

DAWN -OF- DEFIANCE STAR WARS® ROLEPLAYING GAME

NOV 2008 – JANV 2010
L'AUBE DE LA DEFIANCE

JEELAN



REDA SKID



CALYPSIE QUARTZ



RESUME DES AVENTURES

EPISODE I - LE GAMBIT DU TRAITRE

(6 mois après la proclamation de l'Empire – Manu, Hicks, David – novembre 2008)

<http://youtube.com/watch?v=0yDKuwlVK8I>

PARTIE 1 : STATION SPATIALE XQ-2 ZEL SONN

Une petite bande de mercenaire tente de faire son trou dans une galaxie où l'Empire étend son emprise sans limite... Après une rencontre fortuite sur une station spatiale avec une agent désespérée et blessée du SÉNATEUR BAIL ORGANA D'ALDERAAN, les héros négocient avec un caïd local de la pègre, le droïde "SWITCH", pour récupérer une cargaison de valeur qui se révèle être un agent gelé dans la carbonite qui détient des informations secrètes pour le sénateur.

Les héros récupèrent la cargaison dans le hangar principal de la zone impériale de la station au prix d'une bataille mortelle et rejoignent ALDERAAN à bord du vaisseau des agents du sénateur, commandé par le CAPITAINE OKEEFA, en compagnie de Switch, le "caïd électronique". Sur la base des informations de l'agent sauvé, les héros sont embauchés en freelance par le sénateur pour se rendre sur la planète FELUCIA à bord du vaisseau du CAPITAINE OKEEFA et découvrir ce qu'il est advenu d'un amiral impérial qui a rejoint la cause du sénateur. Si l'amiral est encore en vie, ils doivent le ramener sur ALDERAAN.



PARTIE 2 : LA PLANÈTE FELUCIA

Les héros arrivent sur FELUCIA sous la vigilance de l'Empire. Après une courte échauffourée avec un destroyer stellaire en orbite, leur vaisseau fait un atterrissage violent sur la surface de la planète pour éviter la détection et tombe nez à nez avec le plus gigantesque sarlaac connu de la galaxie. Le vaisseau est endommagé mais le CAPITAINE OKEEFA pense que c'est réparable avec l'aide de CRASH, son droïde caractériel, et du pilote DOLVAN ZANN. Une fois prêts les héros parcourent la jungle félocienne en quête de civilisation. Après avoir lutté âprement contre la flore et la population félocienne, ils découvrent un village caché de l'oppression impériale par-delà une redoutable zone marécageuse.

Après avoir échangé avec les villageois et le mystérieux vétéran séparatiste qui vit avec eux, les héros négocient un guide auprès du Shaman du village pour qu'il les conduise à la base impériale la plus proche que les félociens appellent "l'endroit où l'on disparaît". Il s'agit de la prison pour dissidents et traîtres à l'Empire où est détenu l'AMIRAL VARTH qu'ils recherchent.

Alors que les héros préparent leur départ dans la hutte du shaman inspiré par la Force, celui-ci frémit et sonne l'alerte : il a senti la présence d'éclaireurs impériaux aux abords du village ! Cela conduit à une poursuite dans laquelle les héros chevauchent des Kybucks pour neutraliser les motos-speeders impériaux dont les communicateurs longue distance sont parasités par le magnétisme de la flore vivante. Après les avoir empêchés de donner l'alerte, les héros suivent le guide félocien jusqu'à la prison impériale non sans avoir brouillé le système de communication de l'avant-poste impérial tenu par les éclaireurs et une poignée de soldats.



PARTIE 3 : LA PRISON IMPERIALE

DOLVAN ZANN rejoint les héros au village félocien en chevauchant un fonceur en piètre état et sympathise avec le shaman qui l'ouvre un instant aux voies de la Force. Les héros, leur guide félocien et le vétéran séparatiste qui leur sert d'interprète se rendent à la prison impériale par un chemin secret qui leur permet d'éviter les bipodes impériaux adaptés à la jungle félocienne.

Une fois dans la base, les héros la trouvent bien plus gardée que ce qu'ils attendaient : un redoutable lieutenant d'escouade et ses soldats aux postes de communication, des clones troopers menés par un canonier impérial très entraîné dans les courses, des félociens génétiquement modifiés par un SAVANT MON CALAMARI et son DROÏDE 2-1B à la solde de l'empire dans le laboratoire, des droïdes anti-émeutes dans la zone pénitentiaire où ils libèrent l'AMIRAL VARTH... Le séparatiste y laisse la vie non sans avoir mis en place des explosifs sur le système de communication impérial. JEELAN récupère un Blast-cannon CR1 Golan sur le cadavre d'un redoutable lieutenant qui manqua de peu de tuer les héros avec l'appui de son escouade.

Pendant leur recherche de l'amiral, les héros accèdent à une communication de la marine impériale indiquant que l'INQUISITEUR DRACO est en route pour FELUCIA afin d'entreprendre leur prisonnier. Leur retraite par le toit se complique quand le capitaine de la base fait abattre la salle où ils se trouvent par les bipodes qui tirent depuis l'extérieur. Alors que le vaisseau BANSHEE du Capitaine OKEEFA est en route et que SKID REDA ouvre le feu avec ses turbolasers sur les bipodes, Jeelan fabrique un piège avec des explosifs et démolit le centre de commandement à distance. Les héros parviennent à s'enfuir en déposant l'éclaireur félocien et les deux autres prisonniers libérés au village et à gagner l'hyperespace en compagnie de l'Amiral VARTH...



EPISODE II : LE REPERE DE MALANDRINS

(9 mois après la proclamation de l'Empire – Manu, Narf– décembre 2008)

En arrivant sur une frégate Nébulon-B appelée « LE RESURGENCE » mise à disposition par leur bienfaiteur, le SENATEUR ORGANA, l'AMIRAL VARTH et le CAPITAINE ADRIEN VERANA propose aux héros d'utiliser leurs talents pour infiltrer l'organisation d'un seigneur du crime impliqué dans leur projet top secret de l'empire : le projet SARLAAC.

Libéré par les héros du complexe pénitentiaire impérial de FELUCIA, l'AMIRAL VARTH révèle à nouveau d'importantes informations sur les activités clandestines de l'Empire. En particulier, il mentionne qu'il était responsable de la circulation des fonds et des ressources pour quelque chose appelé le « PROJET SARLAAC ». Il en envoyait une partie à un SEIGNEUR DU CRIME HUTT, appelé DARGA, qui opère aux abords d'une ville en ruine sur la PLANETE CATO NEMOIDIA.

PARTIE 1 : CATO NEMOIDIA

Voyageant jusqu'au monde de la colonie némoïdienne, les héros sont confrontés à un redoutable gang de fonceurs qui officie autour du spatioport. De plus SKID REDDA et NOLVAN ZANN contractent la GRIPPE FELUCIENNE qui les cloue à bord du BANSHEE piloté par la belle CAPITAINE OKEEFA et sa NIECE, une jeune et brillante mécanicienne nommée CELNA. JEELAN s'en sort avec l'appui d'une mystérieuse MIRALUKA qui se présente sous le faux nom de RUBIS. Cette dernière est embauchée pour assurer leur protection tandis qu'ils passent une semaine dans l'astroport à travailler sur une amélioration du transport stellaire commandée par le CAPITAINE OKEEFA.

Pendant leurs investigations pour trouver le hutt, ils font la rencontre de BORLO, vil joueur de sabbac qui travaille pour l'Empire ainsi que de sa victime, un némoïdien qui apprend à JEELAN une redoutable botte au sabbac. Ils réussissent à capturer un de ses hommes de mains après avoir neutralisé son équipe de malfrat, et profitent de ses services pour se rendre au palais de Darga.

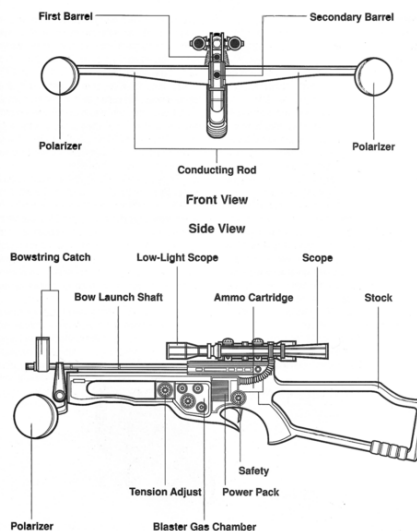
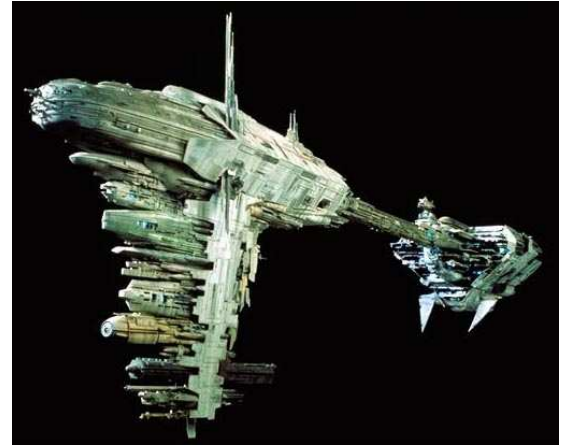
PARTIE 2 : LE PALAIS DU CRIME DE DARGA LE HUTT

Le palais est le repère du vice et de la débauche. Au cours de péripéties dans le palais, les héros essaient d'obtenir plus d'information sur le PROJET SARLAAC tout en évitant les attaques sournoises des gangsters sillonnant autour du Hutt : négociation au-dessus d'un piège mortel, une mise à mort à exécuter par les héros, des paris illégaux sur les gladiateurs dans l'arène souterraine du Hutt, combat dans l'arène, tentative d'assassinat par des mercenaires wookies (JEELAN récupère une arbalète wookie qu'il vendra à SKID REDDA) des massages sauveurs de vie, et un piège tendu dans la volière des némoïdiens à affronter des rapaces.

PARTIE 3 : LA FORCE VIVANTE ET L'INQUISITEUR DRACO

Leurs recherches les amènent à une découverte époustouflante : Darga gardait dans les geôles de son donjon une MAITRE JEDI, vétéran de la guerre des Clones, tenue dans un coma prolongé. Après que les héros aient libéré MAITRE DENIA, elle les aide à affronter un chasseur de primes trandoshan, une poignée de mercenaires et le majordome du Hutt, un criminel némoïdien qui a usé de sa sensibilité à la Force pour gravir les échelons de l'organisation criminelle.

Les héros obtiennent une conversation entre le majordome et l'INQUISITEUR IMPERIAL DRACO -en charge du PROJET SARLAAC- qui est en approche pour le palais du Hutt. DARGA LE HUTT a profité de ce temps pour s'enfuir et éviter le courroux du maître Jedi. Les héros fuient CATO NEMOIDIA avant que la navette de l'INQUISITEUR ne se soit posée.



EPISODE III : LA REINE DES AIRS ET DES TENEBRES

(10 mois après la proclamation de l'Empire – Manu, Narf, Daoud – janvier 2009)

PARTIE 1 : ARRIVEE SUR BESPIN

Après avoir déposé MAITRE DENIA auprès de leurs alliés Alderaanais, les héros examinent les preuves rapportées de CATO NEMOIDIA et apprennent que DARGA LE HUTT a pris la direction du monde de BESPIN, et plus précisément de la CITE DES NUAGES, au moment même où se tient le Tournoi Intergalactique de Sabbac dont on parle depuis quelques mois. Ayant toujours besoin d'information pouvant établir avec certitude l'engagement de l'Empire dans des manigances avec le seigneur du crime, le CAPITAINE ADRIEN VERANA D'ALDERAAN et l'EX-AMIRAL IMPERIAL VARTH demandent aux héros de se rendre dans la Cité des Nuages pour découvrir en flagrance une transaction à venir entre eux.



