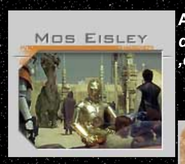
Synopsis de l'aventure

Nos quatre héros doivent tout d 'abord se rendre à Mos Eisley afin de rencontrer Kebyc, la principale informatrice de l'Alliance dans la cité des nuages. Lorsqu'ils arrivent au point de rendez-vous: la fameuse cantina de Mos-Eisley, celle-ci leur donne un bloc de données et part au plus vite. Mais alors qu'elle passe la porte, celle-ci est interceptée par une escouade de stormtroopers. Il s'ensuit une poursuite à travers les ruelles de la ville, dont les personnages se sortent de justesse.

De retour dans la flotte de l'Alliance, et après examen des informations contenues dans le bloc de données, les rebelles se voient conférer une nouvelle mission : profiter du tournoi annuel de Sabbac pour voler les réserves de Kylaryum impériales, et, si possible, détruire la mine d'où proviennent ces cristaux. Mais tout ne sera pas facile pour nos personnages, puisque le nouvel administrateur de la cité, le Moff Denjeirr, alerté de la présence d 'espions, s'enfuira, emportant avec lui les cristaux de la réserve. Les PJs devront alors le poursuivre dans un champ d'astéroïdes, d'où ils sortiront à coup sûr vainqueurs.

Première partie :

Mos Eisley



Alors que la flotte de l'Alliance se dirige vers Correlian les PJs sont appelés par leur communicateur dans la salle de briefing de la frégate "Rédemption ". Le général Rieekan les y attend. Lorsqu'ils sont tous réunis, celui-ci prend la parole " *Vous savez probablement que l'Empire a pris le contrôle de la cité des nuages, sur Bespin. Mais Kebyc, notre principale informatrice sur ce système, devrait nous fournir d'importants renseignements à ce propos. Elle vous attendra ce soir, au premier crépuscule, à la cantina de Mos-Eisley, sur Tatooïne. Ces informations pourraient se révéler cruciales pour l'Alliance ,donc, ne traînez pas trop. Bonne chance " . Le général leur donne alors une holophotographie de Kebyc.*

Après un voyage de quatre heures en hyperespace, les PJs arrivent donc à l'astroport de Mos-Eisley, où ils sont invités à atterrir dans l'embarcadère 86.11, il leur reste alors quelques heures avant le rendez-vous. Débrouillez-vous un peu pour les combler comme il se doit ! Au premier crépuscule, donc, les PJs arrivent à la cantina. L'ambiance y est sombre et enfumée. Un groupe de jazz bith joue sur une petite scène surélevée, près du comptoir. De nombreux regards se posent sur les personnages alors qu'ils se fraient un chemin dans le corridor d'entrée. Faites sentir aux joueurs qu'ils n'ont pas l'air d'être les bienvenus ici. Lorsqu'ils arrivent au comptoir, une ombre entraîne rapidement l'un des personnages vers une table. Elle se présente sous le nom de Kebyc, mais il est impossible de le vérifier, son visage étant couvert par une grossière capuche. Elle dépose un petit ordinateur sur la table, et s'en va comme elle est venue.

Elle est cependant interceptée par une escouade de stormtroopers, qui l'empoignent et l'amènent à l'extérieur. L'orchestre cesse de jouer lorsque quatre soldats de choc entrent dans le tripot. L'un d'eux s'adresse alors à un homme vêtu de noir et de cuir de bantha. Celui-ci désigne alors les PJs du doigt. Alors que les stormtroopers se fraient un passage vers eux, un Jawa tapote la jambe d'un des PJs. Désignant une sortie à l'arrière, il conseille aux PJs de le suivre.

Toujours poursuivis par les troupes impériales, qui s'essoufflent en sommations, ils arrivent enfin à l'extérieur, où ils découvrent une épave de landspeeder. Le Jawa baragouine quelque chose en désignant l'engin. dès que les PJs montent, le Jawa démarre en trombe. les PJs sont alors poursuivis par deux moto-jets, dont ils viendront à bout aisément. ils devraient alors rejoindre la flotte rebelle assez rapidement.

