croiseur de classe **interdictor** est également en orbite.

La bête ressemble à une grosse boule difforme. Ce n'est pas une sphère, mais telle une bête de cauchemar, ses formes arrondies semblent abriter les menaces les plus noires.



Le contrôle est strict et la fouille totale. Seuls les appareils convenablement maquillés peuvent passer les détecteurs. Sur place, des cohortes de stormtroopers gardent et patrouillent jour et nuit. Les ouvriers dorment à terre dans des baraquements au confort satisfaisant et sont conduits pour la journée en orbite par des navettes impériales. Début de la journée de travail à 8h, fin du boulot à 20h ; très bonne paye (5 000 crédits chaque fin de mois). Pas de contact avec l'extérieur tant que le chantier n'est pas terminé.

**Rondes des gardes** : elles s'effectuent tous les quarts d'heure et sont formées d'équipes de trois stormtroopers chacune. Ils sont armés de fusils blaster et de grenades lacrymogènes. Ils patrouillent aussi bien à terre que sur le chantier.

**Fouilles** : les ouvriers sont fouillés par des soldats impériaux et sous la surveillance de stormtroopers. Les fouilles sont faites au hasard (*une chance sur six chaque jour qu'un PJ soit fouillé*).

**Télésurveillance** : les baraquements sont entièrement surveillés, car il n'y a pas de système de surveillance sur le chantier (*il n'est pas encore opérationnel*). Ce qui explique les fréquentes patrouilles et les fouilles intempestives des ouvriers.

Le « **Stormdragoon** », car tel est le nom de la bête, est sur le point d'être terminé. Encore quelques semaines et ce sera fini. Il faut en voler les plans et trouver un moyen de revenir sur Lingane pour que Mara les récupère. Ce ne sera pas facile et il faudra danser sur le fil du rasoir pour y parvenir.

Mara a donné à nos amis un produit à mélanger avec la nourriture pour simuler une grippe intestinale et leur permettre d'être rapatriés sur Lingane. Mais cela marchera-t-il ?

L'arme est terrifiante et promet la destruction sauvage de nombreux mondes si elle est terminée. Son « canon » ou sa « gueule » doit pouvoir cracher suffisamment de matière radioactive pour détruire une planète en quelques heures de « bombardement », la rendant impropre à toute vie pendant des millénaires (d'où les détournements de Durium).

## SCENE 4 – RETOUR EN FORCE

Après étude des renseignements rapportés par les personnages, la Nouvelle République accepte d'entreprendre une action militaire afin de détruire cette **machine infernale**. Les plans ont été analysés et une faille a été mise en évidence (comme de bien entendu...) : *il faut tirer une torpille à proton à double charge dans la bouche à feu de la bête, ce qui provoquera une réaction en chaîne qui détruira le Stormdragoon (et accessoirement, tout ce qui sera autour)*.

L'Argonaute est convié à participer à l'assaut. C'est le **général Carlist Rieekan** qui dirigera la manœuvre. L'escadron Rogue sera une fois de plus sur la brèche. La force d'intervention sera composée d'un **superdestroyer Mon Calamari**, de **deux destroyers de classe victoire**, de **4 corvettes corelliennes** et de **six escadrons de chasseurs ailes B**, un **d'ailes A** et l'**escadron Rogue**.

Il faut absolument trouver cette arme et la détruire. C'est la seule façon de confondre les Tyranni. Sinon...

À Lingane, la surprise est totale et les forces Tyranniennes n'insistent pas, elles sont en forte infériorité numérique. *Si les personnages ont accepté de participer à la bataille, laissez leur quelque chose à se mettre sous la dent.*

Arrivé en vue de la planète chantier, tout est vide ou détruit !

De retour à Lingane, les problèmes commencent... Les Tyranni n'acceptent pas la violation de leur espace territorial. Ils ont sonné le rappel des troupes et de nombreux croiseurs tyranni sont dans l'espace de Lingane. La bataille est inévitable et l'Amiral désirent minimiser les pertes et ne pas commencer une nouvelle de guerre ordonne **la retraite** hors de la nébuleuse. C'est une cuisante défaite, tant sur le plan militaire que diplomatique.

Les Tyranni, devant le manque de preuves de leur duplicité, exigeront et obtiendront des excuses officielles et un dédommagement important pour l'arrogance des forces de la Nouvelle République. C'est un sévère camouflet à la face du Conseil, et un très mauvais début pour la nouvelle administration.

Nos amis contrebandiers se retrouvent seuls et retournent à leurs activités commerciales.