Lors de leurs recherches du Seigneur du Crime, les héros mettent en place une couverture assurant leur anonymat. CALYPSIE QUARTZ, PADAWAN MIRALUKA, qui cache son visage avec un masque de porcelaine et SKID, le mercenaire partenaire de JEELAN, se font embaucher au service de sécurité du Casino Royal où se tient le tournoi. JEELAN, l'ingénieur magouilleuse arkanienne est armée de techniques de sabbac apprises sur CATO NEMOIDIA. Elle s'inscrit au tournoi sous l'apparence d'une aristocrate pour gagner la mise d'1 million pour financer le prototype de vaisseau sur lequel elle travaille.

La padawan rencontre un noble impérial de Coruscant à moitié fou, revenu de l'espace interdit du NOYAU PROFOND sur une place de la ville. Il se fait tuer par ses gardes du corps (des clones et deux femmes assassins) alors qu'il révélait son rôle d'agent de liaison impérial. JEELAN récupère sa suite et son accès informatique restreint. Skid a abattu une des deux assassins à très longue portée mais a été vu par l'autre. Les héros reçoivent un message de mise en garde facile à pister qui les fait remonter au PARLEMENT DES GUILDES UGNAUGHTS qui exploite le GAZ TIBANNA de la planète. Sur leur informations, ils démasquent des traîtres de la guilde qui détournent le gaz afin de le vendre à DARGA LE HUTT. Une très importante transaction va avoir lieu dans les jours prochains et l'agent de Darga sera l'un des participants au tournoi.

PARTIE 2 : LE TOURNOI INTERGALACTIQUE DE SABBAC

Plusieurs péripéties surviennent pendant le tournoi : tentative de faire passer des armes, tentative d'assassinat de SKID, QUARTZ truque une table pour favoriser le joueur envoyé par SWITCH LE CAID ELECTRONIQUE, qualification de JEELAN dans le tournoi... les héros affinent leur enquête petit à petit pour mettre à jour l'agent de Darga et Jeelan séduit l'officier impérial chargé de mener la transaction en participant au tournoi. Skid a sa part de folie et de passion avec une aristocrate Hapan arrivée aux phases finales.



Le jeu final se tient entre l'impérial, Djeelan et une aristocrate Hapan. L'impérial abandonne son jeu gagnant et utilise les cartes pour transmettre un code à l'aristocrate. Cette dernière le transmet à Darga le Hutt avant de perdre la partie contre Djeelan qui gagne le tournoi intergalactique ! A ce moment, un des finalistes déclenche une fusillade avec des complices pour récupérer le pactole, la retransmission holovidéo informe darga de la présence des héros. Il informe l'empire qui les recherche et augmente la prime sur leur tête. L'aristocrate est blessée mortellement. Elle révèle en mourant qu'elle est l'agent de Darga et donne l'emplacement du yacht stellaire de Darga le Hutt... L'impérial est tué dans la fusillade.

PARTIE 3 : DARGA LE HUTT ET LES ESCLAVES DU PROJET SARLAAC

Le droïde du vaisseau des héros analyse que le code permet de contrôler un cargo que l'empire avait laissé en orbite à son arrivée pour le tournoi. Les héros traversent la ville et combattent la milice privée de la ville et les stormtroopers qui les recherchent. Ils foncent sans détour pour arrêter le Hutt et sa garde rapprochée qui préparent leur fuite dans son hangar privé où se trouve le yacht stellaire de luxe et un escadron de 6 chasseurs Z-95 flambants neufs. Les héros apprennent l'horrible vérité : les incroyables quantités de gaz tibanna détournées par le Hutt est échangé à l'Empire contre un millier d'esclaves capturés à la fin de la Guerre des Clones. La transaction devait avoir lieu pendant le départ de tous les vaisseaux à la fin du tournoi. L'empire démasqué ne laissera pas de traces de la transaction et va faire s'écraser le cargo dans un plate-forme de gaz tibanna.



Les héros neutralisent le Hutt, montent à bord de son vaisseau et foncent sauver le transporteur d'esclaves avec un Z95 à l'appui piloté par SKID REDA. La flottille de Bespin qui les attaque est neutralisée par les tourelles de défense des plate-forme tibanna dirigées par les UGNAUGHTS après une négociation avec les héros. Dans l'espace ils provoquent l'explosion du container géant de gaz tibanna au moment précis où un escadron des nouveaux CHASSEURS TIE s'en approche avant de libérer le vaisseau esclave de son entrave électronique... Le destroyer stellaire de l'INQUISITEUR DRACO fait feu de ses turbolasers sur les héros qui s'enfuient in extremis en hyperspace...



INTERLUDE : A BORD DU RESURGENCE

(11 mois après la proclamation de l'Empire - Daoud, Manu, Narf - février 2009)

FACONNER LE LIBERTE

Après avoir récupéré son dû et mis en place un transport de contrebande (le capitaine Morro travaillant pour Switch) entre Bepin et la résistance Aldéranienne, Jeelan se fait présenter l'ingénieur de bord, un corellien plutôt dragueur. Pendant 1 mois, ils travaillent aux plans du transport stellaire -inspiré d'un modèle disparu de l'Ancienne République- qu'elle veut construire tandis qu'ils font affréter les pièces nécessaires par petite quantité. Skid de son côté fait améliorer son équipement à l'armurerie et passe beaucoup de temps aux côtés des pilotes de l'escadron de chasseurs Z95 quand il n'est pas avec la jeune mécanicienne Celna Okeefa, sa compagne.

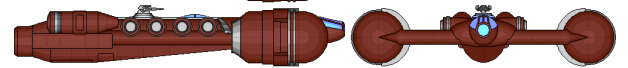
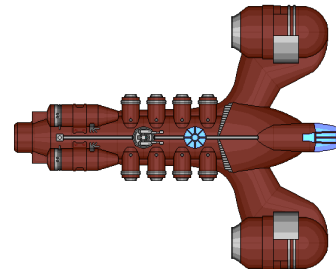
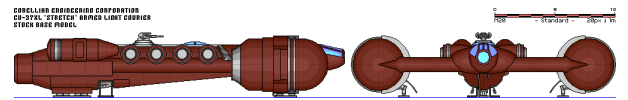
En une semaine, l'essentiel du vaisseau est construit avec l'appui de Skids et de 25 mécaniciens de l'équipe pont. Pour obtenir des pièces moins légales, Jeelan et Skid contactent Switch -le caïd électronique- qui leur donnent les coordonnées du shadowport clandestin de la Forge Stellaire.



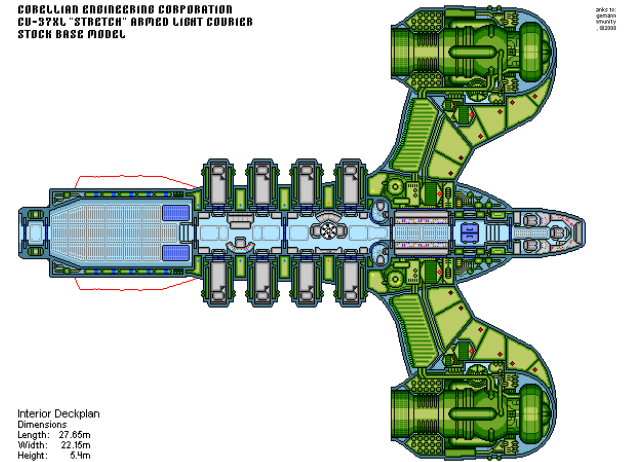
Pendant le mois de recherches de Jeelan, Skid en profite pour acquérir de nombreuses armes et du matériel pour lui, Jeelan et Calypsie, et notamment une LAME RYK provenant de KASHYYK.

Pendant plusieurs mois, Jeelan et Skid travailleront d'arrache pied sur le vaisseau baptisé "Liberté" pour l'équiper, le rendre opérationnel et le dompter. Le poste de pilote est adapté à Skid, le poste de la tourelle quadlaser est adapté à Calypsie. Jeelan en est le capitaine, l'ingénieur et l'opérateur système.

Celna négocie sa place à bord en vantant sa capacité à remettre d'aplomb le droïde 2-1B en pièce que JEELAN possède depuis FELUCIA



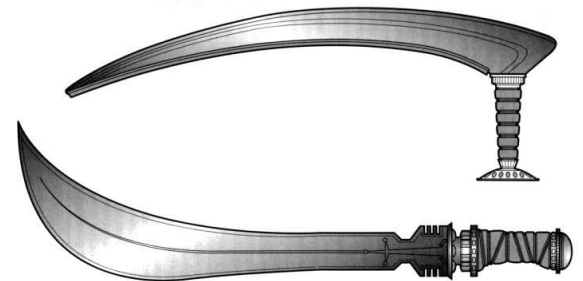
CORELLIAN ENGINEERING CORPORATION
CU-372L "STRETCH" ARMED LIGHT COURIER
STOCK BASE MODEL



Interior Deckplan
Dimensions
Length: 27.65m
Width: 22.10m
Height: 4.1m

L'ENTRAINEMENT JEDI DE CALYPSIE

Calypsie passe ces 6 mois à reprendre à zéro son entraînement Jedi auprès de Maître Dénia. Reprenant les fondements du Savoir Jedi, elle repense son approche de la Force et l'ensemble des pouvoirs auxquels elle recourt à travers elle. Sa détermination à devenir CHEVALIER JEDI n'a d'égal que sa concentration sur le sabre de MAITRE DENIA pendant ses méditations. Elle décrypte petit à petit les visions qu'elle a de façon régulière : la planète Almas et son académie Jedi en ruine depuis le bombardement consécutif à l'Ordre 66... L'holocron Jedi qui s'y trouvait... L'inquisiteur Draco aux prises avec un holocron Sith.



*"Il n'y a pas d'émotion, il y a la paix.
Il n'y a pas d'ignorance, il y a la connaissance.
Il n'y a pas de passion, il y a la sérénité.
Il n'y a pas de chaos, il y a l'harmonie.
Il n'y a pas de mort, il y a la Force. "*

-Le code Jedi (Basé sur des méditations d'Odan-Urr)



EPISODE IV : L'ECHO DES JEDIS

(18 mois après la proclamation de l'Empire - Daood, Manu, Narf - mars/avril 2009)

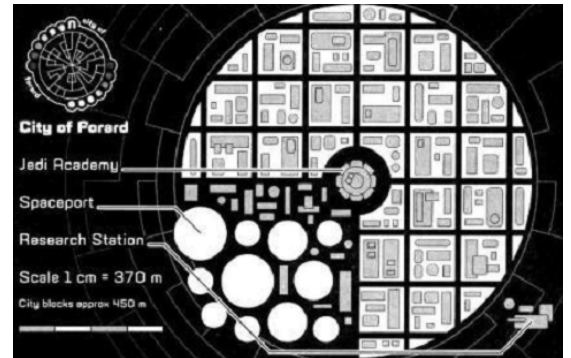
C'est une époque sombre pour la galaxie. Les chevaliers jedis, gardiens pacifiques de l'ancienne république ont été exterminés par les sinistres agents du Seigneur Vader. Une poignée d'entre eux a cependant survécu, exilés de la galaxie qu'ils protégeaient. Les Inquisiteurs chassent les derniers d'entre eux pour les tuer ou les convertir, effaçant toute chance pour l'ordre de se relever. La plupart des Jedis restent cachés, mais quelques uns continuent d'harceler l'empire en secret, avec le risque d'attirer à eux les foudres de l'Empereur Palpatine, Maître des Seigneurs Siths.

