

LES TRAVERS DE LA RÉPUBLIQUE

Présentation

Ce scénario est destiné à un groupe de 4 ou 5 personnes. Le groupe doit posséder des compétences en Bureaucratie, Politique ou Affaire (en plus des habituelles compétences de Blaster, Esquive, etc...). À défaut, les joueurs risquent de passer à côté du scénario.

Des Jedis sont bienvenus, car ils possèdent (en général) ces capacités.

Le premier acte se déroule sur Coruscant, les PJ's doivent faire preuve de discrétion et de diplomatie.

Le second acte, qui se passe sur Bandomeer, est plus musclé.

L'histoire peut aussi bien se dérouler à l'époque de l'Ancienne République que durant la période de la Nouvelle République. Seule la période « Classique » (Règne de l'Empire) nécessite quelques adaptations.

Introduction

Bandomeer est un monde situé dans les territoires de la Bordure Extérieure.

Planète anciennement agricole, constituée de grandes plaines avant qu'elle ne soit découverte, ainsi que les minerais (ionite) qui constituent le gros de son sous-sol. Elle fut bien vite exploitée par des sociétés telle que **Offworld Mining Company** (OMC) ou l'**Arcona Mineral Harvest Corporation** (AMHC) et sa surface transformée en plaines minières et industrielles. C'est le monde natif des Meerians (petits humanoïdes aux cheveux argentés) qui n'eurent de cesse de se battre contre cette invasion. C'est une planète composée d'un seul grand continent (peuplé de terribles prédateurs), d'une seule ville (Bandor) et d'un seul océan (la Grande Mer de Bandomeer).

Les Meerians sont depuis quelques années écartés de la politique de leur monde par le sénateur Amil Elsada. Les Meerians prônent une exploitation plus raisonnable de leur planète tandis que le sénateur, actionnaire dans une des puissantes corporations présentes (OMC), laisse libre court à l'exploitation intensive.

Exclu de la vie politique, les Meerians se sont vite retrouvés rejetés par les autres races, l'exclusion touchant aussi le travail, les Meerians sont devenus de plus en plus pauvres.

Devant cette discrimination, une cellule s'est alors formée : le Mouvement pour la Libération de Bandomeer (MLB). Cette cellule avait pour but de faire entendre la voix des Meerians sur leur planète.

Devant l'impuissance à se faire entendre par leur gouvernement, le MLB a décidé de plaider sa cause devant la République.

Malheureusement, devant les difficultés administratives rencontrées, le mouvement s'est durci et radicalisé, et a décidé d'employer la force pour se faire entendre.

ACTE I : CORUSCANT

EPISODE I - EN PLEIN BOOM !

Les PJ's sont dans un lieu public sur Coruscant lorsqu'une explosion retentit.

Une jeune femme a été soufflée par l'explosion et se retrouve accrochée tant bien que mal à une antenne au-dessus du vide : Aida Nimar, humaine 27ans,

Un speeder qui s'approchait au moment de l'explosion se met désormais à tourner dangereusement au-dessus de la place. Son chauffeur (un Wookie) s'est évanoui, et les commandes sont aux mains d'un très jeune Wookie, qui fait de son mieux pour ne pas crasher le véhicule.

Les PJ's, s'ils tiennent à leur place de héros, volent au secours de la demoiselle et du véhicule.

La scène doit être jouée avec un maximum de tension, bousculade, hurlements de tout côté, des blessés à soigner d'urgence, ...

Il faut également trouver le moyen de prendre les commandes du speeder.

Par exemple : prendre de la hauteur et essayer de sauter dans le speeder en mouvement... (Difficulté Escalade/Saut : 30).

Une fois la barge posée, les secours arrivent et évacuent les blessés.

Si les PJ's ont sauvé les passagers, ils ont la gratitude de la population, de Aida et d'un bureaucrate important.

Deux équipes d'holovision arrivent sur les lieux, interrogent les témoins.

Si les PJ's s'attendent à peut-être faire la une des médias, il n'en est rien.

L'holovision mentionne : « Un incident est survenu cet après-midi sur la place Valorum faisant quelques blessés et des dégâts matériels. Les causes de cet incident ne sont pas encore déterminées. ».

EPISODE II - SUR LA TRACE DES TERRORISTES !

Le lendemain, les PJ's sont convoqués par : le Conseil Jedi, la Nouvelle République, ou le parent d'une victime de l'attentat.

1. Conseil Jedi ou la Nouvelle République

Le Conseil charge les PJ's d'enquêter sur les causes de cet attentat. C'est le deuxième en trois mois.

L'enquête policière est au point mort. La République est fragile, il est important de savoir qui bloque l'enquête et qui est le commanditaire de ces attentats.

2. Le parent d'une victime

Les personnages sont contactés quelques jours après l'incident par Gueiss Har' den. Celui-ci est déçu par le désintérêt que portent les médias à cette affaire. La police ne leur donne pas non plus l'impression d'avancer.

