

## Campagne d'enquête pour Star Wars



An 643 avant l'Empire

**An -650** - Depuis bien longtemps, la galaxie vit dans la prospérité de la république. Les Jedi ont vaincu les Sith, il y a déjà plus de 3000 ans. La république connaît une période d'expansion tandis que les Jedi approfondissent leurs connaissances de la Force et intègrent de nouveaux apprentis qu'ils nomment à présent Padawans. Le niveau de connaissances technologiques ne cesse de s'accroître depuis la mise en place de la construction en chaîne de droïdes perfectionnés. Ceux-ci assument différentes tâches avec parfois bien plus de prestance que certaines personnes. Bien que ceux-ci se répandent depuis Coruscant jusque sur Tattoine, la plupart des Jedi s'opposent à la construction de ces droïdes. Certains disent que c'est parce qu'ils craignent que ceux-ci prennent la place des êtres vivants dans la société, d'autres pensent qu'ils ont peur de ceux-ci parce qu'ils n'appartiennent pas à la Force. Toujours est-il que le conseil des Jedi a demandé au Sénat de déposer une loi obligeant l'effacement régulier de la mémoire des droïdes.

**An -648** - La république en arrive ainsi au bord de la crise politique. Les sénateurs sont en plein désaccord avec les Jedi. Il semblerait plutôt que le sénat ait trouvé une bonne occasion pour discréditer les Jedi de l'opinion publique et ainsi essayer de réduire la pression du conseil Jedi sur le Sénat. L'affaire a donc pris une importance monumentale et les droïdes, jusqu'alors considérés comme de simples machines, en profitent pour réclamer des droits au sénats intergalactique. Certains sénateurs

envisagent même de leur donner le statut de personne à part entière dans le société. La population s'y oppose mais pour des raisons différentes que les Jedi. Les grands propriétaires refusent en effet d'affranchir des droïdes qui leur servent de principale main d'œuvre. On parle aussi de salarier les droïdes et une certaine animosité envers les droïdes se fait présentes au sein de plusieurs ethnies.

**An -646** - La population Jedi dépasse les centaines mais les croyances en la Force s'éteignent peu à peu et déjà une ancienne secte ressurgit pour remplacer celle-ci : il s'agit du Tyia. Nul ne sait qui est à la tête de cette secte, mais il semblerait que de nombreux Jedi pris de peur l'ont adopté comme nouvelle croyance.

Les adeptes du Tyia, à l'opposé des Jedi, utilisent la Force pour leur propre épanouissement et non pour le bien des autres. Ils agissent de manière discrète et ne dévoile jamais leur appartenance au Tyia. Cependant, les initiés du Tyia se répandent et font de nouveaux adeptes aux quatre coins des systèmes. Ils occupent vraisemblablement déjà de hautes fonctions telles que sénateur, amiral et peut-être même chancelier.

**An -645** - Pour les Jedi, un tel engouement ne peut s'expliquer que par une seule chose : le côté Obscur de la Force. La peur, la colère, la haine, la souffrance sont les chemins du côté obscur. Et ceux-ci sont bien plus faciles et bien plus séduisants que le côté lumineux.

Tandis que l'émancipation des droïdes continue, une particularité des adeptes du Tyia se précise. Ceux-ci nourrissent une haine incalculable

envers les droïdes. Les Jedi, dont le nombre s'est considérablement réduit, y voient bien plus qu'une simple menace pour les droïdes ou la Force. L'influence de cette secte pourrait entraîner des conséquences épouvantables sur l'histoire de la galaxie. Les Jedi changent alors de bord et se font les protecteurs des droïdes. Ils ont toujours une pression suffisante sur le Sénat et la population de la galaxie pour maintenir la paix dans les systèmes.

**An -644** – Les firmes de construction de droïdes sont au bord de la ruines. Au sein de celles-ci, tout le monde est soupçonné de faire partie du Tyia. La paix, préservée jusqu'alors

par les Jedi, n'est plus possibles. Les chefs d'entreprise engagent alors des mercenaires qui tentent de s'introduire au coeur de la secte. On n'entend plus parler d'eux jusqu'à ce qu'on se rendent compte qu'ils ont eux-même été corrompus par le Tyia et qu'ils le servent contre leurs anciens patrons. En réponse aux menaces des firmes de construction de droïdes telles que Incom et Arakyd, le Tyia infiltre dans la discrétion absolue ces deux firmes et y détruit tout l'équipement.

Vraiment, la paix n'est plus possible. Le conseil Jedi décide d'agir et de trouver cette secte mais en vain. Les adeptes du Tyia semblent être partout... et nulle part !



#### **Personnages Joueurs :**

- Arnaud : Gilian Moonrider, maître Jedi, humain de Tatooine
- Pascal : ZH6, droïde polyfonctionnel de 3e classe (destroy en cours de partie)
- Pascal : Tsagoï, convoyeur, humain
- Nicolas : Rico d'Arçy, mécanicien, humain
- Thibaut : Kheldril Vindraya, entrepreneur d'une firme de droïde, humain d'Alderaan
- David : Keller Vindraya, ingénieur en robotique, humain d'Alderaan (mort en cours de partie)
- David : Greuk, guerrier, gamorréen de Gamorr

**An -643** – Le mystère du Tyia plane toujours au dessus du conseil des Jedi. Bien trop d'émotions se lisent sur le visage des élèves du temple Jedi de Coruscant tandis que le conseil des Jedi réunit les plus grands maîtres Jedi : Zaruun Fiell, Yoda, Vima-da-boda, Ed Zetra, Loona Sunrider, Recht Links, Gilian Moonrider...

Peu de temps après, ceux-ci perçoivent un très grand trouble dans la Force alors que le sénat vote pour l'éloignement de la population Jedi de Coruscant. En effet, il n'y a aucune trace de l'existence d'une communauté de Tyia et les Jedi sont par conséquent indignes de confiance. Beaucoup les accusent de rejeter leurs crimes contre les droïdes sur une organisation sectaire inexistante.

Les Jedi restants se rassemblent sur le Chu'Untor dans le secteur de Mrlsst avec l'intention ferme d'envoyer un groupe de quelques Jedi pour enquêter discrètement sur le Tyia.

### **Note sur le Tyia :**

Le Tyia est un parfait exemple d'un autre moyen permettant de connaître la Force. Cette religion enseigne que l'introspection individuelle est la seule méthode pour comprendre comment fonctionne l'univers. Ses disciples apprennent ainsi à contrôler leur propre Force (appelée "Tyia") en s'adonnant à la méditation et en participant à des cérémonies rituelles.

Du fait de ses dogmes particulier, le Tyia est soumis à certaines règles spéciales :

- Quand un adepte du Tyia obtient la compétence Contrôle, il acquiert automatiquement les pouvoirs *Transe Cataleptique* et *Vide Spirituel* (qui est seulement Facile pour lui). Il a également droit à trois autres pouvoirs de Contrôle de son choix.
- La difficulté de tous les pouvoirs d'Altération est augmentée d'un niveau. Leur temps requis est au minimum égale à une minute.

### **Intrigue du Tyia en -650 :**

Le chef de la Nouvelle Secte du Tyia se nomme Daëron Lars. Autrefois brillant Jedi, il est venu à penser que l'utilisation loyale de la Force n'amènerais jamais la paix et l'équilibre dans la galaxie. Il s'est alors servi de la Force pour manipuler les êtres vivants autour de lui. Ce personnage très intelligent est très puissant dans la Force grâce au Côté Obscur. Daëron a en effet accepté la domination du Côté Obscur contre la connaissance des secrets du Tyia.

Ses instincts l'ont alors conduits tout droit sur Dathomir où il a découvert dans un temple le pouvoir de la jonction. Après avoir pénétrer le Shegma, une ancienne relique des sorcières de la nuit, Daëron put à volonté laisser son esprit abandonner son corps pour se joindre à la Force. Cette jonction lui permet de se déplacer de manière immatérielle visible ou invisible. Il se trouve alors dans la dimension des esprits. Il peut voir et toucher les autres esprits et influencer les êtres matériels grâce à la Force. Son esprit est invulnérable aux êtres matériels mais son corps est en revanche très fragile. De même, les esprits ne peuvent rien contre les corps mais peuvent altérer un autre esprit.

Pour que le Shegma donne la jonction à un personnage, il faut que celui-ci soit sensible à la Force et consentant.

Quand il s'est joint à la Force, un adepte du Tyia contrôle son dédoublement immatériel grâce à l'esprit de son identité matérielle. Ses compétences physiques disparaissent aussitôt (compétence de Mécanique, Technique et Vigueur). Son attribut de Dextérité est remplacé par son Contrôle et toutes les compétences qui en dépendent varient en fonction des changements (Si un personnage à 3D en Dex, 4D + 2 en esquive et 5D en contrôle, son double immatériel aura 5D en Dex, et 6D + 2 en esquive). De même, l'attribut Perception est remplacé par le Sens. Le Savoir et

l'Altération restent des attributs indépendants. La Vigueur de l'esprit se mesure par la compétence volonté. Les attributs, pour un adepte du Tyia devenu alors adepte du Shegma, sont : Dextérité/Contrôle, Perception/Sens, Savoir, Volonté, et Altération.

Les dégâts que reçoivent les corps immatériels sont encaissés par leurs enveloppes charnels.

Rem. : avant le début de la partie, il est préférable que chacun des personnages ait une raison personnelle d'en vouloir au Tyia. Cela n'est cependant pas obligatoire, surtout pour les personnages Jedi.

### **Scénario I : L'attentat d'Alderaan**

Les personnages sont sur Coruscant dans la buvette de l'astroport d'Alderaan, certain d'entre eux n'étaient que de passage lorsqu'une grève des droïdes les a contraint à rester pour un peu plus longtemps.

**Vous vous êtes de passage dans l'astroport d'Aldera, la capitale de la planète Alderaan. Vous savez qu'une grève des droïdes ralentit le décollage de nombreux engins, beaucoup de voyageurs sont bloqués dans les buvettes de l'Astroport. C'est justement dans une de ces buvettes à l'aspect particulièrement reluisant, que vous vous trouvez. Vos tenues vestimentaires vous ont vite fait remarquer au milieu des nantis, sans doute des passagers de première classe, qui vêtu à la dernière mode alderaannienne, attendent dans la buvette. La buvette est assez grande pour contenir une centaine de personne. Au fond, à coté du comptoir, une grande vitre donne sur les plates-formes d'atterrissage. On ne voit cependant pas grand chose en raison de l'hiver brutal et de la nuit qui tombe sur Aldera.**

Ce début de scénario permet aux personnages de faire connaissance. Quand vous jugerez le moment venu, les évènements commenceront.

Un attentat va avoir lieu sur un transport de Coruscant. Celui-ci est organisé par des membres de la secte du tyia (comme tout les membres de la secte, ils ne s'agit que de pantin contrôlé par les adeptes du Shegma). Placés aux commandes de la tour de contrôle, ceux-ci vont changer les informations de l'altimètre envoyées par la tour afin de faire croire aux engins qu'ils sont plus haut qu'ils ne le sont.

Deux Jedi, alertés de l'attentat par certains membres du conseil Jedi, vont tenter d'empêcher celui-ci.

**Soudain, la porte grande ouverte de la cantina vous permet d'entendre des bruits de course se rapprochant et deux personnes passent dans le couloir en courant. L'espace d'un instant, il vous a semblé qu'ils étaient armés.**

Les personnages, à moins de réagir très vite, risquent fort de perdre de vue les deux Jedi. Cependant, il peuvent repérer ceux-ci au sons de leur pas (Diff.Per. 13). S'ils suivent les Jedi, ils finiront par se rendre compte qu'ils se rendent à la tour de contrôle.

**Les deux personnages s'avèrent être deux Jedi, un homme et une femme, ils arrivent dans le secteur de la tour de contrôle et empruntent une cage d'escaliers. Deux gardes les laissent passer d'un air paniqué. Quand les personnages veulent à**

leur tour passer en courant, un des gardes cherchera à atteindre son blaster en criant "qui êtes vous ?". Une simple bousculade leur permettra de passer sans problème.

**En montant les escaliers, vous semblez vous rapprocher de tirs de blasters. Une fois en haut vous êtes en face d'un immense conflit dans la tour de contrôle vous ne savez où donner de la tête. Les gardes tirs sur les opérateurs de la tour de contrôle et ceux-ci riposte. Certains opérateurs semblent vaquer à leur occupation tout en évitant les tirs de blasters. Les deux Jedi quant à eux ont allumé leurs sabre-lasers, l'un d'eux (Recht Links) attaque un Zabrak sombre armé également d'un sabre-laser. Un combat acharné a commencé entre les deux praticants de la force tandis que l'autre Jedi (Loona sunrider) se dirige vers l'antenne. Loona possède un pouvoir inné qui lui permet d'altérer les courant ondulatoire, elle souhaite corriger l'information transmise par des ondes de l'altimètre aux engins spatiaux. Dans la tour de contrôle des signaux sonores sont émis de toute part couverts par le son d'une alarme qui ne cesse de s'accroître faiblement.**

### *Mode Round*

#### Alliés

**Recht Links** - DEX 3D+2, Blaster 4D, Esquive 5D, Sabre-laser 6D+2, SAV 3D, PER 4D, Discrétion 5D, TEC 3D, MEC 3D+2, Pilotage de Chasseur stellaire 5D, Transport spatiaux 5D, VIG 3D, Combat à mains nues 4D+2. Contrôle 6D, Sens 5D+2, Altération 4D. Equipement : Sabre-laser (5D), laisser-passer Aurek.

**Loona Sunrider** - DEX 4D, Esquive 6D, Sabre-laser 8D, SAV 3D+2, Erudition 5D+2, PER 3D+1, Recherche 4D+2, TEC 3D, Premiers soins 5D, MEC 2D, VIG 2D+2, Escalade/Saut 4D+2. Contrôle 7D, Sens 5D, Altération 3D+1. Equipement : Sabre-laser (5D), Blaster (4D paralysants) Comlink.

**Gardes** - toutes les caractéristiques à 2D sauf Blaster 4D, Esquive 3D+2, Maintien de l'ordre 4D. Equipement : Pistolet Blaster (4D), Veste de protection (+1D; +2), Comlink.

