

SW-5

**PROBLEMES
D'ARGENT**

PROBLEMES D'ARGENT

I. Introduction :

Les personnages doivent se rendre à la cantina de l'astroport principal de **Bozalestsom**. Là, ils doivent prendre contact avec un **Rhodien** du nom de **Jub Hiitua**. Ce dernier doit leur remettre des marchandises : des machines à **sabbac**.

Une fois qu'ils auront pris possession de la livraison, ils doivent se rendre à **Lissagra**, une petite ville de **Tatooine** située en plein désert. Ils devront alors remettre les machines à **Garoush Juib**. Ce dernier est le propriétaire du casino de **Lissagra** mais c'est aussi un agent de l'**Alliance** qui a des documents concernant les activités impériales dans le secteur, à remettre aux **Rebelles**.

Malheureusement, deux éléments extérieurs vont compliquer les choses. Tout d'abord, **Teehl**, qui a été mise en échec par les agents rebelles lors de la récupération du projecteur gravitationnel, souhaite prendre sa revanche et se racheter aux yeux de **Jabba**. Elle a appris que **Hiitua** avait une cargaison pour **Tatooine** et compte bien se l'approprier.

Deuxièmement, **Sabel Axis Corazon** a appris la présence de **Bijuh** (des pierres particulièrement pures) dans les montagnes près de **Lissagra**. Malheureusement, le monde attiré par le casino de **Juib** et la présence proche des **Hommes des Sables**, l'empêchent d'exploiter tranquillement le filon. Elle a prévu un plan pour se débarrasser des deux.

II. Poursuite sur Bozalestsom :

Les Héros prennent un verre en compagnie de **Jub Hiitua** à la cantina de **Bozalestsom**. Après avoir reçu la somme convenue (et remise par l'**Alliance** aux Héros), le **Rhodien** les conduit à un entrepôt où deux camions à répulseurs ont été chargés des marchandises. **Jub** leur remet les cartes de contact et leur demande de laisser les véhicules au hangar 17 de l'astroport.

Camions à répulseurs :

Echelle : Speeder

Compétence : Répulseurs : Camion-speeder

Equipage : 1

Passagers : 2

Abri : 1/2

Capacité de la soute : 25 tonnes métriques ; 10 mètres cubes

Armes : aucune

Marge d'altitude : sol - 1 mètre

Alors que les Héros., à bord de leur véhicule, traversent la rue principale, une silhouette équipée d'un réacteur dorsal vient se poser au milieu de la route. Il s'agit de **Teehl** qui leur dit que des hommes à elle sont planqués dans les immeubles alentours. S'ils veulent avoir la vie sauve, ils doivent abandonner ici leur convoi.

En réalité, ce que les Héros voient n'est qu'un hologramme de **Teehl** qui se tient cachée au coin d'une maison et qui ne souhaite pas s'exposer en cas de combat.

Si les Héros refusent, l'affrontement est inévitable. Les chasseurs de primes sont au nombre de 3x. x sont postés dans des immeubles alentours et 2x sont à bord de landspeeders.

Chasseurs de primes :

Equipement : Propulseur dorsal (10 impulsions de 100m horizontal ou 30m vertical), veste protectrice, pistolet blaster,, fusil blaster, couteau.

Si le conflit éclate, les tireurs embusqués feront feu avec leur fusil blaster (distance 30 m). Les landspeeders lanceront la poursuite, apparaissant à 50 m. Les passagers utiliseront leur pistolet blaster et tenteront d'aborder le véhicule des Héros Certains événements vont pouvoir compliquer la poursuite.

⇒ **Round 2** : Un véhicule est touché par un tir de blaster et fait une embardée, en direction des Héros. Le conducteur va devoir réussir un jet *moyen* en *Répulseur* afin d'éviter la collision.

⇒ **Round 5** : Une petite fille joue à la poupée au milieu de la rue. Le véhicule des Héros peut l'éviter mais ses poursuivants ne la verront sûrement pas à temps !

⇒ **Round 10** : Les Héros remarquent un panneau indiquant la direction du poste de police ; leurs poursuivants ne les suivront pas longtemps dans cette direction.

Si les Héros sont vaincus, **Teehl** leur prendra leur cargaison mais leur laissera la vie sauve.

Si les Héros sèment leurs poursuivants ou atteignent l'astroport, ils pourront quitter la planète sans difficulté à bord de leur vaisseau.