PARTIE 1 : MISSION POUR ALMAS

L'Amiral VARTH use de ses anciens accès aux données impériales pour fournir aux héros un moyen de traverser la mer de comètes qui entoure la planète Almas dans le système Cularin. Dès qu'ils approchent d'Almas, les senseurs du tout nouveau transport stellaire LIBERTE les alerte de la présence d'un vaisseau à proximité. Un croiseur consulaire modifié est en approche, caché dans l'orbite de la lune de la planète. Les PIRATES DE LA CONFRERIE DE LA FOURRURE ROUGE usent de leurs canons et de leur faisceau tracteur pour les arrêter mais n'y parvient pas et lance des chasseurs stellaires que le Liberté distancera dans les couches nuageuses opaques qui couvrent le ciel d'Almas.

Les héros s'équipent de masque respiratoire et vont découvrir la cité à l'abandon, couverte de lichens phosphorescents qui purifient en partie l'atmosphère toxique. Les murs sont remplis d'inscriptions faites par les CROYANTS, une secte fanatique dévouée aux Siths et en particulier à DARK RIVAN, le fondateur de la civilisation d'Almas dont la forteresse abandonnée se trouve à l'opposé de la planète. Les héros se dirigent vers les ruines de l'Académie Jedi d'Almas, bombardée il y a 18 mois lors de l'ordre 66.

Aux abords des ruines, ils mettent fin à une querelle entre des pillards squibbs et des Ugors, sortes de chercheurs de trésors unicellulaires et récupèrent une clé provenant des ruines, un sabre laser, ainsi qu'un demi droïde de protocole ayant servi les Jedis. Ils sont alors attaqués par trois gigantesques lézards Hsiss des Siths asservis par les Croyants. Enfin ils entrent dans les ruines qui menacent de s'effondrer et pénètrent dans le premier sous-sol par la cage de turbolift hors d'usage.



PARTIE 2 : LE DOMAINE DU MAL

1^{ER} SOUS-SOL

REDA SKID tente de faire exploser la porte d'accès au générateur de secours et détruit le droïde par accident. Les héros sont privés de guide et DJEELAN s'évertue à rétablir l'énergie temporairement et sur un seul niveau à la fois. En fouillant l'étage REDA SKID est attaqué par un liquide noir vivant qui est repoussé par la lueur des tiges lumineuses. Ce liquide noir est un organisme vivant appelé T'Salak découvert par Raïk Muun, la nouvelle apprentie de Draco, une padawan déchue.

Les héros accèdent à une librairie abandonnée. Dans la salle de travail, REDA SKID fouille une statue décapitée du fondateur de l'Académie et découvre l'emplacement secret de l'holocron Jedi objectif de leur périple. CALYPSIE découvre une réserve secrète remplie de cadavres de pillards ainsi qu'une plaque de pierre sur laquelle le Code Sith de DARK RIVAN est inscrit. Les héros sont attaqués par des GARDIENS SITHS, des vers parasites utilisateurs du Côté Obscur qui relèvent les cadavres. Le combat, fait d'étranglement, d'éclairs de forces et de claques télékinétique est éprouvant pour les héros et presque mortelle pour la Jedi. Ils découvrent un escalier d'accès au second sous-sol mais décident de rebrousser chemin pour finir l'exploration du niveau. DJEELAN accède au moniteur de contrôle de l'Académie et obtiennent les plans des lieux pendant que REDA SKID fouille une zone de stockage et découvre une cage en Fer Mandalorien sensée repousser les effets de la Force.

De son côté CALYPSIE découvre un Maître Jedi Twi'lek prisonnier d'une cellule énergétique installée derrière une table sur laquelle repose le cadavre d'un jeune padawan couvert de liquide noir. Maître THORLA est un rescapé de l'ordre 66 ; il se rendait sur Almas pour assurer les fonctions d'instructeur au sabre quand elle a été bombardée. Lui et son padawan sont restés là pendant plusieurs mois aux abords des ruines. Quand l'inquisiteur Draco est arrivé sur Almas, il avait en sa possession l'holocron Sith de DARK RIVAN et maîtrisait les arts Siths. Il a été vaincu et Draco l'a soumis à un chantage : soit THORLA rejoignait le Côté Obscur, soit son padawan était tué. Fidèle aux principes Jedis, il laissa tuer son padawan par le liquide noir apporté par Draco. Cependant cet acte lui fit ironiquement perdre la foi et il sombra du Côté Obscur.

CALYPSIE le libère mais la destruction de la cage électrise violemment le Maître qui s'en trouve très diminué. Elle lui remet le sabre laser obtenu des pillards : c'est le sabre de son padawan.



2nd SOUS-SOL

REDA SKID piège l'escalier d'une charge explosive. En bas, les héros affrontent une bande de Croyants fanatiques armés d'armes de mêlées jusqu'à atteindre un parc souterrain qui s'avère être un Nexus du Côté Obscur, un domaine du Mal, alimenté par le liquide noir. Plongé dans les illusions les héros en viennent à s'entretuer sans en avoir conscience. REDA blesse gravement DJEELAN tandis que CALYPSIE transperce le Maître Jedi qui préparait une technique de combat mortelle.

Les héros s'extirpent alors de l'illusion et pulvérisent rapidement le cœur du T'salak et ses rejetons qui se rétractent progressivement. C'est alors qu'ils sont assaillis par surprise par un COMMANDO NOGHRIS, les tueurs personnels du Seigneur Vador, confié par lui à l'inquisiteur Draco pour explorer les ruines Jedis. Ils les affrontent jusqu'à l'infirmierie où le Chasseur de Nuit domestiqué par l'inquisiteur lorsqu'il fut abandonné sur une planète de la guerre des Clones.

Le comportement de Maître THORLA révèle qu'il vient d'accomplir sa rédemption et de rejoindre le Côté Lumineux de la Force. THORLA recourt à la Force la plus pure et s'épuise pour sauver la vie de DJEELAN et la soigner. Les héros capturent le T'salak dans la cage en fer mandalorien et descendent jusqu'au dernier niveau, où se trouve le puits d'énergie obscure que l'Académie canalisait par sa présence.



PARTIE 3 : LE REPAIRE DE DRACO



A leur arrivée dans cette zone parsemée de gouffres, les héros découvrent l'INQUISITEUR DRACO en train de suivre les instructions que lui donne l'holocron Sith de DARK RIVAN fixé sur son bracelet. Son apprentie RAIK MUUN les menace alors que Draco échange avec les héros. THORLA ne parle pas et fond sur DRACO. CALYPSIE le couvre en attaquant RAIK MUUN. Soudain, les héros sont attaqués par des SHADOWTROOPERS embusqués dans la pénombre. DJEELAN les affrontent de près au péril de sa vie pendant que REDA les ajuste à distance avec son arbalète wookiee surpuissante. THORLA se fait transpercer par la lame argentée de l'inquisiteur mais parvient à lui arracher l'holocron fixé à son bras. Il le détruit en usant du pouvoir lumineux Sevrage de Force que lui avait appris le Maître YRKA BEL'AX et le jette dans le puits. CALYPSIE tue une

RAIK MUUN enragée par le Côté Obscur en combat singulier et les shadowtroopers sont vaincus au prix d'effort extrêmes.

Après avoir tenté de les convertir une dernière fois, DRACO leur laisse une seule chance de s'échapper, sans l'holocron Jedi en sa possession, et file sur la passerelle naturelle au fond du repaire, là où se trouve le plus grand puits pour perpétrer les arts Siths appris de l'holocron. Les héros laissent filer un certain temps avant que l'esprit de THORLA ne leur sucrive à l'esprit des encouragements. C'est alors qu'ils découvrent que l'esprit de RIVAN se trouvait réellement dans l'holocron et que celui-ci vient de prendre possession d'une monstruosité du Côté Obscur terrée dans les tréfonds de la planète... Un dragon hsis gigantesque, de la taille d'une frégate stellaire, se glisse dans la pénombre jusqu'à arriver en-dessous de DRACO.

Le combat final contre l'inquisiteur DRACO (Jedi 7, Soldier 1, Officer 2, Force Adept 3, Sith Lord 2) commence.

CALYPSIE bondit sur l'inquisiteur pendant que DJEELAN fait diversion et que REDA couvre la zone de ses tirs. L'inquisiteur parvient cependant à rediriger les tirs d'arbalète wookiee sur ses assaillants. Pendant ce temps l'esprit de DARK RIVAN incarné dans l'incroyable dragon Hsis manque de dévorer REDA et projette sur lui de terribles éclairs de Force. REDA contre-attaque et lui crève successivement les deux yeux. Le dragon s'affole et RIVAN en perd le contrôle : la grotte commence à s'effondrer. DJEELAN lance un assaut désespéré sur DRACO alors que CALYPSIE, terrassée par les pouvoirs de son adversaire, parvient à lui dérober l'holocron jedi et à le repousser dans le vide non sans avoir été contrainte à perdre le datapad d'informations sur le Temple et l'Ordre Jedi qu'elle avait depuis son départ de Coruscant.

La Jedi use ses dernières forces pour traverser la passerelle de roche en train de s'effondrer alors que DRACO évite le plongeon dans le gouffre à renfort puissante télékinésie. REDA fait s'effondrer l'accès à la salle, condamne temporairement l'inquisiteur dans le puits du Côté Obscur et récupère le datapad de l'inquisiteur tombé dans la bataille.

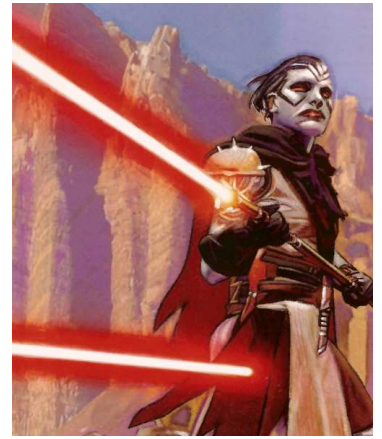


RAIK MUUN

Raik Muun étudiait en tant que Padawan à l'académie Jedi d'Almas. Elle y tomba amoureuse d'un autre étudiant Jedi, qui ne ressentait pas de sentiments réciproques. Cet amour tourna à l'obsession et la fit bannir de l'Académie par le Maître Jedi Wookie Kirloca. Enragée par cette éviction, elle ne vécut plus que pour la vengeance. Au début de la guerre des clones, elle s'installa sur la planète Tilnes et tenta de miner les Jedis en se faisant passer pour un membre de l'ordre tout en perpétrant publiquement des actes terroristes. Elle apprit l'existence d'une créature née de l'alchimie Sith de Dark Rivan appelée T'salak capable de rendre fou une de ses cibles de par son aura maléfique dans la Force. Elle découvrit qu'un t'salak avait été capturée par des villageois Tarasins sur Cularin. En se faisant passer pour un Jedi, elle récupéra la créature et réussit à la séparer en de multiples identités.

Elle en utilisa deux au cours d'une conférence pour la paix avec les séparatistes sur Almas pour transformer deux Jedis de l'Académie en tueurs sanguinaires. Son plan fut déjoué par Maître Kilocca au prix de sa vie, et Raik Muun parvint à s'échapper jusqu'à la forteresse Sith de Dark Rivan. Là-bas, l'holocron du Seigneur Sith se révéla à elle, empli du pouvoir du Côté Obscur de la Force. Elle fut surprise par le bombardement de l'Académie Jedi, décimée par l'ordre 66. Satisfaite de la mort des Jedis, elle gardait en elle la frustration de n'avoir pas pu se venger directement.

