

STAR WARS : SOMBRE DESTIN

Scénario du Trophée Diane de Poitiers

15-16 Mars 1997

INTRODUCTION:

Environ 30 ans après la bataille d'Endor, la galaxie a enfin retrouvé une certaine paix. L'Empire est devenu un souci de moindre importance bien qu'un certain nombre de ses adeptes se cachent dans divers systèmes de la bordure extérieure. Cependant, l'unité n'est pas de mise et de nombreuses planètes refusent encore d'adhérer au gouvernement galactique, préférant demeurer indépendantes. Bien souvent, elles sont en fait sous la direction de puissantes corporations ou de gangs de toutes sortes qui leur imposent leurs lois.

Quant aux héros de la guerre, chacun a suivi son chemin. Luke, aidé par Leia et ses enfants a fondé sur Yavin 4 une Académie Jedi. Il a ainsi formé un nouvel ordre de chevaliers chargés de protéger la galaxie. Il a aussi pris en main la formation de sa sœur et de ses neveux et nièce, Jacen, Anakin et Jayna. Ces derniers sont d'ailleurs aujourd'hui les plus puissants Jedis de la Galaxie. Mais aujourd'hui, la communauté galactique pleure celui qui a restauré l'ordre Jedi. Luke Skywalker est en effet décédé. Disparu depuis plusieurs mois, plusieurs Jedis étaient partis à sa recherche, craignant le pire. Sa dépouille fut finalement découverte dans son Aile-X à proximité d'une nébuleuse intense. Grâce à un des vaisseaux bouclier de Lando Calrissian, son appareil put être ramené. Une enquête établit que son Hyper-propulsion avait mal fonctionné et l'avait fait dévier de sa trajectoire initiale, le conduisant droit à la mort. Bien entendu, ceci peut paraître fort étrange, surtout pour des jedis connaissant des pouvoirs tels que Absorption d'Energie ou Projection télépathique. En fait, Luke avait disparu depuis plusieurs mois car, comme son père, il avait été absorbé par le côté obscur. C'est son neveu, Anakin qui le retrouva puis le combattit. Au terme de leur duel, Luke trouva la mort mais aussi la rédemption. Bien entendu, aucun des Jedi au courant de tout cela n'a voulu que cela se sache. Seuls Leia, Han, Lando, Anakin, Jacen et Jayna sont au courant. Pour tous les autres, la mort de Luke restera un mystère à part entière.

DANS CETTE AVENTURE:

Le scénario débute avec la cérémonie rendant hommage au défunt chevalier Jedi. Durant celle-ci, l'Holocron, puissant artefact de forme cubique à la fois métallique et cristallin va être dérobé. L'Holocron contient les enseignements de très anciens maîtres Jedi enregistrés grâce à d'antiques méthodes holographiques. Il intéresse donc toute personne souhaitant comprendre la Force. C'est le cas d'un Jedi Noir, LAMN KLAARNIR, qui souhaite apprendre plus de choses sur le côté obscur. Il a donc engagé un gang de cambrioleurs surdoués, les Griffs, pour effectuer le travail. Les Pjs devront donc se mettre en quête de l'Holocron pour le ramener à l'Académie. Il

leur faudra tout d'abord retrouver la trace des Griffs qui pourront alors leur dire où se trouve le Jedi noir.

LES PRINCIPAUX PNJs:

Outre Han, Leia, Jacen, Jayna et Anakin, trois Pnjs principaux interviendront:

KAIS ORORSIIS est un vieil homme vendant toute sorte de choses sur la planète Kidron (principalement des œuvres d'art, des bijoux et des meubles). On peut le considérer comme une sorte d'antiquaire. En fait, c'est un intermédiaire pour les Griffs qui non seulement revend une infime partie du butin récolté à travers la Galaxie mais qui peut aussi mettre en contact des clients potentiels avec des membres du Gang. Pour cela, il suffit de réclamer à Kais un des trois objets suivant, en sachant que plus l'objet est rare, plus le service sera efficace (et cher). Les objets sont, par ordre de rareté: un poignard cérémoniel Togorien, un Bijou Revvien ou une statue votive Hutt d'avant l'Exil. Pourquoi ? Car les poignards cérémoniels Togoriens n'existant qu'à un seul exemplaire par clan, que les Bijoux Revviens sont des plantes parasites qui ne peuvent survivre sans leur porteur, et que personne ne sait si il reste encore des statues votives Hutt datées d'avant l'Exil, c'est à dire d'avant la destruction de leur planète.

