

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



Un récit de campagne: L'Ombre des Siths

Par Fabrice Roda (Dark_Revan)
mail: lord_dark_revan@yahoo.fr

Avant-propos

Bienvenue dans la mini-campagne de l'Ombre des Siths !

Cette mini-campagne constitue un chapitre d'une campagne plus vaste intitulée "la Chute de la République" (vous trouverez dans les annexes des indications supplémentaires sur la trame globale de la campagne). Elle fait suite à la "Trilogie des Esclaves" et a été jouée avec les mêmes personnages. Comme la "Trilogie des Esclaves", elle se présente sous la forme d'un récit de campagne. La campagne se divise en 6 épisodes ; chacun d'entre eux a été joué en 2 ou 3 séances de 5 heures chacune. Chaque épisode commence par un bref prologue qui fixe les enjeux de l'aventure. A la fin de chaque épisode, vous pourrez également lire un épilogue qui reprend les répercussions importantes induites par les actes des joueurs. Je conseille aux MJs de commencer par lire les prologues et les épilogues (faciles à repérer car ils sont en italique dans le texte) afin de se faire une idée du déroulement de la campagne ; puis éventuellement de lire le résumé de la campagne qui peut servir de trame directrice. Vous trouverez dans les annexes les caractéristiques techniques pour adapter les épisodes de cette campagne à votre jeu.

Rappel de propriété :

Ce document n'est en aucune manière officiel. Starwars, starwars rpg ainsi que tout les textes et images s'y rapportant sont des marques déposées appartenant à leurs auteurs respectifs. Les images, textes, noms et logos sont utilisés sans l'accord de leurs auteurs respectifs et sans aucune intention de leur porter préjudice.

A propos de Starwars...

Certains éléments de cette campagne ne sont pas tout à fait conformes à la vision ou version officielle de l'univers de Starwars. Pour de plus amples informations, lire mon aide de jeu sur la République Galactique.



A propos de la trame historique...

Cette campagne se situe avant les événements décrits dans l'épisode I, "la Menace Fantôme". L'histoire générale m'a été inspirée par la lecture de l'excellent roman "Vent de Trahison", de James Luceno, ainsi que par le roman "l'Ombre du Chasseur", de Michael Reaves. J'encourage vivement les MJs à lire ces deux romans pour donner plus de consistance à leur jeu.

Quel système de jeu ?

J'utilise pour ma campagne le système D20. Cependant l'adaptation à votre système favori ne devrait pas s'avérer bien difficile... Si parmi les lecteurs de cette campagne il se trouve des MJs pouvant convertir les aides de jeux des Annexes pour le système d6, je serai ravi d'inclure leurs contributions en mentionnant évidemment leur nom.

Sommaire

Avant-propos	Page 1
Sommaire	Page 2
L'Ombre des Siths	Page 3
Episode IV : la Chute du Soleil Noir	Page 3
Episode V : Vent de Trahison	Page 7
Episode VI : Opération X5	Page 11
Episode VII : Le Secret de Vinéa (bientôt!)	Page 13
Episode VIII : L'Ombre et la Proie (bientôt!)	Page 14
Episode IX : La Menace Fantôme (bientôt!)	
Annexe I : description de la campagne de "La Chute de la République"	Page 15
Annexe II : Secrets de Darth Sidious (bientôt!)	
Annexe III : Les Prédateurs et Shaïtan (bientôt!)	

La Campagne de l'Ombre des Siths:

Au cours de cette mini-campagne, les héros sont les témoins des machinations du mystérieux Seigneur Noir des Sith, Darth Sidious. Grâce à un complot de grande envergure, celui-ci détruit les organisations qui auraient pu entraver ses plans et sape les fondations de la République. Des pirates et des terroristes s'acharnent à plonger la galaxie dans le chaos. Deux épisodes, « opération X5 » et « le secret de Vinéa », viennent rompre l'enchaînement un peu linéaire de la campagne, et ne sont pas directement liés à l'intrigue principale.

Episode IV : La chute du Soleil Noir

L'insécurité, relayée et amplifiée par le réseau Holonet à travers la galaxie, n'a fait que croître au cours des derniers mois. L'agitation, qui n'était perceptible que sur la Bordure Extérieure, et qui n'intéressait que peu les mondes du Noyau, semble s'être propagée jusqu'au cœur de la République. En effet, le milieu de la pègre sur Coruscant semble soumis à une véritable guerre sanglante : les chefs des organisations criminelles mineures ont été assassinés au cours de ces derniers mois, et il semblerait que la fange des bas-fonds éclabousse un peu les aristocrates qui vivent dans les plus hauts niveaux de la capitale. Le Soleil Noir, la principale organisation criminelle, semble avoir le plus grand mal à maintenir l'ordre dans le milieu de la pègre. Par ailleurs, les actes terroristes gagnent en intensité sur la Bordure Extérieure, et tout le monde redoute qu'ils ne se propagent jusqu'au Noyau. Le professeur Solarus, désormais sénateur et figure emblématique des « défenseurs de l'être pensant », a lui-même échappé de justesse à une tentative d'assassinat. Les jedi et les judicators, qui semblent incapables de juguler l'escalade, sont souvent montrés du doigt...

□ Nos héros ont été chaudement félicités par leurs supérieurs respectifs. Ils sont invités, en raison de leur toute nouvelle célébrité, à une soirée mondaine organisée par la noblesse de Coruscant, et au cours de laquelle seront présentes de nombreuses personnalités politiques. Aussi bien les jedi que les officiers judicators encouragent les personnages à s'y rendre, car c'est l'occasion pour eux de se faire des contacts. Les personnages ont ainsi l'occasion de côtoyer Shasheva Astopone, Orn Free Taa et autres personnalités (la majorité des personnalités politiques présentes attendent avec impatience l'apparition du Chancelier Suprême Valorum, afin de deviner quelle sera sa position vis-à-vis des crimes qui agitent les bas-quartiers de Coruscant). Quelques sénateurs se réjouissent des difficultés rencontrées par Valorum, et espèrent que si les « problèmes » des bas-quartiers sont suffisamment médiatisés, cela coûtera son mandat au Chancelier Suprême.

