

# STAR WARS ALONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY

Sauvetage.

Ce scénario pour 3 à 5 personnages de bas niveaux (5<sup>e</sup>) tourne autour de la force. Il est donc nécessaire d'y impliquer un Jedi. Pour ma part il fait suite au scénario « *Deep Blue ou vive l'esclavage !* » fin alternative. Il est facile d'adapter ce scénario pour tous niveaux et pour un nombre plus important de joueurs. Comme à mon habitude, une grande liberté est laissée au niveau du MJ, ce dernier à donc tout intérêt à prendre connaissance de l'histoire et de laisser partir son imagination.

*(Malheureusement je n'ai pas eu le temps de terminer la mise en page et le recopiage du scénar aussi, il semble un peu bâclé à lere vue. Il faut le retravailler.)*

Pré acte....La casserole de l'espace.

Suite à leur départ de DeepBlue environ 12 heures après la fin des hostilités, leur vaisseau est pris pour cible par un croiseur de l'Alliance Intercorporation et ce au moment de passer en Hyper espace...les dommages structurels sont tel, qu'ils sont éjectés de l'hyper espace...tous les voyants sont au rouge et une dépressurisation est annoncé.

Je me sert de cet acte pour leur faire porter secours par des amis pilote ; mais rien empêche d'utiliser des contrebandiers, pirates, vaisseau de la république, de l'Alliance commerciale....Laissons les mijoter quelques heures dans leur jus en provoquant panne sur panne ; quant soudain leur amis débouche dans leur espace. (Perso j'utilise un droïd qui fera office de guide tout au long du fil rouge, c'est lui qui contactera les amis, vous retrouverez mention de ce droïd tout du long des scénars).

Leur amis effectuent l'appontage et ils repartent tous vers Coruscant, ils se préparent à calculer le saut en hyper espace quand soudain leur scanner indique un SOS venant de quelques 100 000 de milliers de kilomètres, à peine à quelques heures de voyages. Profitez de la scène de sauvetage qu'ils viennent de subir pour leur faire peser le poids de la culpabilité s'ils ne répondent pas au SOS.

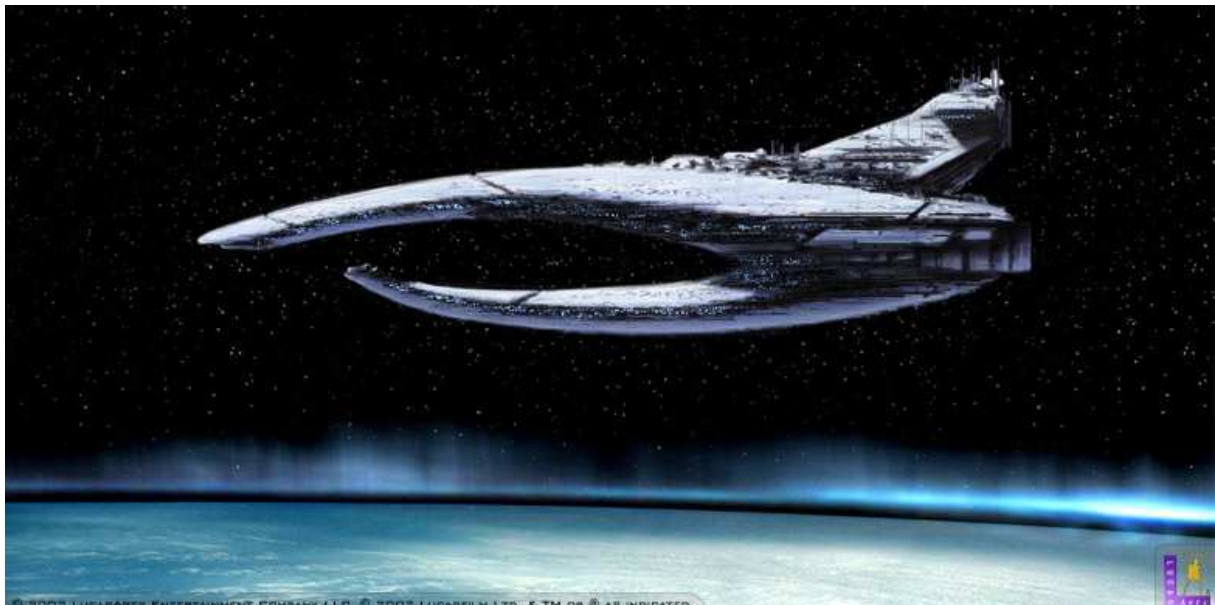
Acte 1 Et si c'était un piège...ou comment dire baleine sous graviers.

