

SCÉNARIO STAR WARS

Journée à thème Espace des Forgeurs de Rêves 2011

Scène 1 – un colis dans l'espace...

Alors qu'ils voyagent à bord de leur vaisseau, les personnages vont entendre une balise de détresse qui émet dans les environs de Hoth. Sur place, il ne reste que quelques débris dérivant dans l'espace et une sorte de caisson. Difficile de déterminer ce qui a détruit l'appareil ou même de quel type il était, mais le caisson est intact et c'est bien de cette boîte qu'émane le signal. Aucun danger ne pouvant être détecté, il y a fort à parier que les personnages vont s'approprier la chose.

Une fois à bord de leur appareil, ils peuvent l'examiner. Il s'agit d'une boîte d'un format de 40x40x100cm dans un matériau métallique assez solide pour avoir résisté à ce qui a détruit l'appareil, mais il est impossible de l'ouvrir. Par contre, un petit système, protégé dans un compartiment annexe, peut être activé, projetant un message 3D. Un Rodien apparaît. Son discours est prononcé en rodien mais doublé en basique sur un petit écran. « *Salut Farmer. Voici ce que tu as commandé. J'espère que tu en feras bon usage.* » Pas très instructif. Les personnages ont trois éléments à leur disposition : un Rodien comme destinataire, un certain Farmer comme destinataire et un colis qui semble précieux puisque si bien protégé. Peut-être faudrait-il aller se renseigner sur le spatioport le plus proche...

Scène 2 – un atterrissage glacial

Freyll'k est un tout petit spatioport situé sur la planète Hoth, dans le Couloir d'Ison. Le coin est plutôt désert et a connu un petit regain d'activité après la célèbre bataille. Des contrebandiers sont venus s'installer le temps de récupérer tout le métal qu'ils pouvaient sur les ruines de la base rebelle et sur le champ de bataille, puis, une fois les infrastructures en place, certains mineurs sont venus exploiter le peu de minerai se trouvant dans les sous-sols de la planète et c'est alors que le port a connu ses plus belles années. Depuis, les filons se font rares et Freyll'k est surtout devenu un lieu de rencontre pour personnes appréciant la discrétion. Autour des onze hangars capables d'accueillir des vaisseaux de format standard, une petite communauté permanente s'est constituée, dirigée par un préfet. C'est actuellement Koss Kuntack qui occupe cette fonction et s'il n'est pas rigoureusement honnête, il n'est affilié à aucun groupe connu, bien qu'il ait conscience que Zervath Nehin, le seigneur du crime local, ait la mainmise sur la cité.

Le lieu de rendez-vous de tous les visiteurs est la cantina de Ghul Mockjay, un Ithorien plutôt ouvert au monde. Lorsque les personnages y arriveront, après avoir rempli les formalités d'enregistrement, ils observeront la forte présence d'une sorte de milice locale, dont l'armure rappelle celle des stormtroopers des neiges, mais assez différentes pour que cela ne saute pas aux yeux. Laissez-les mener l'enquête à leur façon. Pendant ce temps, voici quelques explications sur ce qui se passe à Freyll'k.

Il y a presque huit mois, Eryn Farmer, un contrebandier humain qui a fait sa fortune sur les dernières années de l'Empire, a eu vent de l'existence d'une relique extraordinaire sur Hoth, un casque de rechange pour le Seigneur Vador. En effet, si la chose est peu connue, le seigneur Sith se déplaçait toujours au front avec quelques caissons contenant des éléments interchangeables de son exosquelette, dont un casque, afin de pouvoir être réparé et soigné sur place si le besoin s'en faisait sentir. Il est donc entré en contact avec son agent local, un Rodien du nom de Swidoo, et lui a demandé de retrouver l'artefact. Las, celui-ci avait été retrouvé dans les ruines du terrain de débarquement des forces impériales par un malfaiteur local, Zervath Nehin. Swidoo ne s'est pas arrêté là et a décidé dérober l'objet dans la forteresse de Nehin. Ce qui a réussi. Mais pas aussi bien qu'il l'aurait

souhaité. Lorsque le vol fut découvert, Swidoo était toujours sur Hoth et la chasse lui fut donnée (des caméras de surveillance l'ayant identifié). Swidoo put prendre la fuite à bord de son chasseur mais fut repris par les hommes de Nehin et abattu dans l'espace. Ce sont les débris de son appareil que les personnages ont découvert. Swidoo avait eu le temps de glisser le casque dans un caisson protégé. En cas d'explosion de l'appareil, le caisson déclenche une balise deux heures après avoir été largué (afin que les poursuivants ne la remarquent pas). Pour Nehin, la cargaison a été détruite. Nehin ne connaît pas Farmer. L'affaire est close pour lui. Mais toute personne posant des questions sur cette affaire ne peut être que le commanditaire du Rodien et sera donc suspect...

Enquête à la cantina

La boîte est encombrante et demandez donc toujours bien aux personnages s'ils la prennent avec eux ou pas. Elle n'évoque rien à personne tant qu'elle n'est pas ouverte.

Connaissez-vous Farmer ?

Farmer est un nom assez répandu, mais personne ne connaît de Farmer sur Hoth. Si les personnages ont de la chance, au bout de plusieurs tentatives, quelqu'un peut leur parler d'un célèbre contrebandier qui s'est retiré des affaires il y a quelques années après la chute de l'Empire.