Gueiss s'est alors décidé à engager des professionnels afin de retrouver les meurtriers de sa famille. La rétribution est de 30 000 Crédits + frais annexes.

Selon la personne qui les contacte, le scénario n'aura pas la même orientation.

Dans la première version, les PJs sont obligés de retrouver non seulement les auteurs de l'attentat, mais aussi qui tire les ficelles et pourquoi. Ce qui est le plus important.

La deuxième version laisse les PJs plus libres de leurs actes, est mieux payée, mais ne les oblige pas à aller au fond des choses.

Plusieurs pistes s'offrent aux PJs

- ✓ Se renseigner auprès de la police ou des médias
- ✓ Retrouver Aida
- ✓ Enquêter dans les milieux underground
- ✓ Les vidéos des lieux des attentats : en possession de la police
- ✓ Interroger les victimes

Dans un cas comme dans l'autre quelque chose bloque l'enquête.

Si les PJs sont envoyés par le Conseil Jedi, ils seront reçus à contrecœur par les policiers.

Sinon, il faut un jet de Persuasion ou de Diplomatie difficulté : 20.

La personne chargée de l'enquête est un humain qui répond au nom de Speed. Ce dernier a un accent à couper au couteau. L'homme est brusque, il ne reçoit les PJs qu'à contrecœur.

Speed n'apprendra rien aux PJs, et pour cause : « L'enquête est au point mort. On recherche les divers fournisseurs d'explosifs au marché noir. Vous comprendrez que je ne peux pas vous donner plus d'indications. »

Si on interroge ses collègues, certains ne cacheront pas leurs mépris de Speed. C'est une brute sans éducation, un parvenu qui n'a pas sa place ici. Il ferait mieux de retourner dans ses mines. On ne leur en dira pas plus.

Pour les médias, les PJs doivent se rendre dans le district connu sous le nom de « Rubrique Commune »

Leur accueil dépendra de ce qu'ils demandent : ils peuvent être reçus par le journaliste présent sur les lieux du drame. Ce dernier leur expliquera que ce n'est pas lui le responsable du journal et que c'est son patron qui décide de ce qui est important ou pas.

Le patron est un Besalisk. En présence des PJs (surtout s'ils sont Jedi) il est un peu nerveux. Il explique alors qu'il n'y a pas lieu d'affoler la population et qu'il préfère être prudent dans les informations qu'il donne afin de ne pas créer une psychose.

Le Besalisk a reçu des directives strictes venant du Sénat. Il ne doit en aucun cas divulguer ce genre d'information sans les soumettre au Cabinet de Supervision des Informations du Sénat.

Il a reçu des lettres de revendications mais sous la pression du sénat, il lui est interdit de divulguer ces informations.

Quelques temps après leur visite au média ou à la police (au MJ de voir quand les joueurs ont suffisamment mariné) un appel anonyme leur donnera rendez-vous au milieu de la nuit dans un night club situé dans les profondeurs de la ville : l'Outlander.

Le Sénat

Pour réussir à obtenir un entretien avec la bonne personne, il faut un jet Moyen en Bureaucratie. De là, les PJs sont reçus au bout de plusieurs heures par un Responsable de Cabinet du Service Communication. Ce dernier n'est pas un dirigeant. Il est au courant des directives données par ses supérieurs, mais ne sait pas qu'elle en est la cause. Les décisions concernant les attaques terroristes sont données par le sénateur Amid Elsada, directeur du Service Communication de la République (lorsqu'ils entendent son nom les PJs ont droit à un jet en Affaire ainsi qu'un jet en Politique puis se référer à la fiche du sénateur.)

Obtenir un rendez-vous avec le sénateur nécessite un jet Difficulté : 18 en Diplomatie.

Le Sénateur Elsada est un humain, la cinquantaine passé. Il reçoit les PJs dans son bureau (semblable à celui de Palpatine dans « l'Attaque des Clones »).

Si les PJs ont déjà entendu parler de **Offworld**, faites-leur faire un jet de Perception Difficulté : 16

S'il est réussi, le personnage peut remarquer sur le bureau du sénateur des objets à l'effigie de cette société.

Le sénateur est actionnaire de cette société, il ne s'en cache pas. En revanche si on le questionne sur la politique de cette société sur Bandomeer, il restera sur ses gardes.

Si un personnage peut être identifié comme Jedi ou s'il y a un Gotal dans le groupe, le sénateur s'excusera de pouvoir les recevoir, prétextant un appel urgent. Un jet Difficulté 23 en Persuasion est nécessaire pour le retenir.

Le même Jet en Intimidation marche aussi, mais là, la discussion devient toute suite très tendue.

