

STAR WARS

États d'âme à Nar Shaddaa



Ce scénario se déroulant à l'époque de l'Empire Galactique est prévu pour 3-4 personnages ayant un peu d'expérience.



Il est écrit pour des personnages rebelles, mais peut être joué par des non-affiliés.



La présence d'un Jedi ou d'un être sensible à la Force est indispensable.

Épisode un Rêves

Cette partie sert d'amorce au scénario. Le Jedi (ou l'étudiant de la Force) fait des rêves prémonitoires durant lesquels il a des visions troublantes impliquant un autre Jedi, de la race des Grans, visiblement en difficulté. Ces visions ont pour but de l'inciter à venir en aide au Gran.

Les trois rêves peuvent être introduits en avance lors d'une autre aventure et espacés de quelques jours.

Rêve 1. Tout est sombre, un Gran est seul dans une brume noire, on sent que la Force émane de lui. Soudain, des silhouettes griffues prennent forme dans les volutes, le Gran dégaine son sabre laser et les affronte, mais finit submergé. Les silhouettes le tiraillent en tous sens .

Rêve 2. Une immense cité pleine de gratte-ciels, de bâtiments imposants, de navettes dans les airs, tout rappelle Coruscant, mais pourtant l'absence de l'empire, les vaisseaux hétéroclites, l'ambiance sordide des rues de la cité laisse planer le doute...

Rêve 3. À nouveau le maître Gran, toujours dans la brume sombre, il avance dans l'ombre avant de se faire tirer dans le dos. Derrière lui apparaît une sombre silhouette humanoïde aux yeux d'un noir profond, arborant une épaisse tresse de cheveux et une imposante chaîne métallique en guise de collier.

Analyse

Rêve 1

Le Gran est un chevalier Jedi. Au premier abord, la scène inspire le danger, des ennemis, une embuscade. Cette première vision n'est pas évidente à interpréter par les PJ. Toutefois si l'un d'entre eux connaît bien cette race ou s'il précise qu'il se renseigne sérieusement à son sujet (jet en **racés extra-terrestres** difficile), il pourra découvrir qu'ils souffrent de la solitude lorsqu'ils ne sont pas parmi les leurs.

Il s'agit bien d'une métaphore représentant les affres de la solitude qui déchirent le Gran.

Rêve 2

Il sera facile de découvrir qu'il s'agit de Nar Shaddaa et non Coruscant.

Renseignement : c'est une lune de l'espace des Hutt appelée la petite Coruscant, quantité d'affaires sont traitées sur place dans les grattes ciel. Mais les bas-fonds sont réputés dangereux et la planète entière est aux mains des syndicats du crime. La présence de nombreux yachts dans les airs et de rues sordides confirme qu'il s'agit bien de Nar Shaddaa.

Rêve 3

Il existe de nombreuses races pouvant correspondre.

Mais un jet moyen en **racés extra-ter-**

restres ou l'utilisation d'une encyclopédie pourra dévoiler qu'il s'agit d'un Weequay. Une race belliqueuse dont de nombreux membres sont vassaux du clan des Hutt. Ce qui confirmera encore que la planète de la cité du deuxième rêve est probablement Nar Shaddaa et non Coruscant.

Mais de quoi s'agit-il ?

Un ancien apprenti Jedi de la race des Grans, nommé Tim Jings est, depuis des années à la recherche de l'assassin de son maître. Il faisait partie d'un temple Jedi indépendant qui fut détruit lors de l'exécution de l'ordre 66. Son maître, Jocasta Bindo, ainsi que tous les autres apprentis, furent exécutés par des mercenaires weequay. Le Gran reçut le message en provenance du temple Jedi de Coruscant et resta caché pendant de nombreuses années, seul sur des planètes isolées. Comme tous les membres de sa race, il supporta très mal d'être éloigné de ses semblables. Son apprentissage inachevé et les tourments de sa solitude l'entraînèrent vers le côté obscur. Le désir de vengeance s'empara de lui et il se lança à la poursuite de l'assassin. Ce dernier, Tiej Cinn, un weequay à la tête d'un confortable magot, avait entre temps monté sa propre affaire de contrebande au service des Hutt. Il la dirige depuis son yacht flottant dans les cieux de Nar Shaddaa. Tim Jings le chercha pendant un long moment, mais fut trahi par les mêmes gens qui l'avaient guidés jusqu'à son ennemi. Il fut capturé et placé en suspension dans un champ de force occupant le salon principal du yacht en tant que trophée jusqu'à ce que Tiej Cinn s'en lasse.