Un an s'écoula avant que l'holocron ne lui suggérât de se rendre sur Coruscant pour rencontrer celui qui en était responsable, sans savoir si elle devait le remercier ou le tuer. Avant son départ, son dernier acte de vaine vengeance fut de libérer le T'salak dans l'académie Jedi en ruine. A son arrivée, elle rencontra l'inquisiteur Valin DRACO, de retour de Bepin, qui sentit l'important potentiel qu'elle recelait malgré le fait que son entraînement était incomplet. Elle accepta de se joindre à lui et senti qu'elle était enfin acceptée par quelqu'un et lui voua tout son amour... en lui donnant l'holocron Sith de Dark Rivan. L'holocron suggéra à Draco de retourner dans les ruines de l'académie d'Almas pour atteindre un nexus du Côté Obscur qui leur ouvrirait le chemin vers les pouvoirs infinis des Siths. Il se fit accompagner par Muun qui connaissait l'académie et qui pouvait l'aider à contrôler le T'salak en liberté.



LE DATAPAD DE VALIN DRACO

« Il n'y a pas de Côté plus fort, la Force est indifférente et ne se préoccupe pas des vies qu'elle consume, tant qu'elle est servie. De si nombreuses guerres ont été menées : cette guerre des Clones, la vieille guerre des Siths, les guerres mandaloriennes, et encore avant la grand guerre de l'hyperespace. Combien de milliard d'individus sont-ils morts au nom des religions vénérant la Force ? Si les peuples étaient vraiment libre, le lien à la Force serait éliminé de la galaxie, à commencer par les Jedis, les plus inflexibles et dogmatiques de ses adeptes.

De tous les utilisateurs de la Force, ils sont les seuls à être aussi absolus. Leur obstination, leur incompréhension du plus grand bien et leur façon de toujours faire des hypothèses sur l'avenir les a aveuglés et corrompus à leur insu. Les adeptes de la Force comme les shamans que j'ai abattu sur Felucia il y a quelques mois n'étaient pas un obstacle pour moi. Il m'appartient de combattre tous les utilisateurs de la Force et surtout les Jedis.

L'holocron Sith de Dark Rivan que m'a apporté Raik Munn, cette padawan rescapée d'Almas, me donne un pouvoir qui les surpassera incontestablement. L'alchimie des Siths est une forme de magie supérieure mêlée à la Force dont je ne vois pas encore les limites. Leurs arts de combats sont bien plus efficaces que ceux des Jedis.

Je terminerai, au sommet de mon pouvoir, en abattant les inquisiteurs et enfin Dark Vador et l'autre Sith, dont il me révélera l'identité. Alors le cycle sera complet. Ma détermination est aujourd'hui inébranlable ; avec mes nouveaux pouvoirs, la Force ne pourra pas s'opposer à sa propre destruction, et j'aurai évité la mort future de milliards de victimes de l'histoire.

Je vais tuer la Force elle-même. »

PARTIE 4 : LA FUITE

L'académie en ruine subit les remous du puits du Côté Obscur et commence à s'effondrer. Pendant qu'ils filent à travers les débris avec le soutien permanent de REDA SKID, les héros reçoivent un appel de leur vaisseau : CELNA OKEEFA, toujours à bord, est assaillie par les pirates de la Fourrure Rouge qui ont retrouvé sa trace.

DJEELAN et REDA laissent la Jedi blessée sur place et foncent au vaisseau, non sans tomber dans une embuscade tendue par les Croyants de la ville. CALYPSIE est récupérée par les pillards UNGOR à bord d'un landspeeder... ils rejoignent les héros piégés, la Jedi juchée sur le coffre du véhicule et renvoyant leurs tirs. Ils mènent un assaut frontal à l'embarcadère du vaisseau contre 30 pirates et reçoivent le soutien de dernière minute des pillards SQUIBBS !

Ils parviennent enfin à sortir de l'atmosphère et à larguer le T'salak dans l'espace. Le vaisseau pirate commence seulement à décoller pour se lancer à leur poursuite. Ils détectent une navette impériale en partance pour la forteresse de DARK RIVAN... L'inquisiteur DRACO s'y est rendue à travers le puits du Côté Obscur, guidé par l'esprit du Sith. Qui sait quels terribles secrets DRACO va pouvoir découvrir ?

VALIN DRACO, INQUISITEUR IMPERIAL - CHALLENGE LEVEL 15

Jedi 7 / Soldier 1 / Officer 2 / Force Adept 3 / Sith Lord 2

Destiny Points 5 ; Force Points 7 ; Dark Side Points 16 ; Initiative +14 ; Senses : Perception +10

Langages : Basic, bocce, Dosh, High Galactic, Honoghran, Huttese, Sith

Str 10, Dex 14, Con 11, Int 14, Wis 16, Cha 18

DEFENSES

- Réflexes 30 (lightsaber 32, flat-footed 28, Command Cover +1) ; Fortitude 29 ; Will 32 ;
- Hit Points 125 ; Damage Threshold 29 ; Damage Reduction 2 (armor)
- block/deflect, , Cortosis gauntlet jusqu'à fin rd suivant), Fearless, Indomitable (condition +5)
- Speed 6 sq (armor : 4 sq)

ATTACK

- MELEE : Lightsaber +18 (2d8+11, Ataru) or +20 (3d8+11, Ataru) vs Force-sensitives
- RANGED : Lightsaber throw +14 (2d8+9) or +16(3d8+9) vs Force-sensitives (rapide, UTF DC20 pour le faire revenir de 6 sq maxi)
- BAB +14 ; Grapple +16

ATTACK OPTIONS :

- Acrobatic strike (AOP +2 après tumble) ;
- Dark Healing : 1FP, +14 (+16 vs Force-sensitive) vs fortitude, draine 2d6HP à 1 cible 6sq ;
- Keep Them At Bay (Aid Another, Suppression : attack -5) ;
- Wicked Strike (Lightsaber critical hit, 1FP, condition -2) ;
- Cortosis Gauntlet parry : préparer melee unarmed +14 or +16 against Force-Sensitives vs lightsaber attack l'éteint pendant 2 minutes (20 rounds)

SPECIAL ACTION

- **Assault Tactics** (move, knowledge Tactics DC15, damage +1d6 à tous les alliés qui entendent et comprennent contre 1 cible jusqu'au début rd suivant, mind-affecting)
- **Deployment Tactics** (move, knowledge Tactics DC15, flanked atk +1 ou Ref vs AOP +1 à tous les alliés qui entendent et comprennent jusqu'au début rd suivant, mind-affecting)
- **Share Talent : Keep them at bay** (standard, 1 allié 10sq, jusqu'à fin rencontre, 1/jour)
- **Shift defense** (rapide, une defense à -2 et une autre à +1 jusqu'à début rd suivant),
- **Temptation** (standard, Persuasion vs Will : cible utilise 1FP = 1DSP ou condition -1),
- **Unsettling Presence** (1FP, standard, UTF vs Will, atk & skills -2 à 6sq jusqu'à fin rencontre)

FORCE POWERS

- Affliction : Force damage contre 1 seule cible inflige 2d6 damage supplémentaire rd suivant.
- Dark Side Adept : relance un pouvoir du Côté Obscur et garde le second
- Force Interrogation : action gratuite, Intimide avec Persuasion vs Will après Force damage.
- FORCE POWERS KNOWN : Dark Rage, Force Grip (2, Force Power Mastery), Force Lightning, Force Slam, Move Object, Rebuke, Surge.
- FORCE TECHNIQUES : Force Power Mastery (Force Grip)
- FORCE SECRET : Devastating Power (Force Damage +50% avec 1FP, x2 avec 1DP)

TALENTS

- Block, Deflect, Lightsaber Defense+1,
- Redirect Shot, Riposte, Lightsaber Defense +1,
- Lightsaber Defense+1, Lightsaber throw, Weapon Specialization (Lightsaber),
- Telekinetic Savant, Telepathic Link,
- Demolitionist, Indomitable, Keep Them At Bay,
- Assault Tactics, Deployment Tactics, Shift Defense I,
- Force Interrogation, Inquisition,
- Cower Enemy, Unsettling Presence,
- Dark Scourge, Stolen Form (Ataru), Wicked Strike,
- Affliction, Dark Healing, Dark Side Adept.

FEATS

Acrobatic Strike, Armor Proficiency (Light, Medium), Force Sensitivity, Force Training (2), Linguist, Skill Focus (Persuasion, Use The Force), Strong In The Force, Weapon Finesse, Weapon Focus (lightsaber), Weapon Proficiency (Lightsaber, simple).

SKILLS

Acrobatics +14, Initiative +14, Knowledge (Tactics) +14, Persuasion +21 (Cower enemy : Intimidate 6sq cone, Force Interrogation, Temptation), Use The Force+21 (Darkside Adept).

POSSESSION

Cortosis Gauntlet, Imperial Knight Armor (Ref +8, Equipement +2), Lightsaber (self-built +1)

EPISODE V : LE PREMIER A FRAPPER

(20 mois après la proclamation de l'Empire - Daood, Manu, Narf - mai/juin 2009)

C'est une époque d'asservissement dans la galaxie. Pourtant une poignée d'hommes et de femmes de la résistance alderanienne ont remporté une victoire majeure contre les Forces du Mal dans les ruines du Temple Jedi d'Amas. D'innombrables méfaits sont perpétrés par l'Empire sur les espèces non humaines tels que les Wookies et les Mon Calamari, et tant de peuples sont réduits en esclavages et affectés aux projets de l'Empereur Palpatine. Grâce aux secrets de l'holocron Jedi qui lui a été rapporté à bord du Résurgence, la vieille Jedi Denia a retrouvé à travers la Force, aux prix d'efforts extrêmes, la trace du peuple Nazren exploité par le projet Sarlaac qui avait été découvert sur Bespin, rallumant ainsi l'espoir de déjouer ce mystérieux complot...

PARTIE 1 : LES MURMURES DE LA FORCE

Pendant les semaines de méditation du Maître Jedi, les héros se rendent pour une deuxième fois dans le shadowport de la Forge Stellaire afin de vendre le yacht stellaire hutt et de permettre à Djeelan de travailler à l'amélioration du Liberté. Reda Skid et Calypsie Quartz sont pris à partis par des chasseurs de prime du clan du chasseur Zabrak VRIL VRAX et découvrent peu après que leur tête a été mise à prix par l'Empire, et très probablement par l'inquisiteur DRACO. Ils s'enfuient de justesse à bord de chasseurs Z95 modifiés et rejoignent le Résurgence. DJEELAN, son contact DOLVAN ZANN et CELNA, la compagne de REDA SKID, n'ont pas cette chance et sont capturés.

De retour sur le Résurgence, REDA et CALYPSIE apprennent l'existence des Nazren. Les recherches menées par l'Amiral VARTH, renégat de l'Empire en usant de ses sources propres, révèlent qu'ils vivent sur la planète NIZON dans le système CENTARES, sous domination impériale. Le Capitaine VERANA met les deux chasseurs à disposition des héros pour qu'ils se rendent sur Nizon en se faufilant à travers le champ d'astéroïde qui bloque tout accès à la planète à un vaisseau plus grand, et qu'ils recherchent toute trace du projet Sarlaac.