Le sénateur s'explique : « En effet, j'ai demandé aux médias de ne pas divulguer ces informations. Il est inutile d'affoler la population tant que l'on n'a pas retrouvé les auteurs de ses actes méprisables. De plus en parler dans les médias serait leur faire de la publicité, et ça je ne le tolérerais pas ».

Si on l'interroge sur des pressions fait sur les forces de sécurité, il prendra un air sévère : « Je n'ai aucune connaissance de ces pressions. Si votre information s'avère vérifiable, je prendrais personnellement les sanctions à l'égard de ceux qui les exercent. »

Si quelqu'un l'accuse personnellement des pressions sur la police, il froncera les sourcils et diras d'un air glacial : « Vous vous rendez compte que vous êtes en train d'accuser un Sénateur de la République, et qu'en vertu de la loi, vous avez 24h pour apporter une preuve de vos dires. Sans quoi, vous vous exposez à une peine de 2 ans d'emprisonnement et à une amende de 20 000 crédits. Maintenant sortez Messieurs, j'ai des choses plus importantes à faire qu'à écouter vos accusations mensongères qui salissent la République et servent les intérêts de nos ennemis. »

L'entrevue s'achève ici. Les menaces du sénateur ne sont pas vraiment vaines puisqu'un jet en Maintient de l'Ordre Difficulté : 26 permet de savoir qu'il existe une telle loi, mais qu'elle n'entre en vigueur que si l'accusation est faite publiquement.

Si des personnes Jedi assistent à la scène, et s'ils réussissent leur pouvoir de Réception Télépathique, ils pourront ressentir toute la tension et la nervosité du sénateur.

Ces propos sont sincères, sauf pour ce qui concerne les pressions faites aux services de sécurité. Là, il est évident qu'il ne dit pas la vérité.

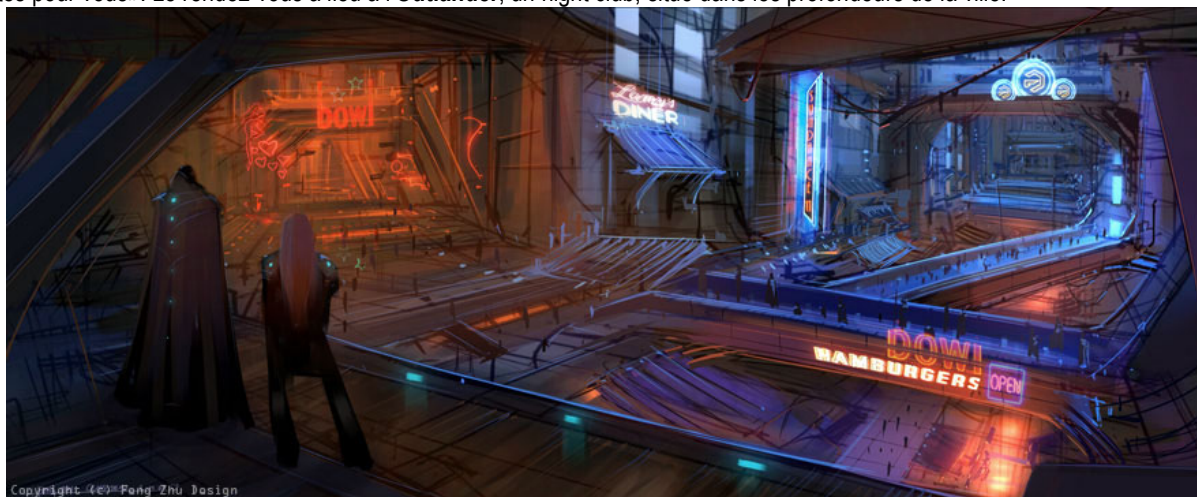
Les personnages Gotal peuvent également ressentir la même chose, s'il réussisse un jet dans leur compétence de détecter les humeurs.

Les Milieux Underground

Les PJs peuvent demander de l'aide à plusieurs contacts, s'ils en ont dans les réseaux parallèles.

Un contact facile (Jet d'Illégalité : Difficulté : 14) est **Tuchap le Farghull**. Ce dernier a pu être rencontré lors d'une course ou d'une partie de sabacc.

Le jour suivant sa rencontre, Tuchap appellera les PJs : pour 800 Crédits il leur organise un rendez-vous avec « une personne qui a des choses intéressantes pour vous ». Le rendez-vous a lieu à l'**Outlander**, un night club, situé dans les profondeurs de la ville.



L'Outlander

Le night club, situé dans les niveaux inférieurs de la ville, accueille les crédits et les trafics interdits de la capitale. Des jeunes à la recherche de sensation fortes aux nobles dépravés foulent la piste de danse tous les soirs, s'abreuvant d'alcool, de death stic et d'épices.

Les écrans holographiques projettent toutes sortes de sports galactiques. Depuis le nuna-ball aux courses de Pod illégales. Les paris sont encouragés par un droid commentateur à la langue bien pendu.

