

**STAR WARS™**  
**FORCE**  
**ET DESTINÉE™**  
**KIT D'INITIATION**



**LA RUSE DE L'OUBLIÉ**  
**AVENTURE GRATUITE**





## CRÉDITS

### RÉDACTION ET DÉVELOPPEMENT DE LA RUSE DE L'OUBLIÉ

Jordan Goldfarb, avec Daniel Lovat Clark et Chris Gerber

### BASÉ SUR

**FORCE ET DESTINÉE**, *le Jeu de Rôle*, conçu par Jay Little et développé par Sam Stewart

### PRODUCTEUR

Chris Gerber

### RÉVISIONS ET RELECTURE

Christine Crabb, David Johnson, Pierrick Garry et Sandy Julien

### TRADUCTION FRANÇAISE

Tristan Lhomme

### CONCEPTION GRAPHIQUE

Chris Beck

### SUPERVISION DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

### DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

### RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen

### ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Magali Villeneuve

### ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Cristi Balanescu, Mark Behm, Sara Betsy, Ekaterina Burmak, Anna Christenson, Laura Csajagi, Tony Foti, Zachary Graves, Jeff Lee Johnson, Aldo Katayanagi, Skott Kilander, David Nash, Mike Nash, Cynthia Sheppard, Matt Zeilinger et les archives Lucasfilm

### RESPONSABLE DE PRODUCTION

Megan Duehn et Simone Elliot

### CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

### PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

### PUBLICATION

Christian T. Petersen

### TESTEURS

Curtis Hill, Tim Huckelbery, Mack Dalla Lana, Danny Schaefer, Andrew Schumacher, Tyler Soberanis

## LICENCES LUCAS

### DIRECTEUR CRÉATIF

Michael Siglain

### ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

### LUCASFILM STORY GROUP

Leeland Chee et Pablo Hidalgo



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

**EDGE**

© & ™ par Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine.

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : FORCE ET DESTINÉE**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

[STARWARS.COM](http://STARWARS.COM)

[EDGEENT.COM](http://EDGEENT.COM)

IMPRESSIONS ET PHOTOCOPIES PERMISES À DES FINS PERSONNELLES UNIQUEMENT.



# LA RUSE DE L'OUBLIÉ

« Un objet égaré peut être retrouvé. Mais lorsqu'une personne se perd, elle doit se retrouver elle-même. »

– Proverbe spintiri

## L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

**L**a ruse de l'oublié est une aventure pour *Star Wars : FORCE ET DESTINÉE, KIT D'INITIATION*. Elle est conçue pour faire suite à *SAUVETAGE AU SOMMET*, l'aventure du *KIT D'INITIATION*.

Pendant *SAUVETAGE AU SOMMET*, les personnages-joueurs (PJ) ont sauvé Hethan Romund, leur mentor, et préservé un ancien temple jedi de l'influence de Malefax, un adepte du côté obscur qui tentait de le corrompre. Ils ont peut-être impressionné le Gardien, une intelligence créée par les Jedi pour protéger les secrets du complexe, même s'il leur reste sans doute du chemin à faire pour gagner son respect. Le

détail des événements de *SAUVETAGE AU SOMMET* importe peu. Les PJ ont sauvé le temple des forces des ténèbres, mais de nombreuses salles leur restent inaccessibles. Il est temps pour eux de l'explorer et de découvrir ses mystères, tout en restant vigilants face à une possible influence du côté obscur.

Si vous envisagez d'être le maître du jeu (MJ), lisez ce qui suit pour en savoir plus. Vous devriez consulter l'intégralité de cette aventure avant d'entamer la première séance de jeu. À l'inverse, si vous voulez incarner un héros, n'en lisez pas plus sous peine de vous gâcher la surprise !

### MAÎTRE DU JEU UNIQUEMENT !

SI VOUS ÊTES JOUEUR, ARRÊTEZ DE LIRE !

Seul le MJ devrait lire le reste de ce livret avant la partie. Il contient les secrets et les surprises qui émaillent l'aventure, en lire plus pourrait gâcher votre plaisir !



