



SCÉNARIO STAR WARS



SOUS UNE BONNE ÉTOILE

A wretched hive full of scum and villainy
Ben Kenobi

PAR FRANÇOIS LEGRAS



SCÉNARIO STAR WARS



SYNOPSIS

Ce scénario se déroule peu après le Retour du Jedi. Les personnages, membres de l'Alliance Rebelle, doivent délivrer le prince Ter Nil des mines de la planète Bohr, dirigeant en exil de Menke III: il a été fait prisonnier par des Impériaux peu avant la chute de l'Empire.

Malheureusement pour les personnages, tout n'est pas si simple: le prince semble attirer les catastrophes, catastrophes qui l'expédient d'un bout à l'autre de la galaxie. Les PJ's vont donc sauter de planète en planète sur leur vaisseau, le *Desdemona*.

- Les mines de Bohr, où le prince est censé se trouver, ont été attaquées et tous les prisonniers ont été enlevés par un pirate, le capitaine Tauntaur.
- Une connaissance d'un PJ, un chasseur de primes de Tatooïne, peut aider les PJ's à retrouver Tauntaur. Mais Tatooïne est particulièrement anarchique depuis la chute de l'Empire...
- Une fois qu'ils auront retrouvé Tauntaur, les PJ's apprendront que le vaisseau pirate dans lequel se trouvait Ter Nil n'est jamais arrivé au refuge des pirates, il s'est crashé en route dans le système de Sekula.
- Sur Sekula, ils devront convaincre une peuplade primitive pour retrouver Ter Nil.
- Enfin, ils aideront le prince à reprendre le contrôle de sa planète, non sans découvrir la duplicité de l'équipage du *Desdemona*.





SCÉNARIO STAR WARS



SYNOPSIS	2
PRÉAMBULE	4
LES PERSONNAGES	5
<i>MARCELLUS</i>	<i>5</i>
<i>NICK HELLMANN.....</i>	<i>5</i>
<i>GEENA BARSTOW</i>	<i>5</i>
<i>BAKASH.....</i>	<i>6</i>
<i>ITAI O'NAKA</i>	<i>6</i>
INTRODUCTION	6
BOHR II.....	7
TATOOÏNE	8
TAUNTAUR.....	9
SEKULA VII.....	10
MENKE III	11

Scénario téléchargé sur le site :

www.scenars.net



PRÉAMBULE

L'action se situe environ un mois après la fin du Retour du Jedi, l'Empire commence à se disloquer au fur et à mesure que la nouvelle de la défaite d'Endor se propage dans la Galaxie.

Il est temps pour l'Alliance de commencer à penser à l'"Après-Empire". Des ambassades de l'Alliance ont déjà commencé à parcourir la Galaxie afin de clarifier la situation sur chaque planète habitée de l'ex-Empire.

Quand à l'Alliance elle-même, ses membres les plus remuants commencent à se demander ce qu'il vont devenir, n'ayant plus à se cacher des forces de l'Empereur. Beaucoup de choses vont changer, c'est une époque pleine d'opportunités pour qui sait les saisir.

Mais de telles aventures ne sont pas pour nos joueurs qui viennent de recevoir une mission de la plus haute importance qu'ils auront certainement à cœur de mener à bien avec le zèle qui leur est coutumier.

Il s'agit de délivrer le prince Ter Nil des mines de Rhondium situées sur la planète Bohr II. Ces mines servent de camp de travail pour quelques prisonniers de l'Alliance et divers malfrats. Le prince sera d'une importance vitale pour obtenir le soutien de sa planète qui recèle de très importants gisements d'Ytterbium (qui, rappelons-le, sert à la construction des lasers).

Le prince avait rejoint l'Alliance quand l'Empire avait pris le contrôle de sa planète avec l'appui de son frère Ter Hal qui en avait profité pour monter sur le trône.

Malgré son titre, le prince avait insisté pour être traité comme n'importe quel membre de l'Alliance rebelle, pour ne pas le froisser (et compte-tenu de son incompétence dans tout ce qui touche aux armes) le commandement l'avait affecté à "un poste de la plus haute importance": commander un convoi de ravitaillement en nourriture vers une des bases rebelles les plus tranquilles de la Galaxie.