1. Si les PJs sont venus à la demande de Tuchap :

Près d'un holo où se déroule un violent combat de droïdes, vous apercevez la silhouette du Farghull. Ce dernier très excité par le combat, tient à la main un curieux breuvage aux vapeurs douteuses.

Près de lui se tient une jeune femme.

« Je vous présente la Douce Célia », dit-il en souriant. « Elle est journaliste au **Réveil de Coruscant** »

2. Si les PJs sont venus suite à un appel anonyme :

Vous vous dirigez vers une table où se tient une jeune femme sirotant son verre.

« Bonjour » dit-elle levant la tête, « je vous attendais, »

La femme s'appelle Célia.

Moyennant 800 Crédits, la femme peut fournir aux PJs un enregistrement.

« J'ai récupéré cette copie avec un ami qui travaille au bureau des pièces à conviction. Cet holo a été reçu par le lendemain du premier attentat avant de disparaître mystérieusement. Heureusement, j'ai eu le temps d'en faire une copie. Ceci contient les revendications des terroristes. Et devinez qui c'est ??? Des Meerians de Bandomeer. »

À ce moment précis, Célia est projetée violemment en arrière puis retombe lourdement sur la table. Sa poitrine porte la trace d'un coup de blaster. Pourtant, les PJs n'ont rien vu. Célia est mortellement blessée et a besoin de soins immédiats. Si les PJs s'intéressent à l'holo, ils remarqueront que celui-ci a été détruit par le tir. Deviner d'où est parti le tir est difficile puisqu'il n'a pas été vu. Un jet de Perception ou de Recherche Difficulté : 27 (n'oubliez pas Tuchap, il possède 5D en perception).

Le tir semble d'une des alcôves au premier étage. Au moment où vous regardez, vous apercevez une ombre qui se glisse vers la sortie arrière du night club.

S'engage alors une course poursuite dans les ruelles sordides des bas fond de Coruscant, ponctuée de sauts, de bousculades et pourquoi pas (si le cœur vous en dit) de course en fonceur en pleine nuit dans le dédale des bâtiments.

Pour compliquer le tout vous pouvez introduire les patrouilles volantes de coruscant qui prennent en chasse les fonceurs pour avoir violé les couloirs de circulation.

Si le meurtrier réussit à s'enfuir, il aura dans sa course poursuite laissé tomber son arme, un Xerrol NightSinger. L'arme étant particulièrement rare, il sera possible de retrouver la trace de l'acheteur.

S'il est acculé, il se battra.

Le meurtrier est un tueur à gage contacté par Speed : « J'ai été contacté il y a deux jours par une personne de taille moyenne. Il avait un manteau sombre qui dissimulait son visage. Il m'a transmis une enveloppe qui contenait 5000 Crédits et des informations sur la personne à éliminer. Tout ce que j'ai pu remarquer c'est son accent. C'est sûr, il n'est pas originaire de Coruscant. »

Pour la suite, Tuchap peut se charger (si les PJs le lui demandent) de se mettre à la recherche des Meerians. Deux jours après, le Farghull prendra contact avec les PJs pour leur annoncer qu'il a retrouvé la piste des terroristes. PASSER À L'EPISODE III

Sinon, les PJs peuvent les chercher eux même. En interrogeant toute la journée les passants et les hôtels miteux (à condition d'avoir une image d'un Meerian), ils ont 1 chance sur 6 de retrouver par jour la piste des Meerians. S'ils réussissent PASSER À L'EPISODE III

Model : Xerrol NightSinger Sniper Rifle

Type : Fusil de Sniper

Echelle : Personnage

Compétence : Blaster : Fusil Blaster

Munition : 3-5 (en fonction du gaz utilisé)

Coût : 4,500 (pack : 400, cristal : 2,000)

Disponibilité : 4, R, X

Portées : 5-50/130/400

Domage : 5D

Notes : Tous les tirs partant de cette arme sont invisibles.

Toutefois le tir conserve toujours le bruit caractéristique des blasters. Si on utilise une lunette de visée rétractable, le personnage reçoit un bonus de +2D à sa compétence pour un tir à portée moyenne ou longue. Cette lunette de visée permet également de tirer dans l'obscurité sans pénalité.

Les Appartements de Célia

Les PJs peuvent vouloir se rendre chez Célia. Ils peuvent trouver son adresse et son pass dans ses papiers. Célia habite un appartement près de la « Rubrique Commune ». C'est un petit appartement confortable. Ce qui pourrait intéresser les PJs se trouve sur le bureau de Célia. Toutes ses notes sont là (voir la fiche de Célia).

EPISODE III - LA PISTE S'ARRÊTE !

Les PJ ont retrouvé la trace des Meerians. Ceux-ci sont descendus ont été vus dans un squat, un entrepôt désaffecté.