# L'ÉTAPE SUIVANTE

Maintenant que les PJ ont libéré le temple, ils peuvent essayer d'étudier ses secrets et peut-être d'acquiescer une meilleure compréhension de la Force. Malheureusement, l'endroit est très bien protégé contre les visiteurs non autorisés. L'intrusion de Malefax n'a été possible que grâce à des circonstances particulières (voir l'encadré **De l'intérieur**). Les PJ ne disposent pas de ce genre d'aide, et s'ils veulent percer les mystères du sanctuaire, ils doivent entrer dans les bonnes grâces du Gardien. Leurs actions au cours de **SAUVETAGE AU SOMMET** leur ont valu ses faveurs, et s'ils ne les ont pas obtenues, d'autres occasions d'y parvenir sont présentées ci-dessous. Si le MJ le désire, le Gardien peut exiger que les PJ accomplissent une partie des tâches de la liste ci-dessous avant de leur révéler de nouvelles informations, et ce, même s'il a déjà été impressionné par leurs actions.

- Malefax a neutralisé un certain nombre de senseurs reliés au réseau du complexe. Sans eux, le Gardien ne peut plus se projeter aussi précisément et aussi efficacement. Il demande donc aux PJ de les réparer. Ils se trouvent dans divers lieux reculés de la vallée, y compris le sommet du mont Tellec. D'autres sont disposés loin dans la forêt du sud ou sur les parois de la gorge qui conduit au temple. Pour les atteindre, les personnages doivent effectuer une série de **tests d'Athlétisme** dont la difficulté va de **Facile (◆)** à **Difficile (◆◆◆)**. Les réparer exige des **tests d'Informatique ou de Mécanique Moyens (◆◆)**.
- L'aura du côté obscur de Malefax a terrifié une bonne partie de la faune de la vallée, et l'écosystème des environs du temple en souffre. Le Gardien veut que les PJ fassent revenir les anciens habitants, de manière à ce que les alentours prospèrent à nouveau. Cela oblige à traquer un certain nombre de créatures locales, comme les chauves-souris noctulies, qui volent haut, ou d'énormes paresseux cuirassés. Il faut ensuite les calmer, les nourrir et les soigner. Pister et faire revenir ces créatures au temple exige des **tests de Survie**. Ils devraient être de **difficulté Moyenne (◆◆)**, mais le

## DE L'INTÉRIEUR

Malefax était un adversaire redoutable et un puissant adepte du côté obscur, mais en réalité, il ne s'agissait pas du cerveau derrière les événements de **SAUVETAGE AU SOMMET**. Il servait un Jedi humain déchu nommé Rav Naaran qui est emprisonné, en stase, dans les profondeurs du temple. Il est parvenu à projeter son esprit hors de son corps captif et à guider Malefax à travers les défenses du sanctuaire. Cela lui a permis d'éviter le Gardien et de nombreux autres protocoles de sécurité. Le Gardien ignore tout de cette partie de l'histoire. Il ne sait pas non plus que Malefax est parvenu à trafiquer les systèmes internes du temple pendant le temps qu'il a passé à l'intérieur. Les ultimes conséquences de ses actions ne se feront sentir que lors du troisième acte de cette aventure, qui détaille Rav Naaran et ses plans.

MJ peut accorder un dé de fortune **■** à ce test si les PJ proposent de bonnes idées ou disposent de compétences utiles, comme **Connaissance** ou **Médecine**.

- Même sans l'intrusion, le passage du temps a endommagé la structure et les systèmes du temple. Le Gardien est préoccupé par des murs effondrés, des circuits grillés et autres symptômes d'usure. Les PJ peuvent aider à résoudre ces problèmes grâce à des **tests de Mécanique Moyens (◆◆)**.

## COMMENCER UNE NOUVELLE SÉANCE

En général, une aventure de jeu de rôle est jouée par un groupe qui se réunit plusieurs fois, à plusieurs jours ou semaines d'intervalle. Chaque fois qu'il se rassemble pour quelques heures de jeu, une nouvelle « séance » commence. Votre groupe a probablement eu besoin d'une ou deux séances pour jouer **SAUVETAGE AU SOMMET**. **LA RUSE DE L'OUBLIÉ** en nécessitera certainement au moins trois.

Vous pouvez comparer une séance de jeu de rôle à un épisode de série TV. Au commencement de chacune des séances, il peut être utile de faire un bref récapitulatif de ce qui s'est déroulé lors de l'épisode précédent, comme le font la plupart des séries télévisées.