En route pour Nar Shaddaa

Pour rejoindre cette lune, il faut prendre une navette ou un transport léger et ne pas afficher son appartenance à l'alliance. Se faire passer pour des marchands, des chasseurs de primes, voire des hors-la-loi ou des pirates peut être une bonne couverture. N'oubliez pas que tout se négocie sur Nar Shaddaa, des sympathisants rebelles peuvent représenter une belle prime pour quiconque les vend à l'empire. Ils peuvent aussi se faire capturer par des trafiquants pour être revendus plus tard comme esclaves.

Les altercations sont également courantes sur Nar Shaddaa, et l'espace entourant cette lune est souvent le théâtre de règlements de comptes ou de captures par des chasseurs de primes, parfois même avec l'accord des autorités locales. Cela pourrait surprendre les PJ au sortir de l'hyperespace, le flot de vaisseaux est impressionnant, mais les carcasses en train d'être désossées ou simplement à la dérive le sont encore plus. À nouveau, il vaut mieux éviter de trop se faire remarquer.

Nar Shaddaa se trouve sur une lune de l'espace Hutt. En approchant de l'astroport, le vaisseau est pris en charge par le contrôle aérien. Le flux de vaisseaux quittant et arrivant à Nar Shaddaa est impressionnant. Il n'y a pas de patrouille pour les escorter.

Si les PJ tentent de passer en douce, en se mêlant au flux de vaisseaux ou grâce à un autre moyen de camouflage et qu'ils sont repérés, le contrôle aérien enverra un message en clair à tous les vaisseaux en vol, offrant une prime de 1000 crédits à quiconque les forcera à se poser. De nombreux mercenaires et bandits se lanceront

alors à leur poursuite dans leurs vaisseaux personnels. Si les PJ continuent de vouloir échapper au contrôle ou abattent un poursuivant, la prime montera à 5000 crédits et il s'agira dès lors de les abattre. Ceci sans compter la rancœur des amis du vaisseau abattu.

Si les PJ décident de montrer patte blanche, ils se verront attribuer une piste d'atterrissage au sein de l'astroport. Ils devront dès lors attendre le comité d'accueil des autorités Nar Shaddaennes qui viendra les voir pour qu'ils s'acquittent de leurs taxes et frais de douane. Il faudra certainement graisser la patte des douaniers de l'astroport si l'on souhaite qu'ils ferment les yeux sur quelques armes ou marchandises illégales. C'est monnaie courante sur cette planète. Les douaniers sont de races différentes mais toujours menés par un chef devaronien, weequay ou twi'lek. C'est lui qui négociera, les autres sont principalement des gros bras : gamorréen, tradoshan, droïde.

Ils fermeront les yeux sur toutes les marchandises et armes si on y met le prix. Toutefois, s'ils ferment les yeux, ils ne ferment pas pour autant leurs bouches (tout se négocie ici). S'ils remarquent un sabre laser ou un pouvoir de Jedi, des symboles de l'alliance etc, ils encaisseront leurs pots de vin et iront rapporter ces informations dans les ombres pour toucher un bonus.

Les frais de parking et gardiennage du vaisseau sont payables d'avance, selon la durée estimée du séjour et peuvent être reconduits aussi longtemps que les clients le souhaitent. Le vaisseau devra être mis à l'abri dans un des nombreux hangars jalonnant la petite lune. Un retard dans le paiement des taxes majore les tarifs de 10 % pour le client. Un retard d'une semaine entraîne la vente pure et simple du vaisseau

aux enchères. Quiconque l'achètera devra en plus de son prix, payer les jours de stationnement.

En cas de conflit dans les airs, utilisez les caractéristiques de l'archétype pirate pour les assaillants. Pour les douaniers, utilisez celles du contrebandier, avec 4D en marchandage et en intimidation.