Le vaisseau des PJs abandonne donc leur casserole pour se diriger vers Korriban ; le signal vient d'une nébuleuse proche.



Les personnages arrivent sans aucun soucis à leur destination. Il passe derrière une petite lune, puis un spectacle saisissant s'offre à leurs yeux. Un vaisseau gigantesque apparaît au écran, les capteurs indique Croiseur non identifié d'une taille de 600 mètres. Son état est pitoyable et il porte les traces d'une bataille, plusieurs endroits sont détruits, la coque est éventrée, ce n'est plus qu'une épave. Le système informatique refusera d'identifier le vaisseau (et pour cause), en revanche il détectera une forme de vie en son sein, bien que faible, sûrement la source de provenance du SOS. Une extrapolation de l'ordinateur après avoir fait le tour de l'épave (du moins si les personnages y pensent) indique les capacités que devait posséder ce croiseur. Soit environ un armement de 20 quadlasers, 4 turbolasers, 2 canons à ion, 1 rayon tracteur, il devait aussi sans doute pouvoir contenir 1 escadron de chasseur.

C'est le moment que je préfère, dit la marinade, fumer une clope et laissez les réfléchir. En fait il ne sont pas très loin de la vérité, si ce n'est que c'est 2 escadrons et qu'ils omettent les 4 projecteurs de puits de gravités.



### Léviathan

4.000 ans avant la [Guerre Civile Galactique](#), la [République](#) et l'[Ordre Sith](#) se livrèrent l'une des plus féroces guerres jamais vues à l'époque. Les deux armées, composées d'innombrables bâtiments lourds et de chasseurs, s'affrontèrent en de multiples occasions. Et si les deux camps partageaient sensiblement les mêmes technologies en raison des nombreuses défections de capitaines républicains en faveur des Sith, un croiseur se distinguait à cette époque de tous les autres navires de combat : le *Léviathan* du capitaine [Saul Karath](#).

Depuis la découverte de l'[hyperpropulsion](#) tous les ingénieurs et scientifiques de la [galaxie](#) s'étaient toujours efforcés de trouver des systèmes capables de contrer la capacité des vaisseaux à s'échapper dans cette dimension, sans beaucoup de succès. Du moins jusqu'à la construction du fleuron de la flotte républicaine, le *Léviathan*. Ce croiseur lourd, en plus de posséder un armement impressionnant composé notamment de quatre [batteries de turbolasers](#) et de vingt [quadlasers](#), avait un équipement unique pour l'époque : quatre [générateurs de puits](#)

[de gravité](#). Bien qu'obsolète selon les standards actuels, ces projecteurs pouvaient facilement contrer les hyperpropulseurs de l'époque en simulant la masse d'une petite planète. Cette "ombre gravifique" avait la capacité d'empêcher tout vaisseau de pénétrer dans l'hyperespace, mais également de faire sortir tous ceux qui s'y trouvaient déjà. Un avantage décisif pour tendre des embuscades et empêcher une flotte adverse de s'échapper ...

Quand on observe les spécificités du *Léviathan*, on ne s'étonne pas de la stupeur et de l'effroi qui accompagna la décision du capitaine Karath de faire sécession et de livrer son bâtiment aux forces de [Dark Malak](#). Une fois en service dans la flotte sith, le *Léviathan* fut aménagé pour accueillir dans ses hangars deux escadrons de [chasseurs sith](#), soit 24 appareils au total. Fort heureusement pour la République, malgré la puissance du croiseur, elle parvint à défaire les forces sith et à vaincre Dark Malak. En dépit de son avancée technologique, le *Léviathan* ne put à lui tout seul infléchir le cours de l'histoire. Il laissa néanmoins en héritage les bases d'une nouvelle lignée de vaisseaux lourds spécialement dédiés à l'interdiction hyperspatiale, qui devait aboutir plusieurs millénaires plus tard aux fameux [croiseurs interditeurs Im-418](#), des vaisseaux dotés à la fois d'une bonne puissance de feu et de générateurs de puits de gravités très performants.

