

Pour un peu d'épice

Un don, une mission

Pendant que les PJ suivent avec assiduité l'enseignement de leurs maîtres, l'Académie Jedi de Coruscant reçoit la visite surprise d'un personnage qui est reçu avec tous les égards dus à une personne importante. Corran Horn lui-même sert de guide. L'homme a un âge assez avancé, peut-être 50 ou 60 ans. Il a les cheveux et un collier de barbe blanche. Son style vestimentaire est assez ostentatoire, voire de mauvais goût, comme s'il voulait afficher une richesse nouvellement acquise.

Pour les PJ les plus intéressés par les affaires de la galaxie, le visage de l'homme ne semble pas inconnu, comme s'il était passé récemment dans le holo réseau. En effet, en regardant les dépêches qui datent d'un mois, les PJ peuvent trouver un holo de l'homme à côté d'un article qui raconte qu'il se nomme Maximilien Endevor, que c'est un explorateur assez riche, et qu'il a découvert une nouvelle mine d'épice il y a deux mois dans les régions inconnues. Evidemment la visite d'un tel homme à l'Académie devrait étonner les PJ.

Le mystère s'éclaircit deux jours après, lorsqu'ils sont appelés par Corran Horn afin de leur confier une mission.

- Je vous présente Maximilien Endevor, dit Corran Horn. Peut-être quelques-uns d'entre vous l'ont reconnu. Il s'est récemment fait connaître dans toute la galaxie pour avoir fait une découverte exceptionnelle. Maximilien Endevor est un explorateur. Il y a quelques mois il a découvert un gisement d'épice sur une planète des régions inconnues. Selon le droit galactique, comme il n'y a, d'après M. Endevor, aucune vie indigène évoluée, cette planète lui appartient de droit.

- A la suite de cette découverte, continue Endevor, j'ai choisi de rechercher un partenaire pour exploiter ce gisement. Beaucoup de candidats se sont proposés. Evidemment il n'y a que quelques-uns qui ont été retenus. Six, plus exactement.

” Mais j'hésite encore entre ces six acquéreurs. C'est pourquoi, j'ai décidé d'organiser des négociations dans ma propre demeure, où chacun exposera ses propositions, afin que je fasse mon choix définitif.

” Vous vous doutez bien que de telles négociations peuvent entraîner quelques "frictions" entre ces personnes aux "points de vue différents". Je pense que si de jeunes Jedi tels que vous me font l'honneur d'être présent pendant ces négociations, tout le monde sera certain qu'elles se dérouleront dans un climat de sagesse et d'impartialité.

” Votre maître Corran Horn m'a assuré de votre présence. Je vous attends avec impatience dans ma demeure de Bepin.

Endevor salue les personnages présents et sort. Corran Horn se sent alors obligé de donner quelques détails sur l'affaire:

- Je suis sûr que vous êtes extrêmement surpris par ce que vous a demandé M. Endevor. Vous vous demandez pourquoi un explorateur comme lui peut se permettre de demander à des Jedi de le protéger pendant une affaire privée ? En fait, M. Endevor est un homme riche, et sa découverte est sur le point de le rendre encore plus riche. Il s'est permis de faire une généreuse donation à l'Ordre Jedi de quelques centaines de milliers de crédits en contrepartie de sa demande. Je n'ai pas pu refuser. Sa requête, même si elle n'entre pas dans les prérogatives d'un Jedi, peut toutefois être intéressante pour votre apprentissage. Vous aller rencontrer des personnes importantes et influentes. Soyez digne de représenter les Jedi et tout devrait bien se passer.

Un petit résumé de l'histoire

Tout ce que Endevor a dit est vrai. Il a fait une découverte extraordinaire sur un planétoïde dans les régions inconnues. Pas assez riche pour assurer l'exploitation du gisement d'épice et sa sécurité, il a choisi de chercher un acquéreur ou mieux, un partenaire. Il a lancé un appel d'offre et a reçu beaucoup de réponses. Afin de faire une sélection, il a demandé à chacun 1 million de crédits de caution. Il est alors resté six candidats. Trois compagnies : compagnie minière Orko, Gastess Finances, Guilde des marchands corelliens. Deux indépendants : Anthoneus Slug, M. Respio. La Nouvelle République est le dernier candidat.

Endevor organise donc une rencontre commerciale dans sa demeure sur Bepin (une unité d'extraction de gaz réaménagée.) Au cours de cette rencontre, chaque candidat doit faire sa proposition et Endevor doit faire son choix. Il est certain que la présence des six candidats au même endroit va faire monter les enchères.

Au cours de cette rencontre, les choses ne vont évidemment pas se passer aussi bien que Endevor l'imaginait. Certaines personnes ne sont pas ce qu'elles prétendent, et d'autres n'ont pas que de bonnes intentions.

Pendant les deux jours que vont durer cette rencontre, les PJ devraient faire connaissance avec les personnalités troubles des protagonistes, empêcher des sabotages, enquêter sur un meurtre, combattre des criminels.