PARTIE 2 : DANS LES MACHOIRES DE L'EMPIRE

Quand les héros arrivent dans le système CENTARES sous leur couverture d'esclavagistes de l'Espace Hutt, ils découvrent que la présence impériale est plus forte que ne l'a avancé l'amiral VARTH : un destroyer Stellaire de classe Victoire II flotte en orbite de Nizon, entouré de plusieurs transports et corvettes aux abords des astéroïdes. Un transport stellaire gallofree, similaire à celui vu sur Bespin et chargé de Nazren, part en hyperspace à proximité. Ils échouent à franchir subtilement la sécurité de la marine impériale et sont pourchassés jusqu'à travers le champ d'astéroïde par des Ailes-V tandis que le croiseur stellaire manque d'utiliser son faisceau tracteur sur eux. Ils découvrent que les chasseurs impériaux sont guidés depuis la surface par un puissant système de communication qui a dû aussi permettre au transport gallofree de quitter la planète.

Après que les héros aient atterri dans la région des failles et cachés leurs chasseurs, ils prennent la direction de la Citadelle, ville colonisée, en veillant à ne pas être repérée par la base impériale en construction qui surplombe le Mont ANTAS. Nizon est un monde aride à très haute gravité où les vents de poussière rouge requièrent un masque respiratoire. En chemin, ils sauvent un wookiee fugitif en pleine lutte avec un scorpion géant. SARPADO a une dette de vie envers REDA SKID. Ils leur apprend que des wookies, guidés par son père NARFFUL, et des nazrens sont prisonniers dans un camp de fortune sur la place du marché dans l'attente de leur transfert au Mont ANTAS avant d'être extradés.

Les chasseurs de prime Zabrak à bord du Liberté reçoivent les coordonnées de la planète Nizon d'une source inconnue. Ils s'y rendent pour continuer la traque des héros tandis que DJEELAN et CELNA sont enfermés dans la soute du landspeeder. Ils passent la sécurité impériale avec un code Or remis par un haut gradé de l'Empire. Alors qu'ils arrivent dans l'atmosphère de Nizon, DJEELAN et CELNA, enfermés dans la soute du landspeeder, enclenchent le système d'éjection et gagnent le sol vivant par miracle. SARPADO vient à leur rencontre et met CELNA à l'abris pendant que DJEELAN, qui n'en croit pas ses oreilles, rejoint ses compagnons en ville.

Dans la CITADELLE, les héros découvrent l'oppression impériale de Nizon ; les stormtroopers patrouillent, un puissant bipode sillonne les grands axes, et les chasseurs ailes-V survolent la planète depuis le Mont ANTAS et hurlent au-dessus des rues. Les nazren eux-mêmes, aussi puissant que les wookies, font profil bas et ont les yeux emplis de crainte haineuse. Il apparaît que des esclavagistes trandoshan sont là pour faire le sale travail au nom de l'empire. Un enfant nazren est tué sous les yeux des héros, et ils sauvent in extremis sa mère qui leur apprend que son mari GAELIN a été inculpé de piratage informatique et vient d'être emmené au camp de transfert avec son cousin, SARTOK, l'ancien meneur des Nazren de la Citadelle que l'on dit responsable de l'asservissement de son peuple.



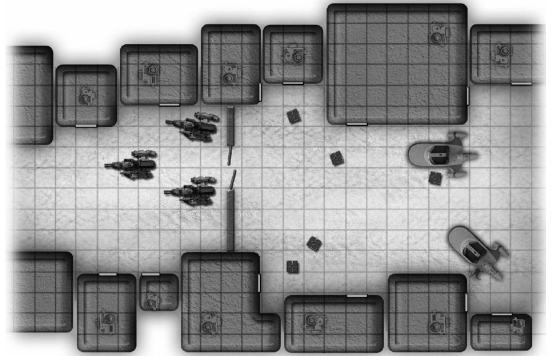
PARTIE 3 : INSURRECTION

Les héros recueillent des informations auprès d'esclavagistes Némôïdiens et préparent l'attaque du marché. Il parviennent à le prendre d'assaut, à grand renfort d'explosifs et de tirs de sniper. Grâce à ses pouvoirs, la Jedi se glisse dans les rangs des prisonniers et aiguille SARTOK et NARFFUL le puissant chef wookiee. En chemin ils sont très efficacement attaqués par VRIL VRAX mais parviennent à atteindre le mouvement de résistance souterrain. Les Nazren préparent un coup depuis longtemps, mais SARTOK n'a pas réussi à convaincre les siens. Ils demandent de l'aide aux wookies et aux héros pour apporter l'étincelle de l'insurrection.

Les héros traversent de force le Checkpoint Gamma défendu par les AT-PT et des snipers pour atteindre la garnison impériale. Une diversion explosive de REDA SKID leur permet d'équiper les wookies et de dérober un maximum d'armes. Ils se rendent ensuite sur le toit de l'immeuble abritant la parabole de communication entre le centre de commandement et les vaisseaux dans l'espace et l'utilise pour que Nazren communique son appel à la révolte.

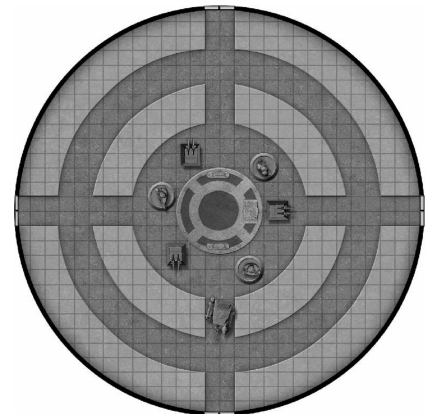
CALYPSIE QUARTZ est prise d'une vision à travers la Force : les AGENTS D'OSSUS sur Coruscant ont été débusqués par l'agent DOS du BSI qui a été informé par JORAD, un jedi déchu élève de SARIN, avant d'être livrés au SEIGNEUR VADOR. Lors des interrogatoires, les anciens Jedis ont révélé l'endroit où se trouvaient de nombreux agents d'Ossus. Calypsie a une très mauvaise impression au pire moment : les agents d'Ossus tombent dans une opération très large menée par le Seigneur Vador. Leur groupe n'existe plus.

REDA assure la défense des lieux contre 4 chasseurs Aile-V en survol avec un lance-missile impérial monté sur pied, alors que CALYPSIE, frappée par sa vision, se laisse aller à la rage du Côté Obscur et bondit sur l'escouade de stormtroopers apparue sur les toits en contrebas.



PARTIE 4 : LE CENTRE DE COMMUNICATION DE LA PLACE DU MARTYR

GAELIN, NARFFUL, les wookies et les héros se rendent ensuite à la PLACE du MARTYR sous laquelle est caché le centre de communication impériale, Pendant que SARTOK et les insurgés nazren prennent la route du Mont ANTAS à pied. La place est gardée par 3 tourelles turbolasers et par le bipode impérial. Tandis qu'ils approchent discrètement, la fontaine centrale s'ouvre et laisse s'échapper VRIL VRAX qui ouvre le feu mortellement sur REDA SKID. NARFFUL se sacrifie pour lui. Les wookies se déploient pour retenir les stormtroopers qui affluent des ruelles adjacentes. Les héros parviennent à arrêter le bipode et à détruire les tourelles à grand renfort d'astuce avant d'entrer dans le centre de communication souterrain et de neutraliser ses techniciens. GAELIN découvre que le programme de guidage des vaisseaux a été détourné vers le Mont ANTAS quand la parabole de la cité a été neutralisée ainsi que sur le datapad personnel du Zabrak. Un programme d'effacement des données est en cours et il récupère ce qu'il peut sur le « Projet Sarlaac », situé dans le Noyau Profond, où sont envoyés les esclaves. L'ingénierie est basée à Coruscant. Il y a encore d'autres données dont le cryptage impérial est trop important pour être brisé immédiatement.



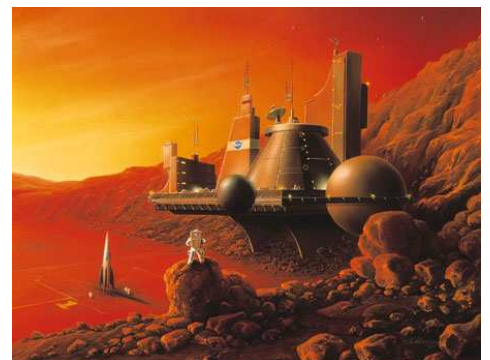
PARTIE 5 : LA BATAILLE DU MONT ANTAS

La CITADELLE est en sécurité et aux mains des insurgés nazrens. SARTOK contact les héros et leur apprend que les esclavagistes trandoshans sont en train de charger un dernier transports de prisonniers sur une des plates-formes de la base impériale.

Avant de partir pour le Mont ANTAS, les héros se déguisent en impériaux et contactent le destroyer stellaire auprès duquel ils demandent des renforts en assurant calculer un passage large à travers les astéroïdes pour le croiseur...

les héros et leurs compagnons prennent la route à bord de landspeeders : DJEELAN et REDA SKID retournent vers les Z95 alors que CALYPSIE et les wookies rejoignent SARTOK directement à la base impériale. Les Ailes-V sont lancées à leur poursuite et un duel arien très déséquilibré s'engage avec les héros. REDA SKID brille par ses talents de pilote, la JEDI manque de mourir plusieurs fois avec ses compagnons wookies et CELNA sous le feu de deux chasseurs.

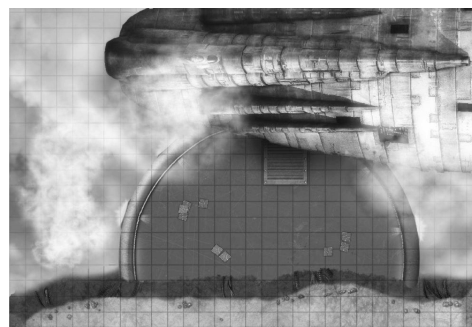
Soudain le destroyer stellaire termine son parcours dans le goulot d'étranglement calculé par les héros à travers les astéroïdes et explose en haute atmosphère. De gigantesques décombres pleuvent sur toute la zone : le transport de prisonnier est gravement touché, des Ailes-V n'y survivent pas, DJEELAN et CALYPSIE déploient d'incroyables efforts pour arriver à bon port. La bataille s'engage entre d'un côté les héros, combattants nazrens et wookies, et, de l'autre côté, les esclavagistes nazren accompagnés de deux insurmontables mercenaires trandoshan vétérans de la guerre des clones. CALYPSIE se sacrifie pour laisser le temps aux autres de libérer les prisonniers.



REDA SKID fait bande à part et fonce dans la pluie de météorites et de débris sur la trace du vaisseau de VRIL VRAX. Le duel fait rage à coups de missiles à concussion et de manœuvres évasive dans cet espace surchargé et REDA SKID l'emporte triomphalement avant d'être abandonné par son chasseur qui défaille de toutes parts.

Les morts sont nombreux mais les esclavagistes trandoshsans sont vaincus... CALYPSIE est finalement abattue par les deux mercenaires. Plongée dans la Force elle ressent la mort de Maître DENIA et peut communiquer un instant avec elle. Cette dernière lui révèle qu'un traître est à bord du Résurgence, et qu'il est responsable de sa mort...

DJEELAN se jette au secours de CALYPSIE et parvient à la sauver in extremis en usant de tout l'équipement médical dont elle dispose. Soudain les forces impériales arrivent sur l'aire d'atterrissage alors que le Z95 de REDA s'écrase sur le transport trandosshan. Les mercenaires sentent le vent tourner et descendent à la plate forme inférieure par un monte-charge. REDA se jette dans la mêlée avec SARPADO et met à mort les mercenaires avec l'aide de DJEELAN. Les stormtroopers sont finalement débordés par les renforts nazrens en appui venus de la Citadelle avec GAELIN.



