

La Croisade des Siths

Il y a longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...



Deux sombres pouvoirs ont unis leurs forces et commencées à corrompre les esprits faibles à travers la galaxie. Les seigneurs sith Exar Kun et Ulic Qel Droma, consolident leurs forces, et Kun commence à convertir des aspirants Jedi à l'esprit faible sur la planète Ossus en parlant comme un prophète.

Sachant que le très ancien Jedi bibliothécaire Odan Urr gardait en sa possession un Holocron des anciens seigneurs siths, Kun l'assassine et lui dérobe l'artefact. Lorsque les jeunes aspirants découvrent cet assassinat Kun plaide que ce sacrifice était nécessaire pour qu'ils puissent obtenir plus de savoir. Lorsqu'il retourne dans les temples Massassis sur Yavin IV, il soumet ses nouveaux apprentis par une très puissante magie Sith

Pendant ce temps, le rôle d'Ulic Qel Droma est plus stratégique, il utilise l'armée Krath dans un assaut massif sur Coruscant dans l'espoir d'usurper le pouvoir du gouvernement. Les Jedi Nomi Sunrider, Cay Qel Droma, Tott Doneeta et maître Vodo Siosk Baas et Thon unissent forces pour repousser la menace. Le côté Lumineux entoura Ulic qui fut ainsi capturé et vit ses forces s'en aller. Il fut rapidement mené au tribunal, et sa trahison choqua énormément ceux du Sénat. Pendant le procès, maître Vodo sentit une autre présence, celle de son ancien élève, Exar Kun. Quelques instants plus tard Kun pénétrait au Sénat et prenait le contrôle du président par les pouvoirs du côté obscur, Maître Vodo combattit son ancien élève au cœur du sénat. Au fur et à mesure du combat, maître Vodo perdait du terrain

sur Kun, et il fut finalement vaincu. Kun et Ulic s'en quittèrent le sénat pour rejoindre Yavin IV

- Pendant ce temps, sur une petite planète de la bordure extérieure, un message de détresse est émis à destination de la république...

- L'histoire en résumé :

- Un puissant artefact Sith est trouvé par un chevalier Jedi sur une planète de la bordure, cet artefact pourrait changer le cours de la guerre et faire pencher la balance du côté de la république, pour cette raison, le chevalier Jedi décide, malgré les dangers d'aller récupérer cet artefact lui-même, mais il est vite consumé par le pouvoir du côté obscur qui habite cet objet.

- Il décide alors d'aider les Sith à vaincre la république, pour cela il va noyauter la république et donner des informations stratégiques à l'ennemi. Le PJ ne sachant pas qu'il est passé du côté obscur viennent le sauver de sa planète et récupérer l'artefact.

- Avec l'aide de celui-ci la république prévoit de lancer une contre-attaque contre les Siths, mais le Jedi déchu prévient les Siths et utilise de l'artefact pour détruire la flotte de la république. A ce moment-là il est découvert et fuit retrouver les sombres seigneurs Exar Kun et Ulic Qel Droma sur Yavin IV.

- La république est exsangue, les PJ sont envoyés à la poursuite du fugitif pendant que les troupes se réorganisent et font face comme elles peuvent aux assauts sans cesse plus virulents des Siths. Les PJ retrouveront le traître et le mettront à mort, après cela les victoires des Siths se feront moins fréquentes et finalement ça sera l'utilisation par Exar Kun d'une arme absolue qui lui coutera la vie, à lui et à la vaste majeure partie de son armée, mais aussi à la planète mère de l'ordre Jedi, la planète Ossus.

Episode I : Un nouvel espoir

La guerre fait rage dans toute la galaxie, l'ordre en place chancelle sous les puissants assauts des seigneurs Siths, les Jedi eux-mêmes ne sont pas à l'abri, nombre d'entre eux, parmi les plus jeunes et les plus inexpérimentés, ont déjà succombés au côté obscur. C'est dans cette ambiance tendue que le chevalier Jedi **Sparon Blight**, a été dépêché sur la planète Blanaan avec son padawan **Aarin Gend** pour mener une enquête sur la possible présence de reliques de l'ancien Empire Sith. En effet, par les temps qui courent il ne fait pas bon laisser ce genre de choses à la portée du premier Sith venu. Seulement voilà entre son départ et le début de l'histoire Coruscant a été attaquée, Qel Droma arrêté puis jugé et enfin libéré par Exar Kun. Avec tout ça tout le monde avait complètement oublié les deux Jedi à l'autre bout de la galaxie. Tout espoir semble être perdu.