#### Opposants

**Adepte Zabrak du Shegma** - DEX 4D, Esquive 5D+2, Sabre-laser 7D, SAV 2D+1, Volonté 5D, PER 2D+2, TEC 2D, MEC 3D, VIG 3D+2. Contrôle 4D, Sens 3D+2, Altération 3D. Equipement : Sabre-laser (5D).

Note : pouvoir du Shegma, comme la plupart des adeptes du Shegma, ce Zabrak est un ancien Jedi, corrompu par le côté obscur.

**Adepte mineur du Tyia** - toutes les caractéristiques à 2D sauf Blaster 4D, Esquive 3D, Programation d'ordinateur 4D, Démoliton 4D, Sécurité 5D.

**Recht Links** - Volonté 4D (à un moment donné du combat, l'Adepte Zabrak du Shegma peut abandonner son corps pour tenter de contrôler l'esprit de Recht Links. C'est alors un combat entre la volonté de Rechts et celle du Zabrak, ils feront un jet de volonté à chaque round). Une fois sous l'emprise du Zabrak, Rechts attaquera sa compagne Loona. Cette dernière utilisera son blaster pour paralyser Recht.

Pendant le combat, les efforts de Loona pour avertir les engins auront été vains, et le transport de Coruscant s'écrasera sous les yeux des héros sur la plate-forme d'atterrissage.

**Soudain, les vitres de transparence de la tour de contrôle laisse voir, au travers de la tempête, un immense engin descendre à pleine vitesse vers la plate-forme d'atterrissage. Au terme de la descente de celui-ci, vous entendez un bruit d'explosion provenant de la plate-forme d'atterrissage.**

Une fois Recht Paralysé, le combat s'achève, les ennemis devraient être vaincus. L'adepte Zabrak ne regagnera pas immédiatement son corps et laissera aux PJ l'illusion de sa mort. Toutefois, si les PJ vérifie l'état de celui-ci ils se rendront compte que l'adepte est bel et bien vivant.

Loona se présente au PJ et les remercie de leur aide :

**"Permettez-moi de me présenter, je me nomme Loona Sunrider, chevalier Jedi au service de la République. Mon compagnon se nomme Recht Links. Nous avons tout deux été chargé d'enquêter sur les mystères qui planent autour d'une secte nommée sur le Tyia. Pour la première, fois seulement, nous venons d'être confrontés à des adeptes. Jusqu'ici, il s'étaient montrés plutôt discret. Merci d'être intervenus."**

Si les PJ lui demandent des explications à propos du changement de camps soudain de Links, elle leur répond : **"Mon époux, Recht, semble avoir été corrompu comme beaucoup d'autre avant lui par le Tyia. Nous ignorons comment les adeptes entrent dans la secte mais il semble que ça les dépasse."**

A propos de l'attentat : **"Les opérateurs de la tour de contrôle étaient apparemment des adeptes du Tyia, ils ont modifiés les données que l'altimètre transmettaient aux engins. Désormais, ceux-ci se croyaient une centaine de clicks au dessus de leur position normale. C'est pourquoi le transport diplomatique de Coruscant vient de s'écraser. Au moins, cette fois, les sénateurs ne pourront pas nier les faits."**

A partir de là, les PJ font ce qu'ils veulent. Pour suivre le scénario, il faut qu'il décident d'enquêter secrètement sur le Tyia pour aider Recht et Loona. Si c'est le cas :

**"La seule information que je peux vous donner c'est que seuls le conseil commercial d'Antar était au courant de la venue d'un transport diplomatique sur Alderaan avant le départ de celui-ci. Nous ne sommes au courant que depuis le départ de Coruscant et nous ignorons toujours ce qu'il transportait outre des passagers."**

Les Jedi doivent quitter les PJ mais désirent rester en contact avec eux.

Les Jedi vont se rendre sur le site du crash de l'appareil mais l'accès est interdit aux PJ. S'ils veulent le pénétrer, ils devront trouver un moyen discret de le faire.

Il est probable que le Pj se rendent sur Antar. Il faut avant tout savoir qu'Antar n'est pas une planète de la république. Cette planète est en effet gouvernée par les commerçants. Elle est essentiellement habitée de Gotal qui ont l'avantage de ressentir les choses de meilleure manière que les humains grâce à leurs cornes. Antar IV est une planète qui intéresse le Tyia car elle contient de petites exploitations de gaz. Les Gotal ont grâce à leur cornes ressentit des présences du Tyia sous forme spectrale autour d'eux. C'est pour cela qu'ils souhaitaient prévenir Alderaan. Ils ne sont pas très loquace pour dire ce qu'ils ressentent car ils ont peur du Tyia et savent que des

adeptes sont constamment autour d'eux. Ils ont d'autant plus peur maintenant que le transport a été détruit. Eventuellement, dans les décombres du transport un PJ peut découvrir un Gotal qui lui révélera certaines choses ( de la manière la plus mystérieuse possible) avant de mourir.

Sur Antar même, les Pj devront vite comprendre que les gens ne veulent pas parler du Tyia. Ils devront néanmoins réussir à obtenir des informations d'une manière ou d'une autre.

Finalement, les Pj n'obtiendront pour ainsi dire presque aucune piste et c'est alors à eux de se lancer à la recherche du Tyia. Il finiront par le trouver par chance peut-être ou tout simplement grâce à la Force.

Les Pj vont devoir se procurer un vaisseau s'ils n'en ont pas. Ils devront bien sûr tâcher de s'en trouver un eux-même.

La population gotale a bien trop peur du Tyia que pour prendre la responsabilité d'en parler aux étrangers. Seuls le conseil commercial voudra bien en parler aux PJ si toutefois ils remplissent une mission pour eux. Il s'agit de récupérer un disque crypté qui contiendrait des informations qui ne concerne que les Gotals.

**De nombreux Gotals semblent avoir périés dans des circonstances étranges. Il semblerait que de nombreux règlements de compte soient en cours au sein de la police et du « milieu ». La guerre des gangs fait rage. Dans les milieux de la pègre tout le monde semble en effervescence. Tous cherchent une mystérieuse « boîte noire ». Des dizaines de policiers, gangsters, indicateurs ont déjà payé de leur vie des informations concernant cet objet...**

**Mais nous autres Gotals savons pertinemment ce que cache la boîte noire et pour cause, elle nous appartient. Elle contient des informations qui ne concernent que les Gotals, des informations ultra-secrètes concernant la sécurité de notre planète. Malheureusement, elle nous a été dérobées, probablement par nos ennemis les Hutts.**

**Nous avons perdu la trace du dernier groupe Gotal parti à la recherche de la boîte noire alors qu'ils comptaient se rendre dans un bar de la cité Vertical sur Nar Shaddaa : le Budie, un bar mal famé des bas-fonds du secteur trois.**

La Boite Noire est en fait un disque de données cryptées qui révèlent les coordonnées de la "Vallée de Tyia", qui n'est autre en fait que cette vallée de Dathomir où se trouve le Temple du Shegma.

A partir de là, le scénario se complique car les PJ peuvent se rendre où ils le souhaitent sur la galaxie. Il faut tâcher de les rendre les plus libres possibles. Ils faudra leur faire vivre d'autre sous-quêtes en fonction de la planète sur laquelle ils se rendent. En effet, le Tyia se trouve sur certaine planète mais par sur toutes, il est bon d'avoir un carte de la galaxie pour jouer cette partie.

Il est bon de prévoir une série de quêtes secondaires au cas où les joueurs s'embêteraient (voir annexe2 du scénario V)

## Scénario II : L'enquête sur Nar Shaddaa

Les PJ vont probablement suivre le Bluff des Gotals et se rendre sur Nar Shaddaa.

Nar Shaddaa, la fameuse cité verticale, capitale galactique de la rapine de bas étage et du commerce de masse, façon hi-tech...

**La gigantesque cité, dirigée par des corporations hutts est constituée de centaines d'immenses tours faisant plusieurs kilomètres de haut. Ces tours sont reliées entre elles par une série d'innombrables passerelles et autres plate-formes. Nhar Shaddaa est divisée en quatre secteurs différents. Le secteur le plus visible et le plus large est le secteur supérieur. De larges donjons lumineux dressent leurs édifices cyclopéens vers un ciel noir et pourpre. Sans ordre apparent, de grands vaisseaux galactiques viennent s'accrocher, tels de gros insectes, aux nacelles d'accostage. Ce secteur est le refuge des dizaines de corporations industrielles, commerciales et financières dirigeant cette pieuvre urbaine.**

**Le secteur juste en dessous est le secteur commercial par excellence avec ses milliers de bureaux ; son trafic d'aérotaxis et de fonceurs à répulseurs, ses jardins et places propices aux rencontres de toutes sortes...**

**Le troisième niveau abrite l'ensemble des quartiers résidentiels. Ces quartiers sont aussi divers que variés suivant la classe sociale. Ainsi, les classes les plus aisées bénéficient des appartements les plus spacieux, de pistes d'atterrissage pour véhicules aériens et de jardins privatifs. Les moins bien lotis sont les quartiers les plus modestes des basses couches du secteur. Il ne bénéficie guère que d'une vingtaine de mètres carrés de surface habitable et de sanitaires en commun. Inutile de préciser que dans ces zones la lumière a du mal à filtrer...**

**Mais que dire du quatrième niveau... celui qui s'étale au pied des énormes tours ? Un bidonville, une poubelle où s'entassent les déjections et les débris provenant des secteurs supérieurs. C'est un lieu fétide, glauque et embrumé par les multiples fuites de vapeurs et de gaz provenant des canalisations colossales alimentant la ville en chaleur et en énergie tirée du magna de la planète... Et pourtant, une population nombreuse et bigarrée jonche et habite ce niveau lugubre et décrépi. La police de Nhar Shaddaa ne prend même plus la peine de se rendre dans ce secteur où règne le crime et la guerre des gangs... sauf cas exceptionnel.**

Quand les Pj se rendent au Budies, ils entendent une série de cris provenant de l'arrière du bar.

Il s'agit d'une coursive poussiéreuse et mal éclairée. Au moment où les PJ s'y engagent, un violent tumulte se fait entendre, accompagné de cris et d'un son indéfinissable, semblable à une explosion... Au coin de la coursive nos joueurs découvrent trois individus, humains habillés d'une combinaison noire, penchés sur le corps sans tête de Saint-John... Un quatrième personnage est de dos et est entièrement recouvert d'un manteau à capuche... Sur son ordre les trois assaillants se précipitent en hurlant sur nos pauvres PJ...

**Mystérieux hommes de mains** - DEX 4D, Blaster 5D+1, Armes blanches 4D+2, VIG 3D+2, Résistance 4D, PER 3D. Équipement : 1 blaster moyen modifié (4D+2), 1 vibro-couteau (1D+1), 1 comlink crypté (difficulté 21)

Au terme du combat (victorieux pour les PJ, il faut l'espérer !) Il apparaît que le mystérieux personnage a évidemment profité de la confusion pour s'évanouir dans la nature avec une surprenante facilité (l'individu semble pouvoir courir et agir avec une rapidité peu naturelle...).

Les éventuels prisonniers s'enferme dans un mutisme obstiné. Les PJ ne pourront rien tirer d'eux. Dans l'hypothèse d'un interrogatoire plus « musclé », ceux-ci n'hésiteront pas à se servir du violent poison neurotoxique contenu dans une dent creuse... Aucun indice sur leurs vêtements où leur équipement ne permet de les identifier.

Au milieu des décombres git le corps décapité d'un Gotal. Sa tête semble avoir été tranchée par un étrange ustensile laser qui aurait cautérisé la plaie. Sur le cadavre le PJ peuvent trouver un jeu de carte codées et les clefs magnétiques d'un appartement modeste du quartier résidentiel...

Un tuyau du mur d'en face porte la profonde marque de cet arme... Un jet très difficile en connaissance des armes lasers permet d'identifier un sabrelaser...

**Cet appartement est un très modeste deux-pièces d'un bloc résidentiel. Dès votre arrivée vous êtes surpris par l'évidence : la porte en plasteel renforcé est béante, déchiquetée, comme découpée au fuseur à microfusion... A l'intérieur règne le plus grand désordre. Tout à été fouillé méthodiquement. Armoires, placards, bureau étalent leur maigres contenu sur le sol caoutchouté...**

A partir de ce moment, quoi que fassent les PJ, ils n'auront plus que trois minutes, car en entrant ils auront activé l'alarme volumétrique d'un *détonateur thermal* posé quelque part dans la pièce par les cambrioleurs !!! Chaque PJ pourra faire trois jets de « perception » (ou de « chercher ») pendant ce laps de temps. Trouver le détonateur requiert un score de 14. Le désamorcer correspond à une difficulté de 12 en « démolition ». Un résultat de 16 ou plus en « chercher » ou « perception » permet de découvrir, dissimulé dans la doublure d'un livre ancien, un holodisque vidéo. Rien d'autre ne semble digne d'intérêt dans ce ramassis de désordre et de bouteilles vides... Si ce n'est une série de feuillets comportant une succession de calculs algébriques et d'organigrammes informatiques.

Que l'appartement explose ou pas le MJ devra prévoir l'arrivée de la police criminelle d'ici cinq à dix minutes (efficace assurément !). Toutefois, il est bon de prévenir par un moyen quelconque les PJ de l'imminence de l'explosion pour leur laisser une chance (le détonateur pourrait, par exemple, émettre un son caractéristique ou un flash lumineux). En effet, les conséquences de l'explosion (entre 10 et 6D6 de dégâts) seraient fâcheuses !

Quoi qu'il en soit, la police voudra entendre les témoignages des PJ. Un PJ pourrait alors avoir la brillante idée d'omettre la découverte éventuelle de l'holodisque. En revanche, si les policiers apprennent l'existence de cet objet ils le réclameront comme pièce à conviction et les PJ ne seront pas prêt de le revoir...

Il est fort probable, connaissant les PJ, qu'ils ne se laissent pas prendre trop facilement par la police. Il se peut même qu'ils leur échappent.

**Airspeeder de la police** - (airspeeder ordinaire)

**Policier de Nar Shaddaa** - Toutes les caractéristiques à 2D sauf Blaster 4D + 2, Esquive 4D, Maintien de l'ordre 3D + 2, VIG 3D. Equipement : Pistolet Blaster (4D), Veste de protection (+1D; +2), Comlink.

