

Diplomatie armée

Scénario Star Wars

Lieu : Médiathèque de Martigues.

Date : Juin, octobre et novembre 2017

Joueurs présents

David jouant Nar Srikah

Sébastien jouant Wellan Ane

Quentin jouant Dekin Fijyj

Théo jouant Meihi Shaoa

Guillaume jouant Iltran Tenguis (PNJ pour la 3^{ème} séance)

Eric jouant Tiniar Baleth (PNJ pour la 3^{ème} séance)

Noé (pour la 1^{ère} séance) et Nathan (pour la 2^{ème} séance) jouant Qwift (PNJ pour la 3^{ème} séance)

Thierry jouant Heneger Schwartz (PNJ pour la 2^{ème} et 3^{ème} séance)

Récit de la mission

1^{ère} séance :

Nar, Wellan, Heneger, Qwift, Dekin et Meihi s'apprêtaient à un nouveau départ, en chargeant des caisses d'armes dans le Buccentaure. Après étude des informations disponibles sur le système Janus, leur choix s'était porté sur la planète n°IV, plus touristique, où ils seraient à même de se dissimuler parmi les innombrables visiteurs. Les caisses seraient leur alibi, en tant que « marchands » : Qwift le négociateur accompagné de ses gardes du corps et protecteurs de marchandise.

C'est à ce moment que débarquèrent Tiniar et Tenguis. En effet, le délai estimé de la mission initiale des Vogueuls était largement dépassé ; dans un souci de renfort, le commandement de l'Alliance envoyait deux éléments de plus pour s'assurer de sa réussite. Quelque peu perplexes quant au motif de leur venue, néanmoins heureux de les voir, la troupe se mit en route.

L'Empire contrôlait en théorie le système de Janus : une flotte de défense, des senseurs disposés autour de Janus IV... il fallait faire profil bas. Le Buccentaure, après plusieurs heures de trajet, s'approcha lentement de la planète, au trafic intense. Ses pilotes optèrent pour un astroport de taille moyenne et une conduite « souple » pour ne pas éveiller les soupçons. Quelques uns des passagers étaient recherchés par l'Empire : Tiniar, Qwift, Schwartz ainsi qu'Iltran. Dekin, qui disposait du matériel nécessaire, se chargea de la séance de maquillage pour tenter de tromper la vigilance des caméras et de leurs éventuels surveillants. Exercice réussi ; le résultat fut plus ou moins hasardeux (« maquillé comme une voiture volée »). Toujours est-il qu'aucun d'entre eux ne serait reconnaissable à moins d'un examen attentif. Dans l'intervalle, Iltran dissimula tant bien que mal sa grande épée trandoshan qu'il portait sans permis, sous les conseils experts de Tiniar

Le Buccentaure atterrit sans heurt à l'emplacement que lui indiquèrent les autorités locales. On annonça aussi via la radio la visite d'inspection, qui était obligatoire. Les Vogueuls s'y plièrent, pour ne pas faire de remous. Un fonctionnaire impérial, accompagné de soldats armés, approcha du vaisseau. Qwift fut « désigné volontaire » par ses camarades pour être l'interlocuteur. En bon douanier, le fonctionnaire questionna Qwift non pas sur son apparence étrange (un nain maquillé en travestie !) mais sur le motif de

son séjour et sur les marchandises que transportait son vaisseau, tout en lui demandant de remplir un formulaire à déposer au poste de douane de l'astroport, pour les formalités administratives.

Le fonctionnaire imposa ensuite une « visite de routine » : inspection en règle du vaisseau, aucune marchandise illégale ou suspecte ne saurait être introduite sur une planète de l'Empire. En entrant dans le Buccentaure, les impériaux furent surpris par les apparences peu rassurantes des « gardes du corps » de ce marchand au maquillage efféminé : un visage hideux et repoussant (Nar), une armoire à glace (Iltran), une mine patibulaire (Dekin), un second humain taille mini (Schwartz)... la tension monta lorsque le fonctionnaire s'avança vers les couchettes, en particulier celle d'Iltran. C'est là qu'il avait dissimulé son arme illégale.

Pourtant, lorsqu'il ressorti la main des couvertures, ce n'est pas une longue épée qu'il en sortit, mais un petit sachet de poudre. « Tiens ? Mais ! Serait-ce de la drogue que je vois là ? C'est parfaitement illégal messieurs ! ». Bien évidemment, ce sachet n'appartenait à aucun des membres des Vogueuls, il s'agissait d'une tentative d'escroquerie. Malheureusement pour le fonctionnaire impérial, le prix avancé sembla beaucoup trop élevé selon Qwift, et il n'était pas ouvert aux négociations (un jour peut-être...). Il poignarda au cou, sans préavis, le douanier. Le temps que ses collègues armés réalisent l'énormité du geste, ils gisaient à leur tour dans une mare de sang aux pieds de rebelles ; Nar, Dekin et Schwartz avaient promptement réagit à l'initiative du diplomate.