Seconde Partie :

La cité des nuages

Après avoir décodé les informations sur le bloc de données de Kebyc, le général Rieekan fait de nouveau appel à Meek, Farad, Sijer, et Derek.

il leur expose alors la situation : " *l'Empire aurait découvert dans la mine de gaz Tibanna, des cristaux d'une incroyable puissance le Kylaryum. quelques tonnes de ce minerai suffiraient à alimenter une station spatiale de l'envergure de l'étoile de la mort. Si l'Empire réussissait à en trouver suffisamment, tout est perdu pour l'Alliance. Mais il y a peut-être une solution Le Moff Denjeirr, qui gère maintenant la cité, à décidé de ne pas supprimer le tournoi de Sabbac annuel de Bespin, lancé par Lando Calrissian, ceci pour ne pas éveiller l'attention autour de la découverte de ces cristaux. Vous devez donc, si vous l'acceptez, trouver les réserves de cristaux de la cité, les récupérer, puis détruire la mine située sous la cité (une torpille à protons devrait suffire). Que la force soit avec vous. "*

Cette deuxième partie est plus ouverte que la première. Voici certains détails qui pourront vous être utiles :

· Le seul niveau ouvert aux joueurs est le quartier ouest du 54ème niveau.

· Il y a sur la totalité de la cité, 3000 soldats impériaux. Il y a en permanence une centaine de stormtroopers dans le quartier réservé aux jeux.

· Les cristaux sont dissimulés dans un compartiment caché des appartements du Moff. Il y a dans ce compartiment environ une tonne de ces cristaux.

· La mine située sous la cité est protégée par deux quadripodes impériaux. Depuis l'arrivée de l'Empire, le personnel de la mine est composé de droïds.

· Il y a, sans compter les joueurs, 178 participants au tournoi.

- A chaque intersection, on trouve des bornes informatiques contenant de nombreuses informations techniques sur la cité. On peut surtout y trouver les plans du quartier.

· Au-dessus et au dessous du niveau se trouve un immense réseau de canalisations qui permettent de se rendre aisément dans n'importe quel endroit dans la partie ouest du niveau. Attention cependant aux droïds de maintenance, programmés pour éliminer toute forme vivante dans les conduits.

Voici quelques idées pour faire bouger le scénario:

· Une bagarre se produit entre plusieurs joueurs (pouvant inclure les PJs s'ils jouent), ils seront soi-disant accusés de tricherie. Les soldats impériaux interviennent et le calme revient.

· Un chasseur de primes bardé de cuir et armé jusqu'aux dents (Dengar) sort de l'ombre et tente de capturer Farad pour le compte de la Sorosuub.

· Les PJs entendent une conversation entre deux sous-fifres de Denjeirr : Les renseignements impériaux auraient découvert la présence de rebelles dans la cité.

· Si les PJs n'ont pas récupéré les cristaux au bout d'un certain temps, ceux-ci remarquent que le Moff Denjeirr, après avoir été informé de quelque chose par un officier, sort précipitamment de la salle pour se rendre dans ses quartiers. Il y reçoit un message du seigneur Vador. Peu après, les PJs le voient s'en aller au plus vite, emportant les cristaux dans sa navette. A eux de s'en occuper!

· L'un des PJs masculins (le joueur le moins actif, si possible) à tapé dans l'œil d'une jolie serveuse prénommée Alinda. Celle-ci se révélera hélas être une espionne de l'Empire, intriguée par leur comportement.

A la fin du scénario, si vous le désirez, vous pouvez ajouter éventuellement une poursuite du Moff Denjeirr parmi les astéroïdes, après avoir envoyé une torpille à protons dans la mine, cela pourrait s'avérer une fin tout à fait haletante, mais je ne vais pas vous apprendre votre boulot, quand même… !

Voilà. Maintenant, à vous de mettre en scène une fin trépidante, digne de la trilogie…

AIDES DE JEUX

Plan d'un des quartiers de BESPIN (Fomrat JPG - 164 ko)

Feuille de personnage du Moff DENJEIRR (Fomrat JPG - 154 ko)

Retour a l'index STAR WARS