Seulement, à la suite d'une erreur de calcul de coordonnées, le convoi sortit de l'hyperespace au beau milieu de la zone d'exercice d'une

flottille impériale qui s'empessa de les aborder et de faire prisonnier tout l'équipage.

C'est ainsi que Nil (comme nous l'appellerons désormais) se retrouva sur Bohr II dans les mines de Rhondium.

Il faut toutefois préciser que ce n'est pas la première fois que de tels ennuis arrivent à Nil, il est ce que l'on pourrait appeler un porte-poisse, partout où il va, il semble que des catastrophes se produisent, mais étrangement il semble toujours s'en sortir, peut-être est-il protégé par la force...

En tous cas, les joueurs vont devoir le suivre à travers une bonne partie de la Galaxie avant d'espérer avoir une chance de le ramener chez lui.



LE PRINCE TER NIL

- Dextérité 3D (Esquive 4D)
- Savoir 4D (Cultures 5D, Bureaucratie 5D, Langues 6D)
- Mécanique 2D+2 (Equitation 4D+2)
- Perception 3D+1 (Commandement 5D+1)
- Vigueur 3D
- Technique 2D

Le prince Nil est un jeune homme avenant et charismatique qui fera un très bon chef pour son peuple si les PJ's parviennent à le sauver et à le ramener chez lui.

Il a toutes les compétences requises d'un chef d'état, mais voulait faire plus et participer activement au combat contre l'Empire, il ne met jamais son titre en avant avec les joueurs et est désolé de n'avoir pas pu se débrouiller tout seul.

Ses aventures lui auront fait comprendre qu'il devait sacrifier ses envies de gloires militaires au bien de son peuple.

Etrangement, une fois au pouvoir, sa capacité à porter la poisse disparaîtra alors qu'il deviendra un roi aimé et respecté par son peuple.



SCÉNARIO STAR WARS



LES PERSONNAGES

MARCELLUS

Marcellus fait partie d'une de ces familles qui ont toujours servi la République. Son père et son grand-père avant lui étaient sénateurs: il était tout naturel pour lui de le devenir à son tour, mais c'était sans compter avec la prise de pouvoir de Palpatine.

Il s'est immédiatement joint à la rébellion afin d'aider à libérer la Galaxie de la tyrannie de l'Empire. A présent que l'Empire n'est plus, il sait qu'un important travail attend l'Alliance et il est prêt à y participer. Il considère cette mission comme ayant une très grande importance et fera tout pour qu'elle réussisse (ceci a été valable pour toutes les missions que lui a confiées l'Alliance). Marcellus est considéré comme le chef du groupe, mais il est loin d'abuser de son autorité, et est prêt à écouter les arguments de chacun et à reconnaître ses torts.

C'est un jeune homme idéaliste, courageux, généreux, prêt à se sacrifier pour une cause ou pour ses amis et il n'est même pas arrogant. Il est tellement plein de bonnes intentions et de qualités qu'il en devient énervant. Il considère les autres joueurs comme ses amis, même si parfois il n'apprécie pas leur comportement. Après tout, eux aussi servent la cause de la liberté, et chacun à ses qualités.



NICK HELLMANN

Nick Hellmann est un joueur, c'est ce mot qui le définit le mieux. Toute sa vie il a joué, et gagné. Tout jeune déjà, il faisait des paris avec ses camarades, prétendant pouvoir faire ceci ou cela, et sa chance lui permettait de gagner à chaque fois (sauf quand il a voulu sauter sur un

transporteur depuis une passerelle: il a atterri à côté sans se faire grand mal, mais on a appris plus tard que le transport s'était écrasé un kilomètre plus loin suite à une panne... il n'aurait pas survécu).

Plus tard Nick s'est naturellement tourné vers le jeu et les paris. Quand l'Empire a interdit les jeux d'argent sur sa planète, il a continué dans la clandestinité, se fiant à sa bonne étoile. Mais une nuit, les troupes impériales firent irruption dans la cave où ils jouaient, capturant tout le monde. Il réussit tout de même à s'échapper, faisant connaissance avec Bakash, à qui il sauva la vie. Il rejoignit alors l'Alliance, décidant de miser sur ceux qui faisaient figure d'outsiders face à l'Empire.

