

Scénario Star Wars : « Le temple oublié »

Vos PJ se retrouvent sur Brosyck III avec pour mission de prendre le commandement de la petite station rebelle qui a été édifée récemment. Ils ont pour instructions de nouer des contacts pacifiques et fructueux avec la population locale. La Rébellion voit en effet d'un très bon oeil une alliance avec le peuple des Armuriers.

Ces derniers ont en effet des compétences intéressantes tant dans le domaine technique (ils sont en effet très habiles pour améliorer les armes) que dans des compétences de la Force. Leur aide serait sans doute fort utile dans la lutte contre l'Empire : c'est pourquoi il faudrait que les PJ parviennent à vaincre la réticence de ces grands sauriens à s'engager dans ce conflit et à abandonner leur point de vue isolationniste et neutre. Pour l'instant, la base sert surtout de centre technique de modification et d'amélioration de l'armement rebelle. Plusieurs salles sont équipées de chaînes de montage pour l'armement blaster lourd ou léger.

Si vos PJ ne sont pas les mêmes que pour le premier scénario, il serait intéressant qu'ils soient mis au courant par un résumé succinct des agissements de Mac Oorbad et de Wolthan. De nombreuses autres informations au sujet du peuple des Armuriers et de leur société seront donnés dans ce second scénario.

La « base » Rebelle :

Le terme de station convient mieux à cette petite installation souterraine, proche de la plus importante agglomération brosyckienne. Les techniciens qui l'ont édifée se sont servis des cavités naturelles creusées par les écoulements de l'eau sous la surface torride de Brosyck. C'est également le seul endroit où il ne règne pas une température trop intense. Ils ont ainsi pu exploiter le réseau très important de galeries, ce qui a facilité leur tâche. La base est ainsi très discrète.

Le personnel est peu important et ne comprend qu'une quinzaine de membres. Il y a trois techniciens-opérateurs Mon Calamari qui sont chargés du fonctionnement des instruments de la salle de contrôle : senseurs, communications, armement et défenses automatiques, surveillance électronique... Ces trois là quittent rarement les sous-sols humides de la planète (cf. pp. 214/215 de la Seconde Edition).

Cinq militaires sont chargés de la défense et de l'ordre dans la station. Autrement dit, ils ne servent pas à grand chose sur le plan militaire et sont plutôt considérés comme des hommes à tout faire. Il y a un sergent grognon, **Marcus KOBZAR**, qui a déjà pas mal bourlingué et qui ne déteste pas cette petite retraite bien calme. Il est accompagné du Caporal Chef **KINSKU** et de trois troufions. Les grades ne veulent pas dire grand chose dans une base aussi réduite et tout le monde s'appelle par son prénom (attention au PJ qui commande la base et qui voudrait trop se la jouer...).

De l'équipe technique qui a construit la base, il ne reste que quatre membres chargés de l'entretien et des derniers aménagements. Les deux gros bras sont deux Wookiees, inséparables et plutôt paisibles pour des gens de leur espèce. Il y a également un Sullustain, le seul qui connaisse tous les recoins de la base. Leur chef, un humain du nom de **Raul NEMES**, est l'ami des Wookiees et le seul à pouvoir leur parler. C'est à lui seul que l'on doit confier les problèmes d'ordre technique.

Enfin, il y a très souvent à la base sept Armuriers qui ont plus ou moins épousé la cause rebelle, ce qui est peu sur 120 000 personnes... Ils apportent volontiers leur savoir et leurs connaissances et pourront renseigner vos PJ quand ils se poseront des questions sur le

peuple des Armuriers. Ce sont eux qui s'occupent de l'amélioration des blasters de la Rébellion.

L'ambiance dans la base est excellente, le moral est bon et tout le monde s'entend à merveille. La placidité des Armuriers et le fait qu'ils n'aient aucune distraction notoire n'empêchent pas les membres de la base d'avoir de nombreux loisirs. Les champignons que l'on trouve à foison dans le sous-sol de la planète fournissent un alcool pas mauvais de faible degré (ce qui permet d'en boire plus !) concocté par Kobzar et Némès. La présence abondante de l'eau offre également de nombreux moments de détente : bains, toboggans, piscines... Enfin, environ tous les 20 jours, la navette de ravitaillement apporte des nouvelles fraîches et l'équipage se débrouille toujours pour répondre aux besoins parfois bizarres des membres de la base. Les blasters modifiés sont chargés à bord et d'autres sont déchargés.

Le matériel disponible pour vos PJ est laissé à votre discrétion. Notez toutefois qu'il n'y a aucun speeder ou autre véhicule terrestre de ce type : des forces gravitationnelles fantaisistes empêchent leur fonctionnement. En ce qui concerne les blasters, vos PJ ont accès à tout l'armement désiré et modifiable par les Armuriers.