BLUUH F'HOELD est le chef du gang intergalactique des Griffs. Ce gang qui a plus de cinquante ans d'existence rassemble un très grand nombre de spécialistes en tous genres, allant de l'expert en démolition au pirate informatique, la moyenne d'âge étant de 45 ans. Tout ça pour faire les plus beaux et les plus incroyables cambriolages. Rien ne les arrête et la difficulté est un véritable challenge. Les griffs sont en particulier les spécialistes du détournement des communications des systèmes de sécurité en les remplaçant par des messages anodins lors du déclenchement des alarmes. Ils agissent toujours à découvert en cherchant à ridiculiser le plus possible les personnes qu'ils cambriolent. Cependant, ils ont un code déontologique très strict: ils ne tuent jamais leurs victimes et ne révèlent en aucun cas le nom de leurs employeurs lorsqu'ils en ont un. Ceci est en place depuis un demi siècle et leur réputation, jusqu'à maintenant n'a jamais été entachée. Enfin, ils ne ratent jamais leur coup (MJ: ces informations sont accessibles au contrebandier). Bluuh F'Hoeld quant à lui est un humain âgé de 65 ans environ. Toute sa vie il a travaillé pour les Griffs. Il en est devenu le chef il y a 5 ans environ. Une chose compte avant tout à ses yeux: le code.

Enfin, LAMN KLAARNIR est le Jedi noir qui a commandité le vol de l'Holocron. Ancien élève de Skywalker, il a succombé au côté obscur en explorant la citadelle Sith où il se réfugie désormais. Ce sont les esprits maléfiques de tous les membres de la secte enterrés ici qui ont réussi à corrompre son âme. C'est en venant dans ce même lieu pour sauver son disciple que Skywalker, déjà sensible au côté obscur par son héritage, a basculé. En volant l'Holocron Jedi, Lamn cherche à en apprendre plus sur le côté obscur pour à la fois mieux le maîtriser et donc acquérir plus de puissance mais aussi pour mieux y résister, le côté obscur ayant déjà beaucoup corrompu son corps. Lamn redoute en effet d'être absorbé définitivement, ce qui signifierait des siècles de torture pour son âme. Mais en fait, le meilleur moyen d'éviter cela est de retourner vers la Lumière.

EPISODE 1: HOMMAGE A UN CHEVALIER JEDI.

Lorsque l'appareil des Pjs sort enfin de l'hyperespace à quelques unités de Yavin 4, ceux-ci peuvent constater qu'une grande activité règne: de nombreux vaisseaux de tous types sont en orbite autour de la petite lune dont des vaisseaux de guerre (tels des destroyers stellaires toujours en usage) qui assurent la protection des différentes personnalités invitées aux cérémonies. De nombreuses navettes partent ainsi de vaisseaux plus ou moins luxueux pour entrer dans l'atmosphère de Yavin 4. Lorsque les Pjs approcheront (jet de pilotage moyen), une petite frégate militaire les abordera et leur demandera leurs identités, la destination, les laissez-passers... Il faudra environ une heure de pourparlers divers pour enfin obtenir l'autorisation d'atterrir. Une fois posé, le vaisseau est dirigé vers les hangars installés là par l'alliance quelques années plus tôt. Avant cela, les militaires font descendre tous les Pjs du vaisseau, redemandent les accréditations, confisquent les armes (sauf le Sabre-Laser du Jedi) avant de laisser libre l'accès au site de l'Académie où doit avoir lieu la cérémonie funèbre (voir le plan). Dès lors, les Pjs peuvent vaquer à leurs occupations. Le Jedi pourra ainsi aller à sa chambre ou essayer de voir les autres Jedis, s'il arrive à les trouver. Il sera cependant impossible d'approcher Leia ou l'un des autres maîtres de l'académie, ceux ci étant bien assez occupés par les préparatifs des cérémonies, la première devant d'ailleurs débiter en fin d'après-midi et durer jusqu'à tard dans la nuit. Lors de celle-ci seront rendus les honneurs militaires et civils, les honneurs Jedi devant être rendus le lendemain dans la journée au cours d'une deuxième cérémonie. Lorsqu'est annoncé le début de la cérémonie, toutes les personnes présentes sont invitées à se rendre dans la pyramide principale, au niveau de la salle du trône (cf. Star Wars 4: Un nouvel espoir). Là ont lieu toute une succession de discours vantant les mérites de ce jeune homme qui, par son courage, a permis à la rébellion de remporter de grandes batailles dont celle de Yavin où son tir fantastique réduisit à néant la terrible Etoile de la Mort. Ses qualités de pilote lui permirent à maintes reprises de triompher des escouades ennemies toujours plus nombreuses qui malgré leur supériorité matérielle ne parvinrent pas toujours et je me demande combien de MJ vont se prendre la tête pour savoir ce que j'ai pu mettre comme connerie. Les Pjs pourront voir défiler l'Amiral Ackbar, qui a pris une retraite bien méritée ou encore des compagnons de combat de Luke tels Wedge Antilles ou Biggs Darklighter...Bref! Tout cela est très émouvant mais malgré tout très éprouvant. Ainsi, à l'issue de la cérémonie, qui se termine fort tard, chacun est très heureux de regagner ses quartiers. A nouveau, on peut assister à un véritable manège de vaisseaux quittant Yavin pour les orbites basses. C'est à ce moment que les Griffs vont intervenir et dérober l'Holocron.