Quelquefois, la séance débute au moment exact où s'était arrêtée la précédente, surtout si vous aviez stoppé en plein suspense ! À l'inverse, le MJ peut décider que plusieurs heures, jours, ou même plus, se sont écoulés en terme de temps de jeu. Voilà quelques conseils que vous pouvez appliquer au début de chaque séance :

- Assurez-vous que chacun ait la possibilité de dépenser l'expérience acquise lors de la séance précédente.
- Permettez à chaque PJ de récupérer tout son stress. Même si peu de temps s'est écoulé en jeu depuis la précédente séance, il est plus simple pour tout le monde que chacun commence en n'ayant subi aucune perte de stress.
- Si un long moment (en termes de jeu) s'est écoulé entre les deux séances, permettez aux personnages d'éliminer leurs blessures et de tenter de guérir de leurs blessures critiques.
- Faites un récapitulatif des points importants de l'histoire afin de rappeler aux joueurs les événements passés, en cours, ainsi que leurs objectifs.
- S'il s'est écoulé un long moment en termes de jeu, demandez à chacun des joueurs ce qu'a fait son personnage durant cette « coupure » constitue un bon moyen de redémarrer la séance et d'ajouter des détails à la narration.
- Enfin, générez une nouvelle réserve de Destin en demandant à chaque joueur de lancer un dé de Force **●**.



## INDEX GÉOGRAPHIQUE DE SPINTIR

Spintir est une planète isolée, encore très sauvage même d'après les normes de la Bordure Extérieure. Elle n'abrite qu'une seule implantation notable ayant atteint le niveau de développement du reste de la société galactique. Dans les autres régions où la civilisation s'est répandue, sa surface est ponctuée de hameaux et de petites fermes. Moins de la moitié de sa masse continentale a été explorée depuis le sol, et de vastes étendues de forêt dense limitent l'efficacité des scans orbitaux. Certaines des montagnes de Spintir renferment des concentrations de métaux inhabituelles qui interfèrent avec les scanners, même si ces filons ne sont pas considérés comme assez importants pour attirer des investisseurs désireux de creuser des mines.

La colonisation de Spintir est une sorte d'anomalie, car elle n'avait rien à offrir qui ne puisse être obtenu plus facilement ailleurs dans la galaxie. En réalité, c'est son isolement qui a motivé l'implantation de la colonie originelle, un avant-poste de l'Ordre Jedi destiné à servir de retraite

de méditation. Lorsque les Jedi ont quitté ce premier site pour construire leur temple au sommet du mont Tellec, l'endroit est devenu un spatioport, et un lent afflux de pèlerins en a fait la cité de Reles. L'origine de la ville est oubliée depuis longtemps et pour la plupart des habitants de Spintir, peu importe la raison de la venue de leurs ancêtres, ce qui compte, c'est d'avoir un toit.

En plus de son étrange histoire, Spintir fait montre d'une autre particularité remarquable : sa biodiversité est étrangement limitée, et l'écrasante majorité de sa faune est composée de mammifères. On estime que les rares exceptions ne sont pas des espèces indigènes. Aucune théorie n'explique pourquoi la planète a produit une majorité de mammifères. L'Université de Reles conserve les archives des données génétiques, et ses chercheurs tentent d'en apprendre davantage sur ce phénomène, mais pour l'instant, il semble qu'il s'agisse d'un effet du hasard.

### RELES, LA CAPITALE

La capitale de Spintir, Reles, est également la seule ville de la planète, les autres agglomérations comptant au mieux quelques centaines d'habitants. Ses citoyens sont très fiers de compenser à eux seuls le manque de sophistication du reste de la planète. Les crédits gagnés en abattant les forêts ou en exportant des spécimens de la faune vers les zoos et les universités hors-monde sont invariablement consacrés à la création d'un style de vie plus proche de celui des Mondes du Noyau que d'un avant-poste mineur de la Bordure Extérieure.