Modification des Blasters par les Armuriers : (cf. pp. 63 et 68 du *Manuel d'Instruction du Général Cracken*). La portée, la précision et les dégâts d'une arme peuvent être améliorés (cf. pp. 60/62 de la *Seconde Edition* sur les règles du Bricolage), mais cela a un coût sur la fiabilité de l'arme. Les Armuriers sont passés maîtres dans l'art de bricoler les blasters, sans que cela n'abîme les armes. La fiabilité est excellente et l'arme tombe même moins souvent en panne (ex. sur un échec critique).

L'histoire en quelques mots :

Chefs d'une station rebelle camouflée sur la reculée planète Brosysck, vos PJ voient débarqués une délégation impériale qui semble n'être que de passage et qui est à la recherche de quelque chose. Ils vont découvrir celle-ci dans les mystérieuses montagnes du nord. Il s'agit d'un tombeau Sith millénaire renfermant de puissants et dangereux secrets. Vos PJ vont devoir affronter l'esprit dégénéré du **Seigneur Sith GOLDMAR** et faire face à un mystérieux guerrier Jedi qui semble doué d'ubiquité...

Il serait bon de faire jouer quelques scènes de la vie quotidienne à la base afin de familiariser vos joueurs à leur nouvelle maison , à les lier aux PNJ.

Introduction :

Vos PJ coulent une nouvelle fois des jours tranquilles (trop ?) dans leur petite base, quand tout à coup retenti l'alerte : les senseurs internes ont recensés une présence intrus dans la base au niveau 2, celui des entrepôts. Ce n'est pas la première fois que cela arrive : il s'agit sûrement d'une de ces sales bestioles des sous-sols que les Brosicks aiment à manger. Elles s'infiltrèrent dans la base par des petits passages que Némès tente de repérer et de boucher.

Le niveau 2, c'est exactement là que se trouvent vos PJ en ce début d'aventure ! Ils aperçoivent en effet la petite créature albinos qui traverse furtivement les couloirs. Ils peuvent facilement la rattraper avant qu'elle ne fasse des dégâts dans les installations électriques ou dans les réserves de nourriture. Chose étrange, lorsque les PJ la prennent en chasse, la porte de l'entrepôt E3 s'ouvre alors que toutes les portes automatiques de la base sont programmées pour ne pas laisser l'accès à ces bestioles...

Quand les PJ entrent dans la pièce, ils ne remarquent tout d'abord rien d'anormal : il y a là quelques caisses de vivres et des réserves d'eau. La pièce n'est pas très vaste et a été aménagée dans une grotte naturelle. C'est alors que le mur du fond brille d'un vif éclat et que des signes étranges et mouvants se dessinent à sa surface (jet en PER pour les retenir). Les PJ aveuglés voient soudain avec horreur un Grizmoon albinos se jeter vivement sur eux !

Ils sont en fait victimes d'une illusion lancée par l'esprit de GOLDMAR (voir plus loin), bien que les dégâts infligés par la bête soient eux parfaitement réels. Si ils appellent à l'aide, des gardes désemparés entreront dans la pièce mais ne sauront pas sur quoi tirer, ne voyant rien. L'illusion stoppe d'elle même au bout de 5 rounds. Les PJ contemplent alors le corps ensanglanté de leur ennemi, une simple petite bestiole...

- Le Grizmoon :

C'est une sorte de grand singe haut de 3,5 m. à la fourrure bleue et au cuir très épais. L'espèce a longtemps disputé la suprématie du satellite originel des Armuriers avant que ces derniers ne la réduisent à l'état de reliquat exposé dans des zoos ou les jardins privés. Le cri terrifiant de cet animal n'a d'égal que sa force physique pour glacer le sang de n'importe quel PJ en mal de sensations fortes...

Le Grizmoon Albinos fait parti des contes et légendes prisés par le peuple des Armuriers. Il est vénéré et son apparition est souvent annonciatrice de malheurs très graves pour ceux qui l'ont vue. Si vos PJ tentent de se renseigner plus avant sur ces légendes, n'hésitez pas à leur sortir des dictons à bon marché en plaçant dedans « Selon l'œuf divin... ».

Type : prédateur des jungles

Dextérité : 3D+1

Perception : 3D

Vigueur : 6D

Taille : 3,5 m.

Talents spéciaux :

Griffes. Dommages : VIG+2

Crocs. Dommages : VIG+1

Armure. +1D de protection.

Déplacement : 12

Devine qui vient dîner ? :

Ils n'ont que peu de temps pour se poser des questions ou pour panser leurs éventuelles blessures. En effet, peu après cet incident, les senseurs extérieurs sont à leur tour en alerte. L'un des techniciens Mon Cals appelle les PJ sur intercom : il vient de repérer un croiseur impérial et son escorte à leur sortie de l'hyperespace ; ils se dirigent tout droit sur Brosyck. La base est automatiquement verrouillée, les communications coupées, les défenses activées.

Environ une heure plus tard, une navette impériale se pose sans heurt vers la plus grosse bourgade de la planète, Broosaar. Vos PJ peuvent assister discrètement à son arrivée en se déguisant et en empruntant le réseau souterrain de communication de la planète.

