

## La fin

### Rencontre diplomatique

Quelques jours après l'opération des PJ, la situation politique devient extrêmement tendue. En effet, les Autorités du Secteur Corporatif semblent avoir eu vent de cette opération et sont mécontents que la République aie effectué une action illégale sur l'espace du Secteur Corporatif. D'autre part, la flotte envoyée vers la base ennemie n'a toujours pas donné de nouvelles. Enfin et surtout, les ennemis des Jedi, après des mois de sape, ont enfin décidé de lever le masque et d'agir à visage découvert en tant que l'organisation "La Lune Rouge". Malheureusement, ils sont en train de lancer avec succès une grande attaque sur les territoires de la République.

Dans cette atmosphère de grande effervescence, les PJ sont conviés à être présents à la rencontre diplomatique entre le Président et le Consul. En effet, ils ont une certaine responsabilité dans ce qui se passe et leur présence est bien sûr nécessaire. Cette rencontre devrait avoir lieu le soir, au sommet de la tour Organa, en présence de dignitaires et de journalistes.

Les PJ doivent emprunter un speeder jusqu'à la plate-forme principale de la tour et devraient être accueillis par le Sénateur Van Elkrim. A l'approche de la plate-forme, les PJ auront la surprise de voir que la plate-forme est presque entièrement occupée par une forte population en train d'affronter la police. Les PJ doivent prévenir le service d'ordre de leur présence afin que celle-ci leur dégage une place pour poser leur speeder. L'atterrissage est délicat si les PJ ne veulent pas faire de blessé. A leur sortie du véhicule, un jeune lieutenant tend des casques aux PJ et leur demande de le suivre jusqu'à l'intérieur du bâtiment. La traversée de la plate-forme se fait sous une pluie de déchets et de projectiles divers. Une fois en sécurité, le lieutenant leur donne quelques explications.

L'événement dont les PJ viennent d'être les témoins est de plus en plus courant à Coruscant. En effet, depuis quelques mois la population de Coruscant est sujette à des accès de violence qui entraînent des émeutes. Sur une planète aussi peuplée que Coruscant, il n'est pas rare de voir souvent des manifestations politiques ou revendicatives de toutes sortes mais en général, la violence est toujours maîtrisée par la police. Pourtant, ces derniers mois, la police ne peut plus contenir ces manifestations, comme si la population était entrée dans une sorte de frénésie incontrôlable. Il est donc normal qu'un événement comme la rencontre entre le Président et le Consul déclenche une émeute.

Note au MJ: Bien entendu, ces événements sont causés par la "Lune Rouge" qui utilise le "bleu" (1) sur Coruscant. Cette drogue, bien dosée et utilisée à grande échelle, peut rendre une population totalement incontrôlable. Si les PJ observent les émeutiers, ils peuvent apercevoir qu'ils ont tous un sourire aux lèvres, signe d'un usage abusif du "bleu".

Quelques minutes après, les PJ sont devant le Sénateur Van Elkrim dans la grande salle de conférence, au sommet de la tour. C'est une grande salle circulaire dont le plafond est un dôme transparent donnant sur le ciel. Une estrade au centre est entourée de plusieurs centaines de fauteuils où sont assis les journalistes les sénateurs et leurs invités (comme les PJ). Une mezzanine et des balcons occupés par des VIP surplombent la salle. C'est l'occasion de voir quelques personnes importantes ou déjà rencontrées dans le passé. C'est aussi l'occasion de subir les questions des reporters.

Un peu plus tard, le silence est demandé et le calme se fait. Le Président entre dans la salle, suivi quelques secondes plus tard par le Consul. Chacun des deux dignitaires sont

accompagnés par une petite suite composée par des assistants et des gardes du corps. Après les politesses d'usage, le Consul fait un petit discours bref, mais percutant:

“ Citoyens de la Nouvelle République, en tant que représentant des Autorités du Secteur Corporatif, je tiens à exprimer mon mécontentement. Ces derniers mois, vos dirigeants aidés par leur garde armée personnelle, j'ai dénommé le soit disant Ordre Jedi, ont pris des libertés inacceptables envers les peuples de la Galaxie. Il est avéré que la République a agit dans des affaires commerciales ne la concernant pas, a envoyé des hommes armés sur des systèmes neutres, a effectué des opérations d'espionnage contre le Secteur Corporatif. Grâce à la patience qui l'habite, mon peuple a toujours cherché à résoudre les conflits avec calme et justice. Mais aujourd'hui, la République a fait une erreur de trop et il est temps de prouver à la Galaxie que la République n'est plus le défenseur de la paix, mais l'instigateur de la guerre. Et ce que vous allez voir va vous le prouver. ”