EPILOGUE : LE PACTE DES SITHS

L'INQUISITEUR DRACO a survécu au puits du Côté Obscur sur la planète ALMAS. Son pouvoir s'en trouve décuplé et il a déloppé sa propre voie. Il est ressorti du flot obscur par la forteresse sur le dos du dragon Hsiss gigantesque dont l'esprit de DARK RIVAN a pris possession. Le Seigneur Sith lui promet le secret de l'immortalité par le biais de l'alchimie sith des Seigneurs de Guerre Sith qu'il avait mis au jours en son temps. Ils récupèrent pour cela son manuscrit caché dans la forteresse avant d'être conduit par sa navette impériale sur Coruscant. RIVAN transfert son esprit dans le manuscrit. Ce dernier a offert le savoir des siths à L'INQUISITEUR DRACO en échange de sa libération. La padawan déchue RAIK MUUN devait servir de réceptacle. DRACO lui propose KHAMEIR SARIN, un véritable Maître Jedi et le Seigneur Sith accepte.



EPISODE VI : LE NOYAU DE LA CORRUPTION

(20 mois après la proclamation de l'Empire - Daood, Manu, Narf - octobre/novembre 2009)

KHAMEIR SARIN termine de fabriquer son propre holocron et se rend sur Coruscant pour son dernier combat contre les Siths. Il cherche les agents d'Ossus pour retrouver sa padawan Calypsie Quartz. Il découvre que Jorad les a trahis par l'intermédiaire des loyalistes, alliés du sénateur Organa. Il a tenté de tirer les agents d'Ossus des griffes de Vador au cœur de la tour de L'inquisition sur Coruscant non sans avoir remis l'holocron de son propre savoir aux loyalistes. Il est vaincu par le SEIGNEUR NOIR qui a reçu l'appui d'inquisiteurs, dont l'ancien jedi JORAD.

Les esclavagistes TRANDOSSHAN à la solde de l'Empire ont avoué aux héros qu'ils avaient rendez-vous avec la flotte de l'Inquisiteur DRACO à un point hyperspatial isolé. Ces données ont été transmises au commandement de la résistance Aldéranienne : le capitaine VERANA, la Maître Jedi DENIA et l'ex amiral impérial Varth - libéré par les héros sur Felucia -- .

VARTH et DENIA se rendent à ces coordonnées en mission de reconnaissance. Pendant le trajet le Maître DENIA entre en contact avec CALYPSIE QUARTZ à travers la Force pour lui faire ses adieux... Elle va rejoindre la Force. L'amiral VARTH est un agent double : il a fait semblant d'être un traître impérial pour mieux neutraliser les forces du sénateur Organa.

PARTIE 1 : VERS LE NOYAU

Après avoir analysé les données du projet Sarlaac récupérées sur Nizon, les héros multiplient les astuces pour rejoindre discrètement le SÉNATEUR ORGANA en personne loin des routes fréquentées et discuter des pistes qu'ils ont trouvés. Maya, nom de code Agent 42, les guide jusqu'au Havre Noir de POINT NADIR. DJEELAN engage d'importants travaux et des améliorations sur le LIBERTE avec l'aide de ses compagnons. Ils font un dernier détour chez un armurier quarren vétéran de la guerre des clones avant de partir pour CORUSCANT, nouvellement baptisé CENTRE IMPERIAL, pour mener l'enquête.

Le voyage se déroule sans encombres, à la différence de leur arrivées aux douanes stellaires où ils manquent d'entrer en collision avec un autre vaisseau spatial tandis que le DESTROYER STELLAIRE ASSIDU de l'INQUISITEUR DRACO les frôle en prenant un canal de circulation prioritaire.

Les héros sont orientés vers les plate-formes du Paysage Nuageux où ils ont fort à faire et à négocier pour passer le contrôle douanier. Leur couverture leur est d'un grand secours : La Baronne Améthyste vient vendre les droïdes qu'elle a en soute avec sa meilleure agent commerciale et son garde du corps personnel.

SENATEUR BAIL ORGANA, CHEF DE LA RESISTANCE ALDERANIENNE - CHALLENGE LEVEL 16

Noble 14, Officier 2

Destiny Points 5 ; Force Points 8 ; Dark Side Points 0 ; Initiative +10 ; Senses : Perception +16 ; Langages : Basic, Mon Calamarian, Sullustese, Shyriiwook ; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 16, Cha 16

Ref 29 (flat-footed 27), Fort 26, Will 33 ; Dodge +1, Command Cover ; hp 90 ; Threshold 26 ; Speed 6 squares

ATTACK

- MELEE : unarmed +12 (1d4+8) ; RANGED : blaster pistol +13 (2d6+8) ; BAB +12 ; Grapple +13

- ATTACK OPTIONS : Melee Defense, Trust

SPECIAL QUALITY

Ignite fervor : PJ touche une cible, Gratuite, dégâts allié en vue +LVL à 1 attack / Inspire Zeal : Allié en vue blesse une cible, condition-1 supplémentaire

RAPIDE

- Born Leader (distant command) : rapide, alliés atk+1 sans rester en vue

- Fearless Leader : rapide, alliés en vue Will+5

- Inspire Haste : rapide, 1 allié remplace 1 move par 1 standard

- Shift Defense I : rapide, def -2/+1 pdt 1rd

- Quick Draw

MOVE

- Assault tactics : move, DC15, dégâts+1d6 perso & alliés c/ cible désignée pdt 1rd

- Deployment tactics : move, cible flanquée, DC15, AOP Reflex+2 OU atk+2 pdt 1rd

STANDARD

- Coordinate 2 : Standard, bonus aid another+2

- Bolster Ally : allié 1/2HP, standard, condition+1, +LVL bonus HP jusqu'à fin de rencontre

- Inspire Confidence : Standard, attack et skills alliés en vue +1 jusqu'à fin de rencontre

- Presence : standard, Intimidation avec Persuasion

- Improved Weaken Resolve : cible CL< blessée, standard, Persuasion vs Will (non unique crew 10) terrorise 1min. 1FP action gratuite ou reaction (mind affecting, fear). Une blessure n'arrête pas l'effet.

- Trust : abandonner son action standard au profit d'un allié en vue

- Share Talent 1

TALENTS

Born Leader, Fearless Leader, Coordinate / Connection, Educated, Engineer (SG) / Influential Friends (FU), Powerful Friends (FU), Spontaneous skill / Inspire Confidence, Inspire Haste, Bolster Ally / Presence, Improved Weaken Resolve, Weaken Resolve / Ignite Fervor, Inspire Zeal / Coordinate, Distant Command, Trust / Shift Defense I, Assault tactics, Deployment tactics

FEATS

Dodge, Linguist, Melee Defense, Quick Draw, Skill Focus (Deception, Initiative, Knowledge [bureaucracy], Perception, Persuasion), Skill Training (Knowledge [tactics], Pilot, Use Computer), Weapon Proficiency (pistols, simple weapons)

+3 bonus feats noble

SKILLS

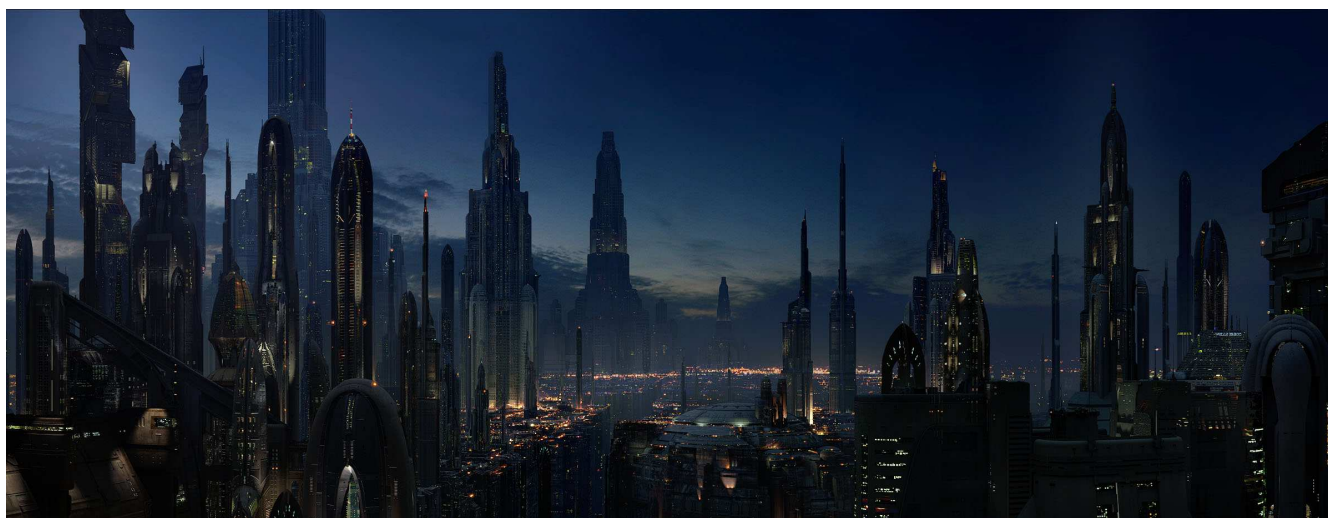
Deception +21, Gather Information +16, Initiative +19, Knowledge (bureaucracy +20, galactic lore +15, social sciences +15, tactics +15), Perception +21, Persuasion +21, Pilot +14, Treat Injury +16, Use Computer +15.

- Engineer (SG) : considéré trained en Mechanics, -1/4tps installation matériel neuf
- Influential Friends (FU) : 1 contact utilise skill +33 à la place du perso 1/jour
- Powerful Friends (FU) : prend 20 à 1 test Persuasion, 1/rencontre
- Spontaneous skill : Utilise 1 skill comme si elle était entraînée 1/jour

POSSESSION

blaster pistol, com link, data pad, 100 000 crédits

- Connection : Paie pas licence jusqu'à LVLx1000cred, réduit le coût du marché noir de 1



PARTIE 2 : AU COEUR DE L'EMPIRE

TERO RESKAN, le contact aldéranien du sénateur Organa accompagne les héros jusqu'à la planque d'intellectuels opposés au régime impérial. Leur enquête porte sur trois éléments :

- Depuis la mort de DARGA LE HUTT, l'Empire a mis la tête de RESH a prix 10000 crédits. Il s'est caché dans le quartier des fabriques et a embauché ELAN SEL'SABAGNO, un trafiquant de bâtons de la mort chargé de le faire quitter la planète. pour lui trouver un moyen illégal de quitter la planète. RESH est recherché par l'agent Lesan Dos qui ont posé une prime levée par des chasseurs dévaroniens.
- L'agent LESAN DOS du Bureau de la Sécurité Impériale (BSI) dissimule le projet Sarlaac du public et des politiques et enquête pour le BSI. Il détient des informations capitales pour comprendre ce qu'est le projet Sarlaac.
- Le DROIDE PROTOCOLAIRE CZ-3T6 est un ancien droïde sénatorial reconverti, qui constitue le noyau des communications de la SPIRALE IMEICI et s'assure de la discrétion de tous les échanges. Il leur faut le retrouver. Les unités CZ républicaines de son genre ont été réaffectées dans le cadre d'un contrat entre l'Empire et Droid Service Industries.