Le scénario n'est pas linéaire. Il tient surtout sur les interactions entre les PJ et les PNJ. Ce qui suit décrit les personnages, les lieux et les événements qui ont lieu pendant les deux jours. Ces événements ne tiennent pas compte des actions des PJ. S'ils sont bons, ils peuvent éventuellement empêcher le meurtre et les autres actes criminels.

Protagonistes

La famille ENDEVOR

Maximilien Endevor:

Max Endevor est un ancien contrebandier qui a fait fortune. Il a bourlingué pendant 30 ans dans toute la galaxie. Il a vécu des hauts et des bas comme tout aventurier, mais il a quand même vécu plus de hauts que de bas, ce qui lui a permis d'économiser beaucoup d'argent et de se lancer dans des placements plus rentables et moins risqués que la simple contrebande. Il s'est marié à Betty il y a 20 ans qui lui a fait deux belles filles, Gaëlle et Yaëlle. Son "secrétaire" et ami, Zlot Gal'Fi, travaille pour lui depuis 15 ans.

Endevor conserve sur lui un médaillon dans lequel se trouvent les coordonnées du gisement d'épice. Si ce médaillon quitte le cou de Endevor ou s'il perd la vie, les coordonnées sont effacées. Evidemment, Endevor est le seul à connaître ces coordonnées.

Endevor est un honnête homme, mais il n'a pas d'illusions sur la nature humaine. Tant d'années de contrebande ont fait de lui un homme avide d'argent et manipulateur. Il sait que l'argent permet d'acheter les gens et il s'y emploie. Sa femme, ses filles et les PJ font de belles démonstrations.

Il est au courant des tentatives de sa femme de séduire son secrétaire, mais s'en fiche royalement. Il est bien plus intéressé par les millions de crédits qui vont rentrer dans ses caisses.

Betty Endevor

De la jeune intrigante qu'elle était il y a des années, il ne reste en elle que sa beauté un peu fanée, son ennui incessant et son goût pour les beaux extra-humains. Dans sa jeunesse, elle a trouvé en Max un bon parti, qu'elle a aimé sincèrement pendant quelques années. Maintenant passé le cap de la quarantaine, l'amour s'est envolé, remplacé par l'ennui de ne plus être la femme d'un

aventurier, capable de la surprendre tout les jours, mais d'être celle d'un homme riche, enfermée dans une prison dorée qu'elle s'est elle même construite.

Elle tente de remplir sa vie comme elle peut, essayant d'avoir une liaison avec Zlot. La présence des PJ est pour elle l'occasion de s'ennuyer un peu moins, surtout s'il y a un jeune et bel extra humain.

Gaëlle & Yaëlle Endevor

Deux jumelles d'à peine 18 ans. Autant leur ressemblance physique est frappante, autant leurs caractères respectifs sont différents. Yaëlle est la personnalité dominante du couple. Elle est très expansive, ressemblant beaucoup à sa mère étant jeune. Elle est une fille gâtée et se comporte comme tel. Elle est égoïste, désagréable, impertinente. Gaëlle est quant à elle réservée et timide. Elle a malheureusement toujours été dominée par sa sœur. Mais ce n'est pas la seule raison. Il semblerait qu'elle souffre de désordres mentaux. Elle fait souvent des cauchemars la nuit (des visions amenées par la force ?), elle est anxieuse et légèrement psychotique. Même si elle semble être douce et gentille, elle n'en sait pas moins se défendre aussi bien que sa sœur et elle peut être très violente.

Yaëlle s'est comportée depuis l'enfance comme la personnalité dominante et en tant que tel, elle se sent obligé de veiller sur Gaëlle. A cause des problèmes mentaux de sa sœur, Yaëlle est contrainte de s'en occuper plus qu'elle ne le désire, ce qui a fait naître chez elle une rancune certaine. Depuis quelques mois, elle a toutefois trouvé la paix car elle fournit à Gaëlle des médicaments, sensés la soigner, qu'elle achète sous le manteau.

Zlot Gal'Fi

Celui qui remplit la fonction de secrétaire particulier de Endevor (et accessoirement est un ami) est un twi'lek d'âge moyen. Il a rencontré Endevor lors d'une malheureuse affaire datant d'une quinzaine d'année, affaire qui s'est terminée par une bagarre dans laquelle Zlot a sauvé la vie de Max. N'ayant pas d'activité à cette époque, Zlot décida de suivre Max. Depuis, ils se quittent rarement et travaillent toujours ensemble.

Zlot est un ancien mercenaire de la garde d'Ailon (1). Qu'un non humain eut fait parti de ce groupe de mercenaire fanatiques autrefois pro-impérial est étonnant mais qu'il l'ait quitté l'est encore plus. En effet chez les mercenaires de la garde d'Ailon, on reste mercenaire jusqu'à la mort. Il y a 19 ans, Zlot faisait parti d'une division de la garde d'Ailon en tant qu'agent de liaison. Pendant une opération catastrophique, la division fut massacrée lors d'une opération. Zlot est un des rares à s'en être sorti. Il a en fait déserté, laissant pas mal de ses camarades se faire massacrer, abattant même un officier qui voulait l'arrêter. Dès lors, il a commencé à se cacher. Quelques années plus tard, il a trouvé en Endevor la parfaite occasion pour se planquer. Depuis, il est content de son sort. Il gagne pas mal d'argent, a réussi à se faire oublier dans l'ombre de Endevor et coule des jours tranquilles.