Quand du fond de la galaxie renaît l'espoir. Un message venant de la planète Blanaan, une petite planète forestière de la bordure extérieure, arrive sur Coruscant. Il est le conseil des Jedi. Son contenu est simple, il provient de Sparon Blight et annonce qu'il a découvert sur place quelque chose de fantastique, qui pourrait renverser le cours de la guerre, mais que les Sith sont là aussi, il ne peut pas continuer à avancer sans risquer de se faire prendre et son Padawan avec lui, par sécurité, pour ne pas prendre de risque il va détruire son vaisseau pour ne laisser d'information tombée au main des Siths. Il garde son communicateur personnel de

façon à pouvoir être joints rapidement par l'équipe de secours qui se rendra sur place. Vous l'imaginez bien l'équipe en question ce sont les PJ. Elle sera composée de : **Maître Jarvin Katari** (Humain), ses 2 padawans, **Genros Alamar** (Twi'lek) et **Charis Moonwaxer** (humain), le chevalier Jedi **Amanos Rib'wund** (Quarren), le capitaine **Rwoorkrish Wroor** (Wookiee) et le capitaine **Joras Skel'el'Coob** (humain).

La mission est simple, se rendre sur Balaan, retrouver le chevalier Sparon Blight et son padawan, les aider à atteindre l'artefact, et repartir en évitant d'être pris par les Siths. Etant donné l'importance de cette mission, le conseil a décidé d'envoyer un maître et ses deux Padawans en plus du Jedi éclaireur Amanos Rib'wund. La république a quand à elle décidé d'adjoindre les deux meilleurs capitaines de leurs forces spéciales.

Ainsi tout les six se rendent sur Balaan à bord du vaisseau le Scarlet Owl. A leur arrivée sur la planète, le vaisseau est attaqué par cinq patrouilleurs Siths, pour l'attaque surprise c'est râpé, comme dirait l'autre. Maintenant c'est sur, les Siths en faction sur la planète vont savoir qu'ils arrivent.

Une fois les patrouilleurs descendus, le scarlet Owl parviendra à se poser sans problème, le plus sage étant de se poser hors des villes afin de minimiser les risques de tomber sur une patrouille sith. Ensuite il faudra aux Pj prendre contact avec Sparon Blight. Quand ils le feront, celui ci leur indiquera qu'il est actuellement en ville, afin d'y trouver quelques renseignements sur ce qu'ils cherchent. Il leur demandera de venir les rejoindre afin qu'ils décident tous ensemble de la marche à suivre pour la suite des opérations. Une fois que cette prise de contact est faite, les PJ devraient se rendre à Tchunook, la capitale de Balaan, et l'endroit où se trouve Sparon.

Lorsqu'ils arrivent sur place, il retrouve facilement Sparon dans la cantina qu'il leur a indiqué. Il les invite à le suivre jusque chez lui afin qu'ils puissent discuter en toute quiétude. Ce que Sparon appelle chez lui c'est un vieux taudis, au fin fond de la ville dans le quartier le plus dangereux. Petite particularité de Tchunook, toutes les constructions sont faites dans un matériau appelé le bois de thulie, c'est effectivement le bois d'un arbre, mais il a l'avantage que lorsqu'il sèche, il devient aussi dur que de la pierre, et ne brûle plus.