Peu après, le dôme de la salle devient opaque et quand la lumière s'éteint, un faisceau holo est enclenché. En voyant les images qui sont projeté, l'assistance est consternée: Elles montrent une flotte arborant les couleurs de la République attaquer une petite flotte du Secteur Corporatif et la réduire en poussière. Il s'agit des vaisseaux qui ont été envoyés pour attaquer la base de la "Lune Rouge". Quelques minutes après le début de la projection, l'assistance commence à perdre son calme et à invectiver le Consul. Des disputes se déclenchent et un fort brouhaha envahi la salle.

Note au MJ: L'enregistrement holographique est authentique. Il s'agit d'un enregistrement effectué par un vaisseau du Secteur Corporatif qui a réussi à fuir. Néanmoins, la République n'est pas responsable. En effet, les vaisseaux envoyés à la base de la "Lune Rouge" n'étaient pas prêts et ont été capturés. La "Lune Rouge" a utilisé ces vaisseaux pour faire croire au Secteur Corporatif que la République les attaquait avec pour conséquence la rencontre entre le Président et le Consul.

Quand les lumières se rallument, le calme ne revient pas pour autant, mais tout à coup, les PJ peuvent entendre et voir des tirs de blaster. Aussitôt, des hommes tombent, la foule s'affole et c'est la cohue vers la sortie. Normalement, les PJ devraient se rendre compte que les tirs proviennent d'un balcon et intervenir rapidement pour y déloger le tireur isolé. Si les PJ décident de passer par les couloirs il faut qu'ils se frayent un passage au travers de la foule. Si les PJ décident de grimper directement au balcon, ils doivent éviter les tirs de blaster. Quand ils y arrivent enfin, ils devraient découvrir avec stupeur, outre les cadavres des occupants du balcon, que ce qui tire est un simple projecteur de laser, une arme automatique collé contre le mur. Tout cela est donc une diversion.

Pendant ce temps là, le Président et le Consul ont rapidement quitté la salle par une issue discrète. Ils sont ensemble, accompagnés par leurs escortes respectives. Malgré cela, les PJ devraient se douter que le Président est en grand danger et se précipiter à sa suite. Le PJ le plus rapide voit ainsi la plus surprenante des scènes :

Dans un couloir, une demi douzaine de personnes sont à terre, blessées ou mortes. La plupart d'entre eux sont des gardes ou des proches du président. Les gardes du Consul ont sorti leur blaster et tentent d'assassiner le Président, acculé avec le consul contre le mur. Seul un dernier garde s'interpose. Mais le plus surprenant est le personnage qui se trouve entre les deux groupes : le Wookie Blanc ! Il a son double sabre laser à la main et essaie d'intercepter les tirs de blaster.

Un jet de perception moyen permet de comprendre ce qu'il se passe. Les gardes du consul ont tendu un piège au président et sans l'intervention du Wookie Blanc, il serait déjà mort. Les gardes du consul sont en fait des hommes aux implants infiltrés dans la suite du consul à son insu. L'arrivé des PJ va les obliger à employer tous les moyens à leur disposition.

## Le Spectre se dévoile

Après un âpre combat dont le Président, le Wookie Blanc et les PJ devraient sortir vainqueurs, les PJ vont certainement se poser des questions. Le Wookie Blanc devrait en résoudre quelques-unes:

- Les PJ n'ont rien à craindre de lui. Il est ici car c'est son maître (Le Spectre) qui lui a demandé de protéger le Président contre l'attaque des hommes de la Lune Rouge.
- Le Spectre désire parlementer avec le Conseil Jedi par l'intermédiaire du Wookie Blanc aussi rapidement que possible. Les PJ ne pourront en savoir plus.

Si les PJ se montrent vraiment méfiants, le Wookie Blanc déclare se constituer prisonnier. Les PJ n'ont d'autre choix que d'accéder à sa volonté et de le conduire à l'Académie.

Après quelques heures de repos, les PJ auront la surprise de recevoir la confirmation que le Conseil Jedi accepte de se réunir et de rencontrer le Wookie Blanc. La rapidité de la décision devraient les surprendre, voire leur faire penser que les Maîtres Jedi étaient prêts bien avant que les PJ les préviennent.