Ceux qui peuvent se le permettre évitent les fourrures locales au profit de vêtements taillés dans de coûteux tissus importés. Ils ponctuent Reles d'immenses demeures et d'exquis jardins lapidaires. La bâtisse la plus extravagante est le palais du gouverneur, occupé par la représentante impériale, la très corrompue Caria Haal. Les citoyens qui n'ont pas les moyens de participer au commerce hors-monde s'en tirent en s'attachant à ceux qui le peuvent. En échange d'un salaire modique, ils servent d'ouvriers ou de domestiques. À l'époque de la République, un système de patronage aidait à limiter l'écart entre riches et pauvres. Les plus riches finançaient les études des individus les plus doués (ou les plus en difficulté) de manière à ce qu'ils puissent commencer une nouvelle carrière et améliorer leurs existences. L'Université de Reles était renommée pour la générosité de ses bourses, et plusieurs intellectuels galactiques célèbres ont fait d'humbles débuts entre ses murs. Ce système était centré sur l'échange d'informations et de services dans le quartier en plein air du bazar, où riches et pauvres se côtoyaient. Depuis l'ascension de l'Empire, le système de patronage a été démantelé et l'écart entre les classes s'est creusé. L'élite de la ville ne se risque plus dans le bazar sans gardes du corps, ou s'y aventure à bord de landspeeders fermés. Au lieu de compter sur son aide, les pauvres l'évitent. La montée du mécontentement a conduit l'Empire à établir une petite garnison en ville, afin d'éviter que les citoyens insatisfaits soient influencés par les Rebelles.

### LES VILLES ET LES CHAMPS

En dehors de Reles, la vie des habitants de Spintir change considérablement. Les habitants de la capitale, riches et sophistiqués, se moquent volontiers de la population plus rustique des





villages, même si c'est le labeur de cette dernière qui enrichit leur cité. Les bûcherons, chasseurs et fermiers sont balayés d'un revers de main comme des ploucs grossiers, incapables d'apprécier les bonnes choses de la vie ou de comprendre la technologie.

En réalité, s'ils manquent des infrastructures dont Reles s'est dotée au fil de plusieurs siècles de croissance, les ruraux savent employer les outils qu'ils peuvent se permettre d'acheter à un niveau d'expertise qui ferait honte aux artisans de la capitale. En raison de leurs ressources limitées, ils conservent toute technologie avancée comme un trésor, et privilégient des alternatives plus primitives. Les visiteurs voient plus d'armes à percussion et d'animaux de trait que de blasters et de landspeeders. Cela n'empêche pas les petits bourgs d'être souvent mieux gérés que beaucoup de quartiers de la capitale, et leurs habitants d'être plus heureux. Il n'y a pas assez de ressources dans les campagnes pour qu'un individu ou un groupe puisse les monopoliser. La nécessité a fait naître la camaraderie et le sens d'une cause commune parmi ceux qui n'ont pas grand-chose d'autre à partager. Malgré tout, la vie dans les villages et les champs extérieurs à Reles n'est pas idyllique, et au fur et à mesure que l'Empire resserre sa poigne sur l'industrie et le commerce, même les plus lointains camps de trappeurs ressentent la pression.

### LES ÉTENDUES SAUVAGES

En dépit de siècles d'occupation, une bonne partie de la surface de Spintir reste inexploree, et même les régions connues sont pleines de forêts épaisses et de collines escarpées, difficiles à coloniser facilement. Près de Reles, le bûcheronnage a fait disparaître une partie des forêts originelles, mais jusqu'à une date récente, les lois locales limitaient l'extension des coupes. Les bourgs, dont certains sont fort anciens, étendent un peu la portée de la civilisation, ponctuant la campagne de champs et de camps de chasse, mais ils sont séparés par des étendues sauvages peuplées de bêtes féroces. Une partie de la faune locale est inoffensive, des vives noctulies aux placides paresseux cuirassés en passant par les « bouffis », des animaux grégaires dotés de vessies de gaz qui les font flotter. Toutefois, des loups des glaces rôdent dans les cavernes des montagnes, et les forêts abritent des meutes de lynx spintiris. Les voyageurs qui circulent entre les villages les plus lointains sont braves, fous, bien armés, ou n'importe quelle combinaison de ces trois traits.

