

# Une banale histoire d'amour

## Visite culturelle

Les PJ sont sur Coruscant, après le passage de leur épreuve, ils ont accédés au stade d'Apprentis et ils suivent l'enseignement de l'Académie de Coruscant. Pendant leur temps libre, une visite au musée intergalactique de Coruscant est organisée. Si les PJ viennent d'un peu partout dans la Galaxie, ils devraient sauter sur l'occasion de se cultiver.

Les PJ ont quartier libre et peuvent visiter les expositions qui les intéressent le plus. A n'en pas douter, au moins un d'entre eux devrait s'intéresser plus particulièrement à l'exposition permanente sur l'histoire des Jedi.

Pendant la visite, les PJ entendent soudain des cris, comme s'il y avait une forte dispute ou une bagarre. Ces cris proviennent de la grande salle des Jedi, une salle où sont représentés tous les Jedi importants de l'histoire: Nomi Surinder, Ulic Qel Droma, Yoda, Anakin Skywalker, Obi One Kenobi et bien sûr Luke Skywalker. La salle fait une vingtaine de mètres de longueur et de largeur et le plafond est soutenu par des colonnes. Il y a quatre issues et au fond se trouve une verrière qui donne sur un vide de 25 étage. Au milieu de la salle se trouvent six personnes: un couple composé par une jolie métisse (Félicia Palace) et un jeune homme blond (Andur Slug), un trandoshan (Rossko), deux weekays (Weekay Org, Weekay Na) et un humain habillé d'un long manteau, avec les cheveux teintés, à moitié blanc sur la droite et moitié rouge sur la gauche (Jan Sverak).

Visiblement, il est facile de comprendre que les quatre dernières personnes ne sont pas des enfants de cœur. Ils sont armés de blaster et tentent de kidnapper la fille. Malgré les protestations du jeune homme, il ne peut rien faire et commence à se faire frapper par les weekays.

Caractéristiques des kidnappeurs :

Weekay Org, Weekay Na, Rossko: chasseurs de primes professionnels (voir règles)

Jan Sverak : voir description détaillée dans la liste des personnages

Tout dépend du nombre et de la puissance des PJ, mais ils doivent absolument agir rapidement et efficacement s'ils veulent empêcher le kidnapping. Les chasseurs de primes feront tout pour capturer la fille. En revanche, ils tenteront de fuir dès que l'opposition est trop forte. Si Jan Sverak voit que la partie est fichue, il commence à s'enfuir vers la verrière en dégainant son sabre laser. Juste avant de sauter par la fenêtre, il coupe une colonne avec le sabre.

Les PJ ont juste le temps de voir que Jan et ses acolytes encore valides atterrissent sur un speeder qui part à toute allure avant de remarquer que le plafond de la salle commence à s'affaisser. Les PJ ont 20 secondes environ avant qu'il ne leur tombe sur la tête.

Note au MJ : Il est important que Jan Sverak survive pour la suite de la campagne.

Les secours arrivent rapidement si les PJ ont pensé à les appeler. Ils emmènent aussitôt les éventuels blessés (dont Félicia et Andur, malmenés par les chasseurs de primes) à l'hôpital

et les ravisseurs encore sur place en prison.

## Affaires amoureuses

Voici les informations que les PJ pourront trouver en faisant des recherches (banques de données, interrogatoires):

Jan Sverak :

- Ce n'est pas un Jedi répertorié, il n'a jamais été apprenti (Académie).
- Casier judiciaire non vierge (Police.) On recense une dizaine d'actes criminels dans la bordure moyenne. Le dernier remonte à 10 mois: Le meurtre de toute une famille (Note au MJ : Le père avait des dettes.)
- Employeurs inconnus (Police)

Andur Slug :

- Son nom est identique à celui d'un petit seigneur de guerre: Anthoneus Slug (République.) Il règne en maître sur une dizaine de systèmes de la bordure extérieure, dans le quadrant est, et n'a jamais fait preuve d'hostilité envers la République. Quoique son régime soit dictatorial, son pouvoir est légitime.
- Habite à Coruscant depuis 1 an (Immigration) dans un appartement avec Félicia.
- Possède un petit vaisseau de luxe à l'astroport (Astroport.)

Félicia Palace :

- Son nom est identique à celui d'un chef de bande pirate: Jo Palace (République.) Il officie surtout dans la bordure extérieure. Aucune base connue, mais une petite flotte rapide et puissante.
- Habite à Coruscant depuis 1 an (Immigration) dans un appartement avec Andur.

Weekay Org, Weekay Na, Rocco :

- Pas de casier (Police.)
- Sont des hommes de Zorba le Hutt (Interrogatoire.) Ils ont été payés pour kidnapper Félicia. Ils ont eu l'ordre de la ramener vivante et en pleine forme, et de ne pas faire de mal non plus à Andur.