□ Le commandeur Baz Jesek convoque les héros et leur confie la mission de trouver qui sont les responsables de la vague récente de meurtres qui s'abat sur les chefs d'organisations criminelles de Coruscant (Baz Jesek est le nouveau responsable de la Sécurité Républicaine, un département spécial des judicators, créé par Valorum (avec l'accord du Sénat) pour faire face aux nouveaux problèmes de la République). Interrogé, Qui Gon conseille aux héros de contacter Dexter Jester, qui tient un petit snack dans un quartier plutôt populaire de Coruscant (Dex est un Besalisk, une espèce humanoïde à quatre bras. Il a exercé énormément de métiers (mineur dans le dédale de Rishii, contrebandier, pirate et restaurateur, entre autres) avant d'avoir la vie sauvée par Qui Gon. Depuis il s'est rangé, mais a gardé de nombreux contacts dans le milieu de la pègre). Dex leur explique un peu plus clairement la situation dans le Corridor Ecarlate (Il s'agit d'un immense quartier de Coruscant, où le taux de criminalité est particulièrement élevé. C'est le quartier des homéoputes, des revendeurs de « bâtons-de-la-mort » et de toutes sortes de trafics. Il tient son nom des lanternes exclusivement rouges qui fournissent l'éclairage dans ses bas-fonds, nimbant toute chose d'un halo rouge dans ce quartier) :

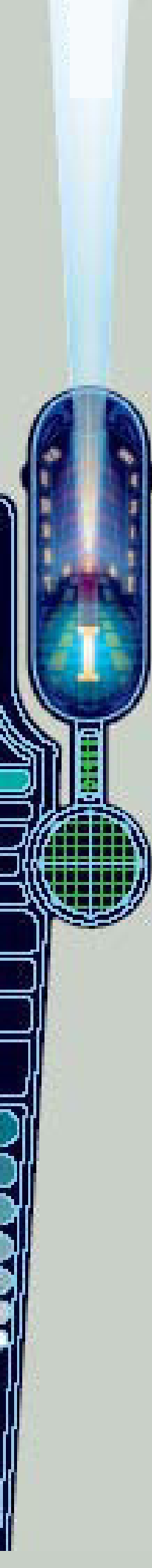


outre Mal Coramma, le représentant local du Soleil Noir, 3 seigneurs du crime sont encore en vie dans les bas-fonds de Coruscant. Il s'agit de Beuga Odell, de Quetemoor et de Volven Roxe. D'après Dex, cette situation ne peut profiter à aucun seigneur du crime encore en vie, dans la mesure où chacun soupçonne l'autre de vouloir empiéter sur ses plates-bandes, et est prêt à s'allier avec n'importe qui pour détruire les ambitieux. Dex possède par ailleurs un contact, un indicateur du nom de Zip Beeline, que l'on trouve en général au Joyau de Cristal, un casino/bordel qui appartient à Mal Coramma.

□ Lorsque les héros s'y rendent, ils rencontrent le tenancier, un certain Aniha Nega. Celui-ci refuse de les mettre en contact avec Mal Coramma. Par contre, ils prennent contact avec Zip : celui-ci est d'accord pour les mettre en relation dans un premier temps avec Beuga Odell. Il leur demande donc de repasser le lendemain, le temps de prendre contact avec le seigneur du crime. Au cours de la conversation, les personnages apprennent que la rumeur court dans les bas-fonds que les assassinats seraient le fait du « Sith », un « assassin jedi » chargé de massacrer les chefs de la pègre (en fait, les criminels des bas-fonds ne sont pas si loin de la vérité, bien qu'ils fassent la confusion entre les jedis et les siths). A la sortie du Joyau de Cristal, les héros sont agressés par Jango Fett, un des plus célèbres chasseurs de primes de la galaxie (Riboga a augmenté la prime offerte pour la capture et/ou la mise à mort des personnages). Victimes d'une attaque à la grenade Glop, Xine et Clara ont tôt fait d'être neutralisés. Ils ne doivent leur sauvegarde qu'aux réflexes prompts de Jar Jar, qui s'enfuit avec leurs corps inanimés à bord d'un « AirSpeeder ».

□ Le lendemain, les personnages retrouvent Zip au Joyau de Cristal. Celui-ci les conduit à Beuga Odell, dans son palais-forteresse. Celle-ci se montre assez coopérative avec les héros, car elle souhaite sauver sa peau. Elle oriente alors l'enquête des personnages vers Mal Coramma (A son avis, le Soleil Noir a décidé d'éliminer tout ses concurrents, afin d'avoir le contrôle total de la pègre dans les mondes du Noyau. Elle est bien loin de la vérité). Les héros décident alors de retourner au Joyau de Cristal, afin de confronter Aniha Nega (le lieutenant de Mal Coramma). Après avoir franchi divers barrages de gardes du corps, ils parviennent aux appartements du lieutenant de Mal Coramma, qui s'est « retiré » avec quelques homéoputes. Malheureusement, nos héros arrivent trop tard, car le T'wilek vient d'être assassiné (Xine parvient néanmoins à voir dans le passé, à travers les remous de la Force, que le mystérieux assassin est un guerrier vêtu de noir et armé d'un sabre-laser rouge).. Après avoir retrouvé Zip (qui se cachait), les personnages finissent par apprendre où se trouve le QG du Soleil Noir sur Coruscant. Ils n'ont pas de mal à s'introduire dans le bâtiment, où un véritable carnage s'offre à leurs yeux : des dizaines de gardes semblent s'être entretués à coups de blasters (En fait, ils ont surtout eu la mauvaise idée d'essayer de tirer sur un Seigneur Sith). Dans des appartements ultra-luxueux, les héros trouvent le cadavre décapité de Mal Coramma : ils surprennent le mystérieux guerrier noir, qui vient d'accomplir son forfait. Après avoir tiré un coup de blaster dans leur direction, celui-ci prend la fuite vers un balcon où il saute sur une moto-jet. Les héros se lancent à sa poursuite. Après une course endiablée dans les artères sur-encombrées de trafic, les héros parviennent à toucher la moto-jet de Dark Maul, le faisant tomber dans le vide. Celui-ci, pendant sa chute, dégainé 2 blasters et ouvre le feu sur ses poursuivants. Il finit par s'agripper à un taxi aérien, qu'il vide de son occupant. Enfin, Jar Jar sauve une fois de plus la situation en parvenant à réparer in extremis sa moto-jet, évitant de justesse un crash.

□ Informé de la situation, le Conseil des jedis ne doute pas que le mystérieux guerrier vêtu de noir était un Seigneur Sith. Afin de clarifier cette situation, et de déterminer quelles peuvent être les motivations du Sith, les maîtres ordonnent aux personnages de se rendre sur Almas afin de ramener Qal Jalus (Les maîtres espèrent qu'ils pourront en apprendre plus de lui, qu'ils prennent pour l'apprenti du guerrier noir de Coruscant, Dark Maul. « Toujours par deux ils vont, le maître et son apprenti »). Arrivés sur Almas, nos héros accompagnés de Qui Gon et Adi Galia sont accueillis par les maîtres Qel Bertuk et Dooku. Ceux-ci ne sont pas parvenus à soutirer d'informations de leur captif, qui a tenté plusieurs fois de se suicider. Quelques heures après leur arrivée à l'académie, les radars détectent 3 croiseurs de classe « Gorgone » qui approchent selon un vecteur d'attaque. Un appel par l'HoloNet est lancé vers Cularin ; malheureusement les vaisseaux de la Flotte, commandés par le colonel Tramsig, ne pourront arriver avant plusieurs heures. Maître Dooku décide d'évacuer l'Académie ; pour cela, les jedis attendent que les croiseurs se posent : ceux-ci déversent une petite armée de pirates appartenant à l'organisation des prédateurs. Fuyant par un passage secret, les jedis parviennent à s'emparer d'un des croiseurs, et à évacuer ainsi l'académie. Nos héros parviennent aussi à transporter Qal Jalus sain et sauf. La base de l'Académie est rayée de la carte par un bombardement orbital de bombes Tri-H. La présence des jedis dans le système Cularin n'est plus qu'un souvenir, désormais.