### **Scénario III : les mines de Kessel**

Si les PJ veulent décrypter le disque, ils devront faire un jet de 15 en TEC/ . Il remarqueront que le disque qu'ils détiennent n'est pas encore la boîte noire recherchée. **Il s'agit d'une copie carbone d'un fichier que le Gotal possédait sur un portable et sur lequel il spécifie l'endroit où se trouverait la boîte Noire. Elle se trouve cachée dans les ruines d'une mine désaffectée de Kessel. C'est l'un de ses proches qui l'aurait cachée là. Les Coordonnées de la mine sont fournies sur le disque.**

Parmi les meurtriers du Gotal se trouvait un Adepte du Shegma envahit par le côté Obscur. Celui-ci est parvenu à voler la malette de sa victime avant de s'enfuir. Cette malette contenait un portable. Le Tyia aura tôt fait de décrypter les informations que contiennent l'ordinateur et l'Adepte enverra un de ses meilleurs tueurs pour s'emparer de la boîte Noire. Celui-ci arrivera peu avant ou peu après les PJ sur Kessel.

**Tueur à gage du Tyia** - DEX 4D, Blaster 6D+1, Esquive 5D, Discrétion : 4D+2, VIG 3D+2 (+2 pour une protection kevlar sur tout le corps) Se déguiser : 4D, PER 3D+2. Equipement : Blaster long à lunette (5D, portée 10/100/300), Blaster à répétition : 4D+1 (2 tirs sans malus sur la même cible), Combinaison de protection Kevlar (+2), Chaussures et gants diamagnétiques (permet d'escalader des surfaces métalliques verticales), Macrojumelles infrarouges, Grapin et filin synthécorde, 3 flash grenades (-1D à la PERCEPTION pendant 1D6 rounds).

Le tueur suivra les PJ dans les mines désaffectées et n'interviendra pour arrêter les PJ qu'en dernier lieu quand ceux-ci auront récupérés la boîte noire. En raison de la profondeur des mines de sel, vous pouvez choisir de faire intervenir une araignée d'énergie dans le combat.

**Araignée d'énergie** - DEX 3D+2, VIG 3D, escalade/saut 7D+2, résistance énergie 5D, PER 1D, discrétion 4D. Spécial : griffes et crocs (Vig +1D). Déplacement : 13.

Les PJ peuvent essayer de déchiffrer le disque mais n'y arriveront pas à moins de réussir un jet Héroïque. Le cryptage du disque est en effet le travail d'un expert et sans le matériel approprié, il est quasi impossible de le déchiffrer.

Quand les PJ ramèneront enfin le disque au Gotal, ceux-ci les remercieront et leur révéleront ce qu'ils savent à propos du Tyia. Leurs cônes leur permettent de ressentir des présences du Tyia sous forme spectrale autour d'eux.

**Ces formes sont en ce moment même autour de nous et nous observent. Elles sont dans une autre dimension dans laquelle les lois physiques ne sont pas les mêmes. On pourrait presque dire qu'ils sont dans la Force. Ils semblent ne pas pouvoir agir physiquement sur nous mais ils agissent mentalement sur bon nombres de races. La nôtre semble heureusement invulnérable à leur contrôle.**

**Maintenant, je pense que, vu leur emprise sur les humains, votre meilleure piste est le coeur même de la galaxie : Coruscant.**

#### **Scénario IV : Les bas-fonds de Coruscant**

La planète de Coruscant est interdite aux Jedi à cette époque, le PJ Jedi devront être particulièrement attentifs à ne pas se faire remarquer.

**Coruscant : la planète-ville, une ville dans laquelle l'expression "ascension sociale" peut être prise au pied de la lettre. En effet, les plus riches hommes d'affaires et nobles vivent au sommet des tours tandis que les plus pauvres vivent dans les bas-fonds. Déjà, de l'espace, vous voyez la planète briller de mille feu grâce au soleil de Corusca qui se reflète dans la planète.**

**La planète est formée quasi constamment des hautes flèches de griffes-ciel. Il y a bien les quelques longues étendues privées du sénat et les plates-formes privées de quelques entreprises mais habituellement, il est d'usage de se poser sur le toit d'un bâtiment et de prendre un taxi pour se rendre à sa destination.**

La ville de Coruscant est immense, on peut y faire toutes sortes de chose. Certains endroits comme le Sénat ou le Conseil des Jedi ne sont évidemment pas accessibles. Il n'y a pas de plan prévu pour Coruscant. Les PJ peuvent déambuler dans de longues rues pendant des heures...

Il se peut qu'ils choisissent de se rendre au siège du gouvernement auquel cas, ils devront trouver un moyen pour rentrer car l'accès de celui-ci n'est pas permis à tout le monde.

Que peuvent-ils trouver au siège du gouvernement ? Des ennuis assurément, les gardes du siège ne sont pas cléments envers les espions. Les ordinateurs du gouvernement peuvent apporter des centaines de renseignements. Si on l'interroge sur le Tyia, il mentionnera que la firme d'Incom et celle d'Arakyd sont toutes deux aux prises avec une organisation clandestine connue sous le nom de Nouvelle secte du Tyia. On signale que cette organisation agit dans la discrétion la plus totale si bien qu'on la soupçonne être également à l'origine de nombreux vol sur Coruscant. Il semble qu'un grand nombre de jeunes soient entrés dans cette secte.

Une fois que le Tyia les aura repérés, il aura vite compris que les PJ lui sont une menace. Aussi, va-t-il agir pour se débarrasser d'eux, pour cela, il va devoir se montrer. Le Tyia attaquera les PJ durant leur sommeil. Il enverra ses plus jeune recrue s'occuper d'eux, des jeunes de 16 ans ! La jeunesse Tyianne se rassemble dans les bas-

fonds de Coruscant, ils sont entraînés au combat au sabre-lasers bien qu'ils ne soient pas du tout entraîné à la Force. En plus de cela ils se déplacent grâce à un moyen qui leur est tout à fait approprié, ils utilisent des Répulseurs Boards.

**Jeune du Tyia (une dizaine)**- DEX 3D, Blaster 4D+2, Esquive 5D, Sabrelaser 4D+2, SAV 2D, Volonté 3D, MEC 3D, Répulseur : répulsorboard 5D, VIG 3D+2, Combat à mains nues 4D+2, TEC 3D, Sécurité 4D, PER 3D+1, Discrétion 4D+2, Dissimulation 4D+1. Equipement : un répulseur board, un mini-blaster (3D+2), un sabre-laser (5D).

**Répulseurboard** - Arkayd Consumer Division's XL-20 MagnaLift Repulsorboard

Type: Recreational repulsorboard

Echelle : personnage

Longueur: 1 mètre

Compétence: Répulseur : repulsorboard

Equipage : 1

Passagers: 1 (à peine posé, -5 Vitesse, -1D Maniabilité)

Couvert: 1/4 (Seulement du sol)

Maniabilité: 3D+2

Vitesse: 33; 95 kmh

Altitude: Ground - 2.5 meters

Coque : 2D

Cost: 550 credits

Availability: 1

Quand les PJ auront pris un avantage certain sur les jeunes du tyia, ceux-ci vont tenter de s'enfuir sur leur répulseur board, les PJ doivent très vite avoir le reflexe de les suivre en montant à leur tour sur une planche à répulseur s'il veulent pouvoir trouver la cache secrète des Jeunes du Tyia.

C'est alors dans une véritable course que les PJ vont être entrainer par les jeunes qui finiront tout de même par les lâcher mais à faible distance de leur cache secrète.

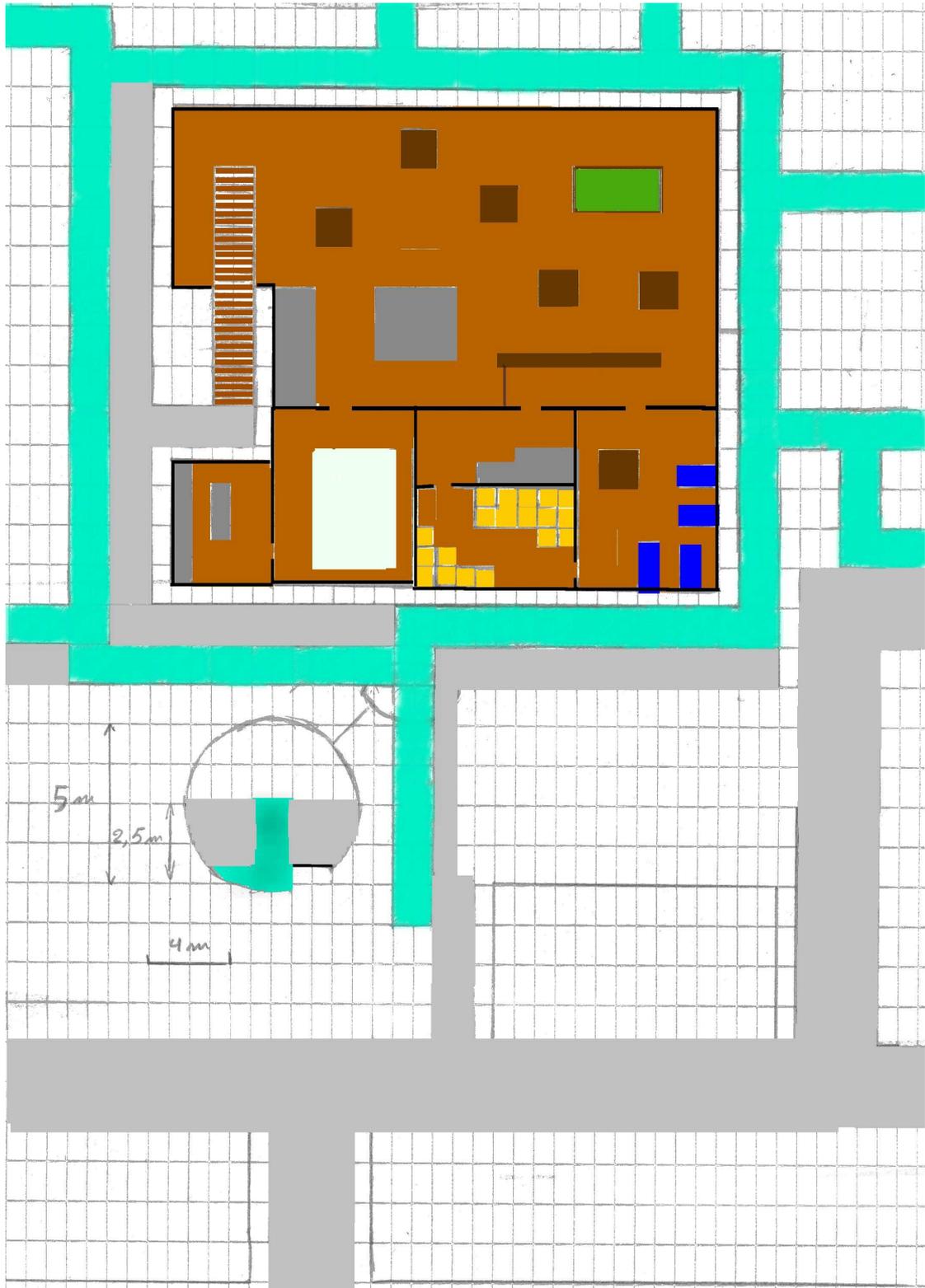
Après avoir fait déambuler les joueurs dans les rues de Coruscant et principalement vers le bas, vous pouvez vous référer à la carte suivante pour diriger les joueurs à la poursuite des Jeunes du Tyia.

En principe, il y a trois endroit où les joueurs peuvent se faire lâcher par les jeunes:

Le premier est la rue principale où ceux-ci empruntent directement la petite ruelle de gauche. Si les joueurs ne les ont pas vus pénétrer la ruelle, ils les ont perdu de vue. Ils n'est pas trop difficile de supposer qu'ils ont pris la première rue.

Le deuxième est l'entrée des égouts. La rue qui communique avec les égouts est un boyau. Il est possible d'utiliser les murs pour faire des tonneaux. C'est de cette manière que les jeunes passent le mur à l'aide de leurs répulseurs boards. Un jet moyennement difficile en MEC/répulseurs permettra aux joueurs d'en faire de même. S'ils ratent, ils ont la possibilité de pénétrer dans les égouts par la seconde rue.

La troisième est le saut à effectuer d'une berge des égoûts à l'autre. Les Jeunes le font en prenant de l'élan et en utilisant le mur comme une rampe. Un jet difficile en MEC/répulseurs suffit pour en faire autant. Si les PJ ratent, ils devront utiliser leur compétence VIG/natation (jet moyen à cause du courant et de la consistance des eaux.



**Tout en avançant dans les égouts, vous entendez de la musique et il vous semble que vous vous en approchez. Au milieu du long couloir bordé par les eaux sales qui se répandent à côté de vous, une entrée se fait dans le mur à votre droite. Un long escalier se dirige vers le bas, là d'où la musique semble venir.**

**Vous descendez les escaliers en traversant une fumée dont l'odeur fait penser aux épices de Kessel. Tandis que vous descendez les escaliers, l'atmosphère**

presqu'irrespirable de ces lieux vous fait encore davantage penser à Kessel ou encore Bespin. Vous êtes surpris en arrivant à mi-hauteur des escaliers de voir la pièce où ceux-ci conduisent. Elle ressemble à un bar pour adolescents rebels. Un billiard occupe un coins de la pièce où jouent quatres Jeunes en fumant de gros cigarres de Nal Hutta dont émane une lourde fumée qui emplit l'atmosphère, en particulier dans l'escalier. Assis à des tables, d'autres gagnent ou perdent leurs crédits dans des parties de Sabacc aléatoire. Le troisième coin de la pièce semble réservé aux jeu électroniques et aux machines à sous. Ceux qui s'y adonnent semblent particulièrement plongés dans leurs parties. Enfin, au fond de la pièce se trouve un bar où se tient un barman camaasi. Jusqu'ici, vous n'avez pas encore été repéré...

Demandez aux PJ de faire un jet en PER/recherche. S'ils réussissent un jet facile de 9, indiquez leur qu'il y a possibilité de se cacher à gauche de l'escalier. il devront néanmoins réussir un jet de discrétion moyen (13) pour ne pas se faire voir. Le moyen le plus efficace pour s'y cacher est de sauter du haut des escaliers, la difficulté en discrétion est alors de 6 mais ils doivent effectuer en jet de VIG/saut facile (6) pour ne pas se faire mal.