III. Le casino d'Issagra :

A. Garoush Juib :

Arrivés à **Issagra**, les Héros seront cordialement reçus par **Garoush Juib**, d'autant plus s'ils lui ramènent ses machines. Le **Rhodien** leur proposera de passer la soirée à se détendre dans son casino. Il a quelques petits détails à régler et leur remettra les documents le lendemain matin. Des Héros observateurs se rendront peut-être compte que **Garoush** a l'air inquiet mais il ne voudra pas leur en dire plus pour l'instant.

B. Une petite partie de Sabbac ? :

Les Héros vont pouvoir se livrer à quelques parties de **Sabbac** (Cf. jeu). Au cours de la soirée, ils feront la connaissance d'une jeune et jolie femme (choisir la race en fonction des Héros) : **Ti Sheq**. Elle a acheté récemment une ferme hydroponique sur **Tatooine** mais les affaires ne sont pas très bonnes et elle espère gagner l'argent qui lui manque au **Sabbac**.

Ti est un personnage sympathique qui devrait se lier d'amitié avec les Héros. Dans ce cas, elle aura un rôle plus loin dans cette histoire.

C. Les choses se déclenchent :

1. Les Hommes des Sables :

Trois **Hommes des Sables** et un droïd de protocole viennent rendre secrètement visite à **Garoush**. Si les Héros surveillent le **Rhodien**, ils pourront être témoins de cette visite.

En effet, **Juib** est l'un des rares habitants de **Tatooine** à entretenir des relations avec les pillards. En échange de leur protection et de certaines informations, il leur

remet de l'alcool et différents produits allant des médicaments aux drogues.

Or depuis quelques semaines, les **Hommes des Sables** tombent malades, les **Banths** n'ont plus de naissances, les rares plantes meurent et certains animaux anormaux ont fait leur apparition. Ils accusent **Garoush** d'en être le responsable et lui donne trois jours pour remédier à la situation, sans quoi, cela sera la guerre !

Le responsable de tout cela n'est autre que **Shag Mupit**, un **Jedi noir** qui s'est mis aux services de **Sabel Axis Corazon**. Il a utilisé ses pouvoirs pour affecter la zone dans laquelle les pillards ont installé sur leur camp.

Perversion de la nature

Difficulté d'altération : Difficile modifié en fonction de la proximité. Zone de 50m de diamètre

Pouvoir à connaître : Sentir la vie.

Avertissement : L'utilisation de ce pouvoir fait gagner un point du Côté Obscur.

Effet : Les lois naturelles de la zone ciblée sont modifiées. Les effets varient en fonction du monde et du Jedi. Ce dernier ne sait pas exactement ce qui va se passer ni à quelle vitesse les choses se déclareront. Ce qui est vivant tombe malade ou meure, des phénomènes anormaux se produisent. Pour maintenir les effets, le Jedi subit un malus augmentant avec la distance le séparant du lieu.

2. Vous cherchez du travail ? :

Ryck Lauhsin viendra à la rencontre d'un des Héros qu'il prend pour des contrebandiers. Il va en effet avoir besoin de vaisseaux discrets pour embarquer le **Bijuh**. Il demandera à son interlocuteur s'il est intéressé par un transport sans poser trop de questions. Si c'est le cas, il promettra de le recontacter quand l'heure sera venue.

Ryck Lauhsin

Equipement : Uniforme de sécurité, veste de protection, vibro-dague, arc composite, 20 flèches.

Lauhsin a un signe distinctif : il a un œil artificiel. Cette rencontre a seulement pour but d'informer les Héros sur le fait qu'un trafic se prépare. Si les Héros décrivent cet homme à

Teehl, elle pourra leur dire qu'il faisait partie du groupe qui a capturé ses hommes.

IV. Besoin d'un service :

A. Les Rebelles :

Le lendemain matin, **Garoush** révèle aux Héros ses rapports avec les **Hommes des Sables** et l'évolution de la situation. Si la **Rébellion** veut continuer à profiter de son établissement, il va falloir lui venir en aide. Il demande donc aux **Rebelles** d'aller voir sur place de quoi il retourne.

B. Gryseium Corporation :

Pendant ce temps, **Mupit** et ses hommes ont tendu une embuscade à la délégation des **Hommes des Sables** qu'ils ont massacrée. Au cours de cette bataille l'un des hommes de **Corazon** a été blessé et laissé pour mort après être tombé dans une faille.