Zlot n'a jamais parlé de cette partie de sa vie à quiconque. Il a gardé le secret enfoui depuis des années. Il a un fort sentiment d'amitié envers Max, même si l'argent a fortement émoussé ce sentiment. En revanche les avances de Betty le laisse froid. Il n'a pas envie d'avoir une aventure avec une humaine, et encore moins avec la femme de son meilleur ami. Zlot a beaucoup de travail à l'occasion de la vente de la mine. Ce sera difficile de discuter avec lui.

T42

Ce droïd est le majordome de la demeure de Endevor. Il est toujours là quand on l'appelle et est toujours prêt à répondre aux questions des invités. Autant qu'il s'en souvienne, il a été activé au moment de la construction de la demeure et il n'en n'est jamais parti.

Outre son rôle de majordome, il commande et dirige tous les droïds de la demeure.

Représentante de Anthoneus Slug

Zina (2)

Zina est une jeune femme athlétique, aux cheveux blond platine coupés au carré, le visage un peu prognathe. Elle est le garde du corps personnel de Slug (c.f. "une simple histoire d'amour") mais c'est aussi un remarquable agent en ce qui concerne l'affaire.

Zina est un androïde à l'aspect humain. Elle a été construite sur mesure pour Slug qui a acheté cette merveille technologique une petite fortune. Elle a toutes les compétences pour conclure l'affaire avec Slug. Elle sait qu'elle a suffisamment d'argent, elle est programmée pour mener des négociations commerciales.

Zina va user de toutes ses compétences (séduction, commerciales) pour essayer d'avoir l'affaire. Elle va prendre l'aspect d'une convive aimable et charmante, tout en plaçant ses pions un à un. Le comportement des PJ pendant le scénario "une banale histoire d'amour" influe radicalement sur celui de Zina envers les PJ.

Représentant de la République

Neben Cussi

Un jeune homme d'une trentaine d'années à l'aspect sympathique. Assez ouvert, il est aimable avec tout le monde. Il va mener les négociations avec Endevor avec un état d'esprit serein. Il est conscient que même s'il représente la République, il n'est pas sûr de remporter l'affaire.

Neben est un ancien agent des services secrets de la République. Il n'est plus agent actif, mais il a conservé des contacts et des habitudes. Il a été chargé, outre essayer de remporter l'affaire, de se renseigner sur tous les participants des négociations. Il est important pour la République de connaître les motivations des protagonistes.

Neben va tenter tout au long du séjour de se renseigner. Il va discuter avec tout le monde et rédiger des rapports détaillés.

Représentants de la compagnie minière Orko (3)

La compagnie minière Orko appartient en totalité aux hutts. C'est une société écran qui permet aux hutts de blanchir leur argent. Même si la compagnie a toujours montré un visage respectable, c'est une compagnie mafieuse dont les employés sont prêts à toutes les bassesses pour arriver à leurs fins.

Joshua Bende

Joshua est un nain condescendant, hypocrite et malin. C'est un véritable escroc et il est prêt à tout pour récupérer les cordonnées de la mine d'épice. S'il faut négocier, il négocie, mais s'il a une occasion de remporter l'affaire par des moyens plus musclés, il n'hésitera pas à employer les compétences de Daniels. Quoi qu'il en soit, il essaiera de compromettre ses adversaires et les éliminer des négociations.

Randolf Daniels

Froid et distant, Daniels est là pour veiller à Bende et pour agir en cas de besoin. Il a un véritable petit arsenal avec lui et il sait s'en servir.

Représentant de la guilde des marchands coréliens

Evin Katz

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, les cheveux grisonnants. Il a tout du corélien typique, que ce soit le style vestimentaire, le caractère ou le blater lourd sur la hanche.

En fait, Katz n'appartient pas à la guilde des marchands coréliens, c'est un ancien officier de

la garde d'Ailon (1). Autrefois c'était un mercenaire fanatique et super entraîné. Il faisait parti de la même division que Zlot Gal'Fi. Quand la division a été décimée, Katz a tenté de retenir les froussards qui s'enfuyait, jusqu'à ce qu'un petit agent de liaison twi'lek ose lever l'arme sur lui. Laissé pour mort, Katz a changé de visage et a refait une carrière en tant que criminel. La haine folle envers ceux qui ont déserté son bataillon était resté enfoui au plus profond de lui jusqu'à ce qu'elle resurgisse il y a un mois, quand il a aperçu Zlot Gal'Fi sur un holo. A n'en pas douter, c'était ce traître qui avait essayé de le tuer 20 ans plus tôt. Enfin, il allait avoir sa revanche.

Katz a réussi à se renseigner sur les participants des négociations et a prit la place des deux représentants coréliens (après les avoir tué et caché leurs corps dans leur vaisseau.) Après tant d'années, il sait que Zlot ne le reconnaîtra pas.