Laissez les personnages apponter le Léviathan en toute tranquillité, décrivons leur l'état pitoyable du navire. Dès qu'ils auront trouvés un endroit encore pressurisé passez la vitesse supérieure.

Description : « Alors que vous venez d'enlever vos combinaisons pour respirer l'air vicié mais néanmoins respirable de l'endroit le sas se referme derrière vous. Soudains sans raison apparente le pont entre vos deux navires se déchire tel une feuille, seul le un rail de maintient conserve encore votre vaisseau. Tout aussi soudainement les lumières se remettent à fonctionner et dévoile le décors. Vous ne pouvez retenir un cri de surprise. La ou il y a quelques secondes encore vos lampes torches éclairaient un trou béant vers les coursives intérieur se trouve une porte, puis un couloir le tout en parfait état. »

*Il est tant d'éclairer un peu le MJ : Ce croiseur est imprégné par le côté obscur de la force, par Malak lui même. La main qui manipule les personnages (Et qui comme le droïd nous retrouverons au fur et à mesure des aventures) souhaite faire basculer le Jedi vers le côté obscur. C'est son 1<sup>er</sup> essai, bien qu'il y ai de fortes chances qu'il échoue, il permettra à la main d'évaluer son futur ...la Force seul le sait !*

*Ainsi la main a réveillé l'ancienne puissance de Malak pour un temps, le fantôme de ce dernier reprend sa dernière mission en cours, détruire la République, objectif Coruscant. Bien sur il ne peut réussi car il n'est qu'un esprit affaibli, mais ses entrailles risques d'être un piège mortel pour les personnages ou tout au moins une porte vers le côté obscur et ténébreux de la force.*

Acte 2 Mais qu'est ce que c'est que ce Binz !?

Dorénavant les personnages vont devoir progresser dans les couloirs du Léviathan. Ils se rendront compte que l'équipage à repris du service. Ce ne sont que des projection de l'esprit de Malak, ils effectuent leur dernière tache comme on rejoue sans cesse un film sans queue ni tête. La plupart sembleront les ignorer, tels des hologrammes. Mais parfois au détour d'une salle, un disciple de Malak dont l'esprit revis de nouveau un peu, tentera de les supprimer (Il suffira alors de le toucher une seule et unique fois pour qu'il disparaisse pour environ 1 heure avant de réapparaître au même endroit).

Les personnages vont se diriger peu à peu vers la passerelle de contrôle. Le cœur du Léviathan. Ils verront alors mieux la situation. Le Léviathan est passé en Hyper Espace, un des cadrans indique une direction (Informatique DD15 Coruscant) et une arrivée prévue pour dans 2 jours et 4 heures soit 52 heures. Les personnages peuvent mettre un peu de temps à comprendre le but du Léviathan, mais quelques indices peuvent les y aider. Des hommes qui se préparent pour aller vers les chasseurs, le réarmement des tourelles, le calcul d'angle d'attaque...multipliez les jets, laissons leur l'impression de gérer la situation et passons à la vitesse supérieure.

Alors que les personnages commencent à comprendre ce qui leur arrive, l'ordinateur de bord affiche un message sur les écrans, « Intrus à bord, ordre immédiat de destruction ». Dès lors les choses vont se dérouler moins bien, les portes vont se fermer, les sas s'ouvrir, des arcs électriques se produire, des explosions, les fantômes du passé se montreront plus agressifs. Laissez vos personnages vider leur chargeurs dans le vide. Ils tenteront sans doute de pirater l'ordinateur de bord, ce qui reste la seule chose logique à faire, (récupérer leur vaisseau en hyper espace provoquerait la destruction de tout le monde).

L'ordinateur prend alors vie lorsqu'ils le piratent. *En fait ce dernier est une extension de la conscience de Malak mais ça ils ne le savent pas encore.* Il refuse tout piratage quel que soit le niveau des personnages, se reprogrammant au fur et à mesure. Ils finissent tout de même par accéder à la base de l'IA...tout devient clair, l'accès est réservé au Sith. Il faut donc être Sith pour pirater l'ordinateur. Dès lors ; les personnages peuvent penser que c'est impossible et bien qu'en théorie ils n'aient pas torts, il reste néanmoins une possibilité.