Le sas de la navette s'ouvre. Des troupes de choc débarquent et forment rapidement une haie d'honneur devant laquelle passent un Impérial en costume d'apparat et ses deux gardes du corps, ainsi qu'un mystérieux personnage en toge sombre d'environ 2,30 m, avec une capuche rabattue sur le visage.

VAN D'AAL, le doyen du peuple des Armuriers, accueille le dignitaire Impérial au nom de tous, lui souhaitant la bienvenue. Il prononce alors un discours succinct sur la neutralité des Armuriers.

L'Impérial se présente à son tour d'une voix nasillarde : « Je suis **DESTY SENEX**, envoyé spécial de sa majesté l'Empereur. Je viens aujourd'hui à vous pour nouer des contacts pacifiques et fructueux, ainsi que pour vous garantir le soutien de l'Empire et de sa

formidable puissance face aux activistes et dangereux membres de la Rébellion .» Van D'aal invite la délégation impériale à l'intérieur de sa demeure.

Cela a de quoi surprendre vos PJ : l'Empire s'est toujours désintéressé des planètes telles que Broosyck, lointaines des routes traditionnelles du commerce galactique et n'ayant rien à offrir que du sable et de la chaleur... Au premier abord, les placides Armuriers sont d'un calme affligeant face à ce qui apparaît être la soumission de leur planète à l'ordre impérial.

Agissons avec discrétion :

Les Impériaux ne tardent pas à s'installer : des chasseurs TiE survolent en permanence la planète et son satellite ; un camp a été érigé à la bordure de Broosaar. Ils ont cependant du mal à faire voler des vaisseaux de surface : c'est pourquoi ils ont emmené avec eux une douzaine de Dewbacks de Tatooine.

Il n'y a à la surface de Broosyck qu'une cinquantaine de soldats. Les patrouilles sont rares et vos PJ peuvent aller et venir librement grâce au réseau de liaisons souterraines que les Armuriers ont dissimulé aux Impériaux.

Ce qu'apprennent vos PJ : les Impériaux ont certifié à Van D'aal qu'ils ne resteront que peu de temps. Ils lui ont dit être à la recherche d'un « élément précieux à leurs yeux et sans importance pour les brosyckiens... » Contre l'aide des Armuriers dans leurs recherches, Desty Senex est prêt à les dédommager. Van D'aal lui a promis son aide mais sans rien lui demander en échange. Vos PJ apprennent donc qu'une expédition est prévue, pour un lieu qui reste pour l'instant inconnu. Selon les conversations recueillies auprès des Armuriers ou même directement auprès des Impériaux (cf. Que vont faire les PJ ?), les recherches sont en cours et sont menées par l'étrange personnage encapuchonné.

Le camp Impérial : il s'agit d'une dizaine de tentes rigides de grandes dimensions et qui protègent les Impériaux du climat hostile de la planète. Un périmètre de sécurité a été établi tout autour avec des patrouilles de dewbacks et des appareils sommaires de détection. Les relèves de soldats sont effectuées matin et soir par des navettes, jusqu'aux vaisseaux restés en orbite. La présence impériale est donc pour l'instant insignifiante et presque supportable, du moins tant qu'il ne se produit pas d'incident notoire... ce qui dépend en partie de vos PJ !

Note :

Les PJ sensibles à la Force font tous le même rêve : ils voient des centaines de vaisseaux aux formes bizarres, de conception très ancienne. Ces vaisseaux sont remplis de grands seigneurs de guerre, des Jedi des temps anciens ! Tous se dirigent à l'assaut d'un seul homme, retranché sur sa planète... Broosyck !

Vos PJ se réveillent en sursaut et sont remplis de peur, de haine et de colère pendant un bref instant. Si il y a un apprenti Jedi parmi eux, il capte la présence fugace d'un Jedi sombre tout proche.

Que vont faire vos PJ ?

Eh oui, que peuvent-ils bien faire ? Leur base est désormais coupée de la Rébellion : juste avant de coupé le communicateur subspatial, un bref message codé a prévenu les autorités rebelles de l'arrivée de troupes impériales. Les prochains convois d'armes seront donc retardés en attendant la fin des problèmes. En théorie, vos PJ n'ont plus qu'à couler des jours tranquilles et discrets bien cachés dans leur base secrète ! Si telle est leur décision, il est de votre devoir de les faire se remuer le popotin : les PNJ sont là pour cela. Ils peuvent inciter

les PJ à tenter des actions commandos dans l'enceinte impériale pour se renseigner sur le véritable but de leur venue.