□ De retour sur Coruscant, les héros livrent Qal Jalus au conseil des jedis. Ceux-ci ont tôt fait de déterminer qu'il n'était qu'un pion, et qu'il n'est pas au courant du plan d'ensemble. Son rôle s'est borné à créer un virus atroce grâce à l'alchimie Sith. Les AgriCorps du temple jedi tentent alors de trouver rapidement un antidote ou un vaccin au virus. Pendant ce temps, un robot-sonde des judicators a enquêté sur les lieux du crime de Mal Coramma. Baz Jesek informe donc les personnages qu'une cargaison d'épice a disparu. Après une rapide enquête, les héros parviennent à déterminer que l'épice a été acheminé jusqu'à l'astroport le plus proche, et embarqué dans des vaisseaux possédant de faux numéros de série. La cargaison a été livrée dans le système de Cularin, à Riboga le Hutt (En enquêtant dans les milieux des pirates, Adi Galia apprend que Riboga a vendu la cargaison à Jenro Durden, un membre de Valorum Expéditions. Grâce à elle, Jenro Durden est arrêté avant que l'affaire ne soit ébruitée. De toute évidence, il s'agissait d'une manœuvre visant à toucher Valorum, et/ou couler sa compagnie). Alors que les judicators et les jedis sont en train de délibérer à propos des suites à donner à cette affaire, ils apprennent qu'une flotte de croiseurs, battant le pavillon des Prédateurs, a bombardé Ralthiir avec le virus créé par Qal Jalus, et a pu s'enfuir en toute impunité. Le siège de l'organisation du Soleil Noir a été entièrement rasé, et les morts dans la population civile se comptent par milliers (Bien que l'onde qui en résulte soit particulièrement perceptible dans la Force au moment du bombardement, les jedis sont horrifiés de constater qu'ils n'ont pas pu prédire cet événement, preuve supplémentaire qu'en raison de l'accroissement de la puissance du côté obscur dans la galaxie, leur capacité à prédire l'avenir a grandement diminué. Tout ce que le conseil avait pu prévoir, c'est que le désordre augmenterait). La planète est alors mise en quarantaine, pour éviter que le virus ne se propage à travers la galaxie.

□ Tandis que les débats deviennent de plus en plus enflammés au Sénat Galactique, le conseil des jedis confie une nouvelle mission aux héros : ils doivent se rendre sur Pandémonium pour assurer la sécurité du professeur Solarus (Le professeur Solarus a échappé de justesse à un attentat non revendiqué. De nombreuses personnes sont susceptibles d'en vouloir à sa peau : divers industriels du Consortium du Corporate Sector (car à cause de lui de sévères sanctions financières ont été infligées par le Sénat à de grands groupes, dont la société Rendili, à la suite de l'affaire d'Aquablue), toutes les personnes restées dans l'ombre lors du complot d'Aquablue, des extrémistes du Front Nébula (qui lui reprochent une attitude trop conciliante avec le Sénat), et enfin diverses organisations pirates dont les petits trafics ont été compromis (par exemple, les Marchands de Chair)). Le sénateur possède déjà une garde rapprochée de 4 judicators, et nos héros décident d'offrir leurs services en renforts. A peine arrivés sur la planète archi-polluée du Consortium, la paranoïa coutumière de Clara permet d'éviter l'assassinat de Solarus : décidant d'inspecter les systèmes de surveillances de la résidence du sénateur à l'ambassade, elle consulte son agenda en piratant les bases de données de l'ordinateur central. Elle se rend ainsi compte que Solarus a pris rendez-vous avec nos amis, dans l'un des salons de l'ambassade : le problème est qu'il n'ont pas encore contactés le professeur Solarus (Nos héros parviennent à éviter ainsi un piège visant à les impliquer dans la mort du sénateur Solarus) ! Alertant le reste du groupe, Clara peut intercepter le sénateur Solarus alors qu'il se rendait à l'ambassade. Utilisant un chemin détourné pour mettre en sécurité le sénateur, la compagnie est assaillie par un tireur d'élite embusqué, qui a tôt fait de neutraliser deux des gardes judicators, et parvient à blesser Solarus. Au cours de l'échange de tirs qui s'ensuit, le tireur isolé est abattu : il s'agit du Shaïtan, venu se charger personnellement du sale boulot.

Epilogue : La chute de l'organisation du Soleil Noir plonge les bas-fonds de l'ensemble des planètes du Noyau dans le chaos : des zones franches se développent ou les criminels se livrent à une véritable guerre des gangs, afin de se partager les restes du pouvoir du Soleil Noir. Les Kajidics des Hutts se ruent sur les places laissées vacantes, de même que les seigneurs du crime de Belsavis (ce qui permet d'ailleurs au baron Ryoval de se refaire en partie). Les nobles, pris de panique, commencent à organiser des petites compagnies de mercenaires ou de véritables petites armées privées pour assurer leur propre sécurité. Le bombardement de Ralthiir produit un véritable électrochoc à l'ensemble de la population galactique, qui voit se profiler le spectre d'une guerre biologique. Le débat sur la création d'une grande armée de la République est relancé au sénat, ainsi que celui sur l'armement des vaisseaux de la Fédération de Commerce pour se défendre efficacement contre les pirates. Le sénateur Raïmo, chef de file des militaristes, gagne de plus en plus de voix. Des membres de l'Eco-Union accusent ouvertement la Fédération de Commerce d'être à la source de ces événements, afin de pouvoir raffermir leur main-mise sur le commerce de la Bordure Extérieure. Si les jedi, grâce aux enquêtes de nos héros, ne doutent plus maintenant qu'un sinistre complot est à l'œuvre pour déstabiliser la République, ils sont incapables d'en voir les fils. Cependant, avec la mort du Shaïtan, l'alliance des pirates vole en éclat. Si les fraternités pirates sont toujours aussi puissantes et néfastes, elles n'agiront désormais plus de concert. Malgré tout, la Force est toujours agitée de remous, et Xine est persuadé qu'il va se passer quelque chose sur Eriadu, sans savoir quoi, qui aura des conséquences dramatiques.



Episode V :

Vent de Trahison

Quelques mois ont passé. Sur Coruscant, la situation dans les bas-fonds se calme peu à peu grâce aux efforts des judicators et des jedis. Cependant, le sentiment d'insécurité s'est encore accru : la tentative d'assassinat du sénateur Solarus n'a été que le premier incident d'une vague d'attentats meurtriers à travers toute la galaxie. De nombreux groupes terroristes s'attaquent avec une énergie renouvelée aux fondements de la République, en éliminant plusieurs sénateurs. De plus en plus de systèmes de la Bordure Extérieure se sentent abandonnés face aux pirates et à la cupide Fédération de Commerce, et le fossé diplomatique entre les mondes du noyau et ceux de la périphérie se creuse chaque jour un peu plus. Le Front Nébula, qui regroupe les partisans militaristes et ceux de l'Eco-Union, acquiert peu à peu une grande influence, et se présente comme le seul véritable opposant aux membres de la Ligue et de la Fédération de Commerce. Un groupement extrémiste au sein du Front Nebula est responsable d'attentats particulièrement meurtriers, ce qui rend la position de sénateurs comme Kamar Raimo (chef de file des militaristes) ou Tomla Momaw (représentant de l'Eco-Union) particulièrement délicate. Le conseil des jedis et le Département Judiciaire, craignant que la situation n'explose en un conflit ouvert, chargent nos héros de découvrir les dirigeants secrets de la branche terroriste du Front Nébula...