Il parait clair que les PJ ne pourront pas rester dans la discrétion indéfiniment. Mais le fait de se cacher leur permet de créer un plan d'attaque. Il se pourrait que la surprise soit telle que les adolescents se rendent très vite. Ce ne sera pas le cas pour les jeunes qui viennent déjà de se battre et pour leur entraîneur Zabrak (une tête connue) qui se trouvent dans la salle d'entrainement au fond du bar.

N'hésitez pas à utiliser les répulseurs board pour pimenter les combats

**Adeptes Zabrak du Shegma** - DEX 4D, Esquive 5D+2, Sabre-laser 7D, SAV 2D+1, Volonté 5D, PER 2D+2, TEC 2D, MEC 3D, VIG 3D+2. Contrôle 4D, Sens 3D+2, Altération 3D. Equipement : Sabre-laser (5D).

Note1 : à moins que les joueurs n'ait pensé à vérifier le corps du Zbrak lors du premier combat, cet adepte est le même que le premier, mystérieusement revenu d'entre les morts

Note2 :pouvoir du Shegma, comme la plupart des adeptes du Shegma, ce Zabrak est un ancien Jedi, corrompu par le côté obscur.

**Jeune du Tyia** - DEX 3D, Blaster 4D+2, Esquive 5D, Sabrelaser 4D+2, SAV 2D, Volonté 3D, MEC 3D, Répulseur : répulsorboard 5D, VIG 3D+2, Combat à mains nues 4D+2, TEC 3D, Sécurité 4D, PER 3D+1, Discrétion 4D+2, Dissimulation 4D+1. Equipement : un répulseur board, un mini-blaster (3D+2), un sabre-laser (5D).

**Adolescent du Tyia** - Toutes les caractéristiques à 2D sauf Blaster 4D, Esquive 4D, Répulseurs : répulsorboard 4D. Equipement : un pistolet blaster (4D), un répulseur board.

Le Barman Camaasi tâchera de s'enfuir en douce pendant le combat. Si les PJ n'y prêtent pas attention il se volatiliserà très vite.

La salle du fond est remplie de caisse. Ces caisses sont remplies d'une certaine épice provenant d'Ylésia : le glitterstim. La secte du Tyia y possède une mine de Glitterstim.

**Note sur le Glitterstim** : il s'agit de l'épice la plus chère et cependant la moins connues de la galaxie. Un jet de SAV/culture ou érudition de 24 est nécessaire pour

savoir de quoi il s'agit. Un résultat de 30 signifie que l'on connaît les spécificités de cette épice. En effet, quand on l'absorbe, le glitterstim donne des pouvoirs parapsy momentanés qui permettent de lire dans les pensées d'autrui. Les jeunes du Tyia la fumaient comme une vulgaire drogue.

## **Scénario V : les mines d'Ylésia**

### Annexe 1 : passage sur Kessel.

Il se peut que le terme épice ait éveillé chez vos personnages le nom Kessel. Il s'agit en effet d'une planète où l'on produit certaines épices. Malheureusement, on n'y produit pas le Glitterstim. Le Tyia n'est pas réellement présent sur cette planète et pour cause, l'air n'y permet pas une vie très facile. Le port du masque respiratoire doit y être quasi constant. Cependant, certains personnages parmi les plus importants comme un patron des mines de Kessel peut très bien appartenir au Tyia.

### Annexe 2 : Quêtes secondaires types.

La galaxie est très vaste et il peut paraître très bizarre qu'il n'y ait rien à faire au sein de celle-ci. Un bon moyen de prolonger votre campagne est d'insérer des quêtes secondaires. Voici quelques idées :

-) Des gens disparaissent dans un village depuis l'arrivée d'un chasseur marqué d'un étrange tatouage. Quelques jours avant l'arrivée des PJ, quelques-unes de ces personnes sont revenues marquées du même tatouage.

-) Un village est sous la domination d'une communauté d'une autre race ; ceux-ci exigent d'eux un tribut annuel en or et en jeunes enfants. On raconte que les enfants sont mangés par un monstre gigantesque.

-) Un enfant a été capturé et on demande une rançon.

-) Une guerre entre le gouvernement d'une région (puissent être armés comme toujours) et des résistants (dont l'armement est peu efficace).

-) Partir à la recherche d'un artefact légendaire qui est le seul salut à la sauvegarde d'une nation.

**Ylésia est une planète verte et bleue, couverte d'eau, de plaines et de quelques forêts situées sur les flancs des montagnes.** Un jet en SAV/systèmes planétaires (15) permet de savoir qu'Ylésia est sous la domination des Hutts et que ses habitants sont les T'landa til. Un jet en SAV/races extraterrestres (12) permet de savoir que les T'landa til sont des aliens reptiloïdes armés d'une longue corne sur le front.

**Sa production est principalement minière grâce aux mines de glitterstim, l'épice la plus chère de la galaxie.**

## T'landa til

**Dés d'attributs:** 13D

**DEXTERITE 1D/3D**

**SAVOIR 2D/4D**

**MECANIQUE 2D/4D**

**PERCEPTION 2D/4D+2**

**VIGUEUR 2D/5D**

**TECHNIQUE 2D/4D**

**Talents spéciaux:**

*Physiologie superflue:* les T'landa Til ont 2 coeurs et trois estomacs, cela leur permet de continuer à vivre si l'un d'eux est manquant. En cas de blessure au coeur ou à l'estomac, chaque blessure qui réduirait un personnage au statut mortellement blessé ou mort est réduit d'un niveau de blessure.

*Vibration sonore :* En utilisant, le sac de leur gorge pour expirer de l'air, les T'landa til peuvent émettre des vibration sonore voire ultrasonore qui ont de puissants effets sur les êtres vivants. Quand cette capacité est utilisée, chaque personnage à portée du son doit faire un jet difficile en Perception ou Sens pour ne pas être fasciné. Si celui ou celle-ci échoue dans son tirage, l'être est envahi par la paix et la joie et devient très influençable durant 1D rounds. Lorsqu'ils utilisent cette capacité, les T'landa Til ne peuvent entreprendre d'autres action au cours du même round. Quand un personnage à portée du son s'aperçoit des effets de ce talent, la difficulté du jet pour résister est réduit à Facile.

**Déplacement:** 6/8

**Taille:** 2.0-2.4 Mètres

Pour commencer, les pj doivent s'orienter sur Ylésia et repérer la mine de glitterstim qui appartient au Tyia. Pour savoir si c'est la bonne, c'est simple, c'est la seule ou les humains y travaillent sous les coup de fouet de T'landa Til sans se plaindre. Non sérieusement, en tant que Mj, c'est à vous de trouver un moyen de conduire les Pj à la mines en fonction de ce qu'ils feront.

**Vous apercevez un immense bâtiment de forme rectangulaire encastré dans la montagne.** Le bâtiment contient quelques caméra de surveillance, les pj devront être prudents.

**En vous rapprochant vous remarquez une entrée plus ou moins large qui donne directement accès aux engars. A côté de celle-ci, une autre entrée est creusée dans la montagne et donne probablement sur une mine.**

Servez-vous du plan pour guider les pj. Les mines sont remplies de presqu'humain et d'humain qui creusent et piochent les mines pour récolter le glitterstim. Ils sont

surveillés par des T'land tils. Au dernier étage, se trouvent le patron de la mine. Il s'agit d'un T'landa til. Quand les pj le trouverons il sera en conversation avec un Klattooinien. Ce dernier tentera de couvrir la fuite du T'landa Til.

**Combattant du Tyia T'landa Til** - DEX 3D, blaster 5D, esquive 4D+2, armes blanches 5D, parade arme blanche 5D, SAV 3D, Intimidation 4D, MEC 2D, PER 4D, escroquerie 6D, discrétion 4D+1, VIG 5D, combat mains nues 7D, levage 6D.

**Adeptes klattooiniens du Tyia** - DEX 4D, Esquive 5D+2, blaster 6D, SAV 2D+1, Volonté 5D, PER 2D+2, TEC 2D, MEC 3D, VIG 3D+2. Contrôle 4D, Sens 3D+2, Altération 3D. Equipement : Blaster (5D).

Le combat contre le klattooinien durera jusqu'à la mort. Que le seigneur Tlanda Til du tyia soit mort ou non n'a guère beaucoup d'importance, il préférera mourrir que de parler aux pj.

Dans la dernière salle, pj trouveront un immense appareil servant à décrypter les disques codés. **Vous pénétrer dans une étrange salle circulaire au centre de laquelle se trouve un immense holoprojecteur. Sur les bords de la salle, se trouvent des consoles d'ordinateurs disposées en cercle. Elles sont couvertes de bouton lumineux ou non qui semblent réglés d'une manière bien précises.** Un jet en TEC/programmation/réparation d'ordinateur permet de savoir qu'il s'agit d'un ensemble d'ordinateurs reliés les uns autres et destinés à traduire sur l'holoprojecteur les données que pourraient contenir un disque crypté à une très haute fréquence.

## Scénario VI : le mur de Belsavis

Quand les pj arriveront sur Klattooine, donnez leur la possibilité de se poser soit dans un astroport soit non loin d'un village, s'ils choisissent l'Astroport, ils n'ont aucune chance de trouver le Tyia. S'ils choisissent le village, il n'auront pas le Tyia qui les regarde sans cesse.

Les pj voudront enquêter sur le Tyia discrètement mais cela ne les conduira nulle part. S'ils ont l'audace d'interroger un habitant, il leur répondra d'aller voir le vieux Jarken Peels, il sait que c'est un ancien membre de l'Ancienne secte du Tyia.

Jarken est facile à trouver car tout le monde le connaît dans le village. Celui-ci dira aux pj de se rendre à la Forteresse de Plett sur Belsavis, c'était autrefois un lieu de réunion très réputé du clan du Tyia. **Le vieillard vous parle à bout de souffle : "Allez sur Belsavis, dans le Château de Plett, non loin de Puiplett et interrogez le mur, c'était autrefois le lieu de réunion du clan du Tyia."**

Situé non loin du puits de Plett sur Belsavis, le Château de Plett se trouve au sommet d'une vallée. Les pj ne comprennent pas ce que voulait dire le vieillard par interroger le mur mais il s'agit en fait d'un mur qui lorsque le chateau était habité il y a encore 1000 ans a entendu de nombreuses choses sur la galaxie entière. Le propriétaire était très cultivé et très important. Quand les membre du Tyia ont repris le

château, le mur très désireux de partager son savoir, et s'est mis à parler, à vivre. Le mur connaît de nombreuses choses sur la galaxie ancienne. Il ne connaît en revanche rien du tout sur les événements actuels. Il acceptera de répondre à certaines questions que les PJ peuvent lui poser s'ils acceptent de lui donner leur propre savoir sur les événements actuels. Simplement, chaque fois qu'un PJ posera une question au mur, celui-ci répondra par une autre question. Les PJ n'ont peut-être pas intérêt à dévoiler tout ce qu'ils savent car le Tyia actuel pourrait utiliser à nouveau le mur.

Il se pourrait également que les PJ soient attaqués par des membres du Tyia, à vous de décider. Dans ma propre campagne ce scénario était destiné à faire découvrir aux PJ, l'emplacement où résidait Yoda. Si vous ne tenez pas à ce que vos joueurs rencontrent Yoda, sautez le scénario suivant et arrangez-vous pour indiquer aux joueurs d'aller sur Bakura.

### **Scénario VII : La sombre grotte de Dagobah**

Dagobah est une planète sombre et dangereuse. Si vos PJ désirent s'y rendre, soit ils sont fous, soit ils ne connaissent pas cette planète, soit ils ont vraiment très envie de rencontrer Yoda. On ignore si c'est la faune ou la flore qui est la plus dangereuse sur Dagobah, quand vos PJ arriveront sur cette planète, mettez-les en garde en commençant par leur faire rencontrer des créatures pas trop méchantes : un bogwing (reptile volant à la cime des arbres, inoffensif tant qu'il vole), ou encore un serpent-liane (constricteur rayé jaune et noir qui se laisse tomber sur ses victimes pour les étrangler ou les mordre), des sleens (sorte de varant charognard donc les crocs peuvent empoisonner une victime jusqu'à la mort). Par la suite si vos PJ désirent vraiment s'aventurer prenez le loisir de leur faire rencontrer une araignée noueuse, ou encore une limace géante, voire (s'ils osent mettre les pieds dans l'eau) un serpent-dragon.

Si la situation devient désespérée pour un PJ, une aide extérieure interviendra, un Jedi sombre installé sur Dagobah viendra sauver les PJ et les emmènera dans sa grotte afin de mieux les tuer après les avoir interrogés.

**Serpent-liane** - DEX 2D, VIG 3D, étranglement 5D, escalade/saut 7D, PER 3D, discrétion 7D. Spécial : crocs (Vig +1D). Déplacement : 4

**Sleen** - DEX 3D+2, VIG 3D, combat à mains nues 4D+2, PER 2D. Spécial : crocs et griffes (Vig +2D), crocs empoisonnés (après 10 rounds, 3D/round). Déplacement : 10, 13 dans l'eau.

**Limace** - DEX 2D, esquive 3D, VIG 5D, Résistance 6D, PER 2D. Spécial : Attaque en écrasement sur le ventre (Dex + 1D), pas de bouche (avale sa victime d'un coup, sa gorge est tapie de petites dents), carapace résistante (+ 3D physique, +2D énergie). Déplacement : 15

**Serpent-dragon** - DEX 4D, esquive 6D, VIG 5D, natation 8D, PER 3D, discrétion (eau) 8D. Spécial : griffes et crocs (Vig + 3D), carapace (+ 2D physique, +1D énergie).

**Jedi Obscur** - DEX 4D, Esquive 5D+2, Sabre-laser 8D, SAV 2D+1, Volonté 5D, PER 4D, TEC 2D, MEC 2D, VIG 3D+2. Contrôle 6D, Sens 5D+2, Altération 7D.  
Équipement : Sabre-laser (5D).

Il semble impossible que les Pj abattent le Jedi sombre à moins qu'ils n'aient compris que celui-ci appartenait au côté obscur. Une fois de plus, après un combat acharné, quelqu'un viendra en aide au Pj : un certain Yoda. Le passage par la grotte sombre de Dagobah permet à ceux-ci d'entrevoir une vision : chaque Pj rencontrera son image transformée en robot une fois à l'intérieur de la grotte.