Tenter de pénétrer dans le camp des impériaux pour y recueillir des informations est plus intéressant que de donner les renseignements à vos PJ par l'intermédiaire des Armuriers. Il serait aisé pour eux de capturer une patrouille et de l'interroger ; ou bien encore de prendre sa place et de discuter tranquillement sous une tente avec des « collègues ». Ils peuvent également surprendre une conversation entre le mystérieux encapuchonné et le dirigeant impérial au sujet des recherches qui n'avancent pas (cf. Le Jedi sombre). Enfin, ils peuvent tout simplement apercevoir que tous les soirs, l'homme en toge descend avec la relève du soir et part en direction du désert, avec seulement pour garde 3 techniciens et quelques instruments de mesure.

En cas de contact sérieux avec les Impériaux, c'est à dire incident grave avec mort d'homme par exemple, l'attitude de ces derniers change du tout au tout. Dès le lendemain, d'importantes escouades de soldats de choc sont amenées à la surface ; une partie de la population est « invitée » à bord du croiseur impérial ; les patrouilles sont plus hostiles et les contrôles plus fréquents.

Enfin, si vos PJ ont été plus qu'imprudents dans leurs manoeuvres, n'hésitez pas à faire découvrir à vos « amis impériaux » la cachette de la base rebelle. Cela peut donner lieu à un affrontement intéressant et à une fuite éperdue des PJ dans les couloirs souterrains. Leur capture est même souhaitable pour la suite de l'aventure, bien que non indispensable. Elle peut survenir à tout moment, mais laissez leur l'occasion de se défendre, organisez une course poursuite...

Le Jedi sombre :

Tous les soirs depuis l'arrivée du croiseur impérial, l'homme à la capuche et trois impériaux sortent du camp et se dirigent dans le désert. Ils parcourent environ 500 m pour être tout à fait isolés du camp et de la bourgade proche. Les trois techniciens s'installent en haut d'une dune pendant que le mystérieux géant descend au fond d'une cuvette naturelle. Là, il s'agenouille et semble prier sous le magnifique ciel étoilé de Broosyck, uniquement éclairé par les étoiles et la lune verte.

Cet être qui prie et qui semble sans défense à vos naïfs PJ est en fait un Jedi sombre formé par l'Empereur lui même et qui répond au nom de **BALASTRI'I**. Ce nom a une consonance brosyckienne et ce n'est pas pour rien : Balastri'i est en effet un Armurier. Il est issu de la dernière couvée, celle qui fut volée par Wolthan et Mac Oorbad. Une partie de cette couvée fut sauvée, tandis qu'une autre tombait aux mains de l'Empire.

Les PJ peuvent tenter de suivre cet inoffensif personnage, ou même tenter de le capturer. Ils auront alors affaire à un Jedi mécontent, et si ils parviennent à avoir le dessus, à son frère jumeau. Le suivre et l'observer est cependant la meilleure solution.

Ils le trouvent en pleine méditation au fond de la cuvette de sable. Le surprendre est donc particulièrement difficile, tout comme il est très difficile de déceler la présence de son frère. Balastri'i reste un long moment en prière, capuche toujours rabattue sur la tête, quand tout à coup il laisse échapper un long rire. Il se relève alors lentement et ramène sa capuche sur ses épaules, révélant ainsi son visage aux PJ consternés. Debout entre les dunes de sable de sa planète natale, il déclare d'une voix forte : « Enfin ! Enfin le secret de Broosyck est à nous ! Avec ce pouvoir, nul ne pourra nous arrêter : ni la Rébellion, ni même l'Empereur. J'ai enfin pu localiser l'endroit exact de sa cachette, malgré toutes les barrières mentales qu'il avait dressé. Dès demain nous partons à la conquête de l'univers ! ».

Si les PJ le laissent partir et tentent de le suivre jusqu'au camp Impérial, ils sont attaqués par le jumeau de Balastrî'i. Celui-ci se contente de les harceler et attend que les bruits du combat attirent les soldats impériaux. Vos PJ sont contraints à la fuite ou à l'affrontement et à la capture. Si ce dernier cas se produit, ils sont brièvement interrogés sur leur présence sur Broosyck. En cas de bourde ou s'ils révèlent leur appartenance à l'Alliance, l'interrogatoire est plus poussé et il leur faut résister pour ne pas révéler la cachette de la base rebelle.

Si vos PJ n'ont pas voulu suivre Balastrî'i dans le désert et ont préféré s'introduire dans le camp impérial pour y surprendre des conversations, ils assistent à son retour triomphal et à sa conversation avec Desty Senex sur le pont de débarquement de la navette venue le chercher. Les PJ apprennent alors qu'une expédition partira dès le lendemain pour la haute barrière montagneuse du nord.

Balastrî'i et son Jumeau :

Ce Jedi a en effet plus d'un secret : il est un cas unique de gémellité dans l'histoire du peuple des Armuriers. Produit des manipulations des scientifiques de l'Empereur, il se trouve être issu du même œuf que son frère jumeau, ce qui est impossible dans la nature. Conséquence, ils se ressemblent en tous points, tout comme leurs perles, ce qui là encore est impossible en théorie. Chaque perle, artefact sensible à la Force, est en effet unique par sa couleur, sa grosseur, sa forme... Toujours est-il que ces deux frères ont été entraînés par l'Empereur et se sont révélés très puissants dans le domaine de la Force. Palpatine a alors décidé que l'un d'entre eux resterait dans l'ombre de son frère, toujours présent pour le défendre, arme mortelle toujours dissimulée au regard de son ennemi. Ainsi, même Desty Senex ignore sa présence permanente aux côtés de son jumeau.