Quand arrive la rencontre, cela doit être un moment émouvant et impressionnant pour les PJ. C'est la première fois qu'ils rencontrent les plus hauts personnages de l'Ordre Jedi. Il y a bien sûr Luke Skywalker, Leia Solo, Corran Horn, Kyp Durrion, mais aussi Anakin Solo, Kirana Ti de Dathomir, Cilghal de Calamari et quelques autres. Les PJ devraient sentir l'ambiance solennelle qui règne dans la salle du conseil.

Le Wookie Blanc sort alors un communicateur holographique de l'une de ses ceintures. Comme la première fois dans le Princesse Kuari, un hologramme en forme d'étoile apparaît. La voix du Spectre s'élève alors dans la salle:

- Salutation à vous, noble Conseil des Jedi. Je suis le Spectre et j'ai envoyé ici mon serviteur pour vous proposer une alliance. Certain de vos élèves sont déjà entrés en contact avec moi dans des circonstances moins amicales et doivent penser que je suis votre ennemi. Cela n'est pas le cas je vous promet. Nous avons une vision différente de la nature de la force, mais nous désirons tous la même chose : la paix dans la galaxie. Actuellement la Galaxie est menacée par un grave danger dont je suis le seul à connaître les points faibles. Je ne suis pourtant pas assez puissant pour défaire ce danger et j'ai besoin de votre aide.

” Avant tout, je dois vous conter une histoire qui a commencé il y a une centaine d'années. A cette époque, vivaient un Jedi et son élève dont le but était de voyager aux confins de la Galaxie afin d'explorer les nouveaux mondes. Un jour qu'ils s'étaient aventurés plus loin qu'aucun autre, ils tombèrent dans un piège, furent capturés et emprisonnés par un être maléfique sur une planète où le côté obscur de la force était très présent. Bien plus tard, ils apprirent que cette planète était la mythique Tund, un lieu légendaire où vivait de grands sorciers omnipotents. A l'époque, il n'en restait plus qu'un qui ne tarda pas à disparaître. Les deux Jedi se retrouvèrent seuls, sur une planète hostile et aux innombrables mystères. L'élève fut trop curieux de les découvrir et le côté obscur s'en empara. Son maître tenta de le ramener sur le bon chemin, mais sans succès puisqu'ils s'affrontèrent et le maître fut vaincu.

” L'élève mit bien longtemps à comprendre tous les mystères de la planète, puis il décida d'établir un plan destiné à prendre contrôle de la Galaxie. C'est aujourd'hui que son plan arrive à sa phase finale. Il a déjà pris la main sur plusieurs secteurs, sur des flottes immenses et sur des millions d'hommes. Son organisation "La Lune Rouge" est à deux doigts de conquérir la Galaxie

” Quand j'ai appris quelle menace pesait sur la Galaxie, j'ai décidé d'agir par moi-même et de fonder ma propre organisation pour lutter contre cette menace. Malheureusement, "La Lune Rouge" a pris trop d'ampleur et je ne peux plus agir seul. Noble Conseil Jedi, je suis ici pour vous apporter mon aide.”

Le Spectre explique en détail son plan. Il connaît l'emplacement de la planète Tund et il pense pouvoir mener une attaque. Bien sûr, la planète est bien défendue par toute une armada de drones et de vaisseaux pilotés par des équipages sous l'emprise des micro-droïds. D'autre part, le chef de la Lune Rouge a fait construire un gigantesque monolithe qui lui permet de concentrer le côté obscur et de décupler ses pouvoirs.

Le Spectre a deux parades à cela. D'abord, il sait comment empêcher les drones et les micro-droïds de fonctionner. En effet, le livre qu'il a volé aux Sii-Ruuk sur le Pricesse Kuari II, il y a un an (2), est une ancienne relique de Tund. Le Spectre a étudié ce livre et il a acquis de nouveaux pouvoirs qui lui permettent de neutraliser les drones. En ce qui concerne le monolithe, le Spectre a besoin des maîtres Jedi afin qu'ils unissent leur puissance pour contrer le côté obscur.

Pendant ce temps il est demandé aux PJ de se poser sur la planète et de d'attaquer de front la monolithe afin de le détruire.

## Attaque spatiale

Le lendemain, le plan d'action est mis au point. Une flotte composée de deux croiseurs lourds, de quatre frégates et d'une dizaine d'autres vaisseaux plus légers est prête à partir au combat. Le Général Hi Tan Yev est chargé du commandement de cette flotte. Les PJ ont le choix de se piloter des chasseurs ou un petit transport bien armé.