L'Holocron est conservé dans la bibliothèque de l'Académie qui est située dans une petite pyramide annexe (Voir plan). Un dispositif de surveillance assez sophistiqué le protège (voir plan de la bibliothèque). Il se compose de:

-Au niveau de l'entrée, qui se trouve au sommet de la pyramide et dont la porte est fermée par un verrou magnétique relié à un système d'alarme, se trouve une loge d'où l'on peut surveiller tout ce qui se passe dans la bibliothèque. Dans cette loge se trouve un droïd qui est relié au pupitre de contrôle ainsi qu'un Jedi qui assiste le droïd et doit pouvoir intervenir en cas de problème. Un sas permet d'accéder au Hall d'entrée et la loge est elle même séparée du Hall par une baie en transpacier. Elle est ainsi totalement hermétique. Un seul conduit d'aération donne sur l'extérieur. Celui-ci est équipé d'un filtre à gaz et d'un détecteur de métaux. Il peut être

éventuellement obstrué si quelque chose est détecté. Dans le Hall, un ascenseur unique permet d'accéder à l'étage inférieur où se trouve la bibliothèque. Le soir, l'ascenseur est bloqué en position basse et on ne peut le déverrouiller que depuis le pupitre de contrôle. Le Hall est d'autre part constamment sous surveillance vidéo.

-Au niveau de la bibliothèque, un droïd de surveillance effectue des rondes permanentes en transmettant instantanément ses enregistrements au pupitre de contrôle qui peut ainsi tout surveiller. L'Holocron est en lévitation au sommet d'une petite colonne, l'ensemble étant protégé par un champ de force (Dommages: 5D étourdissant, Ecran 6D). Celui-ci peut être désactivé à la fois électroniquement (code numérique) et par télékinésie (le clavier se trouve à l'intérieur de la colonne, sans aucune possibilité d'accès externe). L'ensemble du système de surveillance de la bibliothèque est relié au PC central par système radio.

Les Griff's vont intervenir de la façon suivante:

Alors que tous les appareils des invités décollent, les griff's quant à eux ont dirigé une navette vers Yavin tandis que leur appareil principal s'est placé en orbite basse au milieu des autres appareils, interceptant désormais toutes les communications de la sécurité de Yavin. Débarquant dans la jungle à environ un kilomètre de la bibliothèque, le petit groupe composé de 6 hommes dont le Jedi Noir se dirige vers l'Académie. Arrivé à la lisière de la forêt, deux des griff's vont se diriger vers les deux gardes en faction devant la bibliothèque. Ils vont alors leur dire qu'ils prennent la relève. Les gardes, intrigués contacteront le PC général mais ce seront les griff's qui leur répondront qu'ils peuvent partir et laisser leur poste. Après leur départ, le reste de l'équipe sortira alors de la jungle et se dirigera vers la pyramide. Ils monteront par l'un des escaliers puis un des hommes glissera dans le conduit d'aération un Ysalamiri, sorte de gros lézard à la peau jaune qui a la faculté d'élever un bouclier de force, empêchant ainsi le Jedi d'utiliser ses pouvoirs. Ensuite, ils vont forcer le verrou magnétique de la porte d'entrée de la bibliothèque, déclenchant l'alarme. Le signal sera intercepté par le vaisseau griff en orbite et renvoyé au PC central de Yavin, transformé. Entrant alors dans le Hall d'entrée de la bibliothèque, chaque griff étant protégé par un Ysalamiri, un griff et le Jedi noir vont tranquillement emprunter la cage d'ascenseur grâce à des plaques à répulseurs tandis que les autres griff's empêchent le Jedi de sortir en bloquant le sas. Arrivés dans la bibliothèque en ayant forcé la porte de l'ascenseur, le Griff et le Jedi vont forcer la sécurité de la colonne: Obtenant le code en utilisant un passe-numérique à laser (les lasers inoffensifs passent à travers les boucliers), le Griff le transmet au Jedi noir qui déclenche alors le mécanisme par télékinésie et récupère l'Holocron. Tous peuvent alors s'en aller tranquillement. Cependant, avant de partir, le Jedi noir va rester un peu plus longtemps. Remontant un peu après les autres, une fois que les Ysalamiris ont été éloignés, le Jedi noir tue le Jedi chargé de la surveillance de la bibliothèque grâce à son pouvoir Blesser-Tuer. Les Griff's et le Jedi noir peuvent alors quitter Yavin avec leur butin. Ce n'est que lorsque l'appareil des Griff's rétablit les communications détournées que les alarmes de l'Académie se déclenchent. Leia et ses enfants se rendent alors à la bibliothèque, imités par les gardes de la sécurité. Les Pjs devront réussir un jet facile en perception pour être réveillés par le remue ménage. Les Pjs debouts pourront alors se renseigner sur ce qui se passe et se rendre alors à la bibliothèque où les militaires ont déjà dressé un cordon de sécurité. Là ils pourront apercevoir Leia et ses enfants sortir, la mine sombre. Les Pjs ne pourront pas les approcher dans un premier temps. De plus si ils essaient de se renseigner, ils ne réussiront pas à obtenir de renseignements sur ce qui s'est passé. Et même si ils obtiennent la permission de voir Leia et ses enfants, ceux-ci