C. Les chasseurs de primes :

Teelh et ses hommes sont aussi arrivés sur **Tatooine**. Pour passer inaperçue, elle a décidé de rejoindre **Issagra** en empruntant les chemins de montagne. Malheureusement pour eux, les chasseurs de primes sont tombés par hasard sur le camp de **Corazon**. L'affrontement a tourné en faveur des marchands et de **Mupit**.

Seule **Teehl** est parvenue à s'échapper. Elle erre maintenant dans les montagnes, cherchant un moyen de sauver ses hommes.

V. Sur la piste des sables :

A. Conditions climatiques :

Le trajet pour aller au village des **Hommes des Sables** ou au camp de **Gryseium** dure trois jours. Le chemin empruntant une petite route de montagne, ne peut se faire qu'à pied ou à dos de **Bantha**.

Chaque fin de matinée et chaque fin d'après-midi, les P.J. doivent réussir un jet de *Survie moyen* ou subir un malus cumulatif sur toutes leurs actions physiques. Chaque nuit, ce même jet réussi permet de réduire le malus acquis du même montant.

B. Macabre découverte :

1. Les cadavres :

Dans la matinée du deuxième jour, les Héros arrivent dans une carrière où ils découvrent un triste spectacle. Les **Hommes des Sables** qui étaient venus rendre visite à **Garoush** gisent, morts auprès de leur droïd complètement démantelé.

En examinant les cadavres, un jet de *Premiers soins difficile* permet de remarquer des blessures dues à des blasters ou des vibro-lames mais ces dernières semblent insuffisantes pour avoir causé la mort.

Mupit s'est servi du pouvoir *Meurtre télékinétique* pour achever les pillards.

2. Le blessé :

Un jet de *Perception moyen* permet d'entendre des râles qui proviennent d'une crevasse. Il est possible d'y descendre avec deux jets *moyens d'Ecalade*.

Au fond de la faille gît un homme. Il porte une blessure de gaderfii au flanc, a la jambe cassée et souffre d'une forte fièvre qui le fait délirer.

Il est possible de le ramener à la surface et de le soigner (considérez-le comme en *Blessure critique* pour la difficulté des soins et le temps de guérison).

En l'interrogeant, les P.J. peuvent apprendre qu'il se nomme **Glen Bavm** qu'il a été engagé par un homme nommé **Ryek Lauhsin**. Il avait pour mission de tuer les **Hommes des Sables** avec d'autres mercenaires. Ils ont été aidés dans leur tâche par un homme étrange qui semblait pouvoir blesser les pillards à distance. Il sait aussi que **Ryek** dispose d'une planque dans une grotte à une journée de marche au sud-est mais ignore exactement où.

Glen risque maintenant d'être un boulet pour les Héros. Il n'est pas en état de les suivre et s'il est laissé seul, il ne survivra pas longtemps. A eux de prendre leurs responsabilités.

3. Le camp des Hommes des Sables :

Il se trouve à une journée de marche au nord-est. S'y rendre n'est vraiment pas une bonne idée. Les pillards n'ayant pas vu revenir

leur délégation, sont sur le pied de guerre. Il sera impossible de dialoguer avec eux.

Si les Héros vont les rencontrer, leur seule chance de survie est la fuite.

C. Difficulté de parcours :

Le troisième jour, le chemin menant au camp de **Gryseium** passe par un tunnel qui s'enfonce dans la roche. Après 1 km de légère descente, les Héros se trouvent face à un gouffre dont ils ne voient pas le fond. Un pont de pierre de 200 m de long le surplombe.

Alors que les P.J. s'apprêtent à le traverser, un grondement sourd retentit derrière eux. La nature se venge du traitement que **Mupit** lui fait subir. Un éboulement s'est produit et d'énormes rochers roulent en direction des Héros. Pour ne rien arranger, les vibrations provoquent des fissures dans la roche et le pont menace de s'écrouler.

Passer le pont nécessite des déplacements *moyens* et des jets d'*Esquive faciles* (un par round) sont nécessaires pour éviter les pierres qui chutent.

A chaque round, chaque personnage a 5% cumulatif de se trouver sur une portion de pont qui s'effondre. Dans ce cas, la partie s'est affaissée sans sombrer dans l'abîme. Il est possible de regagner une partie supérieure avec un jet d'*Escalade* d'une difficulté aléatoire de 4D10.