L'entrepôt

L'entrepôt se trouve dans un quartier retiré. Les lumières des miroirs orbitaux semblent oublier ces recoins de la planète-ville. Les rues sont sales, l'air humide, quelques zonards traînent çà et là.

L'entrepôt se dresse devant vous. L'entrée est barrée par divers objets (caisse, barre de fer, ...)

Le bâtiment est à moitié démoli, laissant voir l'ossature de ferraille déchiquetée.

Vous vous approchez, lorsque vous entendez des cris sur la droite.

En vous retournant, vous apercevez une bande de 4 brigands agressant 2 pauvres sans-abri.

Ce petit incident n'a d'autre but que de faire tester les personnages Jedis.

Défendre les clochards et provoquer une rixe aurait pour conséquence de faire fuir les Meerians, au risque de ne plus les retrouver.

Ne pas aller à leur secours, alors qu'ils semblent réellement en danger, irait à l'encontre du code Jedi.

Le mieux est de se scinder en deux groupes. L'un entre dans le dépôt pendant que les autres s'occupent des malfrats.

Brigands

Tout à 2D sauf

Blaster 4D

Combat à mains nues 4D

Esquive 4D

Vibrolame 4D

VIGUEUR 2D+2

Équipements : *Blaster pour l'un d'entre eux, Vibrolame pour les autres (dom : VIG+2D) ; 200Cr ; Death stick*

Si les PJs entre dans l'entrepôt sans aller au secours des clochards ou en même temps.

Ils devront réussir un jet de discrétion en opposition avec la perception du Meerian, pour le surprendre.

Celui-ci est dans une pièce au troisième étage. Il revêt une ceinture d'explosif.

Dès lors qu'il remarque la présence des PJs, il essaiera de s'enfuir.

S'il est capturé il craque et racontera tout ce qu'il sait :

- il est membre du Mouvement de Libération de Bandomeer
- qu'après qu'une délégation de meerian ait tenté sans succès d'exposer leur situation au sénat, on l'avait chargé de rester seul afin d'attirer l'attention du sénat sur la situation de sa planète
- que la situation de son peuple est catastrophique.

Il suppliera les PJs d'aider son peuple. « Il faut que tout le monde sache ce qu'il se passe la bas ».

Si les PJs entre dans l'entrepôt après s'être battu avec les brigands.

Vous gravissez les marches. Celles-ci grincent et plient sous votre poids mais ne cèdent pas.

Vous explorez les pièces.

Le troisième étage est le seul qui semble habité.

D'un côté d'une pièce vous apercevez de nombreux restes de repas, deux valises ouvertes et un peu de linge.

De l'autre côté de la pièce, sur un bureau bricolé à partir d'objets de fortune, vous découvrez des restes de détonite, et plusieurs articles de démolition.

Face au bureau, des plans et des photos de la baie d'embarquement N°41 encombrant le mur.

Le sol quant à lui est jonché de photos des lieux des deux premiers attentats.

Un jet d'investigation Difficulté : 15 permet de conclure qu'il n'y avait qu'une seule personne ici.

Le Meerian s'est enfui. Il s'est dirigé vers la baie d'embarquement n°41 afin de se faire exploser et de provoquer un maximum de dégâts.

Logiquement les PJs devraient se ruer vers la baie d'embarquement N°41.

Baie d'embarquement n°41



Les PJs à la poursuite du Meerian doivent réussir à le capturer sans que ce dernier ne se fasse exploser.

Le Meerian est sur la plate forme d'envol au milieu de la foule. Il menace de tout faire exploser si les médias ne viennent pas immédiatement sur place.

Il plaide pour la libération de son peuple.

Les PJs peuvent essayer de le raisonner. Un jet difficile en diplomatie ou un jet héroïque en persuasion permet de gagner sa confiance.

S'il est fait captif par les PJs, voir le § 1. L'entrepôt

Une fois le terroriste maîtrisé, la sécurité voudra récupérer le Meerian.

Si les PJs ont une quelconque influence (Jedi, militaire ou politicien) un jet Difficile (à modifier à la baisse selon leur « grade ») en commandement leur permettra de garder le Meerian.

EPISODE IV - CONCLUSION

Une fois le Meerian capturé, plusieurs solutions s'offrent aux PJs :

Aider le Meerian

Soit les PJs prennent contact avec le sénat. Le sénat après avoir convoquera le sénateur de Bandomeer, Amil Elsada. (Sauf si les Personnages s'y opposent)

Et qu'a sa connaissance :

« il n'y à aucune discrimination sur Bandomeer. Les Meerians sont chez eux la bas. Nous avons toujours travaillé ensemble.

J'ai effectivement pris connaissance d'une cellule de radicaux. Mais celle-ci est composée de fanatique, comme il en existe partout. Elle ne reflète pas la population ».