Après avoir retrouvé le contact du sénateur d'Alderaan, localisé et fait vider la planque des intellectuels anti-impériaux, les héros manquent d'être arrêté après une fusillade dans la cantina de l'Outlander alors qu'ils rencontraient ELAN SEL'SABAGNO, un contact de RESH : REDA SKID a été reconnu et ouvre le feu et use d'explosifs contre les forces impériales pendant que CALYPSIE retrouve la trace du sullustain au service de feu Darga le Hutt sur Coruscant. DJEELAN récupèrent le cylindre qui permet d'entrer dans la SPIRALE IMEICI sur le cadavre d'un lieutenant impérial au service de l'agent DOS.

A la sortie de l'Outlander, les impériaux ont déployé un droïde de surveillance volant FSD-6D et un airspeeder RadAir dont débarquent une escouade de stormtroopers et de redoutables gardes de Coruscant. L'agent LESAN DOS apparaît et DJEELAN décide de fuir les forces impériales tout en poursuivant le véhicule de DOS dans les zones sururbanisées des quartiers intermédiaires. Ils affrontent un droïde de surveillance volant FSD-6D qui les localise et 2 airspeeders de poursuite HSP dans un dédale insurmontable pour un pilote de moindre talent que REDA SKID.

La route jusqu'au quartier des fabriques qui s'étend dans les bas fonds n'est pas de tout repos : atmosphère toxique, fumées épaisses, et générateur de puissance... Une fois arrivés, les héros sont racketés par de la racaille rodienne au-dessus des pipeline de fuel dégageant des gaz hautement inflammables.

Ils arrivent enfin à l'entrepôt où se cache Resh. La zone est remplie de carburant qui a fuit de container voisins. Ils affrontent 4 chasseurs dévaroniens menés par le redoutable SISLA, chasseur de primes célèbre de la bordure médiane. Les héros parviennent à le vaincre, à sauver RESH et à fuir l'entrepôt en proie aux flammes et prêt à exploser en réparant le Airspeeder des dévaroniens.



RESH leur apprend que le projet Sarlaac s'est installé dans un immeuble en construction prêt du quartier riche du 500 Républica. L'accès est très sécurisé, et l'agent LESAN DOS est chargé d'effacer les traces du projet sur lequel travaillait DARGA. Cet agent a un cylindre d'accès de haut niveau qui permet de se déplacer librement dans l'immeuble IMEICI. Les héros comprennent qu'ils en ont un exemplaire.

Les héros poursuivent l'enquête en s'infiltrant chez Droid Services après s'être fait embauchés par une société de nettoyage. Ils découvrent l'adresse exacte de l'immeuble IMEICI où a été affecté le DROIDE PROTOCOLAIRE CZ-3T6. Ils organisent une intervention sur les droïdes de l'immeuble IMEICI afin de s'y rendre, déguisés en techniciens de droid services.

PARTIE 3 : LA SPIRALE DES TENEBRES

La tour de 200 étages est en construction couverte de vert noir. Les 14 étages du sommet sont. Tout le reste est en construction. Les héros font du repérage et organisent leur intervention le lendemain. Peu confiants de leurs plans ils arrivent à convaincre les agents de CORETECH, la société maître d'œuvre, de les laisser intervenir dans les niveaux de surveillance et sécurité, quand bien même les Inquisiteurs ont ordonné la nuit même un changement de tous les protocoles de sécurité de l'immeuble. L'agent LOS du Bureau de la Sécurité Impériale vient faire une inspection dans l'heure.

Les héros neutralisent en un clin d'œil les six agents CORETECH de l'étage de la sécurité et la surveillance et dérobent leurs tenues. Ils se préparent à capturer l'agent LOS quand ils mettent à jour un holo-enregistrement mystérieux...

On y voit que l'Inquisiteur DRACO, le visage recouvert par une épaisse capuche noir jedi, vient d'obtenir la localisation secrète de la flotte de la résistance aldéranienne par son contact infiltré. Il part avec sa flotille pour la détruire. Le seigneur DARK VADOR, présent, lui ordonne de tuer la maître Jedi DENIA. L'inquisiteur JORAD, nouvellement nommé par VADOR, remplace DRACO à la direction des inquisiteurs de Coruscant. DRACO demande à pouvoir conduire le maître Jedi captif, KHAMEIR SARIN, jusqu'à la RETRAITE DES INQUISITEURS. Le Seigneur l'y autorise, non sans méfiance.

NIVEAU 188 : PROJET SARLAAC

Les héros forcent l'agent Los qu'ils ont capturé à prétendre qu'il apporte des prisonniers au bloc de détention mais l'astuce ne prend pas : les gardes de Coruscants chargées de la sécurité relâchent du dioxyde dans le sas d'entrée. Les héros détruisent ces projecteurs et les portes d'accès avant de neutraliser les deux escouades. Dès qu'ils arrivent au couloir du bloc de détention, les geôliers présents activent des portes lasers et des systèmes de défense à blaster ! La jedi file plus vite que ces menaces et permet à ses compagnons d'approcher et triompher des piètres geôliers.

Calypsie est avertie par la Force que des soldats d'élite escaladent la cage du turbolift, elle use de tout son pouvoir obscur pour faire chuter le turbolift sur eux et les tuer tous... Soudain la présence de JORAD brille dans la Force. Pendant ce temps, REDA et DJEELAN enquêtent auprès des prisonniers : ce sont les meilleurs ingénieurs, venus de toute la galaxie, que DRACO a capturé pour qu'ils conçoivent un destroyer stellaire qui surclasserait tous les autres, un prototype du futur vaisseau amiral de DARK VADOR. Tout se recoupe : les milliers d'esclaves nazrens, les ouvriers wookies capturés, le gaz tibanna trafiqué par DARGA le HUTT sur Bepin... L'INQUISITEUR JORAD jaillit soudain de la zone en construction, accompagné de nouveaux serviteurs du Côté Obscur maniant les arts de la Force dont on ne connaît pas l'origine. CALYPSIE engage un duel à mort avec son ancien compagnon de fuite et parvient à le vaincre. DJEELAN voit qu'une navette impériale est en approche mais, avant de pouvoir faire quoi que ce soit, elle tombe d'un étage et manque d'être étranglée à travers la Force, mais REDA SKID vient à son aide et terrasse les serviteurs obscurs. DJEELAN fonce et sauve à son tour les ingénieurs menacés par une escouade de soldats impériaux.



EFFONDREMENT DE LA SPIRALE

CALYPSIE ressent la puissance du Côté Obscur, celle de SKYWALKER, le traître SITH qui tua les siens au temple Jedi il y a presque deux ans. REDA endommage gravement la navette impériale en approche à l'aide de son Arbalète wookie améliorée et dotée de diverses munitions depuis leur passage à POINT NADIR ! Les héros parviennent à fuir en turbolift alors que la navette s'écrase sur l'étage en construction où ils se trouvaient.. Seul un ingénieur, un Mon Calamari, survit à la tragédie.

La tour s'effondre alors sur elle-même. les héros accourent en évitant les gravas jusqu'au hangar pour s'emparer d'un airspeeder en état quand le DARK VADOR, le SEIGNEUR NOIR DES SITHS surgit des ténèbres, encore vivant, et s'attaque aux héros en projetant son sabre sur la Jedi. CALYPSIE esquive, le prive de son sabre-laser et bondit sur lui, mais elle perd totalement ses moyens, aveuglée par la peur... Elle décide alors de fuir au plus vite tandis que VADOR manque son dernier assaut et se trouve précipité dans le vide... mais retombe sur un véhicule volant un peu plus bas.



DARK VADOR, CHASSEUR DE JEDI - CHALLENGE LEVEL 19

Medium Male Human ; Scout 1/Jedi 5/Soldier 1/Ace Pilot 3/Jedi Knight 3/Sith Apprentice 3/Sith Lord 3

Destiny 8; Force 14 (1DSP relance), Strong in the Force; Dark Side 18 ; Init +16 (1FP relance); Senses Use the Force +22

Languages Basic, Huttese, Jawa Trade Language ; Abilities Str 18, Dex 14, Con 16, Int 14, Wis 18, Cha 16

Ref 40 (38 flat-footed, 43 lightsaber), Block/Deflect, Vehicular Combat, Vehicular Dodge +1 ; Will 36; Immune fear effects ; Fort 39, Threshold 39 ; hp 204; DR 3 (Phryk Alloy Armor) ; Speed 6 squares

ATTACK : Melee Defense, Severing Strike, Precision (LE)

lightsaber +23 (2d8+19, speed-2 fin du round) or +18/+18 (double attack) ; lightsaber +21 (rapid strike 3d8+19, speed-2 fin du round) or +16/+16 (Double Attack) ; BAB+17 (dark Scourge +1 vs Jedis) ; Grapple +21

REACTION

- Lightsaber Form Djem So : 1FP, réaction, contre atk quand touché, 1 fois par round
- Revenge : atk+2 quand allié en vue LVL>= à OHP jusqu'à fin de rencontre

RAPIDE

- Block/deflect : rapide, UTF vs atk en reaction nie dam (échec : dam/2). -5 suppl /rd
- Redirect Shot/Riposte : reaction, melee atk gratuite (sauf area atk, riposte 1/rencontre)
- Lightsaber Defense 3 : Réfl+3, Deflect/block alliés adjacents. Rapide, partage Ref bonus
- Consumed by Darkness (CW) : rapide, Will-5 et atk+2 jusqu'au début rd suivant

STANDARD

- Lightsaber throw : standard, Use the Force DC20, revient de 6 cases maxi
- Drain Knowledge (TG) : 1FP, standard, UTF vs Will donne 1 skill trained de la cible pdt 1j, cible condition-1 persistant (8h repos pour se remettre)
- Dark Presence : standard, defense+1 soi+alliés restant à 6 cases jusqu'à fin de rencontre
- Gauge Force Potential : standard, Use The Force vs Will
- Psychometry (CW) : Farseeing sur objet jusqu'à 5 ans /LVL
- Vision : 1FP, rapide, Farseeing voit passé ou futur jusqu'à 1 an (au lieu du présent)

FORCE POWERS

- USE THE FORCE +20 (Swift power 1/j, Wrath Of The Dark Side dam x1,5) : battle strike, dark rage, farseeing, Force disarm, Force grip, Force slam, Force thrust, mind trick, move object (2), rebuke (2), negate energy, surge (2)
- Force secret (Distant Power, Multitarget Power)
- Force techniques : Force Point Recovery, Improved Move Light Object
- Lightsaber Form : Falling Avalanche (1 fois par rencontre), Fluid Riposte (Lightsaber Form)

STARSHIP MANEUVERS

(Pilot +20, relance 1FP): counter, evasive action, I have you know, Skywalker loop

SPECIAL QUALITY

Skywalker Bloodline : Force Sensitivity, Strong in the Force as bonus feats at 1st level ; Destinies fulfilled : destruction, corruption, discovery, education ; Fearless, Temptation, Build Lightsaber,

TALENTS

Armored Defense, Severing Strike / Improved Armored Defense, Juggernaut / Armor Mastery, Second Skin / Block, Deflect, Lightsaber Defense, Cortosis Gauntlet Block / Lightsaber Defense, Redirect Shot, Riposte / Lightsaber Defense, Lightsaber Throw, Weapon Specialisation (Lightsaber, Precision) / Dark Scourge, etc... / Lightsaber Form Djem So (+ Force Power Falling Avalanche, Fluid Riposte)/ Force Perception, Force Pilot / Foresight , Gauge Force Potential, Force Reflexes (SG)/ Power of the Dark Side, Consumed by darkness, Drain Knowledge / Dark Presence, Revenge, Wrath of The Dark Side, Swift Power, Dark Preservation (LE) / Psychometry (CW), Vision

FEATS

Armor Proficiency (light), Double Attack (lightsabers), Force Sensitive, Force Training (3), Melee Defense, Rapid Strike, Skill Focus (Use the Force), Starship Tactics, Strong in the Force, Vehicular Combat, Weapon Focus (lightsabers), Weapon Proficiency (lightsabers, pistols, rifles, simple).