Même si Katz est brutal et dangereux, il est suffisamment intelligent pour ne pas faire tache parmi les représentants commerciaux. Il évite toutefois de parler commerce, histoire de ne pas commettre de bourdes.

Représentants de la Gastess Finances (1)

La Gastess Finances est une compagnie financière au niveau de rentabilité exceptionnel mais aux pratiques très hostiles. Elle est spécialisée dans les OPA. Elle achète des compagnies performantes puis renvoie les cadres, avant d'obliger la société à chercher des profits à court terme jusqu'à épuisement des hommes et des machines. Une fois la compagnie exsangue, elle la met en liquidation si elle ne peut être revendue. Les profits à court terme sont énorme pour la Gastess Finances.

Sarell Harmion

Harmion est un des cadres dirigeant la Gastess Finances. Comme le président Gastess, c'est un Gotal fortement déplaisant. Il est habitué à obtenir ce qu'il veut, quel que soit le nombre de victimes innocentes qu'il doit écraser pour arriver à ses fins. Il contrôle une partie de la compagnie d'une omniprésente main de fer et en cherchant à dominer ses subordonnés de la façon la plus totale possible.

En tant que Gotal, Harmion est capable de lire l'humeur des individus qu'il rencontre.

Gregers DeWolf

DeWolf est un petit homme brun, insignifiant, à la fois valet et souffre douleur de Harmion. Il le suit à la trace et approuve tout ce que Harmion fait et dit.

Il cache pourtant un tout autre jeu. C'est un adepte du côté obscur particulièrement dangereux et perfide. Il a des pouvoirs très puissants tels que le meurtre télékinétique, les éclairs de force et il est capable de contrôler les droïds à distance. En effet, il a un circuit implanté dans sa colonne vertébrale qui, combiné à ses compétences de la force, lui permettent de modifier la programmation d'un droïd (4). Mais pour cela, il doit avant tout connaître le schéma des circuits du droïd. Il est très facile pour lui de commander des droïds standards (unité R2, droïd de protocole, etc) et beaucoup moins pour des droïds plus complexes (androïdes.) En revanche, il lui est impossible d'utiliser son pouvoir s'il ne connaît pas les schémas des droïds ou si leurs circuits ont été modifiés.

Pourquoi un tel personnage est-il impliqué dans l'affaire d'Endevor ? En fait, DeWolf appartient à une organisation criminelle d'envergure composée par des individus consumés par le côté obscur. Cette organisation a des ramifications chez la Gastess Finances, et ce qui rapporte à la Gastess Finances rapporte à l'organisation.

Note au MJ : Des détails sur cette mystérieuse organisation seront donnés plus tard dans la campagne. Pour jouer ce scénario, il suffit de considérer que c'est un "Soleil Noir bis (5)" mené par des adeptes du côté obscur.

Représentant de Mr Respio

ZX80

ZX80 est un droïd de protocole argenté qui semble tout à fait standard. Sa programmation est pourtant tout à fait différente. Aucun des ses circuits sont standards. Ils ont été remplacés par des systèmes qui peuvent se révéler exotique, même aux plus aguerris des techniciens. Ses compétences commerciales sont tout à fait à la hauteur des négociations commerciales qui ont lieu.

ZX 80 est le personnage le plus mystérieux de tous les représentants. Il représente un certain Mr Respio, qui, de toute évidence, est un particulier très riche. Il sera quasiment impossible d'en savoir plus sur ce Mr Respio; ZX 80 peut être aussi agaçant et borné que n'importe quel droïd de protocole si on lui pose des questions auxquelles il ne désire pas répondre.

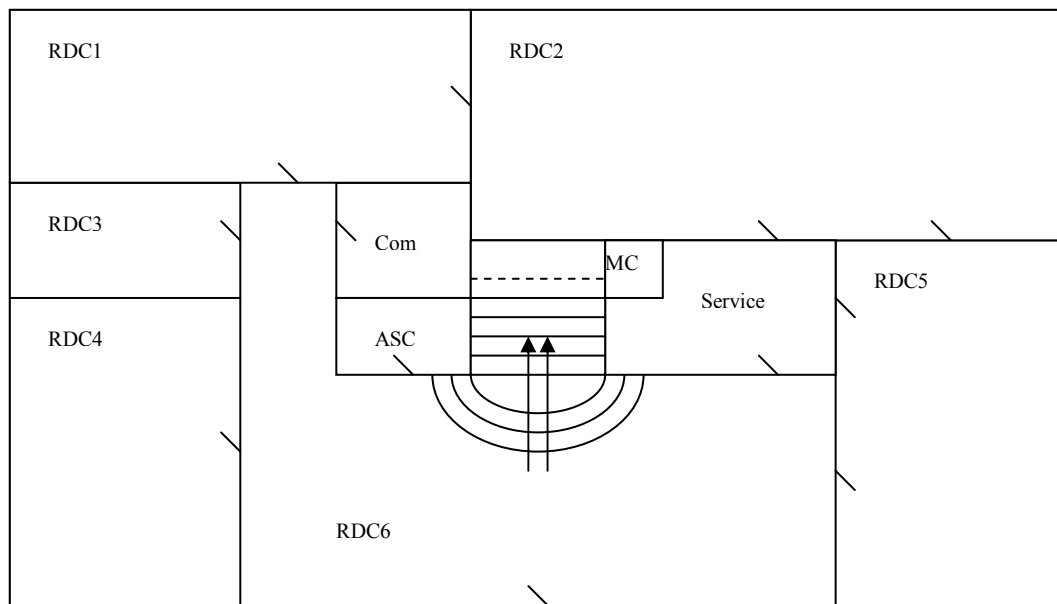
ZX 80 est un agent du Spectre. Il n'est pas vraiment intéressé par l'achat du gisement d'épice, il est surtout là pour mettre des battons dans les roues de Gregers DeWolf. Il est au courant des activités de DeWolf et veut absolument empêcher la Gastess Finances d'acheter le gisement.

