



## SCENAR 2 : Résister à l'Empire (star wars)

Les aventuriers doivent protéger un diplomate qui a décidé de trahir l'empire et qui en sait beaucoup trop. Ils doivent se cacher dans une maison de la ville de Bozork, et attendre que la rébellion vienne les chercher. A eux de renforcer leurs positions et de prévoir un éventuel assaut des forces de l'empire.

→ indique l'entrée de la maison, A vous d'imaginer les pièces que visiteront vos joueurs, et d'écouter leurs plans pour protéger le diplomate.

L'assaut sera donné depuis les endroits marqués d'un X, les soldats de l'empire ayant percé les égouts.

Aux joueurs de tenir, le temps qu'un vaisseau des rebelles troue le plafond pour les emmener loin de ce champ de bataille.

### LES MECHANTS

**Soldats de l'Empire** : Dangersité à 6, (ça veut dire qu'ils ont 6 dans toutes les caractéristiques) deux dés dans toutes les compétences.

**Un Jedi Sith** : dangersité à 9, deux dés, il jettera des sorts de force qui rebondir les aventuriers sur les murs et les feront frapper par des objets volants.

**Le Diplomate** : Ichorien à tentacules, ce genre de poulpe en toge pourra se mettre en travers d'un tir de blaster pour sauver un joueur héroïque. En mourant dans ses bras, il lui transmettra l'intégralité de sa mémoire, par une sorte de pouvoir psi dont sont capables les gens de sa race.