Une fois chez Yoda, celui-ci leur conseil de dormir un moment. Pendant son sommeil, un des Pj (de préférence un Jedi) recevra le songe d'un maître Jedi.

**"Mon nom est Isaeun Maldéi. Ou plutôt était. Il y a 5 ans, j'ai pris la décision avec un compagnon Jedi du nom de Valor Katarn d'enquêter sur les mystères du Tyia. Notre première année de recherche ne fut pas glorieuse, nous ne trouvâmes pour ainsi dire aucune trace de la Secte. C'est par hasard que nous avons rencontré un Gotal appelé Higiir qui ressentait étrangement la présence du Tyia. Nous avons poursuivi notre enquête avec celui-ci et nous avons finalement pu sauver un ancien Jedi qui allait se convertir au Tyia, il portait le nom de Rieek C'baoth. Celui-ci était déjà bien informé au sujet du Tyia et de certains de ses lieux de rassemblement. Nous avons tenté d'infiltrer le Tyia mais sans grand succès, cela à coûté la vie de Rieek. Notre enquête a continué et nous sentions que nous approchions du but. Mais, nous avons été intercepté par le Seigneur Sombre du Tyia, au moment où nous découvrions la source même du Tyia. J'ai dû couvrir la fuite de mes deux compagnons et j'y ai laissé la vie. Par la suite Higiir, a également péri par la lame du Seigneur Sombre. De nous quatre, il ne reste que Valor Katarn, il est parvenu à fuir les mondes du noyau et s'est rendu dans un monde de la bordure extérieure. Un monde qui n'appartient pas à la République et qui est encore inconnu du Tyia : il s'agit de Bakura. Trouve Katarn et la source du Tyia. Méfie-toi du Seigneur Sombre, il est à la fois chair et ombre, si tu veux le défier, il te faudra d'abord connaître les pouvoirs du Tyia. Je t'y aiderais en temps voulu. N'oublie pas, Bakura, Katarn, Bakura, Katarn..."** Avant de te réveiller les mots se répètent encore quelques fois dans ton esprit et l'image d'une planète et d'un homme te restent à l'esprit.

Si les Pj ne se rendent pas sur Dagobah, cette apparition peut survenir n'importe quand si toutefois ils ont accompli un acte suffisamment grand pour attirer l'attention du Jedi.

Les Pj arrivent sur Bakura, une planète encore non-colonisée. Ses seules habitations sont des fermes qui cultivent le namara, un fruit qui apporte une forte dépendance. Un grand nombre de ces fermes auront été réduites en cendres avant l'arrivée des Pj, les survivants raconteront qu'ils ont été attaqués par des maudits droïdes et que certains des leurs ont été emmenés par ceux-ci. Valor Katarn n'est pas mort, mais il se trouve entre la vie et la mort sur Lwhekk, la planète des Ssi Ruuk. En quittant la planète, les Pj remarqueront des chasseurs droïdes qui se dirigent vers la nébuleuse voisine.

## Scénario VIII : les laboratoires de Lwhekk

Sur Lwhekk, les Ssi Ruuk une race de reptiles, expérimente les organismes humains pour en faire des androïdes à leurs services. En -643, ils n'en sont encore qu'à leur début, et aucun des sujets traités n'ont encore donné de résultat. Ils se trouvent dans une base secrète de Lwhekk.

Ces laboratoires constituent une importante communauté de Ssi Ruuk, des êtres très dangereux.

**Ssi Ruuk** – DEX 3D, Blaster 5D, Esquive 5D, Parade mains nues 5D, SAV 2D, Survie 3D, PER 4D, Discrétion 5D, Recherche 5D, VIG 5D, Combat mains nues 6D, MEC 1D, TEC 4D, Réparation droïdes 5D, Programmation droïdes 5D, Robotique(A) 3D, Premiers soins 5D, Médecine(A) 3D. Déplacement : 12. Equipement : Blaster ssi ruuvi (4D + 2), ustensiles pour les manipulations Biotechnologiques (pas tous !).

**Droïdes ssi ruuvi** – DEX 1D, Blaster 5D, Esquive 5D, SAV 1D, PER 1D, VIG 1D, Combat mains nues 3D+2, Levage 3D+2, MEC 4D, Pilotage de chasseurs stellaires 6D, Ecrans de vaisseaux 5D, TEC 1D, Démolition 3D. Déplacement : 11, 400 (espace). Equipement : 2 Blasters droïdes (6D), Blindage (Vig + 2D), Ecrans (Vig + 1D), un propulseur spatial, un répulseur terrestre.

Valor Katarn se trouve avec les autres détenus, il est inconscient et il faut un réussir un jet de 24 en TEC/premiers soins pour le réanimer ou un jet facile en Médecine. Il est probablement imprudent de vouloir réanimer tous les détenus. Pour identifier Valor Katarn il suffit de regarder sur les ordinateurs (jet en programmation 14). Celui qui a reçu le songe reconnaîtra l'homme du nom de Katarn comme celui qu'il avait entrevu à la fin de ce songe.

Valor Katarn a Travaillé avec Isaeun Maldéi sur le Tyia, il aura beaucoup de chose à raconter au pj s'ils le sortent de là.

**Je vous remercie d'être venu m'aider, comme vous le savez sans doute, mon nom est Valor Katarn. Je suis chevalier Jedi et j'ai été engagé par maître Isaeun pour l'assister dans son enquête sur la secte du Tyia. Avec l'aide de deux compagnons Higiir et Rieek, nous avons appris beaucoup de chose sur le Tyia. Le sacrifice de Rieek nous a permis de savoir qu'au sein même du Tyia se cache une autre force bien plus grande que la connaissance du Tyia, il s'agit du Shegma. Le Shegma est le pouvoir de fondre son esprit dans une autre dimension de la Force. On imagine que dans cette dimension, les lois physiques sont très différentes des nôtres et apportent des possibilités bien plus grandes. En revanche, il faut se séparer de son enveloppe charnelle pour pénétrer la dimension du Shegma. Par la suite, nous nous sommes rendus dans un des quartiers généraux du Tyia sur Belsavis. Nous y avons découvert l'existence d'un lieu qui détient l'essence même du Tyia : la vallée du Shegma. Higiir a pu enregistrer les coordonnées de ce lieu sur son portable, mais pendant qu'il copiait ces données, Isaeun et moi-même luttons dans un combat infernal avec le grand maître du Tyia : Dark Lord. Isaeun est mort en couvrant notre fuite.**

**Nous sommes partis nous cacher sur Kessel dans une mine de sel désaffectée. Sur Kessel, Higiir et son frère Zelgiir ont crypté les coordonnées sur un disque. Mais le Tyia a fini pas nous retrouver, Higiir est mort dans l'effondrement de la**

**mine quand il nous a attaqué. Le disque est resté caché sur Kessel tandis que moi et Zelgiir partions sur Nar Shadaa avec le portable d'Higiir. Conscient que le Tyia finirait par me retrouver, je n'ai pas voulu représenter une menace pour Zelgiir et j'ai quitté Nar Shadaa pour me rendre sur Bakura, une planète où le Tyia ne pouvait pas me retrouver. La suite vous la connaissez probablement, notre ferme a été attaquée par des droïdes et c'est tout ce dont je me souvient.**

Si vos PJ n'ont pas compris qu'ils ont apporté LE disque aux Gotals, ils sont débiles !

Par contre si vos PJ sont aussi bourrins que les miens, ils ont probablement détruit le décodeur de disque situé sur Ylésia avant de partir, et ils sont maintenant réellement bloqués. Pour Valor, il est hors de question de retourner sur Belsavis, ce serait du suicide. De plus, il est impératif de récupérer le disque avant que les Gotals ne parviennent à le décrypter !

Ce qu'ils ne savent pas c'est que les Gotals travaillent en étroite collaboration avec Zarruun Fiell, le Maître supérieur du conseil Jedi installé sur le Chu'unthor. Ce dernier est très ambitieux et souhaite retrouver les pouvoirs du Tyia. Les Pj doivent maintenant récupérer le disque et trouver un moyen de le décrypter, sur Ylésia en l'occurrence. Pendant ce temps, Zarruun aura été informé de leur actions et tentera de les intercepter à Dathomir, la planète de la vallée du Shegma. De son côté, Dark Lord a récupéré le portable d'Higiir sur le corps de Zelgiir. Il compte évidemment empêcher les héros de trouver la vallée du Shegma. Et tout cela va aboutir à la bataille de Dathomir au cours de laquelle, un événement très célèbre se produira, la chute du Chu'unthor sur Dathomir.

Valor Katarn souhaitera retourner sur le chu'unthor, si vos PJ n'ont pas encore compris qu'ils ne peuvent pas faire confiance à autrui, ils le laisseront aller. En revanche, il se pourrait que les PJ veuillent l'en empêcher auquel cas, Valor choisira de rester avec eux. Dans tout les cas, il ne tardera pas à être éliminé.

## **Scénario IX : la bibliothèque d'Antar IV.**

Les joueurs ont donc une piste assez sérieuse, ils doivent retourner chercher le disque à l'endroit exact où ils l'ont laissé en espérant qu'il y soit toujours : chez les Gotals !

S'ils choisissent de rentrer par la porte principale, il est certain qu'on ne les laissera pas aller plus loin. De plus, s'ils réclament le disque aux gotals, ceux-ci tâcheront de les envoyer le plus loin possible en leur disant que les Sekotan le leur ont repris (Si les PJ se renseignent, ils se rendront compte que Zonama Sekot, la planète des sekotan est une légende vieille de 50 ans). Aussi, ils ont la possibilité, s'ils pensent à contourner le bâtiment, de rentrer par la sortie de secours située à l'arrière de celui-ci. S'ils ne veulent pas paraître suspect dans un bâtiment rempli de gotals, ils ont également intérêt à attendre la nuit pour s'infiltrer dans celui-ci.

Par la sortie de secours, ils accéderont à la bibliothèque, un lieu efficace pour se cacher, puisqu'il est rempli d'étagère de livres. Néanmoins le disque qu'ils recherchent est dans le coffre-fort d'une pièce située au dernier étage. Utilisez le plan pour guider les joueurs. Les 2 premiers étages sont différents, suivants sont des

bureaux semblables tous semblables au troisième étage. Il y a en tout 27 étages (je ne pense pas que vos PJ vont perdre leur temps à les fouiller tous, d'ailleurs, s'ils essayent, ne leur en laissez pas le temps, agissez). Les couloirs des Bureaux se ressemblent énormément de sorte que s'ils ne font pas un plan, vos PJ risquent de tourner en rond et finalement de se perdre dans les bureaux.

Une fois qu'ils auront récupéré le disque, les PJ devront se rendre sur Ylésia pour le faire décrypter (voir scénario V). Si par mégarde, ils ont détruit le décrypteur de disque, ils n'ont plus réellement le choix, ils doivent se rendre sur Belsavis. Ils n'en auront cependant pas le temps. En effet, s'ils ont détruit le décrypteur de disque, ils se sont par la même occasion attiré la colère des Hutts à qui il appartenaient. Aussi, une fois le disque récupéré, les chasseurs de primes du Hutt se lanceront à la poursuite des Pj.

#### Annexe : la colère du Hutt.

Les chasseurs de primes ne peuvent pas rater leur cible. N'hésitez pas à utiliser les grands moyens pour qu'ils réussissent leur coup. Cette fois, les PJ ont fait une grosse erreur, aussi ils doivent le payer cher. Les chasseurs de primes sont chargés de ramener les PJ morts ou vifs mais de préférence vivant. Moi, je voyais bien l'intervention d'un airspeeder qui attaquent les PJ alors qu'ils sont encore au 27e étage du bâtiment gotal. Par la suite, les chasseurs de primes s'infiltreront dans l'immeuble.

**Chasseurs de primes** - DEX 4D, Blaster 6D+1, Esquive 5D, VIG 4D, PER 3D+2, Discrétion 4D+2, MEC 2D+2, Propulseur dorsal 4D, Transport spatiaux 4D, Répulseurs 4D+1. Equipement : Blaster long à lunette (5D, portée 10/100/300), Blaster à répétition 4D+1 (2 tirs sans malus sur la même cible), grenade à fragmentation (p. 233), Armure de chasseur de primes (+2D physiques, +1D énergétiques), Propulseur dorsal Chut-Air (5 charges), Chaussures et gants diamagnétiques (permet d'escalader des surfaces métalliques verticales), Macrojumelles infrarouges, Grapin et filin synthécorde, 3 flash grenades (-1D à la PERCEPTION pendant 1D6 rounds), kit sensoriel (+1D senseurs).

Une fois capturés, les PJ sont conduits à bord d'un vaisseau appartenant au Hutt.

### **Scénario X : la Bataille de Dathomir et la découverte du Shegma**

Si les Pj ont pu utiliser le décrypteur, celui-ci leur indiquera la position spatiale de la vallée du Shegma la planète Dathomir. S'ils ont été capturés par les Hutt, ceux-ci les mèneront jusqu'à Dathomir, se disant qu'ils pourront encore avoir besoin d'eux.

**Vous quittez enfin l'hyperespace, devant vous s'étend une planète de sable, de forêt, d'océans et de plaine.** Pour les personnages qui ne sont pas venus de leur plein gré, un jet de 20 en savoir est nécessaire pour identifier Dathomir. Un jet de 23 permet de connaître l'existence des Rancors sur une telle planète. **La vallée du Shegma est toute proche, à portée de main et cependant, vous doutez toujours de votre choix. Qu'allez-vous découvrir ? Fallait-il vraiment se lancer à la recherche de cette vallée perdue qui – qui sait ? – vous apportera peut-être la mort ou pire vous plongera dans le côté obscur.**

**Vous vous approchez de la planète quand soudain, l'espace qui semblait pourtant désert dévoile la présence d'autres vaisseaux, un vaisseau plat et allongé. Sorte de plate-forme spatiale, vous reconnaissez le Chu'Unthor.** Les joueurs remarqueront également la présence d'un autre vaisseau qu'ils ne sauront pas identifier. Celui-ci entrera en conflit avec le vaisseau Jedi. **Une fois suffisamment proche l'un de l'autre, les deux vaisseaux entrent en conflit, l'un à coups de canon laser, de canon à ion et de missile à proton, l'autre utilisant la Force soit pour dévier les missiles ennemis et les renvoyer, soit pour déplacer le vaisseau en dépit de la volonté de ses occupants.** Le vaisseau qui affronte le Chu'Unthor est en fait occupé par les Gardiens du Shegma, ceux-ci n'ont rien à voir avec les adeptes du Tyia, ils sont les descendants des utilisateurs du Shegma. Ils se donnent la charge de génération en génération de veiller sur le secret du Shegma qui était autrefois gardé sur leur planète : Valgiira. Les Gardiens sont des humanoïdes aux longues oreilles et à la peau grise.