Épisode deux

Nar Shaddaa

Enquête sur place

Cette planète est recouverte d'une immense cité. Il n'existe pas d'espaces verts, de champs ou de mer. Il n'y a que des bâtiments de toute sorte à l'horizon. Des écrans publicitaires ainsi que des néons colorés égayent un peu toute cette grisaille. Si au sol une multitude de fourmis semble s'activer dans les rues, le ciel n'est pas en reste non plus avec quantité de vaisseaux de toutes tailles qui circulent lentement en d'interminables files. De nombreux yachts et barges de luxe font partie du flux de vaisseaux.

Techno-hôtel

Retrouver la trace du Gran dans cette fourmilière à échelle planétaire prendra du temps, et il vaudrait mieux que les PJ prennent des chambres dans un techno-hôtel durant leur séjour. Les hôtels de standing, les plus chers donc, sont aussi les plus sûrs et les plus discrets. Un service de sécurité assure la tranquillité des clients et, globalement, la clientèle de riches hommes d'affaires et de diplomates ne présentent aucun danger. Toutefois, ces hôtels appartiennent aux Hutts, au cas où les PJ s'attiraient leurs foudres, ils seraient vite retrouvés.

Les hôtels dans les bas-fonds sont beau-

coup moins sûrs, les vols et agressions sont nombreuses, les rues alentours ne sont pas sûres non plus, il vaut mieux être sur ses gardes. Par contre, il est possible d'y passer presque inaperçu et la proximité des bas-fonds de la ville permet de faire des rencontres intéressantes.

Enquêter dans les bas-fonds

Retrouver la trace du Gran va se révéler difficile et dangereux, d'abord parce qu'un tas d'affabulateurs cupides feront en sorte d'extorquer de l'argent aux PJ, et ensuite parce que les bas-fonds sont peuplés de criminels et pirates et que les forces de l'ordre ne se mêlent pas trop de ce qui s'y passe.

N'oubliez pas que montrer son appartenance à la rébellion ou à l'ordre Jedi sera encore plus dangereux et attirera des chasseurs de primes dans le secteur. Cela pourrait aussi attirer l'attention d'une sympathisante de la rébellion, Kiadi, une Cé réan possédant une petite boutique vendant casques, armures et armes blanches dans une artère commerçante non loin de l'aéroport. Elle pourra cacher les PJ et éventuellement leur prêter un speeder à quatre places.

Les bars et discothèques

Même dans les bas-fonds, ces lieux

sont pour la plupart luxueux et bien tenus. Le service d'ordre est musclé et tout débordement violemment réprimandé. On y trouve autant d'escrocs que de véritables marchands, des pilotes, chasseurs de primes, mercenaires, pirates ... Toutes les races se mélangent ici dans une atmosphère assez bon enfant. La musique ainsi que les danseuses, les hologrammes sont omniprésents et contribuent à détendre l'atmosphère. Certains de ces établissements possèdent des tripots officiels à la solde des Hutts, où l'on perd plus que l'on ne gagne. Les armes visibles seront confisquées à l'entrée et restituées à la sortie moyennant le prix du vestiaire. Encore une fois, il sera possible de graisser la patte d'un vigile pour garder son matériel, mais seuls des pistolets bien dissimulés seront autorisés. Il sera possible d'y rencontrer un couple Gran qui retourne sur sa planète d'origine, lassé de vivre loin de chez lui et de ses congénères. (et ainsi apprendre que cette race a besoin de vivre en groupe). Les Grans sont très peu nombreux dans cette cité et le couple a remarqué le Jedi Gran sans pour autant lui parler ou déceler ses pouvoirs. le couple l'a vu traiter avec les chasseurs de primes et cela les a inquiété. Toutefois, ils ont également bien senti qu'il n'était pas dans son état normal. C'est aussi un très bon lieu pour engager un chasseur de primes afin d'enquêter pour le compte des PJ (voir plus bas)

Les commerçants

De grandes rues flanquées de petites boutiques où tout s'achète et se vend sillonnent la ville. On peut y trouver des pièces de vaisseaux ou de droïdes, autant que de la nourriture, des armes, des substances illicites, des créatures extra-terrestres et même d'anciens droïdes de

combat ou des esclaves. L'ensemble est d'une qualité moyenne et il faudra être patient pour dénicher des pièces de qualité sans compter qu'il sera difficile de négocier un bon prix.