Qui Gon Jin donne à Clara le nom de l'un de ses contacts au sein du Front Nebula, un Bith du nom de Hynla. Celui-ci pense que la dérive actuelle de certains membres du Front Nébula vers une activité terroriste serait le fait d'un certain Havac, dont il ignore à peu près tout (Havac est un humain originaire d'Eriadu, dont la famille a été ruinée par les magouilles de la Fédération de Commerce. Après quelques années passées dans le milieu du spectacle et de l'HoloTV, il a été membre des Antarian Rangers (une formation militaire chargée de faire régner l'ordre sur la Bordure Extérieure ; cette organisation, tombée dans l'oubli faute de subventions, était autrefois aux ordres des jedis)). Cependant, Hynla aiguillonne Clara et Xine vers Prall le Hutt, un petit seigneur du crime se trouvant sur la planète Nubia. Nos héros n'ont pas trop de mal à soutirer des informations au Hutt, désireux de ne pas s'attirer d'ennuis tant que sa position ne sera pas consolidée. Il informe les enquêteurs qu'il a servi d'intermédiaire dans une transaction entre le baron Bharaputra (Le plus célèbre trafiquant d'armes de la galaxie, membre de l'aristocratie du secteur Senex.) et le capitaine Cohl (Le capitaine Cohl est un célèbre mercenaire, qui a la réputation de prendre fait et cause pour les opprimés et agir contre les grands groupes tels que Rendili, le Consortium, l'Alliance Corporative, etc.), pour la vente d'une certaine quantité d'explosifs (L'explosif en question, le pYrE, est très rare et très cher, car il peut être activé par la pensée par toute personne sensible à la force. Nos héros apprendront par la suite que Cohl et les membres de sa famille sont sensibles à la force). L'enquête mène donc nos héros une nouvelle fois sur Belsavis, où ils sont reçus par le baron Bharaputhra en personne. Celui-ci est disposé à passer un marché avec les enquêteurs : il veut bien leur donner un tuyau sur la prochaine grosse opération du Front Nébula, mais les héros doivent auparavant lui rendre un petit service. Il pense qu'il existe un traître au sein de son organisation, et souhaite que les héros l'identifient. Le baron Bharaputhra soupçonne l'un de ses deux lieutenants, Nak Simm (Nak Simm est T'wilek, spécialiste en désintégrations et assassinats en tout genre ; c'est donc le suspect idéal... Mais comme vont le découvrir nos héros, l'affaire n'est pas aussi simple que cela...). Il les met donc en contact avec Nomo Sliken, son bras droit, en qui il a toute confiance.

Nomo Sliken leur indique une adresse, la Gemme de Corusca, où Nak Simm a l'habitude de prendre du bon temps. Là, ils sont confrontés à Namarra, un assassin Clawdite venu pour tuer Nak Simm (et les héros). Après un interrogatoire « musclé », les enquêteurs repartent avec le nom de Moap, un indicateur et revendeur d'armes au service de Bharaputhra. D'après l'assassin, c'est lui qui aurait commandité l'opération. Après un piratage en règle des banques de données de Moap, nos héros apprennent que Nak Simm n'est pas un traître, mais que Nomo Sliken travaille effectivement pour le baron Fell (Le baron Fell, spécialiste de la contrebande et des divers trafics de drogue, est le seul pour l'instant avec qui nos héros n'ont pas eu à interagir. Nomo Sliken a monté un complot pour discréditer son rival Nak Simm). Mais l'interrogatoire direct de Moap, qui se révèle assez peu réceptif aux tentatives d'intimidation, leur permet d'élucider une partie de l'affaire : Moap est un agent-triple qui travaille pour Bharaputhra, Fell et Teeala Vandrone.


(Est-il besoin de rappeler que c'est elle qui a fourni « gracieusement » des informations aux jedis, ce qui a permis la libération des esclaves d'Aquablue et l'affaiblissement de la maison Rhyoval, voir « la trilogie des esclaves »). Moap fournissait donc de fausses informations à Nomo Sliken, l'agent de Fell chez Bharaputhra, et fournissait de fausses informations au baron lui-même. Nos héros accomplissent avec succès leur mission pour le compte du baron du crime, et celui-ci remplit sa part de marché : jusqu'à maintenant, il n'a traité qu'avec le capitaine Cohl, qui lui a acheté une grande quantité d'armes (Le baron Bharaputhra sait en outre que l'argent pour les opérations de Cohl est fourni par Havac, à partir de comptes anonymes du Clan Interbancaire Galactique). Il sait cependant que le prochain coup du Front Nébula sera organisé par le célèbre mercenaire, et se déroulera sur Dorvalla, une petite planète de la Bordure Extérieure.

Clara et Xine décident donc de se rendre sur Dorvalla, un monde pauvre et excentré de la Bordure Extérieure (Dorvalla est une petite planète peuplée de colons humains ; la planète est relativement polluée, et dépend totalement des imports en nourriture et produits de haute technologie pour sa survie. Cependant, les sous-sols de la planète sont riches en lommite, un minerai qui entre dans la composition du verre blindé des vaisseaux spatiaux. Il existe un contentieux vieux de plusieurs dizaines d'années entre le gouvernement et la Fédération de Commerce, qui pratique des prix abusifs). Leur enquête les mène dans le milieu des dockers de l'astroport de Dorvalla. Là, ils se rendent compte que la Fédération de Commerce est unanimement détestée, et que les dockers sont assez peu disposés à fournir des informations, d'autant que le capitaine Cohl y est vu comme un véritable héros. Grâce à sa capacité à affecter les esprits, Xine apprend néanmoins que le capitaine Cohl se trouve actuellement sur Dorvalla, avec son équipage de corsaires au grand complet. Or en ce moment même, un croiseur-cargo de la Fédération de Commerce, le Revenu, se trouve en orbite autour de Dorvalla, et de nombreuses barges de transport font l'aller-retour entre le vaisseau et l'astroport, avec à leur bord des cargaisons de lommite. Entrant en méditation, Xine pressent que les explosifs du Capitaine Cohl vont servir à faire sauter le Revenu, mais il ne perçoit pas de perturbations dans la Force liées à la disparition d'êtres pensants. En espionnant Boigny, le bras-droit Rodien du capitaine Cohl, nos héros apprennent que Cohl et ses hommes ont l'intention d'embarquer clandestinement à bord du Revenu. Xine et Clara décident donc de s'introduire eux-aussi à bord du Revenu, afin de suivre les opérations de Cohl d'un peu plus près.