Sparon leur présente donc les faits. Il y a 2 mois qu'il est sur cette planète, il y a un mois, alors qu'il s'apprêtait à conclure son enquête il a découvert de très anciennes ruines qui avaient la particularité de ne pas être en bois de Thulie, comme tout le reste, mais en pierre, alors il s'y est intéressé, par acquis de conscience, et il a bien fait, comme il le pensait au départ Balaan est une ancienne colonie de l'empire Sith, et les ruines sont celles d'un temple datant de l'occupation. Il a voulu enquêter plus avant mais les Siths ont débarqués à ce moment là sur la planète, et en nombre. Il a préféré ne pas attirer l'attention sur ses recherches et les a donc suspendues. Puis, il a appris que les Siths posaient beaucoup de questions à propos de ruines, il en a déduit qu'ils étaient à la recherche de la même chose que lui. C'est à ce moment là qu'il a lancé son SOS.

Les personnages perspicaces pourront s'apercevoir que le Padawan de Sparon est manquant, s'il lui pose la question, Sparon répondra que son Padawan a malheureusement été tué lorsqu'il s'est rendu au temple. Un piège visant à protéger le temple.

En fait la réalité ce n'est pas vraiment ça. Sparon a bien raconté son récit jusqu'au moment où il envoie le message, seulement voilà, Sparon est un historien et il est Jedi

sentinelle (rappelons ici que le rôle des sentinelles et de surveiller les activités du côté obscur et de ses adeptes) de surcroît, deux bonnes raisons pour lui de se rendre dans le temple malgré le danger, en apprendre plus sur l'histoire de l'empire Sith, et chasser le côté obscur partout où il se trouve.

Il y est donc allé, accompagné de son padawan et sur place il a découvert un Artefact Sith. Cet artefact est un Holocron, mais un Holocron un peu particulier. En effet, même si il remplit les fonctions classiques d'un Holocron, à savoir : transmettre le savoir, les esprits des siths contenus dedans sont ceux de 7 seigneurs Sith, tous doués pour la méditation de combat. Lorsqu'une personne possédant la méditation de combat utilise cet artefact, son pouvoir est décuplé à un niveau inimaginable.

Et c'est à ce moment là que tout a dérapé. Les sombres seigneurs, conscient d'avoir en face d'eux un Jedi et non un Siths on décidés de le corrompre au côté obscur en lui promettant l'accès des tonnes de savoir qui pourrait lui permettre plus tard de sauver la république, et il a accepté, faisant le premier pas vers le côté obscur. Lorsque son Padawan lui a fait remarqué que là n'était pas la voie du Jedi, comme Sparon ne voulait pas démordre de du fait que ces connaissances pouvaient aider la république et que Aaris ne voulait pas démordre du fait que c'était une énorme erreur, qu'il ne pouvait laisser faire cela, ils se sont battu, ce qui devait arriver arriva, Sparon fit le deuxième pas vers le côté obscur en tuant son élève.

Les seigneurs Siths le rassurèrent en lui expliquant que Aaris était trop jeune pour comprendre ces choses, que de toute façon il était trop jeune pour faire la guerre, et que c'était quelque part de la faute des Jedi si cette guerre avait lieu. Sparon acquiesça, et il rejoint le côté Obscur. Seulement voilà, à ce moment là il a déjà prévenu la république et celle ci vas lui envoyer des Jedi, probablement un maître même, mais il ne peut pas quitter la planète puisqu'il a détruit son vaisseau. Donc il a mis sur pied un plan consistant à attirer les envoyés de la république dans le temple, en même temps que les siths, puis il utiliserait l'Holocron afin de défavoriser les Jedi. Voilà, j'arrête là la digression sur le véritable plan de Sparon Blight. Tout de suite, la suite de l'histoire.

Les PJ vont donc, sur les conseils de Sparon et avec lui en guise de guide, se diriger vers le temple. En chemin Sparon utilisera les pouvoirs de la force sur les esprits des capitaines de patrouilles Siths afin de les attirer eux aussi au temple. C'est le bon moment pour gérer une avancée silencieuse à travers la forêt, à essayé d'éviter de faire du bruit, pour ne pas attirer les patrouilles. Enfin bref peu avant l'arrivée au Temple, les PJ seront repérés, et un nombre incroyable de Siths les attaquerons, leur coupant toute retraite, et les obligeant à fuir en direction des ruines. Ce qui donnera indéniablement lieu à une course poursuite dans le temple. Puis ils arriveront dans la pièce centrale où se trouve toujours l'holocron en étant toujours poursuivis cela dit les 8 portes de Pierres de la pièce se referme et bientôt les PJ entendent les tirs de Blaster sur les portes, ils seront bientôt là.