refuseront de dire quoi que ce soit. Dans tous les cas cependant, le Jedi sera convoqué pour le lendemain dans les appartements de Anakin avant la cérémonie des honneurs Jedis. Pour l'instant, l'incident est clos.

Le lendemain, au lever du soleil, tous les Jedis se retrouvent dans les appartements de Anakin Solo. Là, Leia leur montre les enregistrements vidéos et leur fait un rapport sur la situation. Le Pj Jedi apprendra donc que l'Holocron a été volé et que le chevalier Jedi chargé de sa surveillance a été tué. Les enregistrements montrent qu'il s'agit de professionnels, parfaitement entraînés et équipés. Tous étaient de race humaine et assez âgés (environ 40 ans). Un seul semblait avoir une vingtaine d'année. Les enregistrements prouvent aussi que tous les systèmes d'alarme ont parfaitement fonctionné mais que le signal n'a été transmis que bien après le départ des cambrioleurs. D'autre part, les gardes assignés à la surveillance de la bibliothèque ont quitté leur poste, remplacés par deux autres gardes. Se renseignant auprès du PC, celui-ci leur aurait dit que tout était normal. Ils sont alors partis sans se poser de question. Tout porte donc à croire que les communications ont été détournées, d'autant plus que le PC n'a jamais reçu l'appel de ces gardes. Enfin, le dernier point concerne le Jedi noir qui les accompagnait: c'est un ancien élève de Luke passé au côté obscur. Il pourrait être intéressé par l'Holocron mais rien n'est sûr. Il est aussi possible que ce soient les cambrioleurs qui l'aient "engagé". Tous les Jedis de l'Académie devront donc partir à la recherche de l'Holocron une fois les cérémonies terminées. Cependant, on ne dispose que de peu de pistes, ne sachant pas où se trouve le Jedi noir et ne sachant pas qui sont les cambrioleurs.

Avec ces informations, le contrebandier devrait réussir à reconnaître la marque des Griffs, ce qui constituera une première piste de recherche. Cependant, pour les retrouver, il devra réussir un jet moyen d'illégalité. Cela lui permettra de se rappeler qu'un des intermédiaire Griff du nom de Kais Ororsiis, personnage qu'il a un peu fréquenté, se trouve sur la planète Kidron, dans le système du même nom du secteur Elrood. A partir de cette première information, les Pjs pourront partir sur les traces des Griffs une fois la cérémonie Jedi terminée. A ce propos, la cérémonie devrait durer une ou deux heures standard maximum. Elle paraîtra totalement irréaliste au non Jedi puisque le "fantôme" de Luke dialoguera avec les Jedis présents durant une partie de la cérémonie. A vous de juger ce qu'il dira et si il parlera de ce qui lui est réellement arrivé. Une fois la cérémonie terminée, tous repartiront de leur côté dans une certaine confusion. Les Pjs pourront alors se rendre sur Kidron

EPISODE 2: SUR LES TRACES DES GRIFFS

Le système Kidron se trouve à environ 3 semaines de voyage hyperspatial de Yavin (x1). La planète vue de l'espace est très verte, les deux seuls continents n'occupant environ que 15% de la surface planétaire étant recouvert d'une jungle tropicale dense (voir résumé planétaire en annexe). La température élevée, la forte teneur en eau, ainsi que la faible gravité rendent l'atmosphère peu facilement respirable. Il est donc suggéré de porter un masque respiratoire. De plus, à cause de cette même faible gravité, les Pjs souffriront d'un malus de 1D sur toute les compétences de Dextérité et d'un bonus de 1D sur les compétences levage, escalade et saut (sauf si ils disposent de matériel spécialisé). Il y a deux villes sur Kidron: Orfa et la Haute Cité du