L'occasion du conflit est donnée au PJ pour passer inaperçu et se rendre sur Dathomir. S'ils sont à bord du vaisseau hutt, ils doivent évidemment s'enfuir avant. Le moyen le plus simple est d'utiliser la nacelle de sauvetage à l'avant du vaisseau. S'ils le souhaitent, ils peuvent aussi choisir d'attendre la fin du combat. Au quel cas, ils pourront admirer de l'espace la chute du Chu'Unthor sur Dathomir. Le Vaisseau hutt ira alors se poser non loin du point d'impact du Chu'Unthor dans un désert de sable en bordure d'une zone de forêt (dans laquelle le Chu'unthor a chuté). Vous devrez alors continuer d'intégrer les Hutts à votre scénario.

Utilisez la carte de l'aire de Dathomir pour guider les PJ.

Une fois que les PJ auront faussé compagnie aux hutts et à leurs hommes, n'hésitez pas à les confronter à d'autres ennemis. Certaines clairières au milieu des bois sont par exemple de véritables nids de rancors. Il y a 3 villages dessinés sur la carte, celui situé dans la montagne est peuplé par les sœurs de la montagne qui chantent, une peuplade de femmes qui utilisent la Force et qui soumettent leurs hommes, elles utilisent le bon côté de la Force. Le village situé dans la forêt est habité par les sorcières de la nuit, ennemies des sœurs de la montagne qui chantent, elles ont les mêmes mœurs mais utilisent le côté obscur. Le troisième village a été construit par Daeron Lars. Après s'être accaparé le pouvoir du Shegma, celui-ci a pris le contrôle de l'esprit de quelques indigènes de Dathomir afin de s'ériger un lieu d'habitation non loin du temple du Shegma. Les habitants ne sont heureusement plus sous l'influence de celui qui est devenu le Seigneur Sombre mais ils gardent en eux les blessures des séparations avec les leurs. Quand les Gardiens sont arrivés afin de chasser Dark Lord, celui-ci s'est défendu et en extermina un grand nombre. Le gardien Gnilk Dalar parvint seulement à chasser Daeron. Les habitants ont pu recommencer leur vie à zéro quand le Seigneur Sombre est parti. Pour eux, Gnilk Dalar est un dieu, la statue de celui-ci siège au beau milieu du village et un culte lui est rendu régulièrement.

Une fois qu'ils auront atteint la côte les joueurs verront au large l'île de la vallée du Shegma. Cette île n'est pas joignable par les flots car de un, les habitants refusent d'y conduire les PJ, de deux, des récifs empêchent l'accès de celle-ci. Pour s'y rendre, les PJ doivent passer par un cap qui s'élargit à marée basse pour ouvrir l'accès à l'île.

Si les PJ interrogent les habitants du village, ceux-ci leur expliqueront leur passé et leur culte envers le Shegmaeün, comme ils l'appellent. Ils raconteront aussi que

d'après leur légende, l'île avait été autre fois une vallée mais que les eaux l'avaient recouverte, il y a quelques années, de quoi mettre la puce à l'oreille aux PJ. Pour ce qui est de découvrir comment se rendre sur l'île, ils s'en rendront vite compte une fois la marée descendue. Cependant, la mer ne découvre la bande de sable que très peu de temps, celle-ci met un quart d'heure à se découvrir entièrement, reste un quart d'heure à découvert, puis se découvre à nouveau en un quart d'heure.

Au moment de ce rendre au cœur de la vallée devenue île, les personnages verront le vaisseau qui avait abattu le Chu'Unthor se poser non loin de la rive.

Note : ce scénario doit être le plus spectaculaire de tous, c'est pourquoi la carte est énorme, il doit être préparé à l'avance et d'avantage qu'avec ce qui se trouve dans mes notes !

**Rancor de Dathomir** – DEX 4D, PER 1D, Pistage 3D, VIG 7D. Armure (+3D physique et énergétique), griffes (Vig + 3D), Crocs (Vig + 5D). Déplacement : 20. Indocilité : 3D + 1 (Les Rancors de Dathomir se différencient de celui de Jabba le hutt par le fait qu'ils peuvent être montés, ils sont sauvages et ne chassent que pour se nourrir et défendre leur territoire ; un pj pourrait sait-on jamais avoir la folie d'en dresser un).

## Scénario XII : le pouvoir du Shegma

Les pj arrivent enfin dans la vallée du shegma, à leur entrée dans le temple, un autre problème se pose, le noir complet à l'intérieur du temple. Enfin, pas si complet que ça, dans la seconde pièce une fontaine dégage une lumière intense. Il s'agit d'une fontaine dont la partie supérieure est sphérique et est fait dans une roche qui semble s'illuminer sous le jet d'eau. Il s'agit en fait d'une roche qui passe par trois états : sèche, elle est brune et réfléchissante tel un miroir, au contact de l'eau et de l'air, elle est lumineuse, après avoir été immergée 4 ou 5 minutes dans l'eau, elle devient transparente.

On pourrait fort bien se passer de lumière si la pierre qui se trouve au sommet du temple n'était pas activée par celle-ci. C'est cette pierre, tombeau d'un ancien adepte du Shegma, qui peut conférer à celui-ci qui monte dessus le pouvoir du Shegma, à condition d'être activée. Cette pierre n'est également accessible que par les personnages Jedi, ils sont les seuls à pouvoir monter les escaliers qui mènent à celle-ci. Les autres personnages auront l'impression de monter un escalier sans fin alors qu'ils resteront au pied de celui-ci.

Comment activer la pierre ? L'énigme est à la fois simple et compliquée. Pour activer la pierre, il suffit de boucher les bassins sacrés de la salle où coule de l'eau. Les bassins se rempliront puis l'eau se répandra dans la salle inférieure par l'escalier et humidifiera le sol qui deviendra lumineux. Les murs n'étant pas mouillés réfléchiront la lumière et le plafond, étant de forme parabolique, guidera celle-ci droit sur la pierre. Dix minutes plus tard, la salle inférieure ayant accumulé une grande quantité d'eau, le sol deviendra transparent et la pierre se désactivera.

Quand les Pj Jedi seront monter sur la Pierre activée :

La Pierre activée par la lumière dégage une énorme quantité d'énergie, au moment où vous la franchissez, vous vous sentez comme emporté dans un autre lieu. Un coup d'oeil aux alentours, vous ne distinguez rien, le sol semble fait de sable ou de sal et le vent qui emporte celui-ci ainsi que la lumière aveuglante vous empêche de distinguer clairement le vieil homme qui se trouve face à vous. Un peu de Temps, vous réalisez que vous êtes dans une autre dimension, une dimension au loi différente, où temps et espace n'ont pas les mêmes significations.

Le vieillard s'adresse à vous : « Que la Force soit avec vous, jedi. Qu'est-ce qui vous amènes entre la vie et la mort ? N'avancez pas surtout, un pas de trop vous conduirait à la mort, un pas en arrière vous ramèneras à la vie mais pour l'heure, quelle est la raison de votre venue ? Pourquoi dérangez-vous les anciens sages de Cori, le dieu soleil. » Les Pj jedi expliqueront alors qu'ils viennent en quête du Tyia et devront dire au vieux sages l'utilisation qu'ils comptent en faire. Vous remarquez soudain une sorte de balance en déséquilibre qui semble flotté dans le vide aux cotés du vieil homme, tout à coup, la lumière baisse, le sol est fait de pierre et vous avez l'impression d'être au milieu du vide spatial entourés d'étoiles, vous remarquez clairement la balance dorée au milieu de l'obscurité, un crâne se tient dans l'un des plateaux de la balance entraînant son inclinaison d'un côté. Lentement, progressivement, vous vous sentez vous remplir d'un pouvoir, d'une énergie jusqu'alors inconnue, comme un ballon qui se remplirait d'air. Tandis que vous prenez conscience que l'essence du Shegma se répand en vous, vous remarquez la balance s'équilibrer peu à peu bien que l'un de ses plateaux soit encore vide. Derrière celui-ci vous voyez le vieil homme reculer au loin et mourir...

On ne discute pas avec ça si les Pj s'avance de plus de pas qu'ils possèdent de points de Force, ils meurent. Pour sortir de la dimension ils doivent reculer du Shegma. Ils se réveilleront alors dans la dimension réelle sur la pierre désactivée.

Les Pj ayant accompli ce rite reçoivent deux points de Shegma, ceux-ci leur permettent de laisser leur esprit quitter leur corps pour se fondre dans la dimension du Shegma où les lois sont très différentes. Les Points se récupèrent comme les points de Force, soit avec le temps (le nombre d'heure qu'ils sont resté dans le Shegma doublées) soit en ayant accompli des jet héroïque dans le Shegma.

*Rappel : Quand il s'est joint au Shegma, un personnage Jedi contrôle son dédoublement immatériel grâce à l'esprit de son identité matérielle. Ses compétences physiques disparaissent aussitôt (compétence de Mécanique, Technique et Vigueur). Son attribut de Dextérité est remplacé par son Contrôle et toutes les compétences qui en dépendent varient en fonction des changements (Si un personnage à 3D en Dex, 4D + 2 en esquive et 5D en contrôle, son double immatériel aura 5D en Dex, et 6D + 2 en esquive). De même, l'attribut Perception est remplacé par le Sens. Le Savoir et l'Altération restent des attributs indépendants. La Vigueur de l'esprit se mesure par la compétence volonté. Les attributs, pour un personnage devenu alors adepte du Shegma, sont : Dextérité/Contrôle, Perception/Sens, Savoir, Volonté, et Altération.*

*Les dégâts que reçoivent les corps immatériels sont encaissés par leurs enveloppes charnels.*

Lorsqu'ils quitteront le temple du Shegma, les PJ devront probablement attendre un jour entier avant que la marée ne redescende. Cependant, les Gardiens du Shegma ne les laisseront pas aller plus loin, ceux-ci les attendent à la sortie du temple :

**En quittant le temple, vous vous apercevez que celui-ci est entouré d'étranges humanoïdes à peau grise et aux oreilles longues. Ceux-ci sont armés d'arc à flèches.** Les Gardiens ne sont pas spécialement mauvais mais ils s'attaquent à quiconque tente de s'emparer du Shegma. Ils ne sont pas très nombreux, seulement une vingtaine. Ils paraissent encore très primitifs au niveau de leur armement mais leur flèche sont faites dans un métal à la fois très solide et très léger, rendant celle-ci aussi effrayante que des trait de laser. Leurs cottes de mailles sont faites dans le même métal et leurs fouets sont quant à eux électrifiés. Leur vaisseau emploie un armement plus moderne et se propulse même en hyperspace, cependant en atmosphère il doit se déplacer à la manière d'une mongolfière.

**Gardiens du Shegma** – DEX 4D, Arc 8D, Armes Blanches 7D, Esquive 6D, Parade mains nues 5D, PER 3D + 2, MEC 2D, TEC 2D, SAV 3D + 1, Volonté 6D, VIG 3D, CONTROLE 3D, SENS 4D, ALTER 2D + 2. Pouvoir du Shegma illimité. Equipement : Arc long composite (flèches de Valgiir : 5D), Fouet long électrique (Vig + 2D, dégâts électriques : 2D), Cotte de mailles (Vig + 2D dégâts physiques, +1D énergétique).

Certains Gardiens portent sur eux des pièces formées dans le même métal que leurs armures. Deux gardiennes portent des diadèmes très esthétiques.

Diadème de traduction : permet à qqn qui ne comprend pas la langue d'un autre de parler sa propre langue natale. Il ne permet pas de parler la langue de l'autre.

### **Scénario XIII : Le métal de Valgiir**

La nouvelle piste des joueurs est ce fameux métal provenant d'une planète apparemment encore assez moyenâgeuse. Certains d'entre eux ont en tant que Jedi une banque de données très complète, la bibliothèque du temple Jedi où de nombreuses archives sont répertoriées et où les droïdes archivistes SP-4 peuvent reconnaître les pièces de métal et en déterminer la provenance.

S'ils y pensent, ils devront alors à nouveau infiltrer Coruscant. S'ils s'empressent de regagner la capitale, ils devront se faire discret, surtout pour infiltrer le temple, le Shegma a alors tout son intérêt pour infiltrer le Temple truffé d'alarmes. Couper les alarmes de l'extérieur nécessite un jet de 30 en Sécurité.

Si un personnage Jedi se fond dans le Shegma pour se rendre dans le temple, n'hésitez pas à le faire rencontrer l'un ou l'autre adepte du Tyia fondu dans le Shegma pour les mêmes raisons que lui. Attention : surtout, ne laissez pas les autres joueurs en plan, si le personnage fondu dans la Force se bat contre un autre adepte, faites intervenir des combattants dans la dimension réelle dont le but serait de détruire le(s) corps de(s) personnage(s) fondu dans la Force.

**Jeune adepte du Shegma (Fondu dans la Force)** – DEX/Contrôle 4D, Sabre-laser 7D, Esquive 5D, PER/Sens 4D, Discrétion 5D, SAV 2D, VIG/Volonté 3D, ALTER 3D.

Le problème se posera lorsqu'ils voudront réactiver les droïdes archivistes : ceux-ci seront manifestement en grève ! S'il se trouve un droïde dans l'équipe, il est possible de lui donner une programmation d'archiviste. Si l'un des joueurs est doué en TEC/programmation de droïdes il peut également tenter de réviser les fonctions d'un droïde SP-4 (difficulté 24 ; 10 si le Pj a la compétence avancée robotique). Dans les autres cas, les Pj devront prendre le temps de consulter les ordinateurs du Temple.

Une fois de plus, un jet de TEC/programmation d'ordinateur pour cracker les codes d'entrée informatique (difficulté 25).