Ils devront emparer de l'holocron et trouvé un moyen sortir, et le seul qui existe c'est que quelqu'un s'en serve pour qu'ils puissent se frayer un chemin dans les ennemis qui ont presque défoncé les modestes porte des pierres. Le temps presse, une décision doit être prise, si les joueurs tardent trop, Sparon prendra la décision pour eux, il utilisera l'holocron pour l'utiliser, juste au moment où les portes cèdent. La bataille commence et la méditation de combat de Sparon fait son œuvre, retenez bien si vous n'avez pas envie de le gérer en terme de règle que la sortie doit être d'une facilité déconcertante, les sith enchaînent erreurs sur erreurs, et parfois même se tirent dessus pas accident. Il faut que les joueurs ressentent bien la

différence entre le combat juste avant, quand ils ont pénétrés dans le temple et le combat maintenant, afin qu'ils évaluent bien la toute puissante de cet artefact avant de rentrer à Coruscant pour y faire leur rapport.

Acte II : La république contre Attaque.

Cette scène débute par une séance briefing dans un vaisseau amiral, le conseil des Jedi a décidé d'aider la république en utilisant leur propre arme contre eux. Pour utiliser l'holocron le conseil a choisi Sparon Blight, parce que c'est lui qui a découvert son fonctionnement et qu'il est qui plus est doué pour la méditation de combat, ce qui est très rare. Plusieurs semaines se sont écoulées depuis l'épisode précédent, et Sparon vient voir les PJ pour les remercier de ce qu'ils ont fait. Il leur explique qu'une grande bataille va avoir lieu pour la république, et qu'il est content de voir que des pilotes tels que les PJ sont dans les rangs de la république. Lui même restera dans le vaisseau amiral afin d'utiliser sa méditation de combat pour assurer la victoire de la république.

Ensuite a lieu le briefing à proprement parlé, l'amiral de la flotte de la république fait un beau discours sur les enjeux stratégiques de cette bataille, le fait qu'elle est décisive dans la guerre contre les Siths, que c'est une attaque surprise, dont le but est de décapiter une bonne fois l'empire Siths. Il insiste sur l'importance de chacun et le courage qu'il sait héroïque de tous les pilotes de la république. Et il conclut par : Que la force soit avec vous, et se retourne discrètement vers Sparon alors que les pilotes se lèvent et de se dirigent vers leurs chasseurs. Les PJ auront également chacun leur appareil personnel. Et maintenant c'est l'heure de la bataille spatiale.

La bataille débute par une grosse surprise pour la flotte de la république, la flotte Sith les attends et elle est plus nombreuse que prévue, les chasseurs sont lancés, et le combat s'engage. Bon alors voilà comment il faut gérer la suite, au début tout se passe très bien pour la flotte de la république, malgré le fait que les Siths étaient au courant de l'attaque. Normal puisque Sparon utilise sa méditation de combat pour faire pencher la balance dans le bon sens. Ce pendant les PJ pourront remarquer deux choses, tout d'abord, les gros croiseurs restent hors de portée de tir, ne laissant que les chasseurs aller au combat, ensuite, au fur et à mesure que la bataille avance les vaisseaux de la république ont de moins en moins de chance, et les pertes augmentent, à croire que... mais oui c'est bien ça, Sparon a cessé d'utiliser sa méditation de combat. Normal puisqu'il est passé du côté obscur.