Refuge. C'est dans cette deuxième que se trouve Kais Ororsiis. Grande cité sous dôme au beau milieu de la jungle, protégée par des canons à ions antiorbitaux et un service d'ordre parfaitement rodé, La Haute Cité du Refuge est le type même d'endroit aimé de tous les contrebandiers et autres personnages louches de tous poils adorent. En effet, ils peuvent y trouver refuge à condition de cesser toutes leurs activités tant qu'ils y demeurent. Ils n'ont donc rien à craindre, protégés par les services de sécurité de la cité. Ainsi, s'en prendre à quelqu'un venu y trouver refuge revient à déclarer la guerre à l'ensemble de la cité. De plus, peu de lois sont en vigueur. La seule est l'interdiction de nuire à la tranquillité de la cité, ce qui signifie que seuls les meurtres ou attaques à mains armées et agressions sont interdits. Si une personne venait à ne pas respecter cette seule loi, elle serait au mieux bannie de la cité, au pire exécutée sur place. Tout le reste est autorisé. Le port d'arme prohibé n'existe donc pas.

Arrivés à proximité de Kidron, l'ordinateur de bord du vaisseau des Pjs leur donnera toutes les informations traditionnelles concernant la planète (voir fiche planétaire en annexe). Ils repèreront ainsi sans difficulté la Haute Cité du Refuge. Etrangement, ils pourront entrer dans l'atmosphère de la planète sans avoir reçu de message radio quelconque en provenance de l'astroport de la Haute Cité. Et pour cause: l'astroport de la Haute Cité est en fait une vaste clairière aménagée dans la jungle où règne la loi du plus gros. Un jet Difficile en pilotage (Très facile à demi vitesse) sera nécessaire pour se poser. Les Pjs pourront alors se rendre à la Cité en suivant un large chemin de 2 Kms de long où se côtoient Speeders en tout genre et piétons. Arrivés aux portes de la cité (au-dessus desquels se trouvent les canons à ions), les Pjs seront arrêtés par des gardes qui enregistreront leurs armes, prendront leurs identités puis les laisseront passer en les ayant informés des lois en vigueur. Sous le dôme, les Pjs feront face à une ville cosmopolite à l'architecture de tous styles. Deux grands axes perpendiculaires donnent accès aux quatre portes d'entrées de la cité tandis qu'une multitude de rues et ruelles plus ou moins larges et sinueuses sillonnent les quatre zones ainsi délimitées. Les Pjs devront dès lors se mettre à la recherche de l'intermédiaire griff, en espérant qu'il soit toujours là.

MJ: ne laissez pas les Pjs tourner trop en rond. La recherche d'un "antiquaire" tout ce qu'il y a de plus régulier ne posera guère de problème. De nombreuses bornes publiques permettront d'entreprendre cette recherche.

La boutique de Kais Ororsiis sera ouverte lorsque les Pjs arriveront devant. A l'intérieur, derrière un petit comptoir métallique enserré entre de nombreuses vitrines contenant divers bibelots et des meubles de tous genres se trouve un petit homme dégarni aux yeux gris et pétillants. Il accueillera les Pjs avec enthousiasme. Dans un premier temps, il ne se rappellera pas du contrebandier, mais cela ne devrait pas durer (à moins que vous décidiez de pimenter l'affaire en considérant que les deux personnages ne se sont jamais rencontrés). Avec un jet difficile en Illégalité, le contrebandier pourra se rappeler de la procédure à suivre pour entrer en contact avec les Griffes. Si ce jet est raté, il sera difficile de convaincre Kais de mettre les Pjs en contact avec l'organisation, les lois de la Haute Cité, je vous le rappelle, interdisant toute activité criminelle dans son enceinte. S'ils veulent réussir, il leur faudra expliquer clairement leurs raisons. Lorsqu'ils y parviendront, et quelque soit la méthode employée, tout ce que les Pjs obtiendront sera un rendez-vous pour le lendemain au même endroit. Les Pjs n'auront donc plus qu'à attendre. Le lendemain, Kais leur communiquera les coordonnées d'un système proche où ils devront

attendre un contact. Ce système se trouve à une dizaine d'heure de vol hyperspatial (x1) du système Kidron.

Environ six heures après leur arrivée à leur point de rendez-vous, les Pjs pourront voir un vaisseau de transport léger s'approcher d'eux. Tout porte à croire qu'il s'agit du rendez vous attendu. Un homme en scaphandre sortira alors de l'appareil, se dirigeant vers eux. Il demandera l'ouverture du sas par signe, glissera à l'intérieur un petit tube métallique, puis s'éloignera tranquillement. Sur les écrans de contrôle du sas, les Pjs pourront voir qu'il s'agit en fait d'un bloc de données. Le temps qu'ils le récupèrent, le "scaphandrier" aura rejoint l'autre appareil puis celui-ci s'éloignera et repassera en hyperspace. Quant au bloc de données, il contient des coordonnées astrographiques qui désignent un système stellaire de la bordure extérieure non habité.