Paniqués à l'idée d'être repérés dans l'astroport, les pilotes firent immédiatement décoller le vaisseau aussi rapidement que les moteurs et la dense circulation le leur permettait. Leur conduite plus que suspecte attira l'attention d'un véhicule de patrouille. Le patrouilleur somma plusieurs fois les rebelles de s'arrêter, ne gobant pas le baratin qu'on lui servit à la radio (l'échange se solda même par l'insulte de l'illustre inconnu dénommé « Dark Vador »), avant d'engager un combat pitoyable : canons lasers, missiles, rien n'y fit, les rebelles esquivèrent toutes ses tentatives. « On frappe d'abord, puis on pose des questions » étant le leitmotiv de Schwartz, il tenta de sauver l'un des impériaux qui se vidaient de leur sang ; en vain. Ces cadavres étant inutile, on les lâcha sans cérémonie autre que le dépouillement dans l'espace, afin d'essayer de perturber les poursuivants. Toujours dans cette optique, par la radio, ils proférèrent des menaces en invoquant le nom des pirates « Jincilla » : un bon moyen d'attirer l'attention des autorités sur eux plutôt que sur d'éventuels rebelles dans le secteur. Lorsque le dernier missile explosa à la sortie de sa rampe de lancement (suite à un magnifique tir de l'artilleur rebelle Nar), il décida d'abandonner sa poursuite, n'ayant plus de bouclier le protégeant des ripostes ennemies.

Atterrir sur Janus IV pour collecter des informations sur le Dorian Gray était désormais impossible, toute couverture étant compromise par les événements. Les rumeurs faisant état de pirates « Jincilla » au sein de la ceinture d'astéroïdes entre Janus II et III, enquêter sur eux passait par l'une ou l'autre. La planète agricole l'emporta sur la planète minière.

Prudemment, ils effectuèrent un premier repérage discret de l'environnement de la planète : beaucoup de champ sur de vastes étendues, quelques villes où se groupaient la majorité des habitants, et toujours ces réseaux de communications intra-système sous la forme d'énorme Bloc cubique.

Par souci de « discrétion », ils privilégièrent la campagne à la ville : le Buccentaure atterrit dans un champ de patate, ravageant une partie de l'exploitation. Un fermier en colère sortit de sa maison en beuglant. Sa véhémence fut vite douchée par la menace des canons des armes des rebelles, qui, venus pour discuter, lui firent tout de même comprendre l'alternative. « Grand seigneur », Dekin proposa 20 ci pour les dégâts des champs, et, apprenant son existence, offrit d'acheter deux caisses de 12L d'alcool de

patates. C'est sous le rappel de la menace qu'il accepta l'offre non négociable et fut interrogé. Non ce fermier apeuré ne savait rien sur les pirates, qu'ils aillent voir plutôt du côté de Bertrand !

Ce qu'ils firent. Bertrand, fermier voisin de Jean-Claude, grand alcoolique devant l'Éternel et devant ses contemporains, sirotait tranquillement comme à son habitude en terrasse. Il dû cependant interrompre sa dégustation pour répondre à quelques aimables questions. Oui, les types avec des cache-œils lui disaient quelque chose puisqu'ils venaient régulièrement lui acheter quelques caisses d'alcool de betterave. Malgré son haleine et son air chargés, ils prirent le parti de le croire. Et de profiter de sa gentillesse : achat d'un fût de 3L d'alcool de betterave pour gagner sa sympathie, puis, en graissant la patte, placement de balises GPS à l'intérieur des caisses que viendraient probablement récupérer les pirates.

Ainsi préparés, ils redécollèrent, quittèrent la planète, et attendirent que le piège se referme.

2^{ème} séance

Passer une semaine dans l'espace à attendre ? Très peu pour les Vogueuls. Le Buccentaure obliqua en direction de la chaîne de montagne proche du lotissement de fermes. De cette hauteur, ils espéraient voir sans être vus ; la route en contrebas du relief serpentait depuis une ville éloignée jusqu'aux champs entretenus.

Schwartz imposa des tours de garde pour tous, par groupe de deux, du soir au matin. Il délégua son établissement à Qwift en lui demandant de ménager le sommeil des uns et des autres, en particulier le sien (les privilèges de l'autorité...). Rien de notable au cours de la nuit, si ce n'est l'absence remarquée de Wellan. La consigne fut donnée de le retrouver dès que possible avec la permission de le gifler en guise de correction temporaire. Il ressurgit tardivement, empestant l'alcool de patate, et courant après sa bouteille.

Les tours de garde s'enchaînèrent, de jour. Et enfin ils remarquèrent l'arrivée d'un speeder filant en bas des montagnes en direction des exploitations agricoles. Schwartz battit le rappel. Nar et Dekin interrompirent ainsi la tentative de chasse primitive, tandis que Qwift hésitait encore à conclure sa randonnée par une séance d'escalade.