Nick est cynique, ne manquant jamais de faire des pronostics sur le succès de telle ou telle entreprise, mais, en réalité il n'est intéressé par une situation que si ses chances de succès sont d'environ une sur dix. Les autres membres du groupe ont tendance à trouver son comportement irritant, voire frôlant le défaitisme, mais reconnaissent ses qualités, car, après tout, il est le premier à se jeter dans l'action une fois qu'un plan a été défini (non sans avoir fait remarqué que les chances de réussite étaient à peu près nulles). Bakash lui voue une amitié et une fidélité inébranlables.



GEENA BARSTOW

Geena faisait partie des forces de maintien de l'ordre sur sa planète, jusqu'à ce que ses parents se fassent tuer sans que la police recherche les assassins. Dégoûtée, elle décida de les rechercher elle-même. Elle démissionna et partit à la recherche des tueurs. Ses recherches la menèrent sur bien des mondes, et elle captura bon nombre de criminels au cours de son enquête. En quelques années elle était devenue une chasseuse de primes efficace. Lorsqu'enfin elle retrouva les coupables, elle se rendit compte que s'ils n'avaient pas été inquiétés, c'est parce qu'ils étaient protégés par l'Empire. C'étaient des mercenaires engagés pour attaquer son village qui abritait des membres de la rébellion.

Cela la décida à rejoindre l'Alliance car, jusqu'à présent, il lui manquait un but. Geena a



SCÉNARIO STAR WARS



mené son combat contre l'Empire avec un zèle proche du fanatisme. Marcellus est souvent obligé de la tempérer: elle a tendance à considérer tous les impériaux comme responsables de la mort de ses parents. Elle est assez peu communicative mais sait bien faire comprendre son opinion...



BAKASH

Peu après avoir atteint sa majorité, Bakash, comme beaucoup de ses semblables, décida de voyager quelques temps à travers la Galaxie pour voir du pays. Cela l'amena rapidement à découvrir la brutalité de l'Empire. Un jour, il tenta de défendre un homme qui allait être arrêté injustement et tua deux soldats impériaux. Recherché et condamné à mort, il finit par se faire arrêter dans un tripot clandestin en compagnie de Nick qui l'aida à s'échapper avec lui. Depuis, il considère qu'il lui doit la vie et ne le quitte plus. Ils sont devenus amis et ont rejoint l'Alliance ensemble. Nick est le seul membre du groupe à comprendre Bakash.



ITAÏ O'NAKA

Itaï a connu la guerre toute sa vie: son père était dans l'armée de la République, et elle a dû le suivre au cours de ses nombreuses affectations, devenant très vite indépendante. Adulte, elle ne connaissait pas d'autre vie que celle des casernes. Elle décida donc de s'engager, faisant la fierté de son père.

Lorsque Palpatine prit le pouvoir, il commença à assainir l'armée des éléments hostiles à sa politique. Le père d'Itaï en faisait partie. Après son arrestation, Itaï s'enfuit, à la demande de son père. Elle passa les années qui suivirent en tant que mercenaire, s'arrangeant toujours pour s'opposer à l'Empire.

Quand elle entendit parler de l'Alliance, elle s'y engagea immédiatement, mettant ses compétences martiales au service de la Rébellion. Etant la plus âgée du groupe, Itaï se sent un peu responsable de la sécurité de

chacun, notamment de Marcellus qui d'après elle a tendance à agir sans plan sérieux.



INTRODUCTION

Alors qu'ils commencent à s'ennuyer sur Endor, les joueurs sont convoqués par leur supérieur direct, le major Bassor, un Mon Calamari assez peu loquace. Il leur explique brièvement la situation: le prince Ter Nil a une importance vitale pour l'Alliance, il est emprisonné dans les mines de Bohr II, les joueurs doivent le libérer et le ramener sur sa planète où, avec l'aide de la résistance locale, il pourra prendre le pouvoir et chasser les quelques impériaux restants.

Pour cela, on leur confie le Desdemona (cf. ci-dessous), un vaisseau de transport léger suffisamment armé pour pouvoir espérer convaincre la petite garnison de Bohr II de se rendre et de libérer les prisonniers. Le capitaine Sarlis et cinq hommes d'équipage (cf. ci-dessous) manoeuvreront le vaisseau. Deux transports arriveront deux jours après les PJs pour évacuer les prisonniers.

Les joueurs ont un peu de temps pour se préparer avant le départ. Ils pourraient vouloir jeter un oeil sur les dossiers de leurs compagnons par exemple...