Note au MJ: Pour obtenir ces informations, les PJ doivent faire des jets de programmation d'ordinateur, investigation, intimidation, etc. selon les informations qu'ils recherchent et la façon dont ils opèrent. Les informations obtenues seront d'autant plus précises selon qu'ils font des bons jets. Le scénario est d'autant plus intéressant que les PJ découvrent la vérité peu à peu.

Après quelques heures, les PJ sont autorisés à voir Félicia et Andur à l'hôpital. Ceux-ci racontent alors tout ce qu'ils savent (dans la mesure où les PJ leur posent les bonnes questions.) Félicia est la fille de Jo Palace et Andur, le fils de Anthoneus Slug. Le problème, c'est que Palace et Slug sont des ennemis de longue date. Palace effectue de nombreux raids sur le territoire de Slug et ce dernier n'hésite pas à se défendre avec véhémence.

Par malheur (ou par bonheur), ces deux adversaires de toujours ont eu l'idée d'envoyer leur rejeton respectif dans la même académie pour qu'ils fassent leurs études. Et ce qui devait arriver arriva. Les adolescents se rencontrèrent et tombèrent amoureux. Evidemment, quand cet amour fut révélé au grand jour, les parents tentèrent de briser la liaison de leurs enfants, mais ils n'y arrivèrent pas. Au contraire, le jeune couple décida de s'enfuir et de rejoindre les mondes du noyau.

Pourtant, après un an de tranquillité, la récente agression prouve que le père de Félicia a payé Zorba pour l'aider et que ses hommes les ont visiblement retrouvé.

Après une longue discussion entre Félicia et Andur, où les PJ sont un peu tenus à l'écart, le couple décide qu'il y en a assez. Il choisit donc de parler une bonne fois pour toute au père de Félicia.

Un petit problème se pose pourtant. Félicia ne connaît pas l'emplacement de la base de son père. En revanche, elle sait que Zorba est en contact avec lui. Il suffirait donc de rendre visite à Zorba, et celui-ci pourrait organiser une rencontre.

"Après tout, dit Félicia, si Zorba est payé pour me retrouver vivante, il sera ravi de nous accueillir puisque nous allons lui mâcher le boulot."

## Repaire de criminels

Félicia et Andur se rendent sur Nal Hutta (Glorieux joyaux en Hutt) et Nar Shadda (la lune de Nal Hutta), afin de rencontrer Zorba. Ils empruntent le vaisseau d'Andur, qui est rapide, maniable, mais non armé. Le voyage se passe normalement sans encombre.

Les personnages débarquent sur l'astroport de Nar Shadda. La résidence de Zorba se trouve non loin de là. Il suffit de quelques kilomètres à pied. Les rues de la ville sont si encombrées qu'il est pratiquement impossible de circuler en véhicule. De toute façon, les véhicules se louent à un tarif prohibitif.

En traversant la ville, les PJ peuvent faire de nombreuses rencontres. Il ne faut pas oublier qu'ils se trouvent dans le pire endroit infecté par la criminalité.

Quelques événements et rencontres :

- Un jeune hutt que les PJ croisent dans la rue est vivement intéressé par Félicia (ou tout autre PJ féminin.) Cette limace ne se gêne pas pour balader ses mains et sa queue.
- Les PJ entendent le son d'une bagarre dans un bar. De la porte est expulsé un gamoréen qui atterri sur les PJ.
- Si les PJ ne se montrent pas discrets et ne cachent pas leur appartenance à l'ordre des Jedi, des durs à cuir viennent s'y frotter.
- Divers marchands tentent de vendre tout et n'importe quoi aux PJ.
- Des pickpockets tentent de voler les PJ.

- Certaines rues sont tellement sales qu'il faut faire attention où on marche. Un pas de travers et on risque de se retrouver avec un truc nauséabond collé aux bottes.

Les PJ arrivent bientôt à la demeure de Zorba. C'est un palais à la lisière de la ville. Les abords du palais sont bien défendus par des murs, des barrières électrifiées et des petites tourelles laser. L'entrée est toujours surveillée par deux gardes sur les dents.

Félicia n'a pas de mal à se faire recevoir par Zorba si elle demande une audience. Les PJ auront la surprise de voir arriver Jan Sverak afin de les "accueillir". Il les conduit jusqu'à la salle de réception de Zorba. Aussitôt, s'engage une conversation entre Zorba et Félicia. Zorba est plutôt content de voir que Félicia même si elle est accompagnée par les PJ. Félicia demande que Zorba organise aussi rapidement que possible une rencontre avec son père afin qu'elle puisse lui parler en tête à tête. Zorba accepte et pense qu'il peut faire cela pour le lendemain. En attendant, Zorba offre gracieusement son hospitalité.

L'hospitalité de Zorba se résume à être enfermé dans une petite suite, confortable certes, mais aux portes fermées et gardées. Si certains PJ ne peuvent pas attendre la suite tranquillement et essaient de faire les malins (en discutant avec Zorba ou Sverak, en essayant de sortir en douce, etc.), ils sont traités sans ménagement. Pour Zorba, il n'y a que Félicia et Andur qui comptent, si les PJ ont des "regrettables accidents" à cause de leur comportement, tant pis pour eux.