Une fois à bord du croiseur-gargo de la Fédération de Commerce, nos héros assistent à l'évacuation de l'équipage de neïmoldiens, sous la menace des armes des mercenaires de Cohl. Ceux-ci reviennent avec un lourd chariot de lingots d'aurodium. Puis le capitaine Cohl fait larguer toute la cargaison de lommite dans l'espace, afin de dissimuler la fuite de son vaisseau parmi les débris en apesanteur. Tandis que Clara manœuvre son vaisseau en essayant d'éviter de se faire repérer, un croiseur de bataille de la Fédération de Commerce, l'Aquisitor, surgit de l'hyperespace (Le système solaire le plus proche se trouvant à 2 jours de voyage dans l'hyperespace, l'arrivée aussi rapide du croiseur ne peut signifier qu'une chose : la Fédération de Commerce était au courant de l'attaque !). Profitant de l'explosion du Revenu, Cohl parvient à s'échapper sous le nez de nos héros. Rentrés bredouilles sur Coruscant, nos héros apprennent que la Fédération de Commerce a signalé à hauts cris la disparition de ses lingots d'aurodium, et demande une fois de plus l'autorisation de se créer une armée personnelle. Décidant de reprendre son enquête sur Dorvalla, Xine parvient bientôt à retrouver la trace de Cohl : sa piste encore toute chaude amène nos héros dans le Secteur Senex, sur la petite planète Asmeru (Asmeru fait partie des systèmes contrôlés par les Seigneurs du Crime de Belsavis. Sa position excentrée fait qu'elle sert de base pour négociations discrètes, et est particulièrement utile lorsque on veut réparer des avaries, à l'écart des grandes routes commerciales).

Une fois sur Asmeru, nos héros remontent une piste vieille d'une journée et se rendent dans un troquet de l'astroport. En examinant les enregistrements Holo, ils parviennent à capter les bribes d'une conversation entre Havac et Cohl. Cohl semble particulièrement mécontent, refusant d'organiser un attentat contre le Chancelier Suprême Valorum, expliquant qu'il n'est pas un assassin. Les deux hommes se quittent, non sans que Cohl ait fourni des armes à Havac. Clara et Xine parviennent alors à trouver le Faucon Chauve avec à son bord Cohl. Leur tentative de parlementer est un échec, dans la mesure où Cohl voue une véritable haine aux jedis (Les jedis lui ont retiré son enfant pour en faire un chevalier, mais celui-ci est mort pour le compte des jedis. La Force est puissante chez Cohl, expliquant en partie son talent et sa chance).





□ Nos héros retournent donc sur Coruscant faire leur rapport ; ils savent désormais que le véritable responsable des actes terroristes du Front Nébula est le mystérieux Havac. Une enquête poussée menée par les judicators permet de retrouver son origine. Le commandant Baz Jesek charge donc l'agent spécial Jar Jar, son compagnon Arg et les deux jedis de veiller sur la sécurité du Chancelier Suprême Valorum. Maître Adi Galia fait également partie des jedis chargés de protéger l'homme d'état. Celui-ci doit faire un discours prochainement sur la Grande Esplanade du Sénat Galactique. Il s'agit d'un discours important, visant à calmer les esprits des citoyens des mondes du Noyau, et visant à juguler le sentiment de panique éprouvé par la population. Le jour du discours, des snipers tentent d'abattre le Chancelier Suprême ; Valorum est blessé au flanc, mais sa vie est sauvée grâce à l'intervention de Qui Gon Jin et Adi Galia. Nos héros parviennent à capturer une partie des assaillants (les autres sont abattus par les judicators). Suite à cet attentat, il s'ensuit une séance particulièrement mouvementée au Sénat, une quinzaine de jours plus tard. Kamar Raïmo est applaudit lorsqu'il suggère de démanteler la Fédération de Commerce, responsable indirectement selon lui de la montée du terrorisme dans la Bordure Extérieure. Les membres de la Ligue menacent quant à eux de financer des armées privées et de faire reposer les coûts sur les mondes de la Bordure Extérieure, qu'ils accusent être des « nids de terroristes ». Le sénateur Palpatine suggère alors la réunion des différents partis politiques à Eriadu, lors d'un grand Sommet destiné à trouver un terrain d'entente, à mi-chemin de la Bordure Extérieure et du Noyau, et ce afin de symboliser l'union des différentes régions galactiques (L'acceptation de ce Sommet par Valorum, juste après avoir été victime d'une tentative d'assassinat, laisse penser que celui-ci admet être dépassé par les événements, et qu'il ne peut trouver une solution avec les « méthodes habituelles », sur Coruscant. En parlant de terrain neutre à propos d'Eriadu, les politiques ne font que souligner la scission grandissante entre le Noyau et la Bordure. Tandis que les vieilles lois de la République ont failli, des « hommes nouveaux » surgissent, tels que le gouverneur Tharkin d'Eriadu, ou le sénateur Palpatine, jusque là inconnu. De telles notions politiques passent loin au-dessus de la tête des jedis débordés).

□ Nos héros se rendent donc sur Eriadu, pour préparer le Sommet qui doit avoir lieu d'ici un mois. Outre l'impressionnant dispositif de sécurité mis en place par le gouverneur Tharkin, 200 judicators et 30 jedis sont chargés d'assurer la sécurité de Valorum. La rencontre doit avoir lieu dans le grand Colysée d'Eriadu. Le jour J, Jar Jar et Xine découvrent dans un hangar de l'astroport des cadavres, dont celui de Rella, la compagne de Cohl. Ils remarquent également un boulon d'entrave de droïde. Se rendant en catastrophe vers le Colysée, ils parviennent à empêcher un attentat contre le convoi de Valorum ; les assassins, équipés de camouflages thermoptiques, sont arrêtés (Il s'agit d'une manœuvre de diversion, alors que le véritable attentat doit avoir lieu dans le Colysée). Guidé par son instinct, Xine se rend au Colysée, au moment où des danseurs commencent leur spectacle. Jar Jar, se souvenant que Havac a jadis travaillé dans le milieu du spectacle, commence à scruter les artistes ; lui et Xine aperçoivent alors quelqu'un qui pourrait être Havac dans les superstructures du plafond, là où se trouvent les holocaméras. Se déplaçant parmi les passerelles à 50 m du sol, ils aperçoivent Havac et Cohl, qui échangent des tirs de blasters au moment où nos héros arrivent. Un des sbires d'Havac tire sur Valorum, mais Qui Gon parvient à dévier son tir. A ce moment, Havac parvient à se précipiter sur une caméra, et à déclencher son piège (La caméra contient un émetteur qui permet d'activer un des droïdes de l'escorte de la Fédération de Commerce ; celui-ci ouvre le feu sur les membres du Directoire, à l'intérieur de leur balconnet protégé par un champs de force. Le champs de force empêche toute intervention de l'extérieur, et les judicators ainsi que les jedis assistent au massacre des membres Gran et Filordi du Directoire. Seul le Vice-Roi Nute Gunray et le sénateur Dodd Lott échappent à la mort, ayant reçu un coup de fil anonyme quelques minutes avant l'attentat, et leur demandant de « régler un problème de douane »). Le Colysée est plongé dans la confusion, tandis que les membres du Directoire de la Fédération de Commerce se font massacrer devant les holocaméras de la galaxie toute entière. Jar Jar et Xine, après un combat épique, parviennent à capturer Havac. Le capitaine Cohl et son fidèle lieutenant Rodien parviennent à filer, profitant de la confusion générale. Quelques heures plus tard, le Sommet reprend dans une ambiance surexcitée...