LE DESDEMONA

- Equipage 6,
- Passagers 6,
- Soute 20 tonnes métriques,
- Autonomie 2 mois,
- Multiplicateur d'hyperpropulsion x1,
- Navordinateur oui,
- Hyper-propulseur de secours oui,



SCÉNARIO STAR WARS



- Vitesse sub-luminique 3D,
- Maniabilité 1D,
- Coque 5D

Trois canons lasers quadruples (deux supérieurs, un inférieur): **Visée** 3D, **Dommages** 6D

Deux tubes à torpilles à proton (à l'avant): **Visée** 2D, **Dommages** 9D

Le *Desdemona* est utilisé par l'alliance lorsque des missions discrètes nécessitent un appui important. Il est équipé de contre-mesures et d'un assortiment de senseurs plutôt impressionnant.



SARLIS

- Dextérité 3D+2 (Armes lourdes 4D+2, Blaster 5D+2, Esquive 4D+2, Armes blanches 4D+2)
- Savoir 2D+2 (Illégalité 4D+2)
- Mécanique 2D+2 (Astrogation 4D+2, Canons de vaisseau 3D+2, Pilotage de vaisseau 5D+2)
- Perception 2D+1 (Escroquerie 4D+1, Marchandage 3D+1)
- Vigueur 3D+2 (Combat à mains nues 4D+2)
- Technique 3D (Sécurité 4D)

Possessions: blaster lourd, vibro-hache, détonateur thermal

Sarlis est un pirate. Après de nombreuses années de métier, la pression de l'Empire commença se faire sentir. Il échappa plusieurs fois de justesse à la capture. Sentant le vent tourner, il rejoignit l'Alliance, se faisant passer pour un marchand indépendant que l'Empire avait ruiné, lui ainsi que ses associés. Sarlis et ses cinq hommes firent vite preuve de compétence et furent affectés au *Desdemona*. Sarlis trouva en ce vaisseau un remplaçant

pour son ancien vaisseau. Il attendit donc l'occasion de filer avec.

Il la trouva avec cette mission. Quand il en connut la teneur, il imagina son plan: vendre Nil au plus offrant et repartir exercer son métier avec le *Desdemona* dans une Galaxie débarrassée de l'Empire.

Pendant l'aventure, Sarlis est aussi discret que possible, il suit obligeamment les instructions des joueurs, et se contente de manoeuvrer le vaisseau avec ses hommes.



LES HOMMES DE SARLIS

- Dextérité 3D+2 (Blaster 4D+2, Esquive 4D)
- Savoir 2D+2 (Survie 3D+2)
- Mécanique 2D+2 (Canons de vaisseau 4D+2, Ecrans de vaisseau 4D+2)
- Perception 2D+1 (Jeu 3D+1)
- Vigueur 3D+2 (Combat à mains nues 4D+2)
- Technique 3D (Réparation de vaisseau 4D)
- **Possessions:** blaster, vibro-lame



BOHR II

Située à trois jours d'Endor, Bohr II est une petite planète glacée contenant de petits gisements de rhodium de mauvaise qualité (le rhodium n'a d'ailleurs quasiment aucune utilité en soi, à part faire travailler des détenus et justifier une garnison servant d'affectation-punition pour les troupes impériales). La garnison impériale comporte une petite centaine d'hommes tout au plus.





SCÉNARIO STAR WARS



BOHR II

Le système Bohr ne présente aucune vie indigène. Trois planètes gravitent autour de son étoile bleue.

La prison est commandée par le colonel Hart, qui s'est retrouvé à cette affectation après avoir provoqué une collision entre la frégate qu'il commandait et un croiseur. Il est amer et a sombré dans l'alcool.



En arrivant en orbite, les joueurs détecteront une émission continue sur une fréquence de secours impériale. Si les joueurs demandent leur reddition en précisant qu'ils représentent l'Alliance, la garnison se rend sans opposer la moindre résistance.

Les hommes semblent épuisés et soulagés, les PJ's apprendront vite en interrogeant les gardes que depuis quelques mois, il leur est arrivé problème sur problème, le tout culminant avec l'attaque des pirates de la veille.