L'enquête auprès des commerçants pourraient permettre d'en apprendre plus sur le Gran, celui-ci a été vu posant des questions sur un mercenaire Weequay et c'est ce qui a pu lui causer des ennuis. Un marchand de pièces détachées de vaisseau pourra dire qu'il cherchait aussi un circuit de refroidissement d'hyperdrive pour un vieux transporteur. Un commerçant respectable pourra mettre en garde les PJ sur le fait que poser trop de question peut attirer l'attention des mauvaises personnes. Un commerçant louche balancera les PJ à des bandits du quartier.

Enquête sur le tueur

Il sera moyennement facile d'obtenir des infos sur le tueur, la description rappellera un Weequay.

Dans les milieux du banditisme, on saura de qui il s'agit grâce au collier de chaîne : Il se nomme Tiej Cinn et c'est un baron du crime bien connu (mais qui se fait passer pour un marchand) et qui a réussi à s'émanciper du joug des Hutt. Bien que mineur il a un peu d'influence, et il vit principalement dans une barge volante.

Enquête sur le Gran

Le meilleur moyen de retrouver le Gran est de faire appel à un chasseur de primes qui pourra faire jouer ses contacts et sillonner la ville pour le retrouver. Ce dernier demandera entre 500 et 750 crédits par jour pour cette recherche. Il tentera d'obtenir le maximum d'argent quitte à faire durer l'enquête si besoin. Le plus sage pour

les PJ est de négocier une prime s'il trouve le disparu rapidement.

Il faut en réalité 2 jours aux chasseurs de primes pour retrouver la trace du Gran. La dernière fois qu'il a été vu, il louait une navette pour rejoindre une barge flottante à 1000 km de là. La barge en question appartient à un seigneur du crime nommé Tiej Cinn. Le Gran n'est pas reparu depuis.

Évidemment, les chasseurs de primes seront prêts à vendre la localisation de la barge contre un surplus.

Les PJ devront peut-être vendre leur navette pour obtenir de l'argent, mais les acheteurs sont redoutables à la négociation. Ils pourront aussi contracter une dette chez un prêteur en échange de matériel ou de services. Ce dernier étant également dur en affaire.

Enfin selon le chasseur de prime engagé, celui-ci pourra demander un service en échange comme la réparation d'un vieux modèle de droïde kass (jet en réparation de droïde de difficulté 25 et 12 heures de travail)

Les chasseurs de prime pouvant être rapidement engagés sont:

Loman Nooram, un Tradoshan aux méthodes violentes mais qui est à peu près honnête. La chasse est sa passion.

Sitau 28X5, droïde et tueur à gages, tenter de le rouler revient à mettre sa propre tête à prix. Il n'est pas très efficace dans ses investigations et prendra 4 jours.

Aayla, une Wookie borgne ayant passé trop de temps sur cette lune. Elle est blasée et a perdu un peu de sa combativité. Mais elle reste une bonne enquêtrice.

Rigel, un vieil humain avec une belle bedaine, une tête ronde couturée de cicatrice et des cheveux hirsutes. S'il donne la localisation de la barge de Tiej Cinn aux PJ, il indiquera aussi à celui-ci les intentions des PJ contre une petite prime.

Pour les négociations avec ces chasseurs de primes considérez qu'ils ont entre 4D et 6D en marchandage.

Le vaisseau du Gran

Rechercher le vaisseau du Gran est aussi une possibilité. Il s'agit d'une simple navette. Le Gran l'a vendue à un ferrailleur Rodien pour payer les renseignements de ses différents indices. Il a obtenu suffisamment d'argent en utilisant ses pouvoirs de Jedi (l'acheteur n'en est pas conscient).

Le Rodien a payé un prix trop élevé pour ce tas de ferraille (d'après lui) surtout qu'il ne voulait pas acheter ce vieux vaisseau, et en plus l'hyperdrive est mort et doit être changé. Il ne comprend vraiment pas ce qui lui a pris.

Si le Rodien comprend que le groupe cherche le Gran, il pourra leur laisser entendre qu'il possède une information à son sujet. Il négociera une somme équivalente à ce qu'il a déboursé pour le vaisseau (2000 crédits) pour dévoiler l'information : Le Gran cherchait un seigneur du crime du nom de Tiej Cinn. Il sait également que ce dernier vit dans une barge volante.