Epilogue : Le Chancelier Suprême a échappé de justesse à un attentat sur Coruscant. Le sommet d'Eriadu a lui aussi été marqué par un regrettable attentat : les membres du Directoire de la Fédération de Commerce ont été massacrés par leurs gardes du corps droïds reprogrammés. Les neimoidiens (en particulier le Vice-Roi Nute Gunray et le sénateur Dodd Lott) sont donc les seuls maîtres de la Fédération de Commerce à présent. Les responsables présumés de ces attentats, des membres d'une cellule terroriste du Front Nebula dirigée par Havac, sont tous morts ; cependant, les héros ont réussi à capturer Havac, et son interrogatoire pourrait apporter de précieuses informations. Le capitaine Cohl, qui aurait lui aussi pu fournir de précieuses informations, est parvenu à s'échapper. Ces incidents n'ont fait que conforter le sentiment d'insécurité qui règne à présent au Sénat. Ainsi, à l'issue du sommet d'Eriadu, le sénat a enfin autorisé la Fédération de Commerce à armer ses vaisseaux pour faire face à la menace grandissante du terrorisme et de la piraterie. Afin d'apaiser les systèmes distants de la Bordure Extérieure, outrés par cette mesure, le Chancelier Suprême Finis Valorum a soumis une proposition de loi visant à taxer les Routes Commerciales vers la Bordure Extérieure. Cette mesure, qui a été acceptée, revient à taxer la Fédération de Commerce et à reverser les sommes perçues aux systèmes les plus pauvres de la Bordure Extérieure. Même si cette loi a permis de désamorcer un certain nombre de tensions, le pouvoir de Finis Valorum vacille car il a été impliqué dans une sombre histoire de corruption : une partie de la cargaison d'aurodium volée aux neimoidiens a en effet servi à financer la compagnie du Chancelier, Valorum Expeditions. Certains opposants au régime de Valorum vont même jusqu'à avancer que les jedi seraient derrière toute cette histoire. D'un autre côté, de nouveaux venus surgissent sur la scène politique, comme par exemple le sénateur Palpatine ou le gouverneur Tharkin. Enfin, le Conseil des Jedi est plongé dans la perplexité : les visions du jeune Xine et de maître Yoda, prédisant une catastrophe liée aux événements survenus sur Eriadu, et l'avènement du Coté Obscur, semblent exagérément alarmistes... Comment l'assassinat de quelques membres du Directoire de la Fédération de Commerce pourrait provoquer un raz-de-marée dans la Force ?



Episode VI :

Opération X5

Les héros sont contactés par le commodore Baz Jesek, qui souhaite leur confier une mission de la plus haute importance sur Belsavis, dans le Secteur Senex. Nos amis semblent être des experts tout à fait adaptés à l'opération, dans la mesure où ils ont une connaissance exceptionnelle du terrain. Les services secrets de la République ont été contactés par le Pr. Kanaba, un expert en biologie moléculaire et génétique travaillant pour le compte du baron Ryoval, et qui demande l'asile politique (Le baron Ryoval, depuis la destruction de ses banques de données génétiques, surveille très étroitement les scientifiques à son service ; en effet s'ils s'enfuyaient, la puissance de la Maison Ryoval s'effondrerait totalement.). Il prétend avoir en sa possession plusieurs séquences génétiques rares, dont un vaccin contre l'épidémie de Raalthiir provoquée par les prédateurs. La mission de nos héros semble donc relativement simple : ils doivent ramener les fameuses séquences génétiques dans les limites de la République, et permettre l'évasion du Pr. Kanaba contre la volonté du baron Ryoval...

□

□ Nos héros savent qu'ils doivent se rendre à la « Gemme de Corusca », le casino/bordel de la station orbitale de Belsavis. Sur place, ils repèrent bientôt le professeur Kanaba, un vieil humain à la peau noire et aux cheveux blancs. Il est escorté par deux gardes du corps Wiphids, qui veillent à ce que personne n'entre en contact avec le vieillard. Nos héros parviennent néanmoins à rentrer en contact avec Kanaba, en faisant une diversion. Le professeur explique qu'il ne connaît pas les séquences par cœur, et que par ailleurs Ryoval interdit toute sauvegarde informatique de peur des piratages (C'est d'ailleurs pour ça que nos héros, en détruisant la banque génétique de Ryoval, lui ont porté un terrible coup car il n'a aucun moyen de récupérer les données perdues). Kanaba a donc injecté les 7 séquences génétiques rares dans le quadriceps de l'une de ses créations génétiques, une « X5 ». Il souhaite donc que nos héros récupèrent le quadriceps de la créature après l'avoir tuée, de peur que le baron Ryoval n'exerce en représailles ses « plaisirs » sadiques dessus, la créature étant femelle.

□ La mission de nos héros se complique, puisqu'ils doivent se rendre sur Belsavis ; or, la planète est protégée par un champ de mines spatiales et d'importants dispositifs de sécurité. Il leur faut donc soit se procurer des codes de sécurité, soit voler un engin appartenant à l'un des seigneurs du crime. Décidant d'opter pour la rapidité d'action et la discrétion, nos héros décident de s'embarquer à bord de la navette du professeur Kanaba, qui doit le reconduire dans les installations Ryoval. Un seul problème de taille : les gardes du corps Wiphids. Grâce à leur habitude de ce type d'opérations d'infiltration, nos héros parviennent à neutraliser les gardes tandis que la navette décolle, et ceci sans donner l'alerte ! Jar Jar parvient à piloter la navette jusqu'à la base du baron Ryoval. Lorsqu'ils descendent de la navette, ils ont la bonne surprise de constater que les effectifs de la base ont grandement augmenté, et que de nombreuses espèces sont représentées, en plus des humains et des Wiphids : la présence d'un gungan dans la base passera inaperçue (Lors de la libération des esclaves, Clara était parvenue à pirater les défenses de la base et retourner les droïdes contre le personnel vivant ; pour éviter que cela ne se reproduise, le baron Ryoval n'emploie à présent que des êtres vivants).

□ Continuant leur infiltration dans la base, nos héros captent des conversations de gardes : la « X5 », la créature super-soldat a encore démolie plusieurs gardes à coups de griffes, et a du coup été enfermée dans les sous-sols avec pour seule nourriture des rats. Après s'être procurés des plans et évité les caméras et autres systèmes de détection, nos héros se rendent dans les sous-sols et ont la surprise de découvrir que la « créature » est une adolescente humaine (La X5 est un prototype de super-soldat, réalisé à partir de matériel génétique humain et félin. Bien qu'âgée de 16 ans, la X5 a un métabolisme adulte, mesure près de 2m et possède la force de 4 hommes. Mais elle reste néanmoins une pauvre fille abandonnée dans la base d'un pervers sadique...) ! Rageant intérieurement contre le professeur Kanaba qui leur a demandé de ramener la cuisse de « sa » créature, nos héros décident de sauver la X5. Ils parviennent rapidement à quitter la base sans trop d'encombres, et bientôt les manœuvres de virtuoses du « Flying Jar Jar » (avec à bord la X5 et Kanaba) parviennent à semer leurs poursuivants. Nos héros peuvent alors goûter à un repos bien mérité.