Note au MJ : Des détails sur les relations entre le Spectre et l'organisation de DeWolf seront donnés plus tard dans la campagne. Pour jouer ce scénario, il suffit de considérer que le Spectre est un concurrent direct de l'organisation.

Plans de la demeure

La demeure d'Endevor se trouve sur Bepin. Elle a été construite sur une vieille unité d'extraction de gaz désaffectée (ressemble à Bepin, mais en beaucoup plus petit.) La maison elle-même fait trois étages. Elle a un aspect archaïque (style manoir XIXe) et elle est entourée d'un vaste jardin. Les niveaux inférieurs en revanche sont modernes. Il y a un hangar à vaisseaux et tous les ateliers nécessaires à la maintenance de l'ensemble. Tout est régi par T42 qui commande une petite armée de droïds.

Rez-de-chaussée



RDC1 : Auditorium

Sert à la fois de salle holo et de salle de concert privée.

RDC2 : Salle à Manger

RDC3 : Bureau

C'est le lieu où Endevor reçoit les candidats un à un.

RDC4 : Salle de jeux

La décoration est archaïque. C'est une salle pour jouer aux cartes et au billard.

RDC5 : Grand salon

RDC6 : Hall

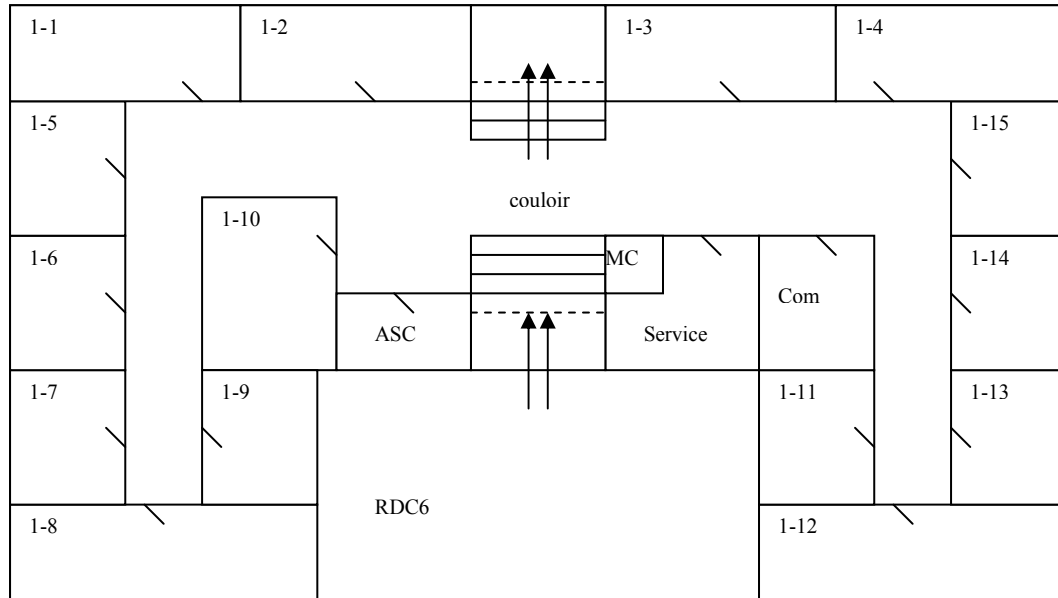
Le plafond est très haut. Un grand escalier de pierre donne sur le premier étage. Une grande porte et de grandes fenêtres donnent sur les jardins

Service :

Utilisé par les droïds pour avoir accès aux différentes salles de l'étage. Un monte-charge (MC) permet de monter les plats de la cuisine à la salle à manger.

Com : Commodités

ASC : Ascenseur



1-1 : Chambre (Yaëlle)

On peut y trouver une grosse quantité de médicaments destinées à Gaëlle.

1-2 : Chambre (Betty)

On peut y trouver des brouillons de lettres d'amour destinées à Zlot

1-3 : Chambre (Zlot)

Zlot y meurt assassiné par Katz le deuxième jour. Il y a des lettres envoyées par Betty.