EPISODE 3: LES GRIFFS

Une dizaine d'heure plus tard, les Pjs sortiront de l'hyperspace dans un système stellaire mort, le système Tirtis. Un pulsar puissant empêche les senseurs de leur appareil de fonctionner correctement (-4D au jet de senseur). Rien ne semble vivre dans ce système. Là aussi, il leur faudra attendre. Après plusieurs heures, leurs senseurs détecteront un important vaisseau arrivant derrière eux. Il s'agit d'un croiseur stellaire. Un tir de canons à ions paralysera leur appareil, puis, ils pourront sentir que des rayons tracteurs les attire (utilisez les caractéristiques d'un croiseur Mon Calamari). Une fois dans la soute du croiseur, On leur communiquera par radio qu'ils ne peuvent descendre et qu'ils feraient mieux de se tenir tranquille s'ils veulent arriver à destination.

Environ 3 jours plus tard, on leur communiquera qu'il leur faut sortir de leur appareil, la base des Griffis étant en vue. Sous bonne garde (les blasters sont réglés pour assommer), on les dirigera vers une navette qui quittera les soutes du croiseur. Des hublots de la navette, les Pjs pourront voir en orbite autour d'une géante gazeuse une énorme base spatiale dont la forme rappelle fortement une méduse (voir document en annexe). La navette entrera alors dans les hangars situés vers le bas de la station et les Pjs pourront descendre. Ils seront accueillis par un homme âgé qui se dirigera vers eux en leur souhaitant la bienvenue (si tout s'est bien passé). Il s'excusera pour les méthodes employées mais insistera sur la nécessité pour le gang de rester le plus discret possible. Enfin il se présentera comme étant Bluuh F'Hoeld, le chef actuel du gang. Il demandera aux Pjs de bien vouloir le suivre et les conduira vers ses bureaux situés bien plus haut dans la station. Empruntant une série de couloirs et un turboascenseur, les Pjs se rendront compte que cette base rappelle énormément l'intérieur d'un destroyer stellaire impérial (jet facile en Technique). Une fois dans son bureau, les pourparlers pourront commencer. A l'allusion du vol sur Yavin, Les Pjs pourront s'apercevoir avec un jet moyen en perception que parler de cette histoire ne fait pas du tout plaisir à Bluuh F'Hoeld (le contrebandier comprendra très bien pourquoi). Tout d'abord, il niera toute participation à cette action. Une fois que les Pjs auront réussi à lui faire cracher le morceau, il avouera facilement que c'est le Jedi qui leur a demandé de l'aider à dérober l'Holocron. Cependant, il avouera aussi que cela ne s'est dans l'ensemble assez mal passé mais il refusera de dévoiler où on peut trouver le Jedi. Il ne veut pas transgresser le code, considérant que cela déshonorerait le clan tout entier. Si les Pjs argumentent sur le fait que,