Epilogue : la mission a été un succès complet, et les scientifiques de la République retirent sans douleur les séquences génétiques de la cuisse de la X5. Celle-ci décide d'ailleurs de s'embaucher dans les judicators, ayant trouvé à la place des plaisirs sadiques de Ryoval des amis (et pour certains un peu plus que des amis...). Les séquences génétiques permettent de synthétiser rapidement des vaccins et la quarantaine de Raalthiir est levée. Les autres séquences génétiques sont récupérées par les départements secrets de la République, pour le plus grand bien de tous, évidemment...



Episode VII :

Le Secret de Vinéa

Le conseil des jedis a été contacté par une équipe d'archéologues d'Alderande, une planète de pacifistes située dans le Noyau Galactique. Ceux-ci ont intercepté une sonde, partie il y'a environ 1600 ans d'une région inexplorée de l'espace, et contenant un message SOS. Cette sonde aurait été envoyée par les derniers représentants de la race des Krevaakis, une race qui avait fui le conflit opposant la République à l'empire Sith, 4000 ans auparavant (il s'agit des premiers habitants d'Alderande, avant que ne débute la colonisation humaine il y'a 1000 ans). La sonde semble être authentique, dans la mesure où elle est dotée de moteurs sub-luminiques rudimentaires, d'où une durée de voyage de 1600 ans. Après avoir pris connaissance du contenu de la sonde, les jedis et la Commission Archéologique de Xénobiologie décident d'envoyer un vaisseau bourré de matériel scientifique, avec à son bord des chercheurs et des jedis, ayant pour mission de secourir les derniers Krevaakis, ou au moins recueillir un témoignage de leur passage (la sonde contient entre autres les coordonnées d'un système solaire situé sur les franges des régions inconnues de l'espace, et précise la nature de la menace qui pesait sur les Krevaakis il y'a 1600 ans : les étoiles doubles de leur système solaire étaient entrées dans une orbite instable et menaçaient d'engloutir leur planète dans une gigantesque supernova ; les Krevaakis ne pouvaient s'enfuir, ayant oublié le secret de l'hyperpropulsion). Un vaisseau de la section Explo-Astro de la République s'envole donc avec à son bord 20 scientifiques, Qui Gon et sa padawan, Jar Jar (la sonde précise que Vinéa était recouverte à 90 % d'eau), et Jake Ravenwood, ancien collaborateur et amant de Clara, et par ailleurs expert en objets antiques de grande valeur...



Episode VIII : L'Ombre et la Proie

Oolth, un ancien lieutenant de Mal Coramma au service du Soleil Noir, a contacté récemment le Département Judiciaire de la République : il souhaite qu'on organise son évacuation des bas-fonds de Coruscant en échange de quoi il peut donner des informations extrêmement importantes sur une grosse opération illégale que va tenter la Fédération de Commerce. Se croyant suivi, et craignant pour sa vie maintenant qu'il n'est plus protégé par la puissante organisation du Soleil Noir, il exige que ce soient les jedis qui viennent organiser son évacuation. Le Conseil des jedis désigne la jeune Darsha Assant, padawan du Maître d'Armes Anoon Bondara. Cette mission, en apparence sans complications, doit lui permettre d'accéder au titre de chevalier jedi. Les héros sont alors contactés par le Conseil : les jedis sont sans nouvelles de Darsha, et décident d'envoyer une force importante (Xine, Clara, Jar Jar et Arg) dans le Corridor Ecarlate, récupérer Darsha et le transfuge du Soleil Noir...

□



Annexe I

Introduction

J'ai commencé à faire jouer cette campagne à mes joueurs dans le but qu'ils soient les acteurs principaux d'une véritable épopée. Dans la plupart des scénarios publiés, les héros ne peuvent être qu'au mieux des seconds rôles puisque les exploits principaux sont réservés aux "héros officiels" de la saga. Pour jouer cette campagne, il faut partir du principe (dès le départ) qu'Anakin, Obi-Wan, Luke et autres "stars" n'existeront tout simplement pas dans votre trame historique! Ce sont les héros de vos joueurs qui seront appelés à les remplacer et à occuper le rôle central. S'il doit y avoir un "élu de la Force", que se soit l'un des PJs!

Par contre, les personnages de vos joueurs, en raison de leur destin exceptionnel, seront amenés à rencontrer les grands de ce monde, comme Yoda, Palpatine, Bail Organa et autres personnages importants...

Présentation de la Campagne:

Cette campagne est conçue pour être une trame historique narrant la chute de la République galactique orchestrée par le mystérieux Darth Sidious, et son accession au pouvoir suprême. Elle est conçue pour servir de toile de fond à toute campagne préexistante située à l'époque de l'avènement de l'empire (Rise of the Empire era). Il est préférable que cette campagne ne soit pas jouée de manière trop linéaire, mais que les épisodes et scénarios d'autres campagnes viennent un peu casser le rythme, sinon le complot de Darth Sidious sera trop évident, et les joueurs auront tendance à focaliser leur attention sur celui-ci, et risqueront de se détourner de la myriade de possibilités d'aventures que recèle cette époque. La campagne est divisée en épisodes qui contiennent des « événements clés » (comme par exemple l'embargo de la planète Naboo par la Fédération de Commerce ou la création d'une armée de clones sur la planète Kamino) dont le bon déroulement doit précipiter la chute de la République. Souvent, les personnages seront impliqués dans ces événements. Cependant, étant donné le libre arbitre qui leur sera accordé, et la nature secrète des machinations de Darth Sidious, il est possible que les personnages ne soient impliqués que de très loin dans ces affaires et ne se rendent pas compte de l'immensité du complot. En revanche, il est important que les joueurs soient impliqués dans ces événements afin de saisir l'immensité machiavélique du complot de Darth Sidious. C'est pourquoi les joueurs seront amenés à endosser le rôle de sénateurs de la République pendant des séances de pur « Role-Play », afin d'animer les altercations qui se dérouleront dans la Chambre du Sénat tout au long de cette campagne, ce qui les amènera à prendre et à voter des décisions qui affecteront l'avenir de la galaxie toute entière (voir l'article « MJ, laissez vos joueurs gouverner la Galaxie ! »). Enfin, afin de préserver un intérêt maximal pour les joueurs, certains faits narrés dans les deux trilogies de Star Wars seront légèrement altérés (notamment en ce qui concerne l'identité de Darth Sidious, qui doit demeurer secrète). Il sera bon à ce propos que tout MJ garde en tête que le seul personnage vraiment indispensable au bon déroulement de cette campagne est Darth Sidious, dont l'ombre menaçante planera sur la plupart des scénarios. Chacune de ces (rares) interventions devra être particulièrement soignée, car cette campagne doit faire de lui la Némésis des héros !