1-4 : Chambre (Bende)

Bende a amené avec lui un blaster lourd

1-5 : Chambre (Gaëlle)

Dans sa table de nuit, il y a un flacon de pilules données par sa sœur.

1-6 : Chambre (ZX80)

C'est la chambre prévu pour le représentant de M. Respio. ZX 80 préfère rester dans son vaisseau la nuit.

1-7 : Chambre vide

1-8 : Chambre (Endevor)

Beaucoup de petits souvenirs personnels, des papiers

1-9 : Chambre vide

1-10 : Petit salon

Beaucoup plus intime que le grand salon du rez-de-chaussée.

1-11 : Chambre vide

1-12 : Chambre (Harmion)

Il a amené avec lui toute un garde robe. Cachées dans une pile de vêtements, quelques doses de drogues dures.

1-13 : Chambre (DeWolf)

Il y conserve un communicateur camouflé en jeu d'adresse.

1-14 : Chambre vide

1-15 : Chambre (Daniels)

Un blaster lourd, un couteau et deux grenades.

Service :

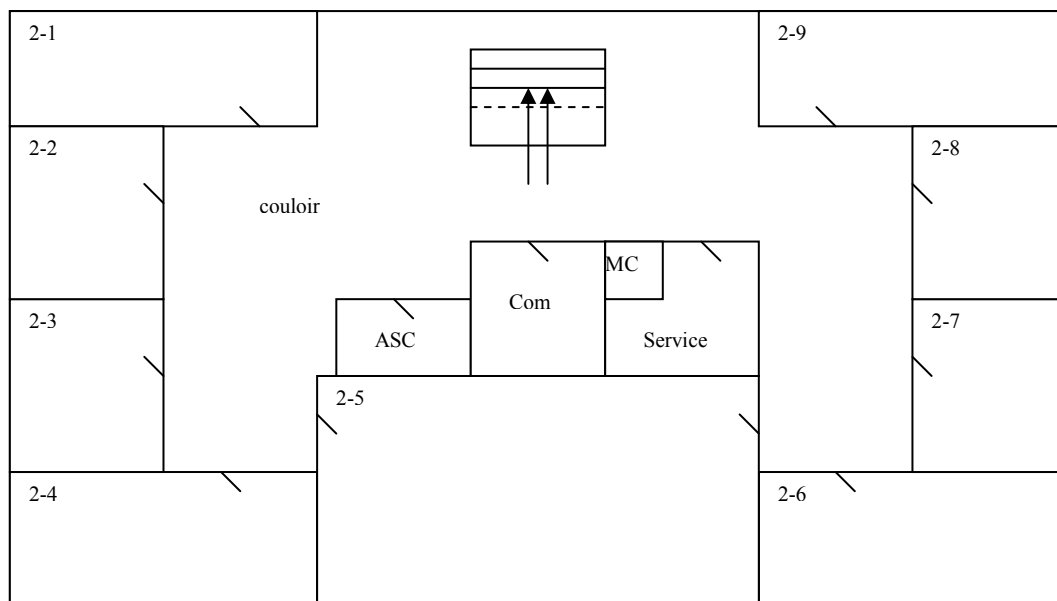
Utilisé par les droïds pour avoir accès aux différentes pièces de l'étage. Un monte-charge (MC) permet de monter le linge de la laverie.

Com : Commodités

Après le meurtre de Zlot, Katz y jette son couteau. Celui-ci bouche malheureusement les canalisations.

ASC : Ascenseur

Deuxième étage



2-1 : Chambre (Cussi)

Il y conserve un datapad qui contient des dossiers (souvent incomplets, toujours annotés) sur tous les participants.

2-2 : Chambre vide

2-3 : Chambre vide

2-4 : Chambre (Katz)

Il cache dans ses bagages de vieux holos de son unité pendant qu'il était dans la garde d'Ailon. Le logo de la garde d'Ailon est visible sur les uniformes.

2-5 : Bibliothèque

Surtout de la littérature populaire.

2-6 : Chambre vide

2-7 : Chambre vide

2-8 : Chambre vide

2-9 : Chambre (Zina)