Pendant ce temps la le temps tourne, l'esprit de Malak commence de nouveau à faiblir, loin de Korriban, des avaries commencent à ressurgir, le décor se mortifie de nouveau, les piqûres de rouilles remplaçant la patine du vernis progressivement (Si les personnages sont sérieusement blessés, profitez pour rendre les fantômes moins forts).

Acte 3 J'aurai voulu devenir un Sith, pour être en haut de l'affiche.

En fouillant parmi les vastes complexes du Léviathan les personnages peuvent trouver un lieu consacré à l'entraînement Sith. Un lieu où Malak et ses lieutenants et minions faisait passer les ordures aux nouvelles recrues. Bien sûr il est évident que les personnages ne peuvent devenir Sith, mais ils peuvent être reconnus comme tel par la conscience vacillante du titan de l'espace.

L'ordalie consiste en une série d'épreuves que tous peuvent passer, mais un par un. En fait le système tombera en berne après le premier passage, mais le groupe peut aider celui qui passe l'épreuve (Un peu version Fort Boyaux) et chacun peut passer une épreuve.

Un hologramme d'un Sith « instructeur » guide façon très froide le participant.

La première est une épreuve physique tout autant que de réflexion. Dans une arène de combat se matérialise un Sith. Ce dernier manie une Vibrolame. A l'opposé de l'arène se tient une femme enchaînée. Il se jette sur le participant pour un combat des plus douloureux. Alors qu'il est mal en point il rompt le combat et se



met en tailleur, sa lame en lévitation au dessus de ses jambes. Si le personnage le tue il gagne 1 point du coté obscur pour avoir tuer un ennemi sans défense, mais il gagne aussi 1 point pour avoir sauver la femme. Si le personnage fait mine de s'approcher, le Sith lui dira « Si tu ne me tue je tue cette femme dans l'instant, si tu me tue tu passera ta première sans succès, si tu nous tue tous les deux tu passera ton épreuve avec succès ».

Voilà un cas de conscience. Et voilà les solutions. Si le personnage ne fait que tuer le Sith sans défense c'est comme si il l'avait attaqué avant qu'il ne parle, +1 obscur +1 force. Si le personnage tue les deux personnages il obtient 2 points de forces. Enfin si le personnage laisse en vie le Sith, ce dernier prend sa lame et se dirige vers la femme, si le personnage le laisser faire il gagne 1 point du coté obscur, s'il le tue a ce moment la il frappe un adversaire non désarmé, et sauve la femme et gagne 2 points de force.

La seconde épreuve consiste en une charade mortelle.

Rappel des codes pour le MJ.

- Il n'y a pas d'émotion, il n'y a que la paix
  - Il n'y a pas d'ignorance, il n'y a que le savoir
  - Il n'y a pas de passion, il n'y a que la sérénité - Il n'y a pas de mort, il n'y a que la Force.
- Code Jedi*

- Il n'y a pas de paix, il y a la colère
  - Il n'y a pas de peur, il y a le pouvoir
  - Il n'y a pas de faiblesse, il y a le Côté Obscur.
- Code Sith*

Le MJ devra réfléchir pour cette épreuve tout autant que le joueur. Le MJ devra amener le joueur à appliquer le code Sith. Pour cela il devra imaginer une scène ou le personnage sera tenté. Entre chaque « action » le code Sith retentira, seul le passage complet du code fait « réussir » l'épreuve et donne 1 point du coté obscur, il est possible de gagner un point de force si le personnage se concentre sur un code différent (genre style celui des Jedis).

Pour exemple je donne le cas du Jedi de mon groupe qui a n'en point douter passera cette épreuve.

Le Jedi entre dans l'arène, la elle revois celui qui a tué son maître « *Scénario A fond, à fond et puis...graviers* », le MJ lui demandera qu'elle est sa réaction. Si elle dégaine et arme son sabre, retentira dans l'arène : - Il n'y a pas de paix, il y a la colère.

Le combat commence, les dés sont pipés et le personnage n'arrive pas à prendre le dessus, il est même blessé et désarmé. Soudain un Sabre laser rouge apparaît devant le personnage, il irradie la puissance, si le personnage le prend, retenti dans l'arène : - Il n'y a pas de peur, il y a le pouvoir.

Le combat reprend de plus belle, le méchant tombe à terre et promet de revenir. Si le coup final est porté, retenti une dernière fois dans la salle : - Il n'y a pas de faiblesse, il y a le Côté Obscur.