Le sénat détachera de toute façon les PJs pour qu'ils se rendent sur place afin qu'ils rendent compte de la situation réelle.

Si les PJs se réfèrent au conseil Jedi, ce dernier aura la même demande.

Enfin les PJs peuvent décider eux même de se rendre sur Bandomeer avant d'en référer aux autorités. En ce cas le sénateur Elsada ne sera pas au courant de l'enquête.

Le livrer aux autorités

Dans ce cas il sera tué en cellule deux jours plus tard par un autre prisonnier.

Récompenses

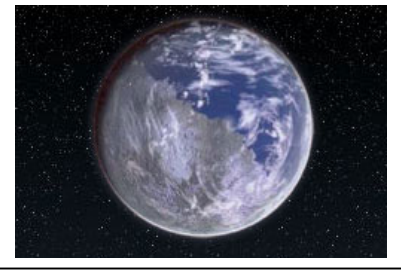
En plus des points habituels pour l'interprétation des personnages, de l'ambiance et de l'initiative des joueurs, le scénario récompense de la façon suivante :

- ✓ Sauver les passagers de la barge : 1PP
- ✓ Découvrir l'implication du sénateur : 1PP
- ✓ Démasquer Speed : 1PP
- ✓ Vaincre le tueur à Gage : 1PP
- ✓ Retrouver la piste du Meerian : 1PP
- ✓ Vaincre les brigands : 1PP
- ✓ Capturer le Meerian vivant : 2PP

ACTE II : BANDOMEER

EPISODE I - BIENVENUE CHEZ NOUS !

Bandomeer se trouve à la frontière de la bordure extérieure. (Jet d'astrogation Difficulté : 17)



Si les PJs ont mis le sénateur au courant de leur départ.

Ils sont accueillis à la sortie de leur vaisseau à l'astroport par les représentants de Bandomeer. Ils sont pris totalement en charge. On leur fait visiter la ville. Plusieurs Meerians sont visibles. Ils ont l'air en bonne santé et travaillent à diverses tâches.

Plusieurs visites sont programmées afin d'offrir au PJs un aperçu de la situation de Bandomeer. Notamment une visite d'une plate-forme minière de Outword.

Les joueurs s'en doutent bien, on ne leur fait voir que ce qu'on veut bien. Dès lors que les PJs veulent décider de leurs mouvements, les choses deviennent difficiles. Outre les recommandations, les hôtes multiplient les difficultés administratives (demande d'un laissez passer en bonne et due forme, analyse médicale des PJs et, pour couronner le tout, les armes sont confisquées dès lors que les PJs sont livrés à eux même). Toutes ces démarches prennent plusieurs semaines, semaines durant lesquelles on fera tout pour les convaincre qu'il n'est pas la peine d'en voir plus, que tout va bien.

Les PJs décideront tôt ou tard d'échapper à leur chaperon, ils seront alors considérés comme des hors-la-loi, seront traqués et découvriront le vrai visage de Bandomeer. Lorsqu'ils seront traqués par la milice, au moment crucial, les Meerians leurs viendront en aide.

Si les PJs viennent incognito

Les PJs découvrent un monde rude. Ils seront malmenés par la population locale (Wookies, Talz, Houk, Whipids, ...)

À un moment ou un autre, les personnages voudront entrer en contact avec les Meerians. Il suffit pour cela de traîner dans les quartiers les plus pauvres. S'ils réussissent à convaincre la population du bien fondé de leur venue, ils apprendront où se trouve le leader des Meerians. Celle-ci se trouve sur une des plates-formes privées situées à la limite de la banquise.

EPISODE II - LA DEFENSE DE LA PLATE-FORME

Après plusieurs heures de vol, les PJs arrivent en vue des plates-formes. La vie à bord de ces plates-formes est rude. Les conditions de vie sont réduites au confort minimum. De plus, le climat est exécrable. Les PJs ont intérêt à avoir des vêtements chauds car la neige et le vent se relaient sans arrêt.

Les personnages conduits par les Meerians de Bandor rencontreront le porte-parole du MLB. Il s'agit d'une Meerian d'une cinquantaine d'années : Lizv Daieb

Quelques heures après que les PJs sont arrivés, les sirènes d'alarme retentissent, la plate-forme est attaquée par 4 aircspeeders et un transporteur de troupe, avec à son bord des droïds miniers et des hommes armés.

Speed, s'il a été mis en cause lors du premier acte, mène l'assaut.

Les attaquants viennent capturer Lizv Daieb.

La compagnie Outword espère pouvoir stopper le mouvement en détenant son leader.

Aux PJs de sauver Lizv, soit en repoussant l'assaut, soit en s'enfuyant avec Lizv sur Coruscant.