Les PJ devraient sentir qu'il s'agit de l'ultime bataille. Les vaisseaux impliqués dans cette bataille sont les derniers disponibles, la majorité des vaisseaux républicains sont en effet sur le champ d'opération, près du Secteur Corporatif, afin de d'endiguer l'attaque de la "Lune Rouge" sur la Galaxie. De plus, si l'attaque est une défaite, c'est la mort assurée des Jedi et par conséquent de la République.

### Description de la bataille :

Malheureusement pour les PJ, l'ensemble de la flotte n'arrive pas en même temps. Les PJ devront se battre seuls sans l'appui des navires de guerre. Mais le plus inquiétant n'est pas là car ils devront affronter des phénomènes très étranges et déconcertants.

Scène 1: Les systèmes des vaisseaux des PJ leur indiquent qu'ils sont sortis de l'hyperespace quand soudain, tous les senseurs tombent en panne. Devant leurs yeux, les pilotes ont la surprise de ne pas voir un espace étoilé, mais la surface d'un océan au milieu d'une tempête. De hautes vagues en furie se fracassent contre la coque des vaisseaux.

Les PJ devraient rapidement comprendre qu'il s'agit d'une illusion générée par leur ennemi. Néanmoins, les senseurs sont momentanément hors service. Les PJ doivent donc ne plus faire confiance à leurs yeux mais utiliser leurs pouvoirs de sens pour avoir une idée de ce qui se passe autour d'eux: Des chasseurs ennemis sont lancés à leur rencontre. Par chance, ce sont des chasseurs conventionnels, ils sont pilotés par des êtres vivants, donc les PJ ont la possibilité de sentir leur présence.

En terme de jeu, le pilote ou les canonnières doivent avoir le pouvoir de détection de vie et, à chaque round, faire un jet difficile de sens. Si le jet est réussi, le pilote peut faire son jet de pilotage avec un niveau de difficulté supplémentaire.

*Si les PJ réussissent la scène 1*, le vaisseau des PJ n'a pas ou peu de dommage au bout de dix rounds. Un croiseur lourd arrive dans le système et l'illusion disparaît. Les maîtres Jedi sont déjà en train de combattre le pouvoir du côté obscur.

*Si les PJ ratent la scène 1*, le vaisseau des PJ s'écrase sur la planète Tund, avec tout ce que cela implique (blessures supplémentaires, perte de matériel, désorientation totale.)

Scène 2: En même temps que l'arrivée des maîtres Jedi, des grappes de drones sont lancées à partir de la planète. C'est une menace bien plus dangereuse que les chasseurs. Pour les caractéristiques des drones, voir le scénario "Pêche au gros". En ce qui concerne les pilotes, ils n'ont plus de malus dû à l'illusion.

*Si les PJ réussissent la scène 2*, les vaisseaux du Spectre arrivent, et ce dernier active son pouvoir pour empêcher le contrôle des drones. Ceux-ci sont bientôt éliminés sans soucis.

*Si les PJ ratent la scène 2*, idem scène 1.

A la fin de ce combat spatial, les PJ peuvent rentrer sur le croiseur et mettre au point les derniers préparatifs pour l'attaque au sol. Malgré le contrôle du ciel acquis, le monolithe n'est pas encore à portée et la bataille est loin d'être gagnée. En effet, le monolithe génère un immense bouclier planétaire composée de force pure repoussant tout bombardement. Mais le plus inquiétant est qu'une tempête de force d'une puissance colossale est en train d'éclater non loin de la flotte. Les maîtres Jedi sont en train de contrôler le phénomène, mais la tempête s'approche lentement et inexorablement vers les navires de guerre. Il est impossible de fuir car alors, les Jedi perdraient le contrôle et la tempête rattraperait la flotte avant qu'elle passe en hyperspace.

D'après les calculs, il reste six heures avant que la tempête de force ne détruise la flotte. Les PJ ont donc le devoir d'agir avant ce laps de temps. Afin de permettre aux PJ d'atteindre la surface de la planète, les Jedi vont créer une petite lucarne dans le bouclier planétaire, mais ils ne pourront la laisser ouverte que pendant dix secondes, juste le temps à un transport de passer.

Il faut un jet de pilotage héroïque pour réussir la manœuvre et passer sous le bouclier. Une fois cela fait, les PJ devront s'approcher du monolithe en évitant des défenses anti-aériennes et se poser à proximité.