Lorsqu'un personnage se trouvera vraiment en difficulté, il bénéficiera d'une aide inattendue en la personne de **Teehl** qui a décidé de venir en aide aux P.J. en échange d'un futur service.

Teehl

Description physique : Teehl porte un scaphandre spatial noir et or en assez bon état, bien qu'il ait plusieurs fois été endommagé au cours de divers combats. La visière de son casque est fumée, mais la voix qui sort de son communicateur est mélodieuse.

Equipement : Scaphandre, carabine blaster), Vibro-coutelas), communicateur, 2 grenades, mini-blaster, grappin pliable avec 20 m de synthé-corde, propulseur dorsal (10 impulsions de 100m horizontal ou 30m vertical).

Une fois le danger passé, **Teehl** racontera aux Héros ce qui lui est arrivé. Elle connaît l'endroit exact du camp de **Gryseium**.

Elle propose une alliance avec les Héros pour l'aider à libérer ses hommes. Elle souhaite aussi récupérer, pour se dédommager, ce que leurs adversaires ont pu récolter sur **Tatooine**. Si les Héros tiennent leur parole, elle respectera la sienne.

VI. Affrontement final :

A. Les forces sur place :

Guidés par **Teehl**, les Héros pourront trouver le camp de **Gryseium**. Les hommes présents sont au nombre de 3x. Deux gardent l'entrée de la grotte, quatre patrouillent dans les environs et les autres sont à l'intérieur. Leurs caractéristiques et leurs compétences sont les mêmes que celles des chasseurs de prime ; ils sont armés de pistolets blasters et de vibro-lames.

Les chasseurs de primes sont emprisonnés dans la grotte. Ils sont au nombre d'une douzaine et pourront prêter main forte aux Héros.

B. Les renforts :

Lorsque les Héros se seront rendus maîtres de la situation, des renforts arriveront. Ils seront composés 12+x hommes de main, **Sabel Alexis Corazon, Ryek et Mupit**.

Ryek se lancera dans la bataille aux côtés de ses hommes.

Mupit fera appel à ses pouvoirs. Si l'un des Héros est **Jedi**, il lui proposera un duel au sabre-laser.

Mupit

Pouvoirs : Absorber-Dissiper l'énergie - Résister à la paralysie - Rester conscient - Détection de vie - Sentir la force - Sentir la vie - Perversion de la nature - Blessier-Tuer - Télékinésie - Combat au sabre-laser - Modifier un esprit.

Equipement : Pistolet blaster, sabre-laser.

Sabel ne participera pas au combat mais si les choses tournent mal pour elle, **Ryek** ou **Mupit**, elle interviendra en menaçant de tuer un otage : **Ti**. Cette dernière a été enlevée par **Ryek** au cas où les personnages refuseraient son offre. Cela n'arrivera qu'en dernier recours et sera pour permettre la retraite de ses troupes.

Sabel Alexis Corazon

Capacités spéciales : Mémoire visuelle : ajouter +7 à tous les jets en Perception.

Equipement : Bloc de données personnel, vêtements de luxe, airspeeder, 5 000 crédits en liquide, vibro-dague dissimulée, arc composite.

VII. Conclusion :

Pour conclure la bataille finale le M.J. peut, s'il le souhaite faire intervenir les **Hommes des Sables**. Quel sera alors leur comportement ? Aux Héros de se montrer très persuasifs.

Dans tous les cas, il y a de grandes chances pour que **Sabel** et ses hommes quittent précipitamment **Tatooine**. Dans ce cas, les choses reprendront leur cours normal. Le camp des pillards retrouvera sa tranquillité, la nature reprenant ses droits, **Garoush** poursuivra ses activités en faveur de l'**Alliance** et en bonne intelligence avec les **Hommes des Sables**.

Teehl et ses hommes souhaiteront aussi quitter la planète en emportant si possible la récolte de **Bijuh** de **Gryseium**. Le conflit avec les Héros prendra ainsi fin jusqu'à une prochaine rencontre, amicale ou non, seul l'avenir le dira !