Autre particularité des deux frères, ils se battent tous les deux avec un sabre laser dans chaque main, de taille inférieure à ce que l'on voit habituellement. Outre l'avantage de se battre avec deux armes et un certain effet visuel qui peut surprendre l'adversaire, leur parfaite maîtrise de ces deux armes leur permet d'effectuer deux attaques par round sans enlever 1D à leur code dé total.

DEX 4D, *Sabre Laser / Parade Mains nues / Esquive / Blaster* : 6D

SAV 2D, *Volonté* 3D

MEC 2D

PER 4D, *Commandement* 4D+1, *Dissimulation* 5D

VIG 4D

TEC 3D

Points de personnage : 12

Points de Force : 2

Points du côté obscur : 3

Déplacement : 10

Contrôle et Sens 4D

Altération 2D

Son jumeau a **Altération** à 4D et *Dissimulation* à 8D.

Sabres Laser ; vert sombre et de taille réduite : **Difficulté** : 15 ; **Dommages** : 4D+1.

Expédition vers les montagnes du nord :

Vos PJ ont dû se renseigner auprès de leurs amis Armuriers pour comprendre de nombreux points obscurs de cette affaire. Par exemple, qui est ce mystérieux Jedi

brosyckien ? Est-il possible qu'il est un frère jumeau qui possède une perle identique autour du cou ? Quel est le secret de Broosyck ? Que renferment les montagnes du nord ? Et puis c'était quoi ce Grizmoon albinos du début ? Qui a fini les cookies et le Coca pendant que j'étais aux toilettes ?

Il est évident que les réponses seront peu nombreuses par rapport au nombre de questions posées. D'autant plus que c'est vous qui répondrez à ces interrogations. En tout cas, il serait bon que vos PJ s'interrogent de la sorte et ne foncent pas tête baissée pour une fois.

Les montagnes du nord sont encore un mystère de plus de cette planète. Un puissant champ magnétique en empêche le survol par n'importe quel appareil. C'est pourquoi l'expédition des impériaux se fait à pied et à dos de Dewbacks. Elle se compose d'une dizaine de ces charmantes bestioles, avec une quarantaine de soldats impériaux, Desty Senex et Balastri'i, ainsi qu'un quinzaine d'Armuriers qui servent de porteurs et de guides.

Vos PJ peuvent faire partie de cette expédition si ils ont été capturés à un moment ou à un autre de l'aventure. Sinon, ils peuvent discrètement suivre les marcheurs de loin, de dune en dune. Ils peuvent même tenter de les devancer, mais la destination finale des impériaux leur est inconnue et les montagnes sont vastes.

Le voyage vers le nord ne dure que trois jours, mais c'est déjà beaucoup sous le soleil accablant de Broosyck. Après ces trois journées éprouvantes, la petite troupe n'est pas mécontente de voir se profiler à l'horizon la masse imposante des noires montagnes du nord. Encore quelques efforts et le but sera atteint.

C'est alors que se produit un étrange phénomène visuel : sous l'effet de la chaleur, ou bien est-ce la fatigue, la montagne semble bouger, s'élever dans les airs. Au bout d'un moment, vos PJ discernent des milliers de points volants responsables de cette illusion. En se rapprochant, ces volatiles font un bruit inquiétant, un genre de croassement funeste.

Les Armuriers participant à l'expédition s'arrêtent et sortent placidement leurs blasters, se préparant au combat contre ce qu'ils nomment des **Sterns**. Ce sont les oiseaux sacrés de cette montagne qui est pour le peuple de Brosyck un lieu tabou.

L'attaque de ces volatiles est l'occasion rêvée par vos PJ pour s'enfuir s'ils sont retenus prisonniers. En effet, c'est la panique qui règne dans les rangs impériaux. Ces charmantes bestioles semblent résister aux tirs des blasters traditionnels : il faut les toucher au moins deux ou trois fois pour les abattre, alors que les brosyckiens de l'expédition font un carnage avec leurs blasters modifiés. Le Jedi sombre fait également le ménage autour de lui grâce à ses deux sabres laser. Il semble également réciter de mystérieuses incantations dans une langue obscure : après quelques rounds, les Sterns rompent le combat et retournent vers leurs montagnes.

Vos PJ n'ont donc qu'à profiter de la confusion générale pour fuir. Faites attaquer leur garde par des Sterns ; un dewback affolé s'enfuit en direction des montagnes avec les PJ enchaînés derrière lui... Il faudrait en effet que vos PJ parviennent à la montagne avant les Impériaux : la direction de fuite est donc toute indiquée.