La 3ème et dernière épreuve .

L'arène se forme à nouveau, la voix de l'instructeur retenti. « Si tu ne devais en tuer qu'un futur Sith, ce serait, ton élève, ton maître, ton aimé(e) » Les 3 personnages apparaissent devant le participant, poing lié en position de victime. Ne rien faire octroie 1 point de force.

Tuer n'importe lequel apporte 1 point du coté obscur et la voix site l'un des préceptes du code Sith.

Bien sur tout ceci n'est qu'illusion et les Wounds points ne peuvent être attaqué. Le personnage ayant passé avec succès les épreuves sera accepté comme Sith (A quel prix ) dans le cas inverse, il sera seulement considéré comme Recrue et recevront un identifiant 43521.

Les personnages pourront donc essayer de pirater l'ordinateur, il verront qu'il y a un code d'accès s'ils sont resté au niveau recrue. Sinon ils pourront le contourner.

Le code :

	E	9	
5	B	8	E
3	0	2	Z
	9	D	

	E	9	
3	E	5	8
b	2	Z	E
	0	9	

Les rotations doivent s'effectuer par rapport au bouton et à l'identifiant.  
La combinaison est 4 droite, 3 gauche, 5 gauche, 2 droite, 1 gauche.

Une fois l'ordinateur piraté, ce dernier tentera une ultime fois de se défendre. Alors que les personnages voient le but de la mission, se planter dans Coruscant, objectif, le Temple Jedi. Ils demandera comment les personnages comptent l'arrêter, il bloquera un max. de systèmes. Le moyen consistera à le bluffer de le détruire (les persos peuvent même tenter de le faire avec les moyens qu'ils possédants). Ainsi ils mourront mais il ne pourra accomplir sa mission... à partir de la l'ordinateur aura perdu, ne pouvant éliminer les persos et ne pouvant effectuer sa mission. Le temps passe et le vaisseau sort de l'hyper espace.

Acte 4 Bye, Bye !

Les personnages se retrouvent dans l'espace de Coruscant. Ils reçoivent bientôt des appels de la République auxquels ils ne peuvent répondre. Bientôt le vaisseau est attaqué de toute part. Pourtant il continue à avancer dans le vide de l'espace.

Une voix retenti dans leur tête ; « Le moment de la confrontation finale est arrivée, je vous attend sur le pont supérieur ».

Les personnages n'ont d'autres choix que de se rendre la bas, la structure laisse présager le pire, et leur parcours semble excaver le vaisseau derrière eux. La course s'engage. Ils arrivent enfin sur le pont supérieur. La se tient le Fantôme de Dark Malak, bien qu'affaibli par le voyage, il n'en reste pas moins un adversaire redoutable. Avant de mourir, un objet se détache de son corps, c'est un morceau de l'épave du Léviathan. Le reste marqué par le coté obscur à partir duquel tout à commencé.

« Sa voix retenti une dernière fois. Serez vous assez fort pour vous échapper et maintenir votre concentration ou tout sera t-il fini pour vous ? »

Les personnages n'ont d'autres choix que de comprendre la situation, il va falloir se concentrer sur le morceau d'épave pour faire garder l'intégrité au croiseur. Dès qu'ils essaient ils comprennent qu'ils ne peuvent y arriver. La mort les attends à moins qu'ils ne prennent un des chasseurs Sith, sortent dans l'atmosphère et contactent les forces de la République. Le croiseur se dématérialise et ils doivent poser le chasseur Sith sur le sol de Coruscant. Ce dernier disparaîtra à son tour (ils pourront récupérer leur vaisseau par la suite, un peu amoché). Multipliez les jets de pilotages, quant au Jedi, multipliez les Jets de vigueurs, de volonté pour qu'il réussisse à maintenir sa concentration.

Conclusion.

La conclusion doit être un goût amer dans la bouche, ils doivent sentir qu'ils ont été manipulés, sans pour autant savoir qui.

L'épreuve en elle même leur rapporte 2000 XP plus les XPs des combats.

Les Protagonistes.

Sith, Jedi Guardian page 343 et 344.

Malak le fantôme (je n'ai pas encore ultimates adversaries donc impro).  
Mid level Dark Side Adept page 345.

Et que la Force soit avec vous!