Finalement, si les Pj réussissent correctement leur coup, ils apprendront que le métal recherché est du Valgiir. Ce métal à la fois très solide et très léger est une merveille peu connue de la planète Valgiira. Il est peu exploité car il est peu malléable et moins résistant à l'hyperespace que le Duracier.

Les PJ ont les coordonnées de Valgiira et peuvent par conséquent s'y rendre, ils doivent quitter Coruscant tout en restant discret, n'oublions pas que le Tyia sévit toujours sur la planète.

**En quittant l'hyperespace vous apercevez à son emplacement précis la planète brune et bleue de Valgiira entourée de sa ceinture d'astéroïdes. Valgiira est une planète indépendante de la république et sa population semble encore vivre sous une époque moyenâgeuse. Son organisation politique est constituée de Suserains et de Vassaux. Ils ne connaissent pas encore le laser mais l'électricité commence à leur être familière. Ils ne s'en servent cependant que pour alimenter leur éclairage, leurs vaisseaux et leurs armes. Les Valgiraans sont des humanoïdes à peau grise et aux longues oreilles. Leur regard est naturellement froid du fait du manque de clarté sur leur planète.**

**Vous entrez dans l'atmosphère, traversez une épaisse couche de nuage. Faites faire un jet de senseurs au pilote du vaisseau. Si vous estimez qu'il réussit, indiquez-lui la présence de quelques vaisseaux à une altitude plus basse que la leur. Lorsque vous sortez des nuages, vous remarquez des vaisseaux semblables à celui qui a accosté sur Dathomir mais étrangement, ceux-ci se meuvent dans l'atmosphère grâce à des ballons dirigeables situés au-dessus de leurs coques.**

Les Pj devraient facilement comprendre que ces ballons dirigeables sont inoffensifs et descendre se poser sans prêter attention à ceux-ci.

Les Pj chercheront principalement à savoir qui sont les êtres qui les ont attaqués et pourquoi. Ils remarqueront une très forte présence du Shegma sur la planète.

**Il se trouve de nombreuses villes sur la planète mais parmi celle-ci il n'est pas difficile de distinguer la capitale. Recouvrant l'entièreté d'une montagne, et juxtaposée à un fleuve, l'une des villes est coiffée d'un dôme transparent sous lequel vous distinguez aisément trois bâtiments de forme cylindrique et arrondie à leur sommet.**

La tâche des Pj est nettement moins compliquée maintenant qu'ils ont trouvé la capitale. Cela réduit énormément leur champ de recherche ! Au centre de la capitale se trouvent donc trois bâtiments en forme de cigares verticaux. Chacun de ses bâtiments à un rôle bien précis. Le bâtiment central, le plus petit, est celui des Gardiens qui sont aussi chargé du pouvoir judiciaire. Les deux autres bâtiments sont

destinés aux pouvoirs législatif et exécutif. Les institutions sont très semblables à celle que nous connaissons aujourd'hui, la capitale est dirigée par un Ancien membre de l'Ordre des Gardiens. Il est maintenant trop vieux pour en faire partie mais est aussi beaucoup plus sage que ces derniers. Il s'appelle Fener Graal. C'est lui que les Pj doivent tâcher de rencontrer.

Entrer dans la ville par la voie aérienne semble impossible à cause du dôme, l'entrée par la porte est sans aucun doute très peu discrète. Le moyen le plus discret est bien sur la voie du Shegma mais est qu'un esprit sans corps pourra agir dans la ville. Bon, pas de problème, c'est au Pj de trouver une solution. Il est aussi possible de passer par le fleuve.

La ville se trouve en fait sur le flanc d'une montagne car en dessous de celle-ci se trouvent les mines de Valgiir.

Si les Pj se font remarquer dans la ville, ses habitants seront d'abord surpris et ils appelleront la milice avant de rentrer chez eux. A vous de jouer, c'est vous le Mj.

**Gardes de la milice** – DEX 4D, Arc 8D, Armes blanches 9D, Esquive 6D, Parade Arme blanche 7D, SAV 2D, PER 2D, Commandement 5D, Recherche 5D, MEC 2D, TEC 2D, Premiers soins 4D, VIG 4D, Combat Mains Nues 5D. Equipement : Arbalète (Carreaux de Valgiir : 6D), Epée de Valgiir (Vig + 2D), Bouclier de Valgiir (Parade armes blanches + 2D), Cotte de maille de Valgiir (Vig + 2D physique, +1D énergétique).

Quand ils auront été remarqués, Fener Graal s'empressera de donner l'ordre de mener les Pj jusqu'à lui. Si le combat tourne en défaveur des Pj, faites intervenir la garde de Graal au moment où tout semble perdu pour les Pj. Le dialogue suivant ne sera compris par les Pj que s'ils portent les diadèmes de traduction.

**« Arrêtez tous » Vous entendez une voix provenir de derrière vous. En vous retournant, vous apercevez d'autres gardes, c'est vraisemblablement leur chef qui vient de s'exprimer et qui poursuit : « Gentilshommes, veuillez-nous suivre, le grand sage Fener Graal nous a donné l'ordre de vous conduire à lui. Lâchez vos armes sans montrer de résistance ». Le chef porte un diadème de traduction.**

La plus belle gaffe que les Pj puissent faire face à de tels ordres est de se rebeller. Si c'est le cas, ils n'auront aucune chance vu le nombre de gardes présent.

**Vous suivez les gardes jusqu'au centre de la ville au pied des trois bâtiments juxtaposés en forme de cigares. Vous les suivez à l'intérieur du plus petit des trois, celui qui se trouve au centre en l'occurrence. A l'intérieur vous remarquez une grande pièce sorte de cour ou de tribunal. Vous empruntez la porte située directement à votre droite en entrant et vous montez un escalier qui semble tourner sur tout l'extérieur de l'édifice circulaire. Vous croisez de temps à autre une porte mais vous continuez à monter dans cet escalier circulaire qui se réduit au fur et à mesure que vous le montez et ce jusqu'au sommet de la tour. Finalement, vous arrivez à la dernière porte que vous prenez et vous pénétrez dans une pièce très décorée d'épée, de bouclier, mais aussi de buste et de peinture. Au fond de la pièce se trouve un bureau et une bibliothèque. Au centre de la pièce, un ancien Valgiiran semble vous attendre.**

Lancez une discussion entre les Pj et Fener tout en notant que seuls les Pj portant un diadème comprennent la conversation. Fener Graal porte quant à lui évidemment un diadème, et celui-ci est encore plus élégant que les autres.

Fener commencera par demander aux Pj pourquoi ils détiennent le Shegma, ce qu'ils veulent en faire exactement. Il expliquera ensuite aux Pj qui sont les Gardiens et si les Pj leur ont parlé du Seigneur Sombre ou du Shegmaeün, il leur racontera l'histoire qui s'est passée sur Dathomir entre Gnilk Dalar dit le Shegmaeün par les indigènes et un certain Daeron Lars appelé aujourd'hui le Seigneur Sombre.

**Le village situé à proximité de la vallée a été construit par Daeron Lars. Après s'être accaparé le pouvoir du Shegma, celui-ci a prit le contrôle de l'esprit de quelques indigènes de Dathomir afin de s'ériger un lieu d'habitation non loin du temple du Shegma. Peu de temps après, les Gardiens sont arrivés afin de chasser celui qui est devenu le Seigneur sombre et les habitants ont pu reprendre leur vie ordinaire. Le Seigneur Sombre extermina un grand nombre des gardiens de notre ordre jusqu'à ce que le gardien Gnilk Dalar lui tienne tête et le chasse de Dathomir. Depuis, pour les habitants du village, Gnilk Dalar est un dieu, la statue de celui-ci siège au beau milieu du village et un culte lui est rendu régulièrement. Ils l'appellent le Shegmaeün.**

Les Pj interrogeront sans doute Fener à propos du lieu où réside Gnilk.

**Il est parti en quête dans l'espoir d'en savoir plus sur les anciens sages qui utilisaient le pouvoir du Shegma. D'après nos légendes, ces sages qui vivaient il y a déjà des centaines d'années avaient érigé le temple de Dathomir avec des matériaux provenant d'une autre planète. Seul le dernier sage du Shegma fut enterré dans le temple de la vallée du Shegma par ses deux filles.**

**Les autres sages se trouvaient sur l'autre planète. Ils avaient choisi celle-ci car ils prévoyaient qu'elle deviendrait un endroit clé de la Force. Là, sur cette planète, les indigènes enterrèrent les vieux sages dans des endroits différents sous des pierres semblables à celle que vous avez rencontrée dans le temple du Shegma.**

Note : tout cela, les joueurs pourraient le savoir déjà en ayant joué la seconde campagne que j'ai écrite : [CHRONIQUES DE L'EXODE CORIN](#).

Enfin, les Pj demanderont probablement au vénérable sage quelle est cette planète et où se trouve-t-elle. Le vieux sage aura le temps de leur révéler le nom de la planète : Cori. Avant de pouvoir indiquer son emplacement, il se trouvera étranglé par une force mystérieuse rappelant ainsi aux Pj que le Tyia est partout. Le sage s'écroulera sous les yeux des Pj qui s'ils ont un peu de jugeote penseront immédiatement qu'il s'agit d'un adepte du Shegma.

Les Pj n'auront pas le temps de donner d'explications aux gardes – qui ne porte pas de diadème – et ceux-ci les enverront en prison.

Pour retrouver les coordonnées de Cori, les Pj devront revenir faire une recherche dans les archives du vieux sage.

Il se peut que l'un des Pj Jedi (ou un PMJ éventuellement) pense à se fondre dans le Shegma avant d'être emmené par les gardes afin de trouver le coupable de la mort

du sage. Si un Pj a cette idée, laissez-le affronter l'assassin dans la pièce même de manière à ce que son esprit puisse fouiller la pièce une fois le combat achevé. Il devra ensuite retrouver son corps dans les cellules où il a été enfermé avec ses compagnons.

**Assassin du Shegma (Fondu dans la Force)** – DEX/Contrôle 6D, Sabre-laser 9D, Esquive 7D, PER/Sens 5D, SAV 2D, VIG/Volonté 3D + 2, ALTER 4D + 2. Equipement : Sabre-laser (5D).

En fouillant le bureau, les Pj peuvent aisément trouver les coordonnées de Cori inscrite sur un databloc en Aurebesh. S'ils fouillent la bibliothèque, ils trouvent des livres de contes et de légendes de Valgiira.

## Scénario XIV : les profondeurs de Cori

Les Pj vont se rendre à présent sur une planète quasiment déserte constituée de lacs entourés de montagne. Ils ne peuvent pas voir le sol de la planète car celui-ci est couvert d'un épais brouillard. Les Pj n'ayant aucune donnée sur la planète, indiquez leur cet épais brouillard comme étant une couche de nuage à traverser. Ce manque d'information provoquera évidemment un atterrissage plutôt mouvementé pour les Pj. Vous pouvez éventuellement provoquer un crash de leur vaisseau sur la planète de manière à ce que les Pj reste bloqués un moment sur la planète...

**Vous quittez l'hyperespace et arrivés en bordure d'un système solaire très simple constitué d'une seule et unique planète habitable en gravitation autour d'une étoile jaune et elle-même entourée de 4 lunes. La planète est de couleur nacre en raison de l'épaisse couche de nuage qui entoure son écorce.**

**Vous traversez l'atmosphère et vous apprêtez à franchir l'épaisse couche de nuages. Tandis que vous vous attendez à apercevoir la sol une fois la couche de nuage franchie, vous heurtez quelque chose de dur et comprenez un peu tard que l'épaisse couche de nuage est en réalité un brouillard élevé et dense qui recouvre l'entièreté de la planète. En dépit de vos efforts, l'appareil ne répond plus, il heurte à nouveau quelque chose de dur et commence à trembler de toute part.** Faites faire un jet de vigueur à vos personnages pour voir s'ils parviennent à résister aux chocs et aux collisions qu'ils pourraient endurer lors de la chute. Le niveau de dommage encaissé par chacun des personnages correspond au résultat d'un jet de 4D. Il est fort probable et même préférable que vos personnages soient sonnés au moment où leur vaisseau se crashera en se coupant en deux.

Une demi-heure après l'impact, si les Pj ne sont pas éveillés, ils seront réveillés par un presqu'humain Valgiran. Il s'agit bien sûr de Gnilk Dalar. Ceux qui ne sont pas endormis le verront arriver d'une petite grotte située dans la montagne.

Quand les Pj seront réveillés et qu'ils auront fait connaissance avec Gnilk, ils devront lui expliquer l'objet de leur présence sur Cori pour que celui-ci les conduise jusqu'à sa demeure.

**Vous vous êtes écrasés au beau milieu d'une vallée entourée de montagne et de ronce géante. Votre vaisseau s'est coupé en deux lors du crash, plus une seule**

**commande ne semble opérationnelle. La seule issue qui se présente est la grotte située dans la montagne en face de vous.**

**Gnilk Dalar vous conduit vers la grotte au bout de laquelle se trouve le tombeau d'un ancien sage identique à celui de Dathomir. La pierre est activée grâce à la lueur du soleil car en effet le tombeau est au cœur d'un volcan. Gnilk vous indique que vous devez passer la pierre en vous tenant par la main car c'est lui qui va vous guider vers la « sortie ».**

**Vous traversez le faisceau lumineux et une fois celui-ci traversé, vous arrivez dans une salle obscure. Le temps que vos yeux s'habituent aux variations de lumière, vous constatez que vous êtes à l'intérieur d'un temple. Derrière vous, Gnilk est allé ouvrir une double porte qui donne sur une pièce illuminée. Celle-ci est apparemment une bibliothèque, Gnilk va s'installer à une table et vous propose un verre de vieux vin.**

Après un moment de répit, les personnages Jedi vont pouvoir passer à l'apprentissage des lois du Shegma. Le Shegmaeün leur indiquera que sur la planète Cori, la présence du Shegma est différente d'ailleurs. Tandis que sur les autres planètes, le Shegma ressemble à une dimension vide dans laquelle le matériel devient immatériel, ici, la dimension du Shegma comportait également des objets matériels, des habitations ; les pierres sacrées par exemple existent aussi bien dans la dimension réelle que dans le Shegma. Certaines personnes sur Cori vivaient dans le Shegma comme tant d'autres vivent dans le Réel partout ailleurs.