Le ferrailleur Rodien possède 4D en escroquerie, 5D en marchandage, et 7D en réparation de vaisseaux. Il ne se fait pas rouler facilement.

É

pisode trois

La barge de Tiej Cinn

Il y a plusieurs façons de libérer le gran :

L'assaut : attaquer la barge

Une fois la barge retrouvée, il faudra l'attaquer dans les airs, car le yacht volant ne se pose jamais, sauf pour une rare révision ou une grosse réparation. La solution la plus probable consiste à prendre un speeder et se faire larguer dessus par surprise, sinon les sentinelles auront tôt fait d'abattre le véhicule avec le canon blaster monté sur le pont. Il est aussi possible de l'attaquer par en dessous et en particulier par les écoutilles de maintenance près des moteurs.

Il n'est pas possible de rejoindre la barge en utilisant un vaisseau spatial, cela attirerait inévitablement l'attention des autorités et l'appareil serait rapidement contraint à se poser ou abattu.

Quoi qu'il en soit l'attaque se doit d'être éclair, car elle ne manquera pas d'attirer l'attention des autres plaisanciers ainsi que des autorités.

La négociation : payer une rançon

Tiej Cinn est avant tout un commerçant. Il n'a rien de personnel contre le Gran, c'est juste un trophée pour lui. Alors il sera disposé à le vendre aux PJ mais contre une somme astronomique, ou une mission extrêmement dangereuse telle qu'aller dérober une cargaison de marchandise illicite à un concurrent. Si les PJ s'acquittent de la rançon ou de la mission, Tiej Cinn se montrera honnête et remettra le Gran (il ne veut pas

non plus se mettre les Hutt à dos pour ne pas avoir respecté un marché). Toutefois son second Pog Jonos dénoncera les PJ, et surtout le jedi, à l'Empire pour qu'ils soient arrêtés une fois sortis de l'espace Hutt. Il fera mettre un traceur sur leur vaisseau pendant qu'il est stationné à l'astroport.

Infiltration/ruse : s'introduire dans le vaisseau

Des chasseurs de primes, contrebandiers et pirates sont régulièrement reçus par Tiej Cinn pour différentes affaires, il sera donc possible de se faire passer pour l'un de ces groupes afin de monter à bord. Un sabotage discret pourrait également nécessiter l'intervention d'un groupe de techniciens pour réparation. Une fois à bord, il sera facile de trouver le Gran, prisonnier en apesanteur d'un champ de force dans la salle de réception à la vue de tous. Il est aussi possible d'introduire des droïdes de services à bord. La barge est ravitaillée tous les trois jours en nourriture et boisson par deux esquifs.

Tiej Cinn possède de nombreux alliés un peu partout sur Nar Shaddaa, si un affrontement venait à s'éterniser il pourrait appeler des renforts tels qu'un groupe de mercenaires en armure mandalorienne, ou des chasseurs de primes.

Si le groupe réussit à récupérer Tin Jings mais déclenche l'alerte, des speeders seront

lancés à leur poursuite depuis les soutes latérales du pont inférieur. Sur ces motos speeders, il y aura toujours un pilote et un tireur armé d'un pistolet blaster. Il y aura un speeder pour deux personnages.

Si le Gran est libéré de son champ de force et soigné à bord, il risque de reprendre ses esprits et vouloir en terminer avec le Weequay qui est responsable de la mort de son maître Jocasta Bindo. Les privations l'ont affaibli mais il reste redoutable. Son sabre laser est conservé dans la cabine de Tiej Cinn. Il deviendra difficile à gérer et pourrait même se retourner contre les PJ (il basculerait définitivement du côté obscur).

Enfin, si la barge venait à s'écraser, cela attirerait l'attention des autorités mais aussi des Hutts. En quelques heures l'astroport pourrait être bouclé, le vaisseau des PJ saisi, et leurs têtes mises à prix sur tous les écrans de la cité.

Dunette

1. ce pont n'est fréquenté que par Tiej Cinn ou les sentinelles gardant la barge. Des marches descendent vers le pont supérieur.