à cause du Jedi la réputation Griff a été terni, Bluuh F'Hoeld finira par leur dire qu'il a besoin de réfléchir. Il congédiera alors les Pjs, les confiant à un de ses hommes. Celui-ci leur montrera leur quartier puis le "mess" où ils pourront se restaurer. Au mess, le Jedi grâce à un jet de perception très facile pourra remarquer au milieu des autres griffs un jeune homme qu'il pourra reconnaître comme étant celui qui a participé au vol de l'Holocron grâce à un jet moyen en Perception. Grâce à son pouvoir de sens exacerbé, il pourra même entendre ce qu'il dit, et comprendre qui il est. Celui-ci est en effet furieux contre le Jedi noir et souhaiterait se venger de celui qui a terni l'honneur des Griff. Alors qu'il s'apprête à quitter le mess, les Pjs pourront l'aborder et discuter avec lui. Ils apprendront notamment qu'il est spécialiste du piratage informatique. Si les Pjs lui demandent si il sait où ils pourraient trouver le Jedi noir, il leur répondra qu'il pourrait le savoir. Cependant, il ne veut aller contre la volonté de Bluuh F'Hoeld qu'en dernier recours. Si les Pjs insistent sur le fait qu'en retrouvant le Jedi noir ils pourraient rendre aux griffs leur honneur et font ressortir son besoin de vengeance, ils passeront avec le jeune Griff l'accord suivant: si Bluuh F'Hoeld refuse de leur dire où se trouve le Jedi noir, le jeune Griff leur fournira les informations dont ils ont besoin. Une fois l'accord passé, le jeune Griff quittera la table et sortira du mess. Le lendemain, Bluuh F'Hoeld convoquera les Pjs et leur donnera sa réponse. Celle-ci reposera en fait sur l'impression que Bluuh F'Hoeld a des Pjs: s'il pense que ceux-ci sont capables de vaincre le Jedi noir, il leur indiquera l'endroit où ils peuvent trouver le Jedi noir. Sinon, il laissera faire le jeune Griff. En effet, durant tout leur séjour à la base des Griff, il a fait surveiller les Pjs. Il a ainsi pu apprendre leur rencontre avec le jeune homme au mess. Le piratage durant la nuit des données de l'ordinateur central de la base contenant les coordonnées du système où trouver le Jedi ont fini de le mettre sur la voix, d'autant plus qu'il connaît parfaitement le désir de vengeance qui anime le jeune homme. Bluuh F'Hoeld va ainsi pouvoir jouer double jeu. Il a en effet tout intérêt à ce que les Pjs aillent s'occuper du Jedi noir. Cependant, si à l'issue de leur rencontre le Jedi noir n'est pas mort, il pourrait tout à fait vouloir se venger. En leur faisant passer l'information par le jeune Griff, il s'assure ainsi une protection et pourra en cas d'échec des Pjs livrer le jeune Griff au Jedi noir, protégeant ainsi le gang. En tant que Mj, vous déciderez de la façon dont agit Bluuh F'Hoeld en fonction du comportement de vos joueurs. Si leurs personnages ont eu une attitude sage et réfléchie dans leurs rapport avec les griffs, agissant en fait en accord avec le code du Jedi (rappelez vous de l'attitude de Luke empêchant Han de se servir de son Blaster contre les Ewoks dans Le Retour Du Jedi), Bluuh F'Hoeld leur communiquera les coordonnées de l'endroit où ils peuvent trouver le Jedi. Si par contre les Pjs ont eu tendance à "rentre dans le tas" de tout ce qu'ils voyaient (ce qui d'ailleurs aura permis au Jedi de gagner quelques points du Côté Obscur), Bluuh F'Hoeld refusera de leur communiquer les coordonnées du Jedi noir.

Quelque soit la manière dont les Pjs obtiennent les coordonnées, Bluuh F'Hoeld, après leur second entretien, les fera reconduire au croiseur qui les ramènera dans le système Tirtis où ils les relacheront. Durant le voyage, le jeune Griff leur apportera les coordonnées qu'il a récupéré si besoin est.

EPISODE 4: LA CITADELLE SITH

Les Pjs arrivent dans le système Kortis une semaine plus tard (x1). C'est un système stellaire mort dont l'étoile est devenue une naine noire. L'endroit où se trouve le Jedi noir est les ruines d'une antique citadelle Sith installée sur la face cachée d'une des cinq lunes de la quatrième

planète du système, Kortis IV. Là ont été enterrés des Jedi noirs dont les esprits hantent le lieu. Le bâtiment principal est de forme rectangulaire, haut d'une vingtaine de mètres et large d'une quinzaine. La moitié manque cependant. A l'intérieur, de nombreuses et immenses statues de ces Jedi faites dans un métal noir inconnu sont installées dans des niches aménagées dans les murs. Au bout de cette grande salle, une porte, simple ouverture dans le mur donne accès à une salle de moindre taille où loge le Jedi noir. Tout autour, de ce bâtiment on peut apercevoir des statues écroulées, divers bâtiments ruinés, etc... Les Pjs se posent à une cinquantaine de mètres de ce bâtiment. Dès qu'ils débarquent, une crainte les envahit. Un lieu maudit comme celui-ci n'a rien de rassurant. Les Pjs, en entrant dans le bâtiment vont voir grandir leur appréhension. Les Pjs sensibles à la Force sentiront combien le côté obscur est puissant en ce lieu. Une peur incontrôlable les submergera. Ils gagneront alors automatiquement un point du côté Obscur. C'est alors qu'une voix venant à la fois de partout et de nulle part va se faire entendre. C'est l'esprit d'un des Jedi noirs qui leur adresse la parole: "Venez nous rejoindre, jeunes présomptueux. Notre royaume vous accueille. Amenez votre colère, admirez la puissance du côté obscur. Vous serez bientôt nos frères.". Si l'un des Pjs réagit en laissant parler sa peur ou sa colère (du style: "non, jamais!!!", je sors mon blaster et je tire partout autour de moi), il gagnera alors à nouveau un point du côté obscur. Les Pjs pourront alors entendre une explosion et constater que leur appareil est en flamme. "Maintenant, vous ne pourrez plus partir".