Si vos PJ n'étaient pas prisonniers, ils sont également victimes des attaques des Sterns. Il faut donc espérer qu'ils ont fait modifier leurs armes par les Armuriers. Malheureusement, leurs tirs révéleront leur présence aux impériaux, qui, une fois débarrassés des Sterns, leur donneront la chasse. Vos PJ devront donc les distancer et tenter de les semer dans les montagnes.

- Les Sterns :

Ces créatures sont les défenseurs du tombeau de Goldmar. En échange de cette protection, le Seigneur Sith leur a octroyé le don de résister aux coups de blasters. C'est pour cela que les Armuriers ont toujours modifié les leurs.

Type : charognard des montagnes

DEX 4D

PER 3D

VIG 3D

Talents spéciaux :

Résistance particulière aux blasters traditionnels (+ 2D en VIG quand ils sont touchés par ces armes).

Serres : Dommages : VIG + 1D. Le Stern tente de s'accrocher à sa victime (jet en DEX difficile) avant de lui donner des coups de son *bec acéré* (dommages : VIG +2D).

Le temple oublié :

Parvenus aux pieds des montagnes, les Armuriers qui accompagnent éventuellement les PJ ainsi que ceux qui sont avec l'expédition des Impériaux, refusent d'aller plus avant et préfèrent attendre sur place. Devant cela, Desty Senex laisse quelques soldats en arrière avec eux et pénètre avec Balastr'i et seulement quinze soldats dans le long défilé qui mène au cœur des montagnes.

Vos PJ les ont en théorie devancés. Le défilé est long d'environ 1 km, bordé d'immenses parois verticales. Imaginez pour les décrire les ruines de Petra (cf. Indiana Jones III). Après quelques centaines de mètre, vos PJ découvrent avec horreur que ces parois sont constellées de crânes, humains et extra-terrestres... Enfin, au bout du défilé se trouve une majestueuse porte, ornée elle aussi de crânes et de frises funèbres. Il serait bon que vos PJ s'attardent quelques instants sur ces frises (jet Très Difficile en Erudition) pour comprendre enfin la raison de la venue des Impériaux.

Succinctement, ces frises décrivent la vie de Brosyck III dans un lointain passé. Les PJ reconnaissent facilement les ancêtres des Armuriers luttant pour gagner la première place de la chaîne alimentaire. Puis vint un homme dans un vaisseau de lumière. Il enseigna aux Armuriers la façon de voyager dans les étoiles et il fit d'eux des guerriers avides de pouvoir. Grâce à ses pouvoirs magiques et à son armée personnelles, cet homme défia l'ordre établi et commença la conquête de l'univers. Suivent alors de nombreuses frises contant les nombreuses batailles qu'il livra à d'autres magiciens, les Armuriers à ses côtés. Cependant, un jour qu'il goûtait son repos dans son palais sur Brosyck, des centaines de vaisseaux pleins de magiciens puissants abordèrent la planète. La bataille fut terrible et la planète, jusqu'alors luxuriante, fut ravagée. Le tombeau du magicien fut scellé par des sorts qui devaient durer des millénaires, et les Armuriers furent condamnés à rester sur leur planète désormais désertique pour veiller à ce que l'âme néfaste du magicien ne nuise plus jamais...

Note : cette histoire peut être lue par les PJ sur les frises extérieures du tombeau, mais vous pouvez également leur faire découvrir un *Holocron* judicieusement glissé dans le scénario, dans lequel un vieux maître Jedi leur raconterait cette histoire.

La porte est immense, entourée de gigantesques piliers qui semblent taillés à même la falaise. Deux anneaux enchâssés dans des crânes attendent depuis des millénaires que des

maines aventureuses et inconscientes les actionnent. Il semble impossible de faire bouger les immenses battants. Au moment où l'un des PJ saisit les deux anneaux, tous se retrouvent subitement dans une vaste salle sombre, dont le plafond ne laisse passer que quelques rayons de soleil. La fraîcheur ambiante est vivifiante. Ils sont à l'intérieur du tombeau... A partir de cet instant, les blasters ne fonctionnent plus. Seuls les vibro-lames et autres sabres laser ont leur utilité.

Une voix sépulcrale s'élève alors et résonne froidement : « Je suis Goldmar le Grand, le Seigneur Sith le plus puissant qui ait jamais existé. Je vous attends depuis une éternité. Bienvenue dans mon tombeau, qui que vous soyez. Entrez et n'ayez aucune crainte : je suis mort et enterré depuis bien longtemps ! » Le rire glacial qui suit cette déclaration n'a rien de communicatif...