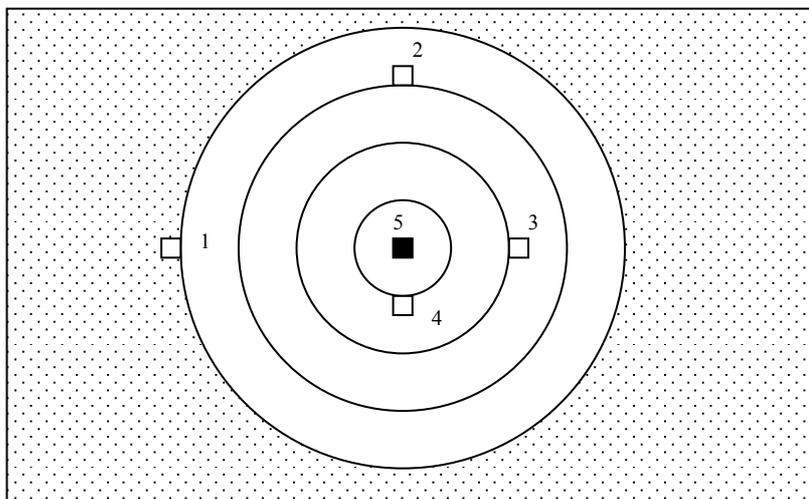
## Confrontation finale

Quel que soit l'état de santé des PJ, ils arrivent finalement à proximité du monolithe. Celui-ci fait plusieurs centaines de mètres et est entouré de quatre épaisses murailles de pierre noire. Sur chacune est bâtie une forteresse qu'il faut traverser pour atteindre le centre. Bien entendu, elles sont protégées par des gardiens qu'il faudra affronter. Après avoir abattu chacun d'entre eux, une ouverture s'ouvre sur la muraille suivante tandis que la forteresse commence à s'effondrer.

### 1. La forteresse de l'araignée

Cette forteresse est protégée par une araignée géante possédant des pouvoirs du côté obscur. Dans l'obscurité qui règne, les PJ doivent bien faire attention aux toiles tissées à travers les bâtiments. La résistance des fils est de 5D.

La mentalité de l'araignée est plutôt bestiale et instinctive. Ses caractéristiques (par rapport aux caractéristiques des hommes aux implants :) Dex +1D, Cracher de la toile 5D, Per +1D, Dissimulation/Discrétion 5D, Vig +2D, Mordre 5D (dommage 4D), Sens +1D



## 2. La forteresse de la pierre vivante

Les PJ peuvent traverser la moitié de la forteresse sans être inquiétés quand soudain, le sol se met à trembler et des tentacules commencent à apparaître. Le gardien de la forteresse est en fait un protéan géant, une créature capable de prendre toutes les formes possible. Dans la situation actuelle, la créature a pris l'apparence du sol. Le combat contre cet être est difficile car les PJ sont littéralement encerclés et sont attaqués de tous côtés.

Malgré son aspect, cette créature est intelligente et peut être attaquée mentalement. A part cela, il est possible de la détruire physiquement, mais chaque tentacule fait 4D de vigueur. Une attaque de tentacule fait 4D de dommages. La créature a en totalité 10D de vigueur (ses caractéristiques mentales sont celles des hommes aux implants)

## 3. La forteresse du vent

Le gardien de cette forteresse est une créature composée de gaz. Il a la forme d'un nuage de fumée noire mais deux yeux brillants ne font aucun doute quant à sa nature maléfique.

Cette créature n'a pas de consistance physique à proprement parler. Il est impossible de la blesser avec une arme. La seule manière de la détruire est de la décomposer molécule par molécule afin de dissiper le nuage de gaz qui la compose (des jets de télékinésie très difficile à héroïque pendant plusieurs rounds sont nécessaires). Quant à elle, elle attaque les PJ de deux manière: utiliser ses pouvoirs du côté obscur ou tenter de s'introduire dans les poumons pour asphyxier sa victime. Ses caractéristiques (par rapport aux caractéristiques des hommes aux implants :) Per +1D, Dissimulation/Discrétion 5D, Contrôle +1D, Sens +1D, Altération +1D.

## 4. La forteresse du dragon

Quand les PJ parcourent la quatrième forteresse, ils tombent nez à nez devant une immense statue d'une créature en forme de dragon des étoiles (Kadri'Ra). Ces créatures sont des êtres capables de vivre des millénaires et à la puissance physique incommensurables, puisque capable de voyager dans l'espace. Quand la statue commence à bouger, les PJ devraient comprendre que leur première impression était mauvaise et qu'ils sont bien en face d'un Kadri'Ra bien vivant.