Le lendemain, Jan Sverak vient chercher les PJ pour les amener au vaisseau de Zorba. Il explique que la rencontre doit avoir lieu dans un coin tranquille de Nal Hutta, dans une région marécageuse.

Quand ils arrivent sur le lieu d'atterrissage, les PJ peuvent voir qu'une navette est déjà posée. Trois hommes attendent au pied de la navette: Jo Palace, son frère et un garde du corps. A première vue, il n'y a personne d'autre.

Evidemment, si les PJ usent des pouvoirs adéquats, ils peuvent se rendre compte qu'il y a beaucoup d'hommes aux alentours. Ils peuvent sentir que de nombreux hommes sont cachés tout autour de la zone de rencontre, et plus bizarrement, ils peuvent détecter une forte concentration de personne à l'intérieur même d'un étang tout proche.

Quand Jo aperçoit sa fille et Andur, il semble tiraillé entre l'envie d'embrasser sa fille et de tuer le garçon. Il est aussi surpris de voir que les PJ sont là.

Pendant que le frère de Jo délivre une mallette à Zorba, Jo s'entretient avec sa fille. Il tient à ce que Félicia quitte Andur et rentre "à la maison", tandis que Félicia et Andur affirment que leur amour n'est pas dérisoire et qu'ils sont prêts à mourir plutôt que se séparer à cause des griefs de leurs parents.

Tandis que la conversation va bon train, Zorba interrompt tout le monde et prend la parole:

- Tout cela est fort intéressant, mais il nous manque un invité.

Aussitôt, les PJ voient arriver une navette de classe Lambda qui se pose juste à côté. En même temps, les PJ qui ont maintenu leur pouvoir de détection de vie sentent que les hommes qui sont tout autour commencent à se déplacer et à se rapprocher.

La personne qui descend de la navette est Anthoneus Slug, accompagné par une femme aux cheveux blond platine (Zina, un androïde de protection), et par deux soldats. Jo

Palace, surpris, n'a pas le temps de dégainer son blaster que les hommes tout autour apparaissent et mettent tout le monde en joue avec leurs blasters lourds.

- Bravo ! Non seulement vous retrouvez mon fils, mais vous m'offrez un petit bonus, dit Anthoneus.

- J'attends avec impatience votre paiement, réplique Zorba.

Tandis que Zina s'approche de Zorba pour livrer une mallette, Jo, Félicia et Andur s'indignent de la trahison de Zorba. Ce dernier, visiblement très fier, commence à repartir en direction de son vaisseau, laissant Anthoneus, Jo et leurs enfants s'échanger des propos envenimés.

Inutile de dire que les PJ sont dans une situation périlleuse, coincés entre deux adversaires prêts à s'entre-tuer et protégeant deux jeunes amoureux exaspérés.

La fin du scénario est assez ouverte et plusieurs cas de figure peuvent se produire :

- En tant que Jedi, les PJ prennent le parti de la diplomatie. Ils peuvent s'interposer et essayer de convaincre, très difficilement de faire la trêve, plus facilement de laisser leurs enfants repartir ensemble. Un très bon jet (l'utilisation d'un point de force est fortement conseillée) de persuasion, d'escroquerie ou de marchandage, selon les arguments est nécessaire. C'est de loin la meilleure solution pour tout le monde.

- S'éclipser discrètement en emmenant ou non avec eux Félicia et Andur. Qu'ils choisissent d'emprunter la navette de Slug ou celle de Palace, de partir à travers les marais, ce sera très difficile et dangereux. Et surtout, point important, ce n'est pas digne de Jedi.

- Malgré toutes les intentions des PJ, les échanges de propos se terminent par une bagarre générale. Jo Palace lance un ordre sur son communicateur et aussitôt des explosions retentissent tout autour. C'est la confusion générale, Zorba se presse vers son vaisseau, Sverak et ses hommes tirent sur tous ceux qui approchent, la plupart des soldats de Slug sont tués par les explosions. Après quelques secondes le sol tremble, de l'étang s'extirpe lentement une petite corvette bien armée appartenant à Jo Palace.

Aux PJ de choisir leur camp. Jo Palace est plus enclin à accepter la présence des PJ mais Anthoneus ne fera rien qui pourrait lui mettre l'Ordre Jedi à dos. En revanche, Zorba n'a aucune pitié, d'autant plus que Sverak serait ravi de tuer des apprentis Jedi.

La fuite de Nal Hutta et l'occasion d'une petite bataille spatiale. En effet, Slug a mit en orbite un vieux destroyer stellaire modifié et Palace a laissé quelques petits croiseurs en embuscade quelques parsecs plus loin.

Les PJ devraient rentrer sains et saufs à Coruscant, ayant ou non réglé le problème de Félicia et Andur. Quoi qu'il en soit, cette aventure a été l'occasion de se faire des amis et des ennemis et d'apprendre à leur dépend la mesure de la fourberie des hutts.

(A suivre...)