Fin

Le 20/09/96

SOMMAIRE

I.	INTRODUCTION :	2
II.	POURSUITE SUR BOZALESTSOM :	2
III.	LE CASINO D'ISSAGRA :	3
A.	GAROUSH JUIB :	3
B.	UNE PETITE PARTIE DE SABBAC ? :	3
C.	LES CHOSES SE DECLENCHENT :	3
1.	<i>Les Hommes des Sables :</i>	3
2.	<i>Vous cherchez du travail ? :</i>	3
IV.	BESOIN D'UN SERVICE :	4
A.	LES REBELLES :	4
B.	GRYSEIUM CORPORATION :	4
C.	LES CHASSEURS DE PRIMES :	4
V.	SUR LA PISTE DES SABLES :	4
A.	CONDITIONS CLIMATIQUES :	4
B.	MACABRE DECOUVERTE :	4
1.	<i>Les cadavres :</i>	4
2.	<i>Le blessé :</i>	4
3.	<i>Le camp des Hommes des Sables :</i>	4
C.	DIFFICULTE DE PARCOURS :	5
VI.	AFFRONTEMENT FINAL :	5
A.	LES FORCES SUR PLACE :	5
B.	LES RENFORTS :	5
VII.	CONCLUSION :	6

SABBAC

Voici la version des règles du Sabbac utilisée dans le cadre de ce scénario.

I. Préparation :

⇒ Chaque joueur mise un crédit dans le pot de donne.

⇒ Chaque joueur mise un crédit dans le pot à Sabbac (s'il est vide).

II. Déroulement :

⇒ Chaque joueur demande zéro, une ou deux cartes (deux au premier tour).

⇒ Le meneur parie zéro, un, deux ou trois crédits.

⇒ Les autres joueurs suivent le meneur, montent sur sa mise (maximum trois crédits) ou abandonnent la main (un crédit dans le pot à Sabbac).

⇒ Le changement est déterminé s'il y a lieu.

✓ **Changement** : Après la phase de pari, le meneur lance un dé. Si le résultat est un, deux ou trois, le changement se produit. Chaque joueur a la possibilité de verrouiller de zéro à la moitié de ses cartes (arrondi au-dessus). Les cartes verrouillées ne participent pas à l'échange. Durant le changement, chaque joueur retire du jeu de son voisin de droite une carte qu'il choisit. Toutes les cartes ainsi retirées sont alors rassemblées et mélangées par le meneur qui en prend une au hasard. Il trie ensuite les cartes restantes (la plus faible au-dessus et la plus forte en-dessous) et les poses face cachée. Chaque joueur en commençant par le voisin de gauche du meneur indique le rang de la carte qu'il veut (la première, la deuxième...) et il l'ajoute à sa propre main. *Si un joueur se retire le tour où il est meneur, il doit malgré tout lancer le dé, mais ses cartes ne participent pas au changement.*

⇒ Un joueur peut appeler la main (à partir du moment où tout le monde a été meneur ; impossibilité d'appeler la main lorsque l'on est meneur).

⇒ Le meneur peut :

✓ Prendre une carte dans le talon.

✓ Echanger une carte avec le talon.

✓ Abandonner une carte.

✓ Ne rien faire.

Il doit toujours avoir au minimum deux cartes en main.

⇒ Reprendre au début du déroulement avec un nouveau meneur.

III. Appel de la main :

⇒ Les points se calculent de la façon suivante :

✓ Jusqu'à 23 inclus c'est le total des cartes qui est pris en compte.

✓ Au-delà de 23, c'est le total des cartes moins 23 qui donne le nombre de points.

⇒ Tous les joueurs posent leurs cartes, celui qui a le plus de points emporte le pot de donne.

⇒ En cas d'égalité, il y a levée subite. Chaque joueur ajoute une carte du talon à sa main. La meilleure main modifiée emporte le pot de donne. S'il y a toujours égalité, ce dernier est divisé.

⇒ Les mains inférieures à -23, égales à 0 ou supérieures à 46 ainsi que le joueur qui a appelé la main et qui n'a pas la meilleure sont bombardés. Les joueurs concernés doivent payer au pot de Sabbac la quantité exacte de crédits qui se trouve dans celui de donne.

⇒ Un Sabbac pur (23) ou la Suite de l'Idiot (main la plus forte : Idiot + Deux + Trois de n'importe quelle suite) permettent d'emporter le pot à Sabbac (levée subite en cas d'égalité).

⇒ Un Sabbac (46) est la troisième combinaison la plus forte. Elle permet de remporter la moitié du pot à Sabbac.