MJ: ceci constitue la première épreuve pour les Pjs: en fonction de la réaction de chacun, cette épreuve sera une réussite ou un échec. La colère ou la peur exprimée conduira là aussi à l'échec et se traduira par le gain d'un point du côté obscur.

La voix reprendra: "nous savons ce que vous êtes venu chercher. Si vous le voulez, avancez jusqu'au fond de notre citadelle, et admirez la puissance du Côté Obscur".

Lorsque les Pjs avanceront, ils seront chacun à leur tour assailli d'une puissante vision.

-Le contrebandier se retrouvera le jour où il s'est fait capturer par des hommes de la sécurité à la suite d'un cambriolage des Griffs. Il se voit fuir devant les gardes à la tête de ses hommes. Ils sont en train de courir dans une ruelle quand, à 20 m devant lui, il voit se dresser trois gardes de sécurité qui leur bloquent la retraite. A ce moment là, il pourra décider d'agir: soit il tire sur les gardes, soit il décide de se rendre, sachant que c'est plusieurs années de prison qui l'attendent. Si il tire sur les gardes, il gagnera alors un point du côté obscur et s'évanouira.

-Le négociant se retrouve à l'époque où il travaillait pour une puissante corporation commerciale. Alors qu'il est en voyage d'affaire à bord d'une corvette, son vaisseau est attaqué par des pirates. Mais ceux-ci ne parviennent pas à prendre le contrôle du vaisseau. Fuyant en désordre vers le sas, les pirates s'enfuient. Parmi le dernier groupe, coincé par les gardes chargés de la protection de la navette se trouve le frère du négociant. Il est en mauvaise posture et risque de se faire tuer, mis en joue par un des gardes. Le négociant peut empêcher cela. S'il ne le fait pas, il gagnera un point du côté obscur et s'évanouira.

-L'explorateur se retrouve sur sa planète d'origine. Il fuit devant les marchands d'esclaves dans la forêt. Derrière lui, il entend un appel. C'est un enfant qui lui aussi fuit devant les esclavagistes. Il demande de l'aide pour ne pas être capturé alors que les esclavagistes sont à une centaine de mètres derrière lui. Deux solutions s'offrent: soit il attend l'enfant et attire les

esclavagistes, soit il laisse l'enfant et fuit en sûreté. Si il laisse l'enfant, il gagnera un point du Côté Obscur et s'évanouira.

-Le cyberpirate se retrouve à l'époque où il exerçait son activité d'origine. Le vaisseau qu'ils viennent d'attaquer oppose une résistance terrible. Beaucoup de personnes sont mortes des deux côtés. Dans un couloir, votre petit(e) ami(e) vient de rattraper une jeune femme. Celle-ci se débat comme un beau diable quand tout à coup, votre ami(e) pousse un cri de douleur; Il (elle) s'écroule et vous pouvez apercevoir dans la main de la jeune femme la vibrolame de votre ami(e) dégoulinante de sang. A votre vue, la jeune femme tourne les talons et commence à courir. Vengerez-vous votre ami (e) ou non ? Si le personnage tire sur la jeune femme, il gagnera immédiatement un point du côté obscur et s'évanouira.

- Le teltior est en compagnie du Jedi dans la citadelle et face à eux se dresse le Jedi noir. Celui-ci s'adresse au Jedi, lui disant de le rejoindre, du côté le plus puissant, le Côté Obscur. Alors, le Jedi s'avance vers le Jedi noir et se retourne vers le Teltior. Son regard est explicite: il est désormais un Jedi noir. La colère monte en lui car sa déception est grande. Va-t-il se jeter sur son ancien ami ? S'il le fait, il gagnera immédiatement un point du Côté Obscur et s'évanouira.

-Le Jedi s'est avancé vers la porte du fond. Devant lui se dresse le Jedi noir. Son visage est profondément ridé. Le côté Obscur a beaucoup exigé de lui déjà. Il sourit. Puis il s'adresse au Pj: " Vois, tes amis sont désormais à moi." En regardant derrière lui, il voit ses compagnons allongés sur le sol. Ils se relèvent doucement et commence à se diriger vers lui. Mais leurs regard ne sont plus les mêmes. Ils passent à côté du Pj sans y prêter attention puis se mettent derrière le Jedi noir; Celui ci éclate alors de rire et dit: " Maintenant, laisse monter la haine et exploser ta colère. Tu peux me terrasser." Si le Jedi l'attaque, il gagnera un point du côté obscur et s'évanouira. Il se réveillera quelques instants plus tard dans la grande salle, ses amis à côté de lui, évanouis eux aussi. Ils se réveilleront quelques instants plus tard.