Ce que le Shegmaeün ne dit pas car il l'ignore, c'est que toutes ces personnes ont été forcées à la vie dans le Shegma. Elles sont devenues esclaves de celui-ci et ne peuvent le quitter. Leur corps réside dans une crypte sur Cori et y est plongé dans un coma profond par une technologie qui les empêche de se réveiller. Ces corps vieux de centaines d'années survivent par hibernation, rendant immortelles les âmes qui sont dans le Shegma. Il est impossible à celle-ci de regagner leur corps car seul, un corps matériel pourrait arrêter les machines qui les tiennent endormi.

Le Shegmaeün a rencontré ces gens mais n'a pas pu leur parler. Il a également affronté l'un d'entre eux. En effet, un Jedi nommé Théus Sven fut enfermé sur cette planète dans la dimension du Shegma. Ne pouvant en ressortir, il en est devenu fou à lier.

Rem. : Dans cet épisode, il est très délicat de laisser les autres joueurs en plan pendant que le Jedi s'entraînera dans le Shegma. Tâchez d'ellipser tout cet entraînement entre les persos Jedi et Gnilk.

Les autres joueurs procéderont à leur propre entraînement.

Au cours d'une nuit, l'un de vos PJ Jedi sera réveillé par une voix féminine qui l'appelle dans une langue qu'il ignore. Il aura beau regarder autour de lui, il ne verra rien car la jeune femme qui l'appelle est dans le Shegma. S'il réveille les autres, seuls les PJ Jedi sensibles à la Force entendront la voix. S'il pense à mettre le diadème, il comprendra seulement les mots "svp aidez-moi".

Quand il se décidera enfin à se rendre dans le Shegma, il verra une jeune humaine lui parler dans un charabia incompréhensible. Dans le Shegma, le diadème de traduction semble ne pas marcher. La Jeune fille se fera suppliante puis s'enfuira. Si

les Pj la suivent, elle les guidera jusqu'à une grotte au sein d'une forêt. De cette grotte s'écoule une rivière. L'eau étant matérielle, l'esprit ne la touche pas et cependant, les Pj ressentiront comme un vent les empêchant d'entrer. Au prix d'un jet moyen en Volonté, ils réussiront tout de même à entrer dans cette grotte obscure dont les murs seront bleutés car ils sont matériels dans le Shegma. Au bout d'un moment les Pj ne ressentiront plus le vent qui tend à les pousser hors de l'enceinte du Shegma. En continuant à suivre la jeune fille, ils finiront par atteindre, un lac sous-terrain. La jeune fille descendra dans celui-ci. Au fond du lac, les Pj remarqueront une enceinte matérielle. En passant au travers des murs, la jeune fille les conduira jusqu'à une pièce circulaire dans laquelle des centaines de corps se trouvent endormis dans des systèmes de léthargie. Elle se remettra alors à parler dans une langue incompréhensible puis voyant que les Pj ne comprendront rien elle s'enfuira à toute allure. Si les Pj la suivent à nouveau, ils arriveront à un village dans le Shegma où l'accueil ne sera pas très assurant.

Les Personnages vont devoir regagner l'enceinte sous-terrainne sans utiliser le Shegma cette fois. Ils devront réussir un jet difficile en VIG/natation pour gagner le fond du lac s'ils ne trouvent pas d'autres moyens. Gnilk Dalar peut toutefois leur fournir masques et bombes d'O<sub>2</sub> provenant de son vaisseau. Dans la grotte cette fois, les PJ seront dans le noir absolu, avec de l'eau jusqu'à la taille.

L'entrée dans le Temple ne sera pas aussi simple qu'en passant par le Shegma. Il leur faudra franchir plus de couloirs. Au beau milieu de ceux-ci, les Pj seront attaqués par Théus Sven par l'intermédiaire de la Force Obscure. Les Pj Jedi devront attaquer celui-ci dans le Shegma tandis que les autres devront continuer leurs recherches. Il est impossible de tuer Théus étant donné qu'il est immortel. Il faut donc débrancher la machine pour le libérer. Cependant, la salle de léthargie est gardée par des gardiens droïdes. Ceux-ci sont armés de sabres-lasers.

**Théus Sven** – Toutes les caractéristiques à 3D + 2 excepté Sabre-laser 10D, Esquive 5D+2, Blaster 5D, Volonté 8D+1, Survie 9D, MEC 4D, Commandement 10D, Discrétion 7D, Dissimulation 6D, Combat à mains nues 5D, Résistance 9D. FORCE : Ctlr 11D, Ss 12D, Alt 10D+2. PF : 5, PCO : 6, PP : 25, PSh : 0. Equipement : double sabre-laser (5D), une cape noire à capuche, 1 pak de régénération (Théus a besoin de celui-ci pour vivre, il lui permet également de régénérer ses blessures et ainsi le rendre quasi immortel dans le Shegma).

**Droïdes de combat** - Toutes les caractéristiques à 1D excepté Sabre-laser 7D, déplacement : 9. Equipement : 2 sabres-laser incorporés, carrosserie blindée (Vig + 3D).

Si Valor accompagne toujours les Pj, il est fort possible qu'il meurt face à Théus pour protéger un PJ. Ce serait une fameuse épreuve pour le personnage ainsi défendu.

Quand les autres Pj auront atteint la salle de léthargie, le combat contre Théus aura été tellement mouvementé qu'il se sera déplacé jusque dans cette salle. Quand Théus remarquera que les Pj auront désactivé le champ de léthargie, il s'empressera de regagner son corps. Il repassera du Côté Lumineux de la Force par la même occasion.

Quand les Pj l'interrogeront, il dira s'appeler Théus Sven, il ne se rappelle de rien de ce qui s'est passé. Mais il sait qui l'avait enfermé dans le Shegma. Il s'agit d'un de ses meilleurs amis avec qui il enquêtait autrefois sur le Shegma : Daëron Lars. Il en sait plus que quiconque sur la dimension du Shegma, il sait notamment qui en est le fondateur : Il s'agit de Freedom Nadd. Un jet difficile en Savoir/érudition permet aux personnages de savoir que ce fils de la Sith est mort il y a 4400 ans. Or, celui-ci était connu pour avoir causé plus de tort après sa mort que de son vivant. Freedom avait donc créé cette dimension entre la vie et la mort pour se sauver. Il paraît clair dès lors que le Shegma est une dimension clairement Obscure. Freedom avait été réveillé par Exar Kun 1000 an plus tard et l'avait forcé à se tourner du côté Obscur pour sauver sa vie. Théus Sven dira éprouver une haine incandescente envers Daëron.

Peu à peu, les autres prisonniers du Shegma se réveilleront à la vie. Eux, auront l'impression d'avoir vécu un cauchemar. Ils se rappelleront de tout excepté de leur vie avant de pénétrer le Shegma. Etrangement, tous aspirent à une vie normale comme s'ils allaient enfin être exempt de tout problème.

Il reste à présent aux joueurs de se rendre sur Belsavis pour y affronter le Seigneur Sombre. Poussés par Gnilk et Théus qui accepteront de se joindre à eux, ils ne pourront éviter cette lourde tâche.

## **Scénario XV : le faille de Belsavis**

Les Pj vont se rendre sur Belsavis, le lieu où il savent que se trouve le Q.G. de Daëron Lars. Il vont à nouveau entrer dans le Château de Plett mais cette fois à la recherche de quelque chose et en possession du Shegma.

Un détail devra les frapper lorsque vous lirez la description suivante. La première fois qu'ils étaient venu, ils n'avaient vu que deux tours. Or, il y en a 3 :

**Vous entrez à nouveau dans l'atmosphère de Belsavis, la Puit de Plett est juste à la verticale en dessous de vous et un peu plus loin, vous apercevez déjà le château de Plett à la forme suggérant aisément une tête de mort, un détail que vous n'aviez pas remarqué lors de votre première visite... En descendant, en vous rapprochant du château, celui-ci se distingue mieux des plaines sèches de Belsavis. Finalement vous le distinguez clairement, ses trois tours érigées vers l'atmosphère, telles des griffes voulant arracher le ciel.**

Les Pj devront encore se souvenir de la description du château que vous leur aurez faites lors de leur première visite. Sinon, faites leur faire un jet de PER à leur entrée dans le Château, un tirage moyen permet de distinguer qu'une partie du mur n'est pas faite de pierre comme le reste mais bien de permabéton. Il s'agit de l'entrée d'un couloir menant à la troisième tour (voir plan).

L'astuce est en fait que le château est truffé de passages secrets. Ceux-ci sont inconnus du Mur. Ils s'ouvrent grâce à certaines pierres qui s'enfoncent activant ainsi un système d'ouverture archaïque. Ce qui est moins archaïque que le reste est le système permettant d'accéder au sous-sol. Ce dernier consiste à faire descendre les escalier de la troisième tour pour créer un escalier conduisant aux sous-sol. Il s'agit en

fait de l'ancienne entrée vers la base, elle n'est plus utilisée à présent. En revanche, les sbires de Dark Lord ont installé sur ce chemin un piège pour les curieux. Il s'agit d'une peinture en trompe-l'œil au fond d'un couloir représentant une porte. Les Pj remarqueront avec un jet facile en PER qu'il s'agit d'une fausse porte. En revanche la commande d'ouverture de celle-ci est bien réelle. Si ils l'activent le sol du couloir s'ouvrira sous leur pieds les faisant glisser le long d'un couloir dans la fosse humide d'un Dianoga.

**Dianoga** – (il s'agit du prédateur marin que Luke, Han et Leia rencontrent dans le broyeur à déchet sur l'Etoile Noire) DEX 2D, PER 3D + 1, VIG 6D. Talents spéciaux : camouflage (change de couleur pour se cacher ; Discrétion + 4D), Tentacules (la proie doit faire un jet d'opposition en VIG pour s'échapper et ne pas être emporté). Déplacement : 3 (nage). Taille : jusqu'à 3m de long.

Il est à supposer que face à une bestiole comme celle-là, les Pj préféreront fuir par la porte sur le côté. Si c'est le cas, ou s'il ne sont pas tombé dans la Fosse, tant mieux ; dans mon scénario de base, le dianoga a encore un rôle à jouer dans cette histoire. Vous pouvez évidemment transformer cette éventualité à votre guise. Les Pj devront donc traverser la base en se faisant aussi discret que possible jusqu'à arriver à l'étage inférieur où là, ce n'est vraiment plus possible. Ils arrivent dans une pièce dont les murs sont des vitres en transpacier qui donnent sur Puiplet. 5 sbires de Dark Lord, tous d'anciens Jedi désormais voué au Tyia, se trouvent également dans cette pièce. La présence de Théus et Gnilk serait profitable pour les personnages lors de ce combat.

**Sbires du Shagma** – DEX 3D, Blaster 6D, Sabre-laser 8D+1, Parade Mains Nues 5D, Esquive 7D, SAV 2D, Volonté 5D, MEC 2D, TEC 2D, VIG 3D, Combat mains nues 5D +1, PER 2D+2, Commandement 6D. FORCE : Ctrl 6D, Ss 7D, Alt 6D. Equipement : Sabre-laser(5D), médaillon de la secte du Tyia.

Dans la pièce voisine, se terre Dark Lord, complètement rongé par le Côté Obscur et le Shagma. De même que dans la pièce précédente, les murs sont des vitres en transpaciers mais celles-ci ne donnent pas sur le puits mais sur la fosse du Dianoga. Après un combat acharné, lorsqu'il ne reste plus d'espoir pour les joueurs, l'un d'eux pourrait vouloir détruire les vitres. Ce serait un beau final que de voir le Seigneur Sombre déchiqueté par le monstre auquel il donnait ses prisonniers.

Néanmoins, la destruction des vitres ne se fera pas avec un coup de blaster, il faudrait au minimum envoyé un sabre-laser dans la vitre pour faire exploser celle-ci sous la pression de l'eau. Une grenade ferait bien mieux l'affaire évidemment. Pour l'évacuation d'eau, il est possible d'imaginer un système de grille, il est logique que la pression de celle-ci emportera néanmoins les personnages.

**Daeron Lars** – DEX 4D, Blaster 8D, Parade Mains Nues 7D, Parade Arme Blanche 7D, Esquive 6D+2, Sabre-laser 11D, Sabre-laser : double sabre-laser 6D, SAV 3D, Cultures 5D, Erudition 6D+1, Volonté 10D, MEC 3D+1, Pilotage de Chasseur Stellaires 6D, TEC 2D+2, Démolition 4D+2, VIG 3D, Combat à mains nues

5D, Escalade/Saut 7D, Natation 4D+2, PER 4D, Commandement 16D, Discrétion 7D, Dissimulation 6D. Force : Ctrl 10D + 2, Ss 8D, Alt 9D. PF : 10, PCO : 20, PP : 25, PS : 40. Equipement : Double Sabre-laser (5D), Vibro-lame (Vig + 3D ; max 6D).

Tandis que les Pj auront terminé leur quête et qu'ils seront rentrés au bercail, lisez leur ceci :

**La menace du Seigneur Sombre n'est plus. L'Ordre Jedi revient peu à peu à la vie bien qu'il ait essuyé de nombreuses pertes. La peur du Seigneur Sombre semblait être plus en cause quant à la conversion des Jedi pour le Tyia que le Tyia lui-même. Les Jedi reviennent en masse sur Coruscant où les portes du Temple sont à nouveau ouvertes. Vous même, vous y êtes accueillis en tant que héros. Tandis que Gnilk est retourné sur Valgiira, retrouver sa famille, où il sera accueilli en héros comme il se doit pour le Shegmaeun, Théus est retourné sur la planète Cori où il compte méditer et se repentir de sa haine et de sa colère.**

Tandis que les Jedi célèbrent les funérailles de Recht Links, sur l'holonet, on apprend que le gouvernement a enfin trouvé une solution aux problèmes de la crise des droïdes dues au verboservo. Une nouvelle invention désignée sous le nom de bouchon d'entrave permettra de rappeler ceux-ci à l'ordre à n'importe quel moment. Mais, vous, héros dans l'ombre du sénat interstellaire, vous savez quel fut le prix à payer pour résoudre ce fâcheux problème et qu'en échange de cette merveilleuse technologie, les sénateurs ont fermé les yeux sur les agissements des Ssi-Ruuk dans la Nébuleuse de Lwhekk...