SKILLS

Acrobatics +16, Initiative +16, Knowledge (Galactic Lore) +16, Knowledge (Tactics) +16, Knowledge (Technology) +16, Mechanics +16, Perception (Use the Force) +20, Pilot (Use the Force) +20, Use Computer +16, Use the Force +20

POSSESSIONS

Lightsaber (standard synthetic crystal), Darth Vader's Armor (+6 Armor, +2 Equipment [Helmet Package, Vacuum Seals).

- CYBERNETIC PROSTHETIC : Darth Vader has been fitted with four cybernetic prosthetics, his left and right arms and his left and right legs. Due to these cybernetic prosthetics, Darth Vader takes full damage from ion-based weapons and also receives a -4 penalty to his Use the Force skill.
- DARTH VADER'S ARMOR : Darth Vader's custom armor is made out of pastoid material laced with phrik alloy and thus retains its damage reduction when hit by a lightsaber and provides Vader with a +4 equipment bonus to his Constitution score as well as containing integrated electrobinoculars, and has the Imposing Form Sith Alchemy trait.
- LIFE SUPPORT SYSTEM : Due to extensive physical injuries, Darth Vader cannot survive without the life support system provided by his custom light dark armor, or that of a special hyperbaric chamber. Without this machinery, Vader begins to suffocate (see Hold Breath, SE 66)

EPISODE VII : LA RESURGENCE DU MAL

(21 mois après la proclamation de l'Empire - Daood, Manu, Narf - janvier 2009)

DRACO, l'esprit de RIVAN et KHAMEIR SARIN quittent Coruscant en secret à bord de la corvette modifiée des pirates de la fourrure rouge et se rendent sur Praekith. L'inquisiteur DRACO engage en secret l'alchimie Sith en suivant les directives de RIVAN dans son repère du Noyau Profond. Il veut devenir le Seigneur de Guerre Sith de tout l'équipage du Super Destroyer Stellaire en construction dans le cadre du projet Sarlaac.

PARTIE 1 : LES PROFONDEURS DU CENTRE IMPERIALE

Après avoir fuit les contrôles, s'être réfugié dans un centre commercial où ils sont dépassés par la foule et assaillis par des brigands, ils forcent un barrage de quartier avec fracas et filent dans les égouts pour rejoindre une autre zone de Coruscant. Reda Skid piège leur véhicule d'explosifs dans un tunnel... l'explosion emporte deux véhicules chargé de stormtroopers tandis que le retour de flamme manque de les brûler tous à deux secondes alors qu'ils fuient dans les égouts, la Force soit louée...

Pendant leur progression souterraine, ils sont régulièrement assaillis par de gigantesques ogres troglodytes... Calypsie Quartz est cernée par trois d'entre eux... les jambes saisies par l'un et les bras l'autre et commence à se faire écarteler... Elle est sauvée par ses compagnons. Peu de temps après, Reda Skid tire des carreaux explosifs par erreur et inonde les égouts dans un torrent d'immondice qui vous propulse avec pertes et fracas à l'extérieur...

En sortant, ils organisent une rencontre avec les loyalistes de Coruscant qu'ils retrouvent dans leur nouvelle planque. Djeelan apprend que son vaisseau est à quai dans une base militaire proche du secteur des fabriques et motive les loyalistes pour qu'ils prennent les armes, et non plus seulement leurs plumes lasers pour écrire des pamphlets.



PARTIE 2 : APPATER ET TRAQUER

Reda Skid coordonne les volontaires et prépare la bataille à venir pour reprendre le vaisseau et fuir Coruscant. Les loyalistes remettent à Calypsie Quartz un objet laissé là par KHAMEIR SARIN, le maître Jedi prisonnier des siths... Il s'avère que c'est un holocron conçu et enrichi par lui, renfermant tous ses secrets et ses découvertes sur les arts siths. Le plan de bataille et la logistique se préparent lorsque les loyalistes sont attaqués par une escouade de silencieux noghris, les tueurs personnels de Vador, menés par un commando stormtrooper... Les dégâts sont importants mais l'attaque de l'astroport va pouvoir commencer...

La bataille fait rage sur l'astroport militaire. Pendant que Djeelan et Calypsie s'infiltrèrent par les égouts dans le centre de commandement, pour prendre le contrôle des lasers sol-air de défense et les neutraliser ensuite, Reda Skid force l'entrée du tarmac avec un camion benne piégé puis dirige les jeunes loyalistes et l'ingénieur Mon Calamari survivant vers le Liberté mis à quai... non sans engager la lutte contre les redoutables soldats de la 501e légion et leur quadripode --celle de Dark Vador en personne!--.

Alors que les défenses impériales anti-aériennes couvraient la fuite des héros, ils déminent leur vaisseau et fuient vers l'espace profond... Calypsie est alors contacté e par VADOR, le Seigneur Noir des Siths, qui lui propose une alliance contre le pouvoir grandissant de l'inquisiteur DRACO. Elle rejette son offre en bloque et lui révèle qu'elle connaît sa véritable identité !!! Le Liberté file maintenant en hyperspace vers l'emplacement secret de la flotte aldéraniennne menée par le Résurgence. Cependant, l'inquisiteur DRACO et sa flotte impériale ont une longueur d'avance grâce à la trahison de l'amiral impérial, agent double, et les résistants ont perdu l'aide de la maître Jedi qui veillait sur eux.



PARTIE 3 : LA RESURGENCE DU MAL

Le Liberté vole dans l'hyperspace vers l'emplacement secret de la flotte de la Résistance. Son retard de deux jours sur l'Empire est rattrapé grâce aux hyperpropulseurs révolutionnaires conçus par DJEELAN qui divisent par deux le temps de trajet en hyperspace (à la manière du Faucon Millénium et du Slave I). DJEELAN fait merveille sur l'arbalète Wookiee de REDA SKID pendant que ce dernier équipe et forme la dizaine de loyalistes Coruscanti qui les ont accompagné après la bataille de l'astroport. CALYPSIE QUARTZ, elle, étudie les mystères de l'Holocron Jedi de KHAMEIR SARIN, tout enregistré en langage Sith.

Ils débouchent de l'hyperspace sur une folle bataille entre la flotte de la Résistance Aldéraniennne en déroute et les vaisseaux impériaux de l'Inquisiteur DRACO. L'ESCADRON AUBE peine à repousser les tout nouveaux chasseurs T.I.E. à double propulseurs ionique qui jaillissent de l'ASSIDU, le destroyer Stellaire de classe Impériale de DRACO. Non loin de là, le Destroyer Stellaire de Classe Victoire REPRESAILLE pourchasse une corvette corellienne en route vers un saut hyperspatial. Les héros contactent MAIA, l'agent 42 du SENATEUR ORGANA, qui se trouve sur le pont de Commandement. Elle leur apprend que l'Inquisiteur DRACO est à bord et qu'il vient de capturer le CAPITAINE VERANA. Ils repèrent soudain une navette impériale de renforts qui approche le Résurgence et parviennent à l'immobiliser puis à la détruire grâce aux talents de CALYPSIE à la tourelle laser.

REDA SKID enrage en voyant un transport Gallofree similaire à celui de ses frères d'arme wookiee exploser et file à travers les tirs croisés jusque dans le hangar tout en permettant à CALYPSIE de faire un carton dans les chasseurs par un usage croisé de la Force et de la puissance de feu redoutable du LIBERTE. DJEELAN veille au bon fonctionnement de tout cette mécanique avec l'aide de l'ingénieur MON CALAMARI et parvient à organiser les forces de la Résistance survivante.

Les forces du LIBERTE se déploient à l'intérieur du hangar vide du Résurgence. Tout est plongé dans le noir, il n'y a plus d'alimentation, mais pas de trace de bataille. Le MON CALAMARI répare le bouclier à oxygène et les portes de sécurité afin de les fermer, sous la surveillance de 5 loyalistes. Les autres accompagnent les héros à travers les couloirs du Résurgence : dépressurisations, systèmes de fermetures déréglés, ténèbres... et la 501^{ème} légion de Dark Vador qui conduit une cohorte de prisonniers sous la direction de deux inquisiteurs -- des anciens jedis du corps agricole versés dans le Côté Obscur dont CALYPSIE ne fait qu'une bouchée avec ses nouveaux pouvoirs tirés de l'holocron --. La dizaine de prisonniers est libérée, armée et les accompagnes pour l'assaut du pont de Commandement où MAIA s'est retranchée, aux prises avec les forces impériales.

Lorsque celle-ci apprend aux héros que l'inquisiteur DRACO et le CAPITAINE VERANA, retenu en otage, se dirigent vers le point d'amarrage situé sous le ventre du vaisseau, CALYPSIE se sépare des héros pour mener son propre combat... Elle se sépare des héros et insiste pour mener ce combat seul à seul. Arrivé au sas, DRACO réussit à la convaincre de le laisser partir afin qu'il affronte et terrasse les siths avec ses nouveaux pouvoirs. Mais celui-ci la prend en traître en tentant de faire exploser les vitres de transparacier qui les sépare de l'espace. CALYPSIE réussit à contrôler la Force et à empêcher le désastre tandis que l'inquisiteur emplit le couloir d'éclairs de Force qui assomment VERANA. Il s'enfuit dans la navette qui l'attendait et projette les débris de la bataille sur le Résurgence avec la Force. CALYPSIE n'a d'autre choix que de se concentrer pour les dévier.

Pendant ce temps, DJEELAN et REDA SKID partent à l'assaut du pont du Résurgence. Leur renfort de troupes loyalistes et de soldats du vaisseau ne sont pas de trop pour l'emporter sur les escouades de la 501^{ème} légion de stormtroopers menés par un redoutable capitaine de la marine impériale. REDA paie un cher tribut contre un maraudeur du Côté Obscur formé par l'inquisition qui les accompagne tandis que DJEELAN s'en sort in extremis contre les impériaux armés d'un canon mitrailleur sur trépied. Ils libèrent la passerelles et les prisonniers, dont MAIA, l'agent d'ORGANA.

EPILOGUE

L'AMIRAL VARTH couvre la fuite de DRACO mais REDA coordonne une salve meurtrière sur sa navette, jusqu'à ce que l'inquisiteur s'immisce dans son esprit et le convainque de cesser le feu.

Le Destroyer stellaire commence à pilonner le RESURGENCE. DJEELAN découvre que l'hyperpropulsion a été désactivée et demande à VERANA et la JEDI de le remettre en ordre. Elle s'attèle ensuite à calculer un incroyable trajet hyperspatial vers Point Nadir pour rejoindre la flotte de la Résistance Aldéranienne. MAIA Peine à maintenir les boucliers et le RESURGENCE va bientôt céder...

VERANA sauve son vaisseau en réactivant l'hyperpropulseur juste avant de mourir sous une salve impériale dans la propulsion. CALYPSIE parvient à s'en sortir et arrête trois jeunes maraudeurs qu'elle reconnaît comme d'anciens membres de l'AGRICORPS des JEDI. Elle en capture un, un autre s'enfuit et le dernier périt dans les explosions qui inondent la zone. Elle tente alors de le raisonner. Soudain tous les voyants sont au vert, et le RESURGENCE quitte l'espace normal et fonce vers leur prochaine destination...