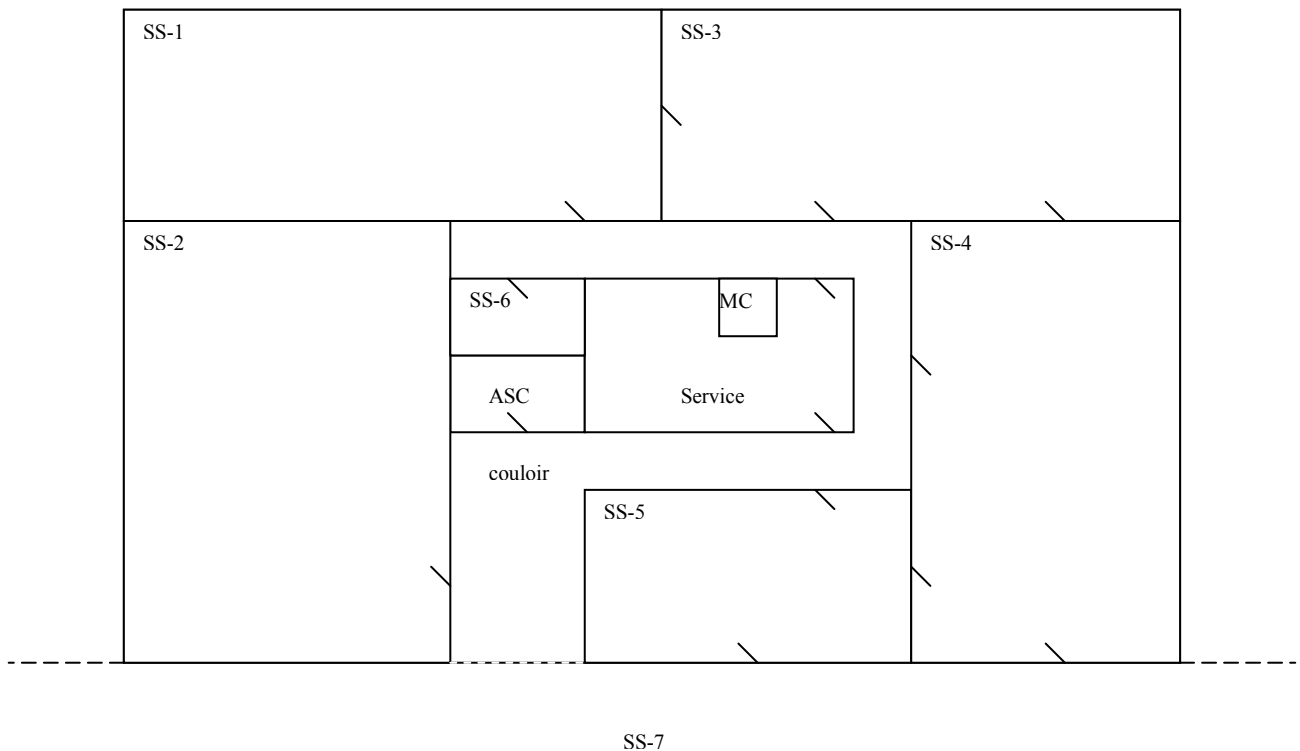
Des outils de réparation de droïd. Elle conserve aussi des schéma technique de ses circuits en cas de besoin.

Service :

Utilisé par les droïds pour avoir accès aux différentes pièces de l'étage. Un monte-charge (MC) permet de monter le linge de la laverie.

Com : Commodités

ASC : Ascenseur



SS-1 : Salle des machines (chauffage, aération, lumière...)

SS-2 : Grande salle de jeux

Cette salle de jeu est moderne. Elle contient tous les derniers jeux holos à la mode.

SS-3 : Cuisines

SS-4 : Réserve

SS-5 : Laverie

SS-6 : Salle de communication

Permet de communiquer avec les autres villes de Bepin et les vaisseaux qui se trouvent en orbite.

SS-7 : Hangar

N'est pas seulement un endroit pour parquer les vaisseaux. Il contient aussi un atelier de réparation de vaisseaux et de droïds.

Service :

ASC : Ascenseur

Les niveaux inférieurs contiennent les moteurs de champs anti -gravitationnels qui maintiennent la demeure en position stationnaire.

Evénements

Matin

- les PJ arrivent à la demeure d'Endevor. Ils sont reçus avec tous les égards. Ils font connaissance avec la famille Endevor.

Après Midi

- Yaëlle fait son numéro de charme au plus séduisant des PJ.
- Les représentants commencent à arriver. Dans l'ordre :
 - Zina arrive dans un vaisseau civil de tourisme.
 - Neben Cussi arrive dans une navette de classe lambda.
 - Katz arrive dans un YT1300.
 - ZX 80 arrive dans un vaisseau d'une conception tout à fait étrange. Il ressemble à un gros coléoptère. Quand on propose à ZX 80 de le mener à sa chambre, il réplique qu'il n'a pas besoin de confort et qu'il préfère rester dans son vaisseau la nuit.
 - Bende et Daniels arrivent dans un transport assez bien armé.
 - Harmion et DeWolf arrivent dans un transport de luxe. Harmion s'étonne qu'il y ait plusieurs acquéreurs. Il insiste pour que les négociations commencent au plus tôt. Endevor lui réplique qu'elles commenceront le lendemain.
- La soirée se passe sans incident. Les personnages font connaissance.
- Après le dîner, Zina, Bende, Daniels, Max proposent de jouer aux cartes. Zina gagne la plupart des parties; Bende perd pas mal d'argent.
- Harmion, DeWolf, ZX 80, Betty, Zlot discutent dans le grand salon.
- Cussi, Katz, Yaëlle lisent un peu à la bibliothèque.
- Gaëlle va dans sa chambre.

Nuit

- Tous les personnages vont dans leurs chambres.
- Betty va dans la chambre de Zlot. Une dispute éclate entre les deux.
- Cussi, très curieux, va inspecter les vaisseaux dans le hangar. En approchant de trop près de celui de ZX 80, le système de sécurité se met en marche et il envoie un tir de blaster paralysant. Cussi s'enfuit sans dommage, mais il a le bras ankylosé pendant 24 heures.
- Yaëlle invite un PJ dans sa chambre.
- Gaëlle fait un cauchemar et réveille les occupants des chambres autour. Yaëlle donne une double dose de drogue à sa sœur.