Peu après le début de la bataille, il est sorti de sa chambre de méditation, a tranché les gardes qu'il croisait et s'est dirigé vers les hangars où il a pris un vaisseau et rejoint la flotte Sith. Si cette idée ne vient pas à l'idée des PJ (et même si c'est le cas, ils recevront tous un message sur leur communicateur leur annonçant que Sparon a trahi et qu'il vient de quitter le vaisseau amiral à bord d'un chasseur et se dirige vers l'ennemi, il faut absolument l'empêcher de les atteindre pour leur faire profiter de la méditation de combat. Les PJ doivent le rattraper et le détruire. Il est important à ce stade que vous fassiez bien attention à deux choses : tout d'abord le vaisseau de Sparon ne doit pas être détruit, et ensuite il ne doit pas non plus atteindre le vaisseau amiral ennemi, quand il verra qu'il est trop endommagé, il fera un bon en hyper espace direction Yavin IV. Et là pas question pour les PJ de le suivre, la flotte de la république doit battre en retraite, elle a infligé des pertes à l'adversaire certes, mais pas suffisamment pour le décapiter.

La retraite de la flotte se pas plutôt bien, les manœuvres de l'amiral évitent un trop grand nombre de morts, mais toujours est il que c'est la queue entre les jambes que la flotte de la république repart pour Coruscant.

Episode III : La fin des Jedi

Une fois de retour sur Coruscant, un grand conseil est tenu par les hauts responsables de la république et les maîtres du conseil de Jedi afin de savoir ce qu'il convient de faire à présent, les PJ sont bien évidemment invités à participés en raison de leurs rôles dans cet affaire.

Normalement, il existe deux possibilités : soit tué Sparon soit tenter de le ramener du bon côté. Quelques soit la décision qui est prise, ce sera encore une fois aux PJ de s'en charger. En tout cas ils pourront apprendre que la dernière trajectoire enregistrée est celle pour Yavin, une planète minière aux multiples lunes.

Les PJ devraient donc se mettrent en Route pour Yavin. Une fois sur place ils parviendront à se poser sans problème, c'est ce qu'il y a au sol qui pose problème, de nombreux guerriers Massassis dirigés par Sparon et 3 autres disciples de Kun. La bataille s'engagera donc inexorablement, bien qu'il soit possible de discuter avant de se mettre des patates en pleine tronche.

Finalement, Sparon et les disciples de Kun seront tués, et ce quelque soit la clémence s PJ, ils n'ont pas d'autres choix. En effet les disciples de Kun sont possédés par des esprits d'anciens seigneurs siths. Les PJ pourront donc récupérer l'holocron et le ramener sur Ossus, afin qu'il soit mis sous clé.

De retour sur Ossus, ils seront félicités pour leur travail, les Padawans Genros Alamar et Charis Moonwaxe seront promus au rang de chevaliers Jedi, et de nouveaux padawans seront assigné à maître Katari, les deux capitaines recevront la médaille d'honneur de la république et se verront confiés des commandements.

Finalement quelques semaines après ces incidents, la guerre contre les Siths prend une ampleur dramatique. En effet ceux si ont mis la main sur un vaisseau spatiale datant de l'Empire sith avec à son bord une arme capable de transformer les soleils en super nova. Et se vaisseau ce dirige droit vers Ossus. Le PJ iront donc livrer leur dernière bataille à Ossus, pour défendre la planète mère des Jedi. Sur place la bataille semble perdue d'avance, les tirs des croiseurs et chasseurs de la république ne font rien à l'incroyable vaisseau Sith protégé par le coté obscur de la force. Exar Kun et sa compagne Aleema déclencheront l'arme ultime et le soleil d'Ossus se mettra à grossir à vu d'œil, les derniers assauts des vaisseaux de la république touchent enfin au but, mais il est trop tard, la planète Ossus sera détruite, il reste quelques secondes à vivre aux Jedi, et aux PJ, que feront ils ? Vont ils rester pour tenter jusqu'à la dernière seconde sauver un situation perdue ou vont ils fuir comme des lâches ?

De toute façon le résultat est le même, ceux qui sont restés sont morts avec Ossus, les autres survivront et pourront ainsi voir la fin de la guerre et la destruction des forces Siths, pour cette fois encore. La guerre est donc gagné, mais à quel prix ? L'ordre Jedi est presque

complètement détruit et devra se reconstruire lentement, ainsi que les siths. La république elle tiendra le coup mais avec quelques difficultés. Une fois de plus l'ordre a été rétabli dans la force, et la paix règne à nouveau sur cette galaxie lointaine, très lointaine...