EPISODE IV - EPILOGUE

Une fois rentrés sur Coruscant, les PJs pourront faire leur rapport. Le sénateur Elsada sera mis en examen, mais ne sera pas inculpé. Il clamera son innocence prétextant que ses occupations sur Coruscant l'ont écarté de la vie politique de Bandomeer. Il sera alors destitué de ses fonctions de sénateur. Des élections anticipées seront alors mises en place.

Récompenses

En plus des points habituels pour l'interprétation des personnages, de l'ambiance et de l'initiative des joueurs, le scénario récompense de la façon suivante :

- ✓ Défendre les plates-formes : vaincre les Aircspeeder 2PP ; vaincre les droïds au sol 2PP
- ✓ Délivrer Lizv Daieb et la ramener sur Coruscant : 1PP
- ✓ Capturer Speed : 1PP
- ✓ Ramener des preuves de la situation catastrophique de Bandomeer : 2PP

PNJs

Amil Elsada, Humain, 56 ans

DEXTÉRITÉ	2D Blaster Esquive	3D 4D+2
PERCEPTION	3D Discrétion Recherche Persuasion	5D 5D+2 5D+2
MECANIQUE	2D Répulseurs	4D
VIGUEUR	6D	
TECHNIQUE	3D	
SAVOIR	4D Races Extraterrestres Culture Maintien de l'Ordre Affaires Bureaucratie	5D 6D 7D 8D 7D+2
Équipement	Mini-blaster Comlink Datapad Cylindre d'accréditation (Sénat)	

Célia, Humaine, 26 ans

Célia a publié, il y a quelque temps, un article sur la fortune des sénateurs. Parmi les personnalités épinglées figure le sénateur Elsada. Actionnaire dans Outword, une des compagnies majeures de Bandomeer, ce dernier a doublé sa fortune personnelle en moins de 2 ans. Célia aurait pu en rester là, mais devant l'engouement porté par le public à son article, elle a décidé d'aller plus loin. Elle s'est mise à enquêter sur les activités d'Elsada, et a fait de curieux rapprochements :

- Les bénéfices d'Elsada ont considérablement augmenté depuis 2 ans, ce qui correspond à sa nomination au service de communication du Sénat.
- Sur les lieux des trois attentats, les vidéos montrent un petit individu humanoïde qui pourrait être un Meerian.
- L'enquêteur Speed, chargé des attentats, a travaillé auparavant dans la compagnie Outword.
- Depuis tout récemment, les revendications viennent des Meerians de Bandomeer. Son enquête n'est pas passée inaperçue. Elsada a donc chargé Speed d'éliminer la fouineuse.

Équipement	Mini-blaster Comlink Datapad Cylindre d'accréditation (appartement) 100 Crédits
------------	---



Tuchap, Farghull, 33 ans

DEXTÉRITÉ	5D Blaster Esquive Pickpocket	5D 6D+2 6D
PERCEPTION	5D Discrétion Recherche	5D 5D+2
MECANIQUE	2D Répulseurs Transport Spatial	4D 5D
VIGUEUR	3D Combat à Mains Nues Résistance	4D 5D
TECHNIQUE	3D Premier Soins	3D
SAVOIR	2D Races Extraterrestres Illégalité	4D 6D+1
Équipement	Pistolet Laser 4D Vibro Dague VIG+2D Comlink Diverses substances illicites 500 Crédits	



Gil Vog, Meerian, 20 ans

DEXTÉRITÉ	3D Blaster Esquive Grenades	5D 4D+2 5D
PERCEPTION	3D Discrétion Recherche	5D 5D+2
MECANIQUE	2D Répulseur Transport Spatial	4D 5D
VIGUEUR	3D Combat à Mains Nues Résistance	4D 4D
TECHNIQUE	3D Démolition	5D
SAVOIR	2D Races Extraterrestres Illégalité	4D 5D
Équipement	200 g de Détonite 1 détonateur 2 grenades	



Speed, Humain, 43 ans

Personnalité			Brutal, violent et impatient. Cet homme a travaillé toute sa vie dans les services d'ordre d'Outword sur Bandomeer. Il est habitué à s'imposer par la force. Dès son arrivée sur Coruscant, Speed a appliqué ses méthodes de travail, ce qui déplait fortement à ses collègues et même à ses supérieurs. D'ailleurs, ces derniers feront tout ce qu'ils peuvent pour l'évincer, si l'occasion se présente. Si les PJs le soupçonnent de quelque chose, vous pouvez les encourager par l'intermédiaire d'un collègue qui leur fournira toute l'aide dont il dispose. Si Speed se sent en danger, il prendra la fuite. Il se réfugiera sur Bandomeer où il ne manquera pas de retrouver les PJs lors de l'Acte II.
DEXTÉRITÉ	3D Blaster Esquive	5D+2 6D	
PERCEPTION	2D Commandement Illégalité	5D 6D	
MECANIQUE	2D Répulseur Transport Spatial	4D 5D	
VIGUEUR	3D+1 Combat à Mains Nues Résistance	6D 6D	
TECHNIQUE	3D Premiers Soins	4D	
SAVOIR	2D Maintien de l'Ordre	6D	
Équipement	Pistolet Blaster Lourd DL-6H (Dommages 5D, Portée 3-10/30/120) Veste Antiblast (+1 vs énergétique / +1 vs physique) 200 Crédits		