Ils embarquèrent à bord de leur vaisseau une fois le speeder suffisamment éloigné pour ne pas remarquer leur mouvement. Contrairement à leur intentions initiales, ils n'attendirent pas que les supposés « pirates » aient embarqué les caisses d'alcool pour les suivre. Ils atterrirent en douceur non loin de la ferme, près à faire usage des canons en cas de grabuge. Schwartz passa les consignes pour encercler la maison, s'assurant qu'aucune issue ne serait laissée sans surveillance. Puis, tels des membres d'une police armée, ils pénétrèrent dans la maison. La porte était ouverte, pas de fracas, si ce n'est celui d'une porcelaine brisée suite à la chute d'une tasse. La femme du fermier fut autant surprise par la visite impromptue que ses visiteurs. Elle répondit néanmoins poliment à leurs questions. Direction la cave. Une grenade flash plus tard et quelques coups pour appuyer une menace permirent de confirmer l'identité des acheteurs. Les rebelles conclurent ainsi la transaction en cours : « ils ont payé la marchandise, on les embarque, et on l'embarque. Merci pour tout, vous pouvez reprendre vos activités en nous oubliant. »

Il était temps de poser directement les bonnes questions à ces fameux pirates : avaient-ils volé les caisses de matériel achetés par les rebelles ? Non, acheter n'est pas du vol. Qui vous a permis l'achat ? Demandez au patron (qui n'est pas là), nous ne savons rien (confirmé même après menace). Combien étaient-ils au total ? Quatre dont un en ville, et habituellement une douzaine au sein de le repaire.

Qwift se chargea de rappeler leur pilote présent en ville, tandis que les bras armés des Vogueuls pas encore trop recherchés (Nar, Tiniar, Wellan) l'attendraient tranquillement devant son vaisseau à l'astroport local. Il fut appréhendé sans heurt ni difficulté particulière ; Nar parvint à le surprendre par derrière avec la menace d'une griffe (que le pilote confondit avec un blaster) puis d'un couteau sous la gorge. Après l'avoir gentiment invité à prendre un verre à bord de son propre vaisseau, ils acquirent la localisation du repaire des Pirates. Il était désormais temps de préparer son assaut...

3^{ème} séance

Le repaire des pirates Jincillas ne comportait aucune tourelle de défense extérieure d'après les informations glanées auprès des quatre prisonniers. Les Vogueuls optèrent pour l'emprunt du vaisseau de transport modifié des pirates ; il n'éveillerait pas la vigilance des occupants de la base. Ils s'assurèrent aussi d'avoir en main les habituels codes de communication.

Ces précautions leur permirent un accès sans heurt au hangar de leurs ennemis. Lorsqu'ils ouvrirent la porte d'accès de leur navette de transport, trois larrons approchèrent en ne se doutant de rien. Ils furent reçus avec une grenade aveuglante et maîtrisés dans les secondes qui suivirent, puis achevés. Les rebelles se postèrent en faction, de part et d'autre du vaisseau, prêts à accueillir des assaillants. Personne ne vint. Comprenant que les autres pirates s'étaient probablement positionnés à leur tour derrière la porte du hangar menant aux parties communes, une idée vint à Schwartz : prendre l'un de leurs otages encore présent dans le vaisseau, lui attacher une ceinture munie d'une charge électromagnétique autour de la taille, et le menacer à l'aide d'une arme pour l'inciter à aller vers ses compagnons.

Le premier otage qui refusa de porter la ceinture fut abattu avec un Schartz manquant de patience. Le suivant ne se fit pas prier deux fois. Schwartz, Nar et Dékin à couvert en regardant l'otage avancer. Pourtant, lorsqu'il passa la porte, un tir de blaster l'accueillit. L'otage avance, tergiversations entres rebelles et pirates ; les pirates apprennent peu ou prou à qui ils ont eu affaire.

Pendant ce temps, les autres membres de l'équipe ont ouvert trois caisses se trouvant dans le hangar pour découvrir le matériel recherché. Sur instructions de leur chef, ils placèrent aussi des explosifs dans la salle de recycleur d'air.

Après discussion avec l'otage en plein milieu, les rebelles se retirèrent, feignant la paix puisqu'ils ont récupéré les caisses recherchées et quelques informations sur l'accord entre les pirates et le traître ayant vendu les caisses aux pirates.

Une fois les rebelles sortis du hangar des pirates avec le vaisseau de ces derniers, ils déclenchèrent les explosifs, réduisant à néant les pirates Jincillas : pas de survivants = pas de témoins ni de vengeance possible.

Les caisses furent ramenées à la base de Silo 8 avec le Buccentaure ainsi que le matériel prêté par la base et les informations sur le traître possible. Ces mêmes caisses furent ensuite chargées dans le vaisseau de l'équipe, le Brayl Aslum, puisqu'il s'agissait des caisses qui devaient être récupérées à la base. Ils chargèrent ensuite le vaisseau récupéré chez les pirates dans la grande soute afin d'avoir une seule consommation de carburant pour finalement rentrer sur Le Liberté.

A suivre...