Avez-vous vu ce Rodien ?

Là, les résultats sont plus directs. Les Rodiens ne sont pas friands des mondes froids et le dernier à avoir été vu est Swidoo. Un test en Renseignements DIF20 indique que la question suscite une certaine gêne. Si quelqu'un est payé ou amené à l'écart pour répondre de force, on affirmera connaître Swidoo, un négociant pour des armateurs privés ici sur Hoth. Il n'a jamais posé de problème et il avait sa propre mesure en ville. Dès que la situation devient assez tendue, faites intervenir trois gardes de Nehin (ceux avec les tenues de stormtroopers) qui demanderont aux personnages de bien vouloir les suivre (voir : un accueil chaleureux).

Qui peut m'ouvrir cette boîte ?

Toute question technique enverra les personnages chez Floyd, le réparateur de génie du coin (tous les spatioports en ont un). Grâce à ses outils prélevés sur une chaîne d'assemblage géonosienne, Floyd (un Cathar), peut en effet ouvrir la boîte au laser. Le contenu stupéfiera les personnages, mais il ne sera pas si facile de repartir tout de suite ailleurs vendre ce bien...

Un accueil chaleureux

Le bruit a rapidement circulé en ville que des inconnus fraîchement débarqués posaient des questions. Nehin a donc commandé à ses gardes de lui amener les individus en question. S'ils refusent de se laisser conduire, une bonne rixe peut exploser... Nehin ne contrôle pas la cité. Des miliciens officiels ne répondant qu'au préfet Koss Kuntack patrouillent, mais ils ont tendance à fermer les yeux sur les activités des hommes de Zervath Nehin (voir encadré). Les hommes de Nehin sont en nombre égal à celui des personnages plus deux. S'ils s'en sortent, les personnages devront se faufiler jusqu'à leur vaisseau (pour prendre la fuite) ou jusqu'à la préfecture (pour se faire protéger) mais dans les deux cas, d'autres attaques auront lieu et ils finiront bien par se laisser prendre.

La rivalité qui oppose Zervath Nehin, ancien contrebandier reconverti en homme influent mais toujours aussi corrompu et Koss Kuntack, le préfet de Freyl'k, est l'un des moteurs de cette aventure. Officiellement, Freyl'k a tous les pouvoirs mais la distance qui sépare Hoth du siège de la Nouvelle République et la rareté des visites a eu un effet sur la politique de tolérance du préfet. Kuntack préfère une ville paisible à une situation de crise permanente et il accepte donc de céder une part de la domination de la station à Nehin. En clair, il ferme les yeux sur une foule d'activités louches tant que cela ne met pas la communauté en danger. Les meurtres ne sont pas tolérés, par exemple. Mais les trafics divers fleurissent. Si les personnages sont inquiétés par Nehin, ils essaieront peut-être d'obtenir le soutien de Kuntack. Ils devront alors prouver leurs dires et fournir des preuves

pour que le préfet ne puisse plus ignorer les agissements de son rival. Mais par dessus tout, ils devront convaincre Kuntack que punir Nehin est dans l'intérêt de la communauté. Une guerre ouverte entre les autorités, peu nombreuses et sous-armées n'ayant pour avantages que la légalité et la menace d'un appel aux forces de la Nouvelle République, et les contrebandiers, organisés et disposant des stocks de l'ancien Empire en matière d'armement, ne serait pas nécessairement une bonne chose pour l'unique spatioport de Hoth.

Capturés !

Une fois qu'ils auront été maîtrisés par les hommes de Nehin, les personnages seront amenés devant l'ancien contrebandier et devront lui expliquer pourquoi ils se retrouvent en possession d'un bien qui lui a été volé. La version de la balise captée par hasard tient peu la route à ses yeux et il faudra user d'arguments plus solides pour le convaincre. En d'autres circonstances, Nehin aurait pu se montrer bon prince. Après tout, à moins qu'il n'ait détruit l'artefact, tout est bien qui finit bien : le casque de Vador est bien revenu au bercail. Mais les distractions sont rares sur Hoth et Nehin proposera aux personnages d'affronter, à mains nues, un wampa spécialement entraîné dans un combat d'arène. Les personnages seront, en attendant, détenus dans des galeries semi-naturelles sous la base de Nehin. Creusées dans la glace, elles sont renforcées par des plaques de métal et tout un système de surveillance capricieux mais généralement efficace. La base de Nehin se situe à douze kilomètres de Freyl'k, distance franchissable en taun-taun (en journée) ou en speeder (la nuit).

Laissez les personnages faire preuve d'imagination pour se sortir de là.

S'ils viennent à bout du wampa, ils seront en effet libérés et reconduits à Freyl'k le soir même. Ils mettront alors sans doute la plus grande distance possible entre eux et Hoth...

La relique

Un casque du seigneur Sith Dark Vador, dont l'ombre plane encore sur des mondes entiers des années après la bataille d'Endor et la fin de l'Empire galactique, cela vaut son pesant de crédits. Si les personnages négocient bien, auprès des bonnes personnes, cela peut leur rapporter quelque chose comme dix mille crédits standards... Mais cela peut aussi attirer les convoitises de collectionneurs nostalgiques...