Cette campagne est conçue pour amener des personnages du 1er au 15ème niveau. Vous pouvez y intégrer des personnages de plus haut niveau, mais en ajustant le niveau des rencontres, en particulier dans les premiers épisodes de la campagne. Afin de compenser la faiblesse des personnages de bas niveaux, des PNJs puissants accompagneront les joueurs durant les premiers épisodes. Si le groupe comprend un padawan Jedi, le personnage de haut niveau sera tout naturellement son maître (voir l'article « Un maître Jedi, pour quoi faire ? », dans la section des netbooks : annexe de l'aide de jeu sur la République). La campagne sera d'autant plus enrichissante que les personnages proviennent d'horizons variés, mais il est cependant indispensable qu'il y ait parmi eux au moins un Jedi. Le groupe pour lequel a été conçue cette campagne est composé d'un apprenti padawan, d'une humaine scoundrel sensible à la Force, d'un humain soldat et un gungan scout. Les PNJs de hauts niveaux étaient les maîtres Adi Galia et Qui Gon Jin.

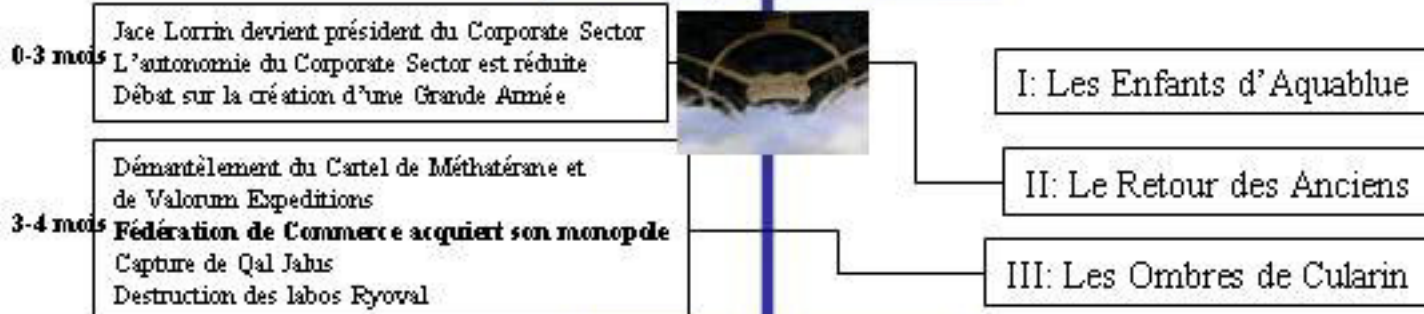
Déroulement de la Campagne:

La campagne est divisé en épisodes (pour l'instant, nous l'avons jouée jusqu'à l'épisode 16). Chaque épisode a été joué en deux à trois parties de 4-5 heures. Faire jouer cette campagne jusqu'à l'épisode 16 représente donc plus de 70 heures de jeu! Il est donc nécessaire de réunir un groupe de joueurs motivés pour jouer sur une aussi longue période de temps. Les 3 premiers épisodes de la campagne, réunis dans la Trilogie des Esclaves, ont été conçus comme une initiation à cette campagne; les personnages débutent au niveau 1. Le but est d'amener les personnages du niveau 1 au niveau 15 (à peu près...). Il est donc nécessaire d'adapter le système de distribution de l'expérience, sinon les personnages se retrouveront très vite au 15ème niveau, ce qui est peu réaliste dans une campagne de longue durée et peut gâcher le plaisir de jeu. A vous d'ajuster votre système de gain d'expérience (distribution de niveaux au gré du MJ, ou distribution de XP très surabaissée par rapport aux règles). A titre indicatif, les personnages de ma campagne ont atteint le niveau 7 à l'issue de l'épisode IX, "la Menace Fantôme", ce qui correspondait pour le personnage jedi au rang de "chevalier".

L'image ci-dessous indique le déroulement et le découpage de la campagne. A gauche figurent des évènements "clés" qui représentent une évolution importante dans l'univers de Starwars, car ils déterminent l'avenir de la Galaxie et sont étroitement liés au complot de Darth Sidious. Ceci permettra au MJ d'avoir une idée générale de la trame de la campagne, ce qui pourra s'avérer utile s'il veut donner des visions du futur aux personnages jedi. Cependant, ne vous sentez pas enfermés par ce qui est écrit: après tout, "toujours en mouvement est l'avenir". A l'issue de l'épisode 16, "l'Attaque des Clones", leurs niveaux s'échelonnent entre le 10ème et le 14ème (en fonction de l'assiduité de chacun!). La campagne se terminera avec la la fin de la Guerre des Clones.



La Trilogie des Esclaves

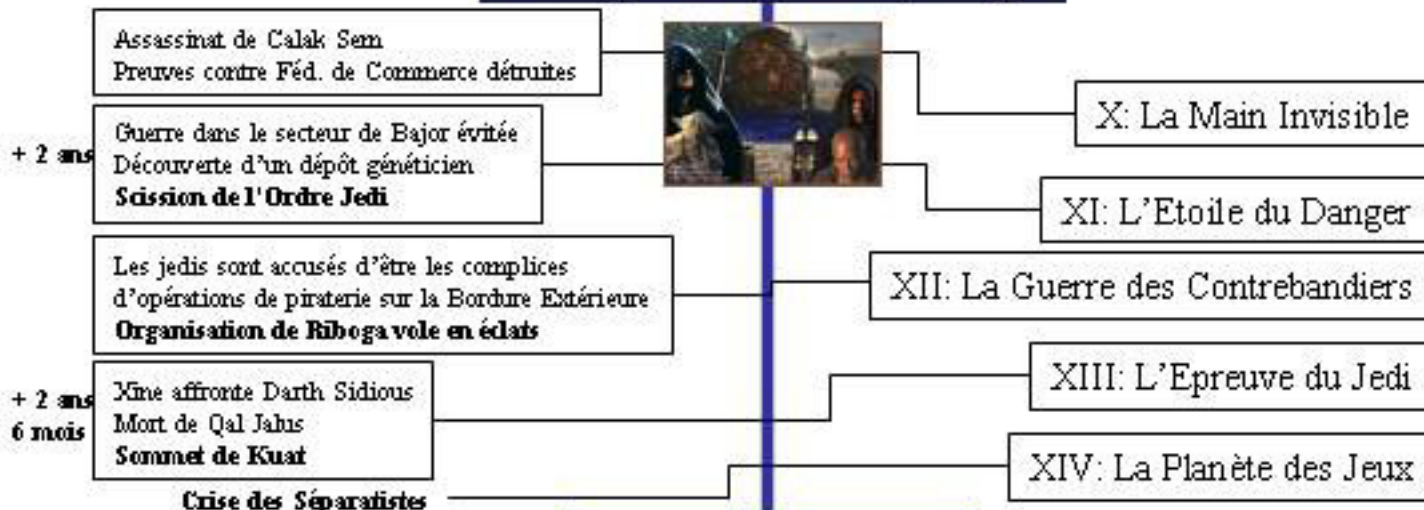


Les organisations pirates deviennent plus puissantes

L'Ombre des Siths



Le Crépuscule de la République



La Guerre des Clones