- Dans les griffes du Seigneur Sith :

Vos PJ progressent lentement dans un dédale de galeries silencieuses et obscures. La montagne toute entière semble morte et totalement vide. Vous êtes libre de leur faire affronter diverses épreuves, comme par exemple le franchissement d'un pont sous les assauts de Sterns déchaînés, ou encore un duel contre des squelettes armés d'épées à un endroit où se situe un piège, comme une trappe dissimulant un trou avec des pics au fond... Il serait bon de leur faire jouer une scène de ce type pour qu'ils réalisent que leurs blasters sont mystérieusement inefficaces en ces lieux sombres et dangereux.

Quand vous le jugerez propice, vos PJ pénètrent dans une salle bien éclairée par la lumière du jour. En son centre, il y a un petit autel où se trouve enchâssé un sabre laser vibrant de toute sa puissance et de lumière noire violacée (dégâts : 5D+2). A ce moment là, vos PJ se retrouvent isolés les uns des autres (faites sortir vos joueurs et ne leur faites vivre la scène que l'un après l'autre). Ils ont l'impression de flotter dans les airs, dans un espace en trois dimensions dont ils ne parviennent pas à discerner les limites. Ils sont alors assaillis de toute part par des créatures innombrables, et ils n'ont pour seule défense que le sabre laser.

Ces créatures sont des illusions de Goldmar, comme l'était le Grizmoon albinos du début de partie. Tout comme lui, leurs blessures sont cependant bien réelles. Vos PJ doivent donc défendre leur peau. Mais Goldmar leur parle en même temps, retardant leur agonie. Il se propose de leur venir en aide, de chasser ces créatures. Les PJ qui acceptent sont guéris de toutes les blessures infligées par les créatures et parviennent à les chasser grâce à leur sabre laser. Ils gagnent cependant un point de côté obscur (cf. p.86 des Règles).

Ils peuvent aussi choisir de résister aux illusions de Goldmar en faisant appel à la Force pour réussir un jet de PER (difficulté 25). Si ils y parviennent, l'illusion de Goldmar est vaincue, mais les blessures infligées restent réelles.

Une fois les illusions vaincues ou le point de côté obscur accepté, vos PJ se retrouvent à nouveau ensembles. Ils se trouvent dans une vaste salle visiblement sans issue. Une colonne de lumière sort du sol pour rejoindre le plafond de la salle. Dans cette colonne flotte une bague qui irradie véritablement de puissance.

Goldmar se présente alors aux PJ sous la forme d'un sage vieillard vêtu d'une toge de Jedi. Il leur parle à nouveau d'une voix douce : « Nombreux sont ceux qui ont voulu dérober ma bague il y a de cela des milliers d'années. Ils ont cru m'enfermer à jamais dans ce tombeau scellé par leur magie après avoir échoué leur larcin. Cette bague, je vous l'offre aujourd'hui... elle et tous mes pouvoirs ! Avec elle, vous pourrez facilement venir à bout de tous vos ennemis, même de ce petit empereur de pacotille ! Vous serez les rois de l'univers. »

Note : Goldmar ment, évidemment. Cette bague lui permettra d'investir peu à peu le corps de celui qui la saisira et, une fois incarné à nouveau, de briser les sorts qui le retiennent prisonnier de son tombeau. L'opération lui prend cependant un certain temps puisqu'il doit combattre l'âme du corps qu'il est en train de voler.

Si les PJ refusent, Goldmar leur laisse entrevoir l'avenir : Brosyck détruite, la Rébellion vaincue, l'univers asservi par le Mal... Vos PJ peuvent donc craquer et tenter de se saisir de la bague. Même si c'est pour de bonnes raisons (libérer l'univers du joug du tyran, avoir toutes les danseuses Twi'lecks que l'on veut...), ils écoperont encore d'un point de côté obscur. De plus, ils se retrouveront dans un couloir du labyrinthe, sans la bague...

- Fâcheuse rencontre :

Une fois dans le couloir, ils entendent des voix qui proviennent d'un peu plus loin. Il semble en effet que Goldmar est choisi un porteur plus en rapport avec ses désirs de conquêtes : il a donc tout naturellement jeté son dévolu sur le jeune Jedi sombre. Au détour d'une galerie, vos PJ tombent sur Desty Senex, Balastr'i et les cinq soldats qui leur restent. Goldmar a cette fois pris l'apparence d'une sculpturale jeune femme blonde aux avantages évidents. Balastr'i est sur le point de se saisir de la bague.

Vos PJ sont toujours armés de sabres laser, tout comme les Impériaux qui ne tardent pas à s'apercevoir de leur présence. Desty Senex ordonne donc à ses hommes de combattre et lui-même se joint à la lutte, non sans un certain talent.

Pendant ce temps, Balastr'i s'est emparé de la bague qu'il a glissé à son doigt. Il est alors soulevé de terre dans une gerbe de lumière (cf. la scène finale de *Highlander I*), poussant des cris dans une langue magique oubliée... Il ne faudra que quelques heures à Goldmar pour être totalement maître de son nouveau corps, mais cela n'ira pas sans douleur pour l'esprit mourant du jeune Jedi.