Pont supérieur

2. les appartements de Tiej Cinn. Tout est luxueux ici, et il est possible de trouver une cachette avec 10000 crédits, un pistolet blaster, une ancienne armure, et le sabre laser de Tin Jings. Deux escaliers permettent de descendre dans la grande salle, une porte mène sur le reste du pont. Il n'est pas rare de trouver dans le lit du weequay une esclave twilek ou de trébucher sur un droïde de service.

3. Le pont supérieur. Il n'y a là que des rambardes et un canon blaster rangé dans un grand container au centre du pont, au-dessus sont déployées d'immenses voiles

qui servent à la propulsion du yacht bien qu'il y ait également des moteurs. Il faut 3 rounds à deux sentinelles pour mettre en service le canon. Un escalier dessert le pont central au niveau du bar. Il y a entre deux et trois sentinelles Weequay qui veillent sur ce pont jour et nuit.

Pont central

4. Grande salle. Elle est équipée de nombreux canapés et de larges coussins pour le confort des passagers. Des petites tables servent à poser les verres et de grandes tentures habillent les murs. Au centre se trouve un large disque métallique générant le champ de force dans lequel est retenu le Gran. Tiej Cinn passe le plus clair de son temps dans ce lieu, accueillant ses visiteurs, traitant ses affaires courantes et profitant de diverses distractions parmi lesquelles deux danseuses Twileks et bien sur son prisonnier impuissant dans son champ de force. Des droïdes type R2 assurent le service, trois gardes Weequays dorment ici la nuit.

5. Bar. C'est aussi là que débarquent les visiteurs, des passerelles pouvant se déployer de chaque côté de la barge. Ce compartiment est très fréquenté par les droïdes, gardes et visiteurs. Un bar géré par un droïde prépare tous les cocktails.

6. Cuisine. Trois cuisiniers travaillent ici à la préparation des plats pour tous les passagers et membres d'équipages. Un sas permet d'accéder à un monte-charge conduisant à la réserve (8). Deux portes magnétiques desservent le bar (5) et la coursive centrale (9)

7. Garde manger. cette réserve frigorifiée est toujours bien remplie de nourriture variée et de boissons. Si un PJ ou un enquêteur à leur solde a été découvert ou capturé (et tué) auparavant, il pourra être retrouvé

ici.

8. Sas. Ce petit couloir donne accès aux 4 cabines ainsi qu'à un monte-charge descendant dans la réserve du pont inférieur.

9. Coursive centrale. Cette grande salle permet de rejoindre différentes sections du yacht. Deux ascenseurs (sans cabine) donnent accès aux ponts supérieurs et inférieurs, des portes conduisent à la cuisine (7), au sas (8), au sas avant (10) et au carré VIP (11). Les portes de ce dernier compartiment sont sécurisées, il faut un pass spécial pour pouvoir y accéder.

10. Des escaliers et plate-formes mobiles permettent d'atteindre le niveau rabaisée de cette grande salle de séjour et de détente. En effet cette salle se trouve un peu en dessous du pont central afin d'offrir une hauteur sous plafond plus importante aux invités de marque. De plus, des verrières en transpacier situées au plafond offre un éclairage digne d'une cathédrale. Deux droïdes astromech convertis font office de serveurs et s'assurent du bien être des invités sous la tutelle d'un droïde protocole noir brillant (si la salle est sombre il pourra surprendre des intrus). Plusieurs banquettes et tables ainsi qu'une table de sabbacc et une piste de danse éclairée par en-dessous meublent cette salle. Enfin, six compartiments sont disposés tout autour et offrent des chambres très confortables aux invités, elles contiennent tout le nécessaire pour pouvoir recevoir toutes les races dans les meilleures conditions. L'une d'elle possède même un bassin, qui peut être rempli selon les désirs de l'hôte.

Pont inférieur

11. Salle technique de contrôle des systèmes de survie et de répulseurs. De nombreuses canalisations, réservoirs, ma-

chineries. Le ronronnement permanent est accompagné des couinements de quelques petites rongeurs inoffensifs brisant la monotonie des lieux.

12. Contrôle énergétique. C'est de là que provient l'alimentation de tout le yacht. À nouveau on entend le ronronnement des transformateurs mais cette fois-ci il est accompagné de différentes lumières. Un droïde astromech est en veille dans un placard et s'active en cas de défaillance (ou de sabotage). Un ascenseur dans le fond permet de remonter sur le pont central. Deux sas mènent à la réserve située derrière.