L'attaquer serait la pire des erreurs. En effet, il a la taille et la puissance d'un vaisseau de guerre. En revanche, c'est un être intelligent et curieux. Celui-ci a d'abord l'intention d'utiliser les PJ comme distraction. Les PJ doivent donc se montrer à la hauteur. Peu à peu, les PJ devraient comprendre que le Kadri'Ra est emprisonné dans cette forteresse depuis des années et qu'il s'ennuie. A eux de trouver les arguments pour le convaincre de les aider. Quoi qu'il en soit, la discussion entre un être millénaire et quelques jeunes jedi risque d'être mouvementée.

#### 5. Le monolithe

Arrivés au pied du monolithe, les PJ peuvent apercevoir une petite porte s'ouvrir et voir sortir une personne pour chacun d'entre eux. La surprise est totale car devant eux se tiennent leurs propres clones. L'affrontement est inévitable.

Note au MJ: Pourquoi les clones des PJ ? Par deux fois le sang des PJ a pu être collecté par la "Lune Rouge" : sur la colonie minière K748 (3) et sur Coruscant (4). En ce qui concerne les caractéristiques des clones, pas besoin de se casser la tête, il suffit de prendre les mêmes que celles des PJ.

Quand les PJ en ont fini avec leurs clones (enfin, on l'espère), ils peuvent entrer dans le bâtiment pour découvrir à l'intérieur rien de moins qu'un labyrinthe inextricable. Les PJ ne tardent pas à se perdre car les murs bougent sans cesse et il est impossible de s'orienter. La seule façon de trouver un point de repère est d'utiliser ses pouvoirs de sens. En effet, les PJ pourront grâce à cela de sentir une forte présence dans un pilier central. S'ils se fraient un chemin à coup de sabre laser, ils arrivent enfin dans une petite salle remplie de matériel médical. Au milieu se trouve une espèce de cuve à bacta qui maintient en vie le corps d'un homme très vieilli et complètement décharné. Il s'agit de leur ennemi (enfin ce qu'il en reste). De nombreux câblages relient l'homme à du matériel électronique.

Un simple tir de blaser suffit à tout arrêter. Mais est-ce bien la bonne solution pour un Jedi ? Le côté obscur est si présent qu'il serait bon de ne pas commettre d'acte violent sous peine d'y succomber. Il est bien préférable de sortir l'homme de cet endroit et de le ramener. Les PJ devraient comprendre que l'homme qui est là n'est plus qu'une marionnette contrôlée par le côté obscur et que le tirer de cet endroit est la seule façon de tout faire arrêter.

Aussitôt fait, le bouclier et la tempête disparaissent. Les PJ ont intérêt à fuir rapidement car la flotte ne tarde pas à bombarder le site afin de tout anéantir. Peu après, un vaisseau vient les chercher. Il s'agit d'un transport du Spectre qui vient récupérer les PJ. Ceux-ci accueillis par ZX80 (5), un agent droïd du Spectre, puis amené sur l'un de ses croiseurs.

Lorsqu'ils s'apprêtent enfin à voir le Spectre en personne, les PJ ont la surprise de se trouver devant un gigantesque ordinateur qui se trouve au cœur du vaisseau. Le Spectre leur explique alors que c'était de lui dont il parlait devant le Conseil Jedi, et que l'homme que les PJ ont capturé est son élève. A l'époque, son élève l'avait tué, mais son esprit n'avait pas

rejoint la force et il avait réussi à survivre à l'intérieur d'un ordinateur. Désormais, il désire retrouver son élève et vivre avec lui, esprit côte à côte, dans ce vaisseau et quitter la Galaxie.

Bien entendu, les Jedi acceptent de laisser l'élève à son maître. Après avoir reçu un grand remerciement de la part du Spectre, tous les personnes présentes aperçoivent ses quatre vaisseaux quitter le système et disparaître dans l'infini de l'espace inconnu.

En ce qui concerne les PJ, le titre de Chevalier Jedi leur est acquis. Ils peuvent goûter le fruit de la victoire, mais juste brièvement. La "Lune Rouge" existe encore. Même si l'organisation a perdu son chef suprême et le contrôle de tous les micro-droïds et drones, il existe encore de nombreux hommes aux implants à affronter dans la galaxie.

Sans aucun doute, la bravoure des Jedi saura rétablir un nouvel équilibre.

(Fin)

- (1) cf. Une épée contre un blaster
- (2) cf. L'épreuve
- (3) cf. Droïd Snatchers
- (4) cf Holoréseau (dépêche du 72:4:20)