En effet, trois vaisseaux pirates ont attaqué la mine le jour précédent et ont emmené les prisonniers, probablement pour les vendre comme esclaves. La garnison a subi de gros dégâts: on voit des impacts de laser et des cratères un peu partout, et la tour de communication a été détruite, il ne leur reste qu'une radio de secours.

Les PJ's vont s'apercevoir qu'il ne reste aucun prisonnier, les pirates ont bien fait leur travail. En interrogeant le commandant de la garnison, ils pourront apprendre que c'est le capitaine Tauntaur qui a mené l'attaque; les impériaux l'ont appris en interceptant certaines de leurs communications durant le combat.

Heureusement, Geena Barstow a déjà entendu parler de Tauntaur et pense pouvoir obtenir plus de renseignements en se rendant sur Tatooine.

Mais il reste le problème des gardes survivants, ils sont une vingtaine, dont les deux tiers sont blessés plus ou moins gravement. Le commandant de la base demandera à ce que ses hommes soient évacués vers un hôpital au plus vite, ils ne

pourront pas survivre longtemps sur cette planète.

Le mieux serait de les évacuer avec les transports rebelles qui étaient prévus pour évacuer les prisonniers.



TATOOÏNE

La situation sur Tatooine est encore plus anarchique qu'auparavant. Depuis la mort de Jabba et la dislocation de l'Empire, personne ne sait plus réellement qui dirige quoi.

Des gangs et des groupes d'anciens soldats impériaux se battent pour le contrôle des quartiers de Mos Eisley, afin d'y exploiter divers trafics, on peut voir des *Stormtroopers* racketter des *Jawas* tandis que des gangs font régner l'ordre...

Il devient difficile de savoir qui fait quoi et qui est qui, la plupart des soldats impériaux ont soit abandonné leur armure, soit l'ont repeinte et modifiée, tandis que certains gangs se sont emparés d'armures impériales...

Les PJ's vont devoir circuler un certain temps dans Mos Eisley avant que Geena ne trouve quelqu'un de sa connaissance pouvant lui indiquer où ce renseigner pour retrouver Tauntaur.

Il serait étrange qu'il ne leur arrive rien pendant ce temps, soyez imaginaire: deux gangs peuvent leur demander un droit de passage en même temps, déclenchant une bagarre généralisée, Geena peut se faire reconnaître par une de ses anciennes prises qui est maintenant libre et qui voudra se venger... Les possibilités sont multiples, mais les joueurs méritent bien une bonne petite bagarre ou deux!

Un barman apprendra à Geena que Brise Tête s'intéressait récemment à Tauntaur. Enfin, dans un bar Geena apercevra un ami à elle: le chasseur de primes Dvark Brise Tête, un centaurien à la musculature impressionnante



SCÉNARIO STAR WARS



(les centauriens sont des humanoïdes à quatre bras et à la peau rougeâtre, Dvark est plus grand et plus fort que Bakash!).



DVARK BRISE-TETE

- Dextérité 2D+2 (Armes lourdes 4D+2)
- Savoir 2D (Survie 3D, Illégalité 4D)
- Mécanique 3D (Répulseurs 4D)
- Perception 2D (Marchandage 5D)
- Vigueur 7D (Combat à mains nues 6D)
- Technique 3D+1

Possessions: blaster mitrailleur lourd (sa force lui permet de le porter en tirant comme un blaster lourd), 2 vibro-haches, 500 crédits

Dvark est assez connu dans la pègre comme un chasseur de prime brutal et déterminé. Heureusement, il ne travaille pas souvent: uniquement s'il a besoin d'argent. D'ordinaire, il est d'un tempérament assez posé et calme, et apprécie qu'on le laisse méditer en paix, ce qui est d'ailleurs souvent le cas.



Après quelques discussion sur l'avenir du métier maintenant que l'empire a disparu (plus personne ne paye les primes!), il pourra indiquer où se trouve la base de Tauntaur contre 10 000 crédits standards, pas moins (il y avait une prime sur lui offerte par l'empire et Dvark était sur le point de le capturer, mais il a laissé tombé car il n'aurait pas été payé).

Malheureusement, les PJs ne disposent pas d'une telle somme. Peut-être en groupant leurs économies et en vendant une partie de l'armement du *Desdemona*?