13. Magasin. Cette réserve, séparée en deux parties, contient d'un côté des pièces mécaniques courantes pour l'entretien du vaisseau et de l'autre du matériel de bord pour les occupants (verres, couvertures ...) et mêmes quelques armes blanches.

14. La cale. c'est ici que dorment les gardes Weequays de Tiej Cinn. Chacun possède un hamac et une malle dotée d'un verrou magnétique. Deux ascenseurs leur permettent de gagner rapidement les ponts supérieurs. Il n'est pas rare que trois ou quatre d'entre-eux dorment là pendant la journée. Si les malles sont ouvertes, il sera possibles de récupérer environ 1000 crédits, deux vibro couteaux et de nombreux grigris et bouteilles d'alcool. Plusieurs sas permettent d'accéder à l'avant et l'arrière du yacht.

15. La salle moteur. Cette petite salle dessert également l'atelier mécanique et le hangar à speeder. Elle s'ouvre sur un ordinateur central qui sert à contrôler les moteurs et aussi à indiquer d'éventuels problèmes.

16. Atelier mécanique. C'est ici que trois

mécaniciens Ugnaughts, toujours prêts à s'invectiver, vivent et réparent les pièces nécessaires au yacht. L'odeur y est fétide. Ils peuvent circuler sur tout le pont inférieur pour entretenir les systèmes du vaisseau. Des écoutilles situées dans le fond permettent d'intervenir sur les moteurs (placés à l'extérieur) et à l'extérieur.

17. Hangar à Speeder. Ce hangar dispose d'une grande porte s'ouvrant sur le flanc du yacht et permettant aux trois speeders qui y sont abrités, d'être sortis. Les trois véhicules sont amarrés au sol par un système de pinces mécaniques, il faut se servir (ou pirater) de l'ordinateur situé sur le mur pour les débloquent et ouvrir le sas extérieur.

Tiej Cinn (chef mercenaire Weequay)

DEX 4D, SAV 2D+1, MEC 3D+1, PER 3D, VIG 4D, TEC 2D+1

Blaster 5D+2, Armes blanches 6D, Commandement 4D, Marchandage 4D

Équipement : pistolet blaster, vibro couteau, armure légère

Les Weequays communiquent entre-eux en utilisant des phéromones. Tiej Cinn pourra avoir une intuition qu'il se passe quelque chose si les PJ sont repérés par des gardes et mettent du temps à s'en débarasser.