Le tueur à gage

DEXTÉRITÉ	3D Blaster Esquive	5D+2 5D+2
PERCEPTION	2D Commandement Illégalité	5D 6D
MECANIQUE	2D Répulseur Transport Spatial	4D 5D
VIGUEUR	3D+1 Combat à Mains Nues Résistance	6D 6D
TECHNIQUE	3D Premiers Soins	4D
SAVOIR	2D Maintien de l'Ordre	6D
Équipement	Pistolet Blaster 4D Veste Protectrice +1 Vibrolame VIG+3D 300 Crédits	

Sécurité de Coruscant

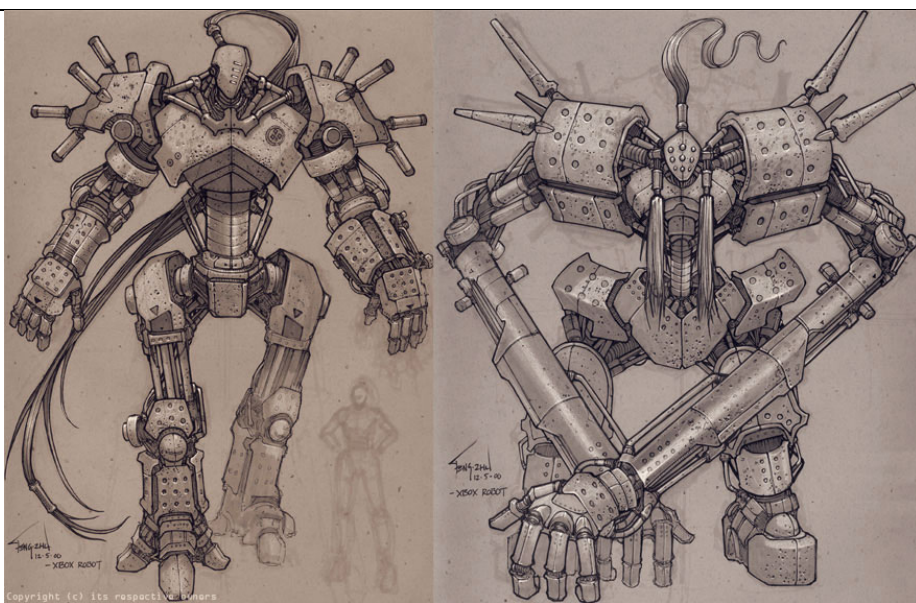
DEXTÉRITÉ	2D Blaster Esquive	4D+2 4D
PERCEPTION	2D Commandement	3D
MECANIQUE	2D Répulseur	3D
VIGUEUR	3D Combat à Mains Nues Résistance	4D 4D
TECHNIQUE	3D	
SAVOIR	2D Maintien de l'Ordre	4D
Équipement	Bâton Étourdissant VID+1D Pistolet Blaster 4D	

Sécurité de Bandomeer

DEXTÉRITÉ	2D Blaster Esquive	4D+2 4D
PERCEPTION	2D Commandement	3D
MECANIQUE	3D Répulseur	3D
VIGUEUR	4D Combat à Mains Nues Résistance	5D 4D
TECHNIQUE	3D	
SAVOIR	2D	
Équipement	Bâton Étourdissant VID+1D Pistolet Blaster 4D	

Droïde Minier

DEXTÉRITÉ	2D Esquive	4D
PERCEPTION	2D	
MECANIQUE	2D	
VIGUEUR	8D Levage	8D
TECHNIQUE	1D	
SAVOIR	1D	
Équipement	Tranchoir à Fusion 6D Détecteur de Toxines	



Airspeeder

Nom	Skyhawk	
Constructeur	Techno Union Skyhawk Airspeeder	
Type	Airspeeder	
Échelle	Speeder	
Longueur	5,20 m	
Compétence	Répulseur : Airspeeder	
Équipage	1	
Passagers	0	
Capacité de la Soute	180 kg	
Protection Full		
Altitude	Sol – 1 km	
Coût	3 800 Crédits (occasion)	
Maniabilité	2D	
Vitesse	120 ; 1 000 km/h	
Coque	5D	
Armement	2 Canons Laser Lourds (asservis)	
	Arc de Tir	Avant
	Échelle	Speeder
	Compétence	Blaster de Véhicule
	Ordinateur de Visée	2D
	Portée	20-200/500/1000 m
	Dommages	6D



Copyright Lucasfilm Ltd.