Matin

- Les négociations commencent. Endevor demande aux PJ de tirer au sort l'ordre de passage des participants. Harmion insiste pour être dans les premiers. Si ZX80 ou Katz sont dans les premiers, ils tentent de passer dans les derniers (échantent de place avec Harmion.)
- Zlot passe par sa chambre pour aller chercher des documents. Katz le suit, l'attache et le bâillonne après un bref combat, lui dévoile qui il est vraiment et le tue à coups de couteau. Pressé par le temps, il jette le couteau dans les toilettes juste en face.
- Endevor s'inquiète de l'absence prolongée de Zlot. Il envoie un PJ qui découvre le cadavre.
- Les négociations sont suspendues. Les PJ sont chargés de l'enquête. Endevor se demande s'il faut remettre les négociations à plus tard. Bende, Harmion et Zina sont contre, Cussi et Katz sont pour, ZX 80 se plie à la majorité et pense qu'il faut continuer.
- Les chambres sont fouillées par Cussi et les PJ qui désirent l'aider (voir plan pour savoir ce qui est trouvé.) Dans les toilettes du premier, des droïds sont en train de démonter les canalisations. Il semblerait qu'elles sont bouchées.
- Katz sait qu'il n'a aucune chance de donner le change s'il commence à parler commerce avec Endevor. Il sabote les répulseurs de la demeure. La salle des machines est remplie de gaz refroidissants extrêmement dangereux pour les êtres vivants. Les personnages constatent qu'il est impossible de rentrer dans la salle pour réparer et qu'il faut évacuer. Zina, qui est protégé de par sa conception entre dans la salle et fait des réparations d'urgence. On apprend que c'est un androïde.
- On retrouve l'arme du crime dans les toilettes. Il porte le logo de la garde d'Ailon gravé sur la lame. Il est assez facile de faire le lien avec les uniformes des photographies qui se trouvent dans la chambre de Katz.
- La preuve de la culpabilité de Katz est faite. Celui-ci disparaît. On retrouve son cadavre près de son vaisseau, un tir de blaster dans le visage l'a rendu méconnaissable (en fait, il s'agit du corps du représentant de la guilde des marchands coréliens, Katz se cache en attendant d'être tranquille pour fuir.)

Après midi

- Les négociations reprennent après de déjeuner.
- DeWolf arrive à regarder les schémas technique de Zina. Il se dit que c'est une occasion à prendre pour éliminer d'autres candidats. Il utilise ses pouvoirs pour dérégler la programmation de Zina. Celle-ci devient folle et tente de tuer les autres acquéreurs. Zina blesse Cussi et est abattue par Daniels. ZX 80 récupère ses circuits, les amène dans son vaisseau et commence à réparer Zina, tout en modifiant ses circuits afin qu'elle ne puisse plus être manipulée par DeWolf.
- Gaëlle fait un malaise. Il s'agit d'une overdose de drogues.
- Pendant que les PJ s'occupent de Gaëlle, Bende et Daniels tentent de kidnapper Endevor. DeWolf les suit et tue Bende et Daniels à coup de meurtres télékinétiques.
- ZX 80, occupé à réparer Zina voit la scène. Il appelle les PJ qui se rendent compte de la véritable puissance de DeWolf. Il s'en suit un combat. Au moment où DeWolf comprend que sa mission a

échoué, il croque une capsule de cyanure et meurt.

- Quand tout le monde a quitté le hangar, Katz tente de s'emparer du meilleur des vaisseaux. Il jette son dévolu sur celui ZX80. Grand mal lui prend. Il se fait abattre par le système de sécurité du vaisseau.

Conclusion

La concession du gisement du gisement doit revenir normalement au dernier candidat en lice: ZX 80. Pourtant, celui-ci change d'avis. Il choisit de ne plus devenir partenaire d'Endevor (Sa mission est en faite accomplie: empêcher la Gastess Finances d'acheter le gisement) et quitte la demeure.

Finalement, Cussi, qui se remet de sa blessure, et Zina, réactivée par ZX 80, choisissent de devenir partenaires avec Endevor. L'affaire est conclue rapidement.

Au moment de partir, T42 apporte un enregistrement holo. Il s'agit d'un message de ZX 80. Il transmet un message aux PJ, de la part du Spectre, comme quoi "il est reconnaissant de l'aide que les PJ lui ont apporté." Ce message devrait mettre en doute l'opinion des PJ envers le Spectre. Peut être est-il réellement là pour "restaurer l'équilibre dans la Force".

(A Suivre...)

- (1) Voir le supplément "Fragments de la Bordure Extérieure".
- (2) Voir le scénario "une banale histoire d'amour".
- (3) Voir le roman "le Sabre Noir".
- (4) Voir le roman "les enfants du Jedi"
- (5) Voir le roman "les ombres de l'Empire"