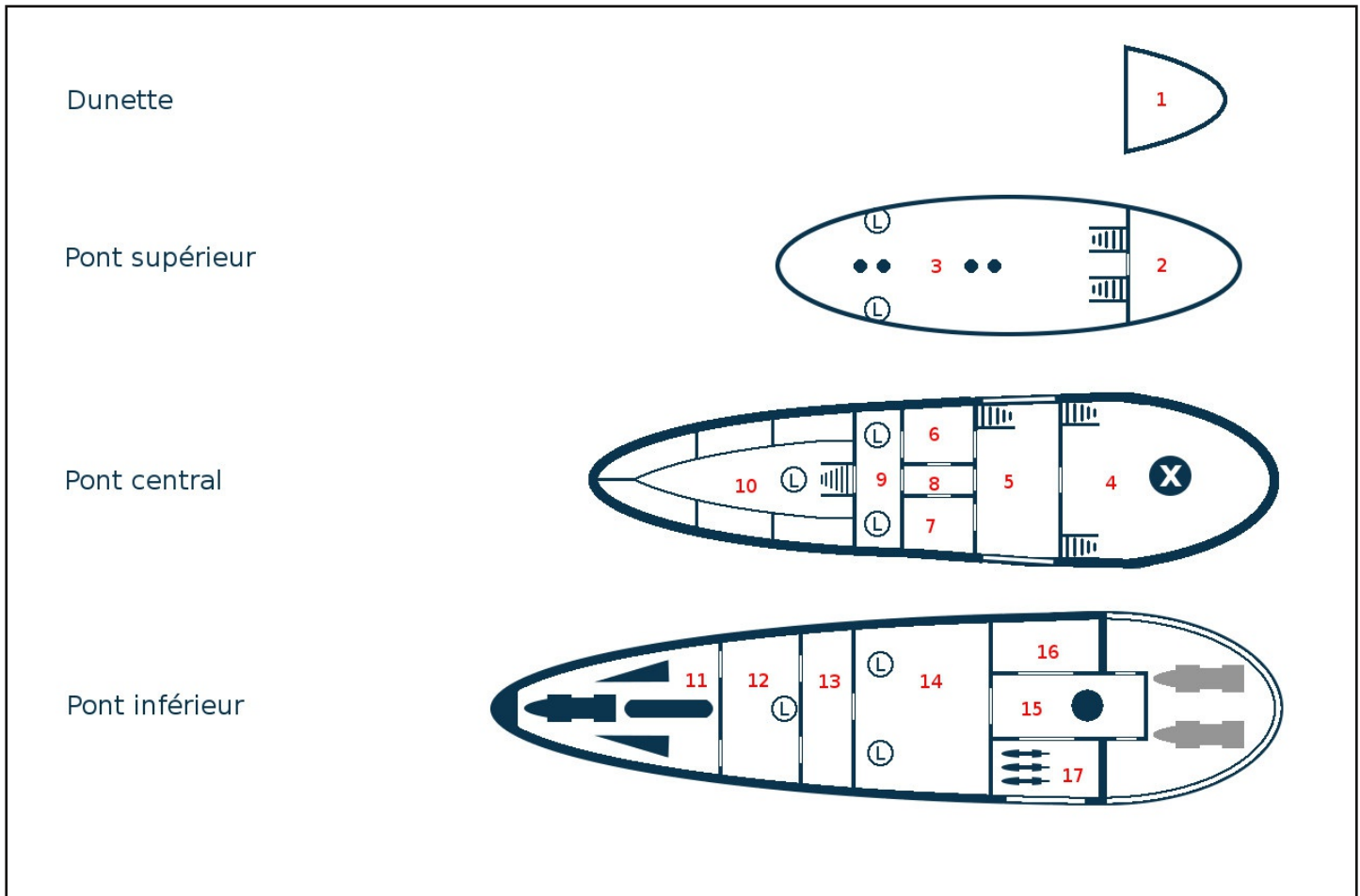
Tin Jings (chevalier jedi Gran)

DEX 4D, SAV 3D+2, MEC 4D, PER 4D+1, VIG 3D, TEC 4D

Force : Sens 8D, Altération 6D, Contrôle 5D

Sabre laser 8D, Pilotage de vaisseau 5D, Recherche 5D, Médecine 5D

Le yacht de Tiej Cinn



La fuite

Une fois le gran libéré (ou pas), il va falloir quitter rapidement Nar Shaddaa. Quels que soient les préjudices subis par Tiej Cinn, ce dernier ne se laissera pas faire et utilisera tous ses contacts des bas-fonds et dans l'administration pour retrouver les PJ.

Pour faire simple, selon les dégâts qu'ils auront causés, le temps leur sera compté ou non.

S'ils n'ont pas été remarqués, ils pourront fuir en toute tranquillité et se mêler aux autres vols commerciaux.

S'ils ont fait peu de dégâts (quelques gardes Weequay, un ou deux speeders) , ils auront juste assez de temps pour rejoindre leur vaisseau à l'astroport et affronter un petit groupe de Weequays tentant de les arrêter alors qu'ils s'appêtent à décoller.

S'ils ont fait beaucoup de dégâts, ils seront identifiés et verront leur vaisseau confisqué sous leurs yeux alors qu'ils atteignent l'astroport. Plusieurs chasseurs de primes seront lancés à leur poursuite, sans compter les hommes de Tiej Cinn qui sillonneront les alentours de l'astroport. Ils devront se cacher jusqu'à trouver un moyen de quitter la planète en se cachant dans un vaisseau ou en passant un accord avec un marchand ou un baron du crime local.

Récompenses et conclusion

Ce scénario peut-être récompensé par **6 points** de personnages.

+1 point pour une libération subtile ou discrète du Gran.

Les personnages pourront également gagner quelques contacts dans la pègre et se faire un allié de Tin Jings qui aidera à son tour un apprenti jedi sur les chemins de la Force. Il devra au préalable être ramené sur Malastare pour renouer des liens avec les siens. Il ne rejoindra pas la rébellion, préférant couler des jours paisibles chez lui.