Les combat au sabre laser se poursuivent, quand un second Jedi, ressemblant en tout point à celui qui redescend lentement sur le sol maintenant, fait son apparition. Calmement, il regarde les PJ médusés et leur dit simplement de fuir. L'esprit de son frère n'est plus mais avant de disparaître, il a demandé à son frère de le venger et de réparer la terrible erreur qu'il a commis. Il est donc de son devoir, même s'il sait que c'est impossible, de combattre le monstre qui vient d'être libéré. Il ne sait pas combien de temps il pourra résister aux assauts de son jumeau et il demande aux PJ de pénétrer dans l'arsenal de Goldmar pour tenter de réduire la montagne en cendres.

Sans perdre un autre instant, il dégaine son sabre laser et attaque celui qui était son jumeau. La lame vert sombre rencontre la malfaisante lame noire violacée pour un duel fratricide.

Desty Senex

DEX 3D+1, *Blaster* 4D, *Esquive* 5D, *Sabre laser* 4D+1

SAV 4D, *Races ET* 5D, *Bureaucratie* 6D

PER 3D, *Commandement* 7D

VIG 2D

- Mais où est la sortie ?

Il ne reste plus à vos PJ, une fois débarrassés des Impériaux qui restent, qu'à sortir de la montagne, la peur au ventre face aux forces obscures qui viennent d'être libérées. Sortir n'est pas aussi simple et après avoir erré un moment, ils tombent sur un énième cul-de-sac.

Des centaines de symboles étranges sont gravés sur la surface de la paroi. Si vos PJ ont été attentifs, ils doivent se souvenir qu'ils ont déjà vu des symboles de ce type dans le sous-sol de la station rebelle, juste avant d'affronter le Grizmoon albinos. Il leur suffit d'effleurer les symboles correspondants pour que la paroi s'ouvre.

Ils tombent alors sur un enchevêtrement de vaisseaux, d'armes antiques en tout genre, de vieux générateurs... Il s'agit de l'arsenal de Golmar. Des PJ bricoleurs n'auront aucun mal à faire décoller une de ces antiquités, car elles sont dans un excellent état. Il serait également de bon ton de trafiquer une des armes ou un générateur afin de le mettre en surcharge et de provoquer une explosion en chaîne (jet en *Démolition* Difficile ; chaque échec équivaut à 15 minutes de perdues). Celle-ci engloutirait les deux frères à jamais dans un nouveau tombeau de pierre, comme semblait le désirer le courageux Jedi...

Mais avant que de commencer à bricoler les contrôles d'un appareil ou d'un générateur, il serait de bon ton de se débarrasser des deux droids de sécurité qui assaillent tout à coup les personnages. Ceux-ci ne sont pas équipés de blasters mais de vibro-lames et de lance-projectiles tout aussi dangereux.

Vos PJ doivent donc réussir à faire décoller une de ces épaves qui de toute façon ne volera pas longtemps. Des jets en Pilotage seront nécessaires pour cela, ainsi que pour forcer la toiture de l'entrepôt. Les générateurs du vaisseau qu'ils parviendront à voler ne fourniront que peu d'énergie : tout juste de quoi renforcer les boucliers avant pour défoncer le toit, les canons du vaisseau, tout comme les blasters, étant inefficaces. Ce vaisseau s'écrasera sans doute dans les dunes lors de l'explosion de la montagne et vos PJ seront secourus par des Armuriers qui les ramèneront à leur base où ils pourront soigner leurs nombreuses blessures.

Droids de sécurité

Ces droids sont assez lents mais leur puissance de feu est importante et leur blindage très résistant. Ils mettent un certain temps avant de sortir de leur léthargie électronique millénaire, surprenant ainsi des PJ trop inattentifs.

DEX 3D ; *Vibro-lame* 4D ; *Lance-projectile* 5D

PER 1D

VIG 3D+1

Equipements : un bras articulé muni d'une vibro-lame (dommages : VIG + 2D) ; un lance projectiles qui projette des centaines de fines aiguilles : l'arme est mortelle si le PJ est à moins de 5 mètres (6D de dommages) et les dégâts baissent rapidement si il est à plus de 10 mètres (1D seulement).

Epilogue :

Si vos PJ sont parvenus à se sortir vivants de cette aventure, il leur reste cependant sur les bras un croiseur Impérial et sur Brosyck une faible garnison. L'arrivée inopinée de troupes de l'Alliance les sortira de ce mauvais pas. Vous pouvez les faire participer à une action commando depuis leur base contre le camp Impérial pendant que les vaisseaux de l'Alliance mettent en fuite le croiseur.

Les Armuriers sont plus que reconnaissants envers vos PJ. Ils avaient complètement oublié cette partie de leur passé. La montagne du nord est désormais accessible et il reste de nombreux vestiges de leur sombre histoire. Les sterns ont disparus, la gravité est désormais normale sur Brosyck et l'Alliance Rebelle s'est faite de nouveaux et puissants alliés.