



La chasse aux ambassadeurs

Ce scénario s'inspire du Dirdir du cycle de Tch'ai de Jack Vance.

Ere de la nouvelle république. La vie politique reprend ses droits après des années de guerre. Il est nécessaire pour les nouveaux démocrates de la galaxie de connaître leurs amis comme leurs ennemies.

C'est pourquoi une mission d'ambassade est mise sur pied pour rencontrer les anciens alliés de l'empire et les convaincre de rentrer dans le giron de la nouvelle république.

C'est ainsi que les PJs arrivent sur la planète Koltzoï où vit un peuple raffiné et décadent qui a élevé la chasse au niveau d'un art majeur. Tout chez eux rappelle le chasseur et le prédateur. Leur langage également est un langage de chasseur. La guerre qu'ils ont menée au coté de l'empire était aussi imprégnée de chasse : leurs vaisseaux cherchaient à isoler les plus petits et les plus faibles, et c'est par un jeu de cache-cache et de harcèlement continu qu'ils arrivaient à bout des plus gros. Une rumeur parle également que les soldats Koltzoï avaient pour habitude de collectionner des trophées de guerre. On parle de décorations douteuses faites des crânes des vaincus qui ornent les demeures Koltzoï. Le musée de la guerre et de la chasse est un haut lieu de culture de cette planète, peut-être qu'on y trouvera quelques rebelles empaillés, anciens

frères d'arme des PJs. Et c'est pour satisfaire leur passion que la planète est peu urbanisée. Les villes sont des montagnes d'architecture comparables à des termitières. Chaque quartier de ces cités possède une école de chasse. Et autour de ces villes s'épanchent des milliers de kilomètres de forêts denses où la vie sauvage est la mieux préservée de toute la galaxie. Durant la fête de Shavé, dieu chasseur, Les quartiers désignent leur héros. Et c'est dans les immenses jungles de la planète que se livrent des joutes étranges retransmises par relais vidéo. Le but du héros : ramener le plus de trophées. Pendant ces chasses, on dit que le chasseur peut devenir gibier. On dit que ce peuple enlève et élève du " gibier " pour ces grandes chasses. Peut-être que les PJs devront mettre fin à ces agissements et persuader les dirigeants d'être plus en accord avec la philosophie de la république.

Il va de soi que la mission va vite tourner au cauchemar. D'une manière ou d'une autre, les ambassadeurs devront prouver que la république n'est pas un ramassis de " lopettes " sans valeur au combat. Les PJs seront donc amenés à participer à une grande chasse. En effet, les PJs ne sont-ils pas les héros de la république ? Mais la chasse est truquée par les détracteurs de la république au mépris des lois.