Sarlis refusera de démembrer le vaisseau, mais si les PJs ne trouvent pas de solution, Sarlis et les hommes d'équipage partiront en ville et reviendront deux heures plus tard avec la position de la base de Tauntaur (ils ont attaqué Dvark par surprise et l'ont torturé pour le faire parler avant de le tuer), Sarlis expliquera qu'il a trouvé une autre source de renseignement.



TAUNTAUR

Le capitaine Tauntaur a établi sa base d'opération sur la petite lune sans atmosphère d'une géante gazeuse: Wasco IV, située à environ une semaine de Tatooine.

Il a tout le matériel nécessaire à l'entretien de ses vaisseaux et au stockage de son butin. Il dispose de plusieurs batteries de turbo lasers pour défendre sa base.

Les joueurs feraient bien d'essayer de parlementer avant de penser utiliser la manière forte.



WASCO IV

La lune sur laquelle Tauntaur a établi sa base a une orbite autour de la planète Wasco IV telle qu'elle se trouve toujours dans l'ombre de cette dernière et ne voit jamais l'étoile de Wasco.

La base comporte des quais, des entrepôts, des quartiers d'habitation et cinq batteries de turbolasers.



De toute manière, Nil n'est pas là, le vaisseau qui le transportait a eu une avarie lors d'un des multiples sauts qu'a effectué le groupe de vaisseaux de Tauntaur pour déjouer toute tentative de poursuite et a dû se poser en catastrophe sur une planète voisine.

Apparemment, les dégâts ont été terribles et Tauntaur ne pense pas qu'il reste de survivants.

Il apprendra tout ceci aux PJs assez facilement, se contentant d'une promesse de la part d'un membre officiel de l'Alliance de le laisser en paix (de toutes manières, il peut déplacer sa base très rapidement).



SCÉNARIO STAR WARS



La planète fait partie du système Sekula et Tauntaur ne sait rien de particulier sur elle.



SEKULA VII

Sekula VII est une petite planète couverte de jungle, elle est peuplée d'une faune très variée dont la caractéristique principale semble être la voracité.

Cela fait une semaine que Nil est sur cette planète, et sa capacité à porter la poisse autour de lui a bien du mal à le maintenir en vie, des arbres se sont effondrés sur des tyrannosaures, d'autres prédateurs se sont fait attaqué alors qu'ils allaient lui sauter dessus... Bref, il va finir par y passer.

Au début, il a été capturé par la race intelligente habitant Sekula VII, des hommes chats rouges et noirs d'environ 1m30 à la technologie primitive mais terriblement agressifs et carnivores: les *Sheeshas*.

Mais à peine l'ont ils amené à leur camp pour décider quoi en faire qu'une série de catastrophes s'est abattue sur eux! Ils ont vite compris qu'il en était la cause et l'on libéré dans la jungle pour qu'il s'y perde et n'amène plus la malédiction sur eux.



SEKULA VII

La jungle qui s'étend à la surface de Sekula VII est peuplée de créatures féroces qui s'entre-dévorent sous la lumière rouge du soleil du système.



LES SEESHAS

Dextérité 5D, Savoir 1D, Mécanique 1D, Perception 5D, Vigueur 4D, Technique 1D

Armes: lances, massues, arcs...

Ce sont des hommes-chats au pelage rouge et noir qui mesurent environ 1m30. Ils ont de grands yeux noirs, qui semblent toujours guetter une proie. Ils ont une peur bleue de Nil et, par extension, des PJs.



En arrivant près de l'épave qu'ils auront repéré de loin, les PJs remarqueront une capsule de sauvetage intacte posée juste à côté de la carcasse méconnaissable du vaisseau pirate.

Il semble en effet impossible qu'il y ait eu le moindre survivant au crash. Nil s'en est tiré en trouvant refuge dans une capsule de secours qui, bien que ne fonctionnant pas, lui a sauvé la vie (les capsules ne fonctionnant plus, personne d'autre n'a pris la peine d'y rentrer pendant le crash).

La capsule s'est décrochée du vaisseau dès le premier choc avec le sol. Si les PJs se posent près de l'épave, ils seront vite entourés de *Sheeshas* gesticulant pour les faire partir (ils ont vu ce qu'un être de cette espèce a pu faire à leur village).

Le traducteur du vaisseau devrait leur permettre de trouver un accord avec les *Sheeshas*, ils peuvent indiquer l'emplacement approximatif de Nil si les PJs promettent de lui faire quitter la planète (ils en ont une peur bleue).

Le voyage à travers la jungle durera environ deux jours et promet d'être mouvementé: il devra se dérouler à pieds. Heureusement, les *Sheeshas* fourniront deux guides valeureux aux PJs.

Vous pouvez faire intervenir une ou deux rencontre plus ou moins amicale avec la faune et la flore locale.

Une fois Nil localisé, il semble épuisé et est très content de voir les PJs, ils peuvent alors contacter Sarlis qui les attend à bord du *Desdemon*. Il pourra alors venir les récupérer, à condition qu'ils dégagent une zone d'atterrissage dans la forêt (à la rigueur, le *Desdemon* peut s'en charger avec son armement). En route pour Menke III!



SCÉNARIO STAR WARS



MENKE III

Le voyage vers Menke III prendra environ une semaine. Au deuxième jour de voyage, Sarlis et ses hommes vont prendre possession du vaisseau et faire les PJs et Nil prisonniers. Sarlis explique ses intentions aux PJs: s'approcher de Menke III pour entrer en contact avec les rebelles et le frère de Nil pour tenter d'en tirer le meilleur prix.

Quant aux PJs, il ne les tuera pas, car après tout ils l'ont bien aidé. Il se contentera donc de les abandonner sur une planète quelconque.



MENKE III

La principale activité sur Menke III est représentée par les mines d'ytterbium. Mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser, les habitants ont réussi à préserver leur planète. Les mines sont souterraines et il n'y a quasiment que des droïdes qui y travaillent.

A la surface, la planète ressemble un peu à la campagne anglaise. Il n'y a qu'une grande ville, faite de grands immeubles de verre qui semblent atteindre les nuages. La majorité des habitants vivent à la campagne, dans de petits villages, et cultivent leur jardin. En fait, une partie des revenus miniers est redistribuée à tous les habitants. Avec l'Empire, et Ter Hal, la situation a changé: les revenus ont été baissés, amenant la misère dans certains endroits. La résistance s'est organisée et n'attend que Ter Nil pour renverser Ter Hal.

Les partisans de Ter Nil et les hommes de Ter Hal ont les caractéristiques de soldats impériaux standards. Les hommes de Ter Nil sont en brun et vert et ceux de Ter Hal en noir



Mais c'est sans compter sur Nil. En arrivant en orbite de Menke III, après avoir contacté les deux factions, une malfonction des répulseurs se déclare et le *Desdemona* doit se poser en urgence au milieu d'une forêt.

Une fois à la surface, un des membres les plus éveillés de l'équipage se rend compte que Nil porte vraiment trop la poisse et décide de le libérer avec les PJs à l'insu de Sarlis.

Une fois dehors, il leur rend leurs armes dans un sac et leur conseille de partir au plus vite. A peine ont ils fait 200m qu'ils entendent des tirs de blaster, Sarlis s'est rendu compte de leur évasion et part à leur poursuite avec ses hommes (il en reste maintenant quatre).

Les PJs devraient pouvoir se débarrasser d'eux en leur tendant une embuscade dans les bois.

Une fois Sarlis éliminé, les PJs réussiront à contacter les partisans de Nil par radio, et leur donneront rendez-vous dans une petite ferme près de la lisière de la forêt. S'ils ne les contactent pas, ils arriveront à la ferme en sortant de la forêt et Nil contactera les rebelles de là.

Malheureusement les partisans de Hal ont intercepté leur communication, et, bientôt, un transport de l'armée débarque une quinzaine d'hommes qui prennent d'assaut la ferme.

Les PJs devraient pouvoir tenir quelques temps contre les fantassins. Mais, alors que les hommes de Hal se replient, le transport tourne sa tourelle vers la ferme et une voix annonce que le bâtiment sera détruit s'ils ne se rendent pas.

La situation semble désespérée quand, tout à coup, le transport explose sous le tir d'un blaster lourd sur affût que viennent de mettre en place les partisans de Nil, qui surgissent alors des bois en criant: *Pour le Prince!*

La situation tourne rapidement à leur avantage. Les joueurs et Nil sont évacués vers un camp rebelle.

Une semaine plus tard, le prince a initié un grand soulèvement populaire et prend le pouvoir quasiment sans effusion de sang.