### LES VALLÉES PERDUES

Les chaînes de montagnes de Spintir sont pleines de petites vallées et d'autres coins isolés qui, dit-on, abritent d'antiques secrets. Des ruines de colonies datant du début de la République ont été découvertes dans toutes les régions explorées de la planète. Autour des feux de camp, il est question de trouvailles encore plus étranges dans des cavernes discrètes ou au sommet des hauts plateaux. Des histoires concernant des complexes très anciens, pleins d'une technologie inconnue, circulent depuis des années sans que leur existence n'ait jamais été prouvée. Les étranges interférences qui brouillent les senseurs autour de beaucoup de montagnes rendent ces rumeurs vaguement plausibles, car une telle technologie ne pourrait pas être détectée de l'extérieur. Bien sûr, les PJ savent qu'une de ces histoires au moins comporte un fond de vérité : Hethan Romund a découvert le temple en s'appuyant sur elle.

## LE TEMPLE DE L'AUBE

Le temple découvert par les PJ était important pour l'antique Ordre Jedi. Moins centrale que le temple de Coruscant ou les cavernes de cristal d'Illum, l'installation de Spintir jouait un rôle unique parmi les possessions des Jedi. Ce lieu isolé n'était pas censé servir à la majorité des membres de l'ordre : c'était une retraite spirituelle pour les chevaliers qui risquaient de s'égarer. La planète fut choisie pour que les Jedi chancelants profitent d'un environnement paisible où se reconnecter au côté lumineux de la Force.

Le temple lui-même fut bâti plus tard, lorsque la pression générée par le maintien de la paix dans une République malade conduisit de plus en plus de Jedi au bord du gouffre, et qu'ils devinrent trop nombreux pour être traités dans un simple avant-poste. Un nouveau site, encore plus isolé, fut choisi pour la construction d'une retraite de méditation, voire de réhabilitation pour ceux qui étaient déjà en train de basculer du côté obscur. L'endroit prit le nom de Temple de l'Aube, en l'honneur de l'inévitable retour à la lumière de tous ceux qui y étaient soignés. Ce temple ne fut jamais très connu, mais au sein des rangs les plus élevés de l'ordre, il gagna la réputation d'un lieu de guérison, où même les esprits les plus enténébrés pouvaient être restaurés.

La Guerre des Clones fut la plus grande épreuve traversée par le temple, car les horreurs du conflit amènent un très grand nombre de Jedi au bord de l'abîme, voire au-delà. Dans de très rares cas, d'authentiques chevaliers déçus émergèrent des pires batailles, et attaquent leurs anciens amis. Ces âmes tourmentées furent emprisonnées dans des champs de stase, le temps qu'un programme de réhabilitation soit développé et qu'il devienne possible de leur faire retrouver leurs esprits. Le Temple de l'Aube sauva plusieurs Jedi déçus avant que son dernier responsable ne soit tué par des troupes impériales alors qu'il allait s'approvisionner à Reles. L'isolement de l'installation l'a protégée de la purge anti-Jedi effectuée à la fin de la guerre.

Aujourd'hui, le temple est délabré et son but originel a été oublié. Mais loin dans les catacombes, il reste un patient à traiter : le Jedi déchu Rav Naaran est emprisonné dans une cellule de stase, et son esprit corrompu appelle un serviteur assez dévoué pour l'arracher à sa captivité.

### LES GARDIENS

Le Temple de l'Aube n'a jamais disposé de beaucoup de personnel. Il se reposait sur des intelligences créées et conservées dans de merveilleux objets baptisés « holocrons ». Ces intelligences étaient capables de se projeter pour apparaître dans le temple ou dans la vallée voisine, afin de surveiller ce qui s'y passait. Ils étaient connus sous le nom de « gardiens ». L'entité de ce nom qui apparaissait dans **SAUVETAGE AU SOMMET** n'est que l'une de ces intelligences au service du temple. À l'origine, l'endroit était desservi par trois gardiens. Les désastres qui ont suivi l'effondrement de l'Ordre Jedi ont conduit à la perte des deux autres holocrons. Du coup, le seul survivant a pris l'habitude de s'appeler « le Gardien », alors que son nom d'origine était « le Conservateur ».

Une grande partie des événements de **LA RUSE DE L'OUBLIÉ** tournent autour du Conservateur et de ses deux compagnons perdus, la Surveillante et le Géolier. Ces figures sont présentées ci-dessous, y compris l'apparence de leurs formes holographiques et l'étendue de leurs connaissances et de leurs capacités.



## LE CONSERVATEUR

Le Conservateur apparaît tel qu'il est décrit dans **SAUVETAGE AU SOMMET** : un Céréen âgé, de sexe masculin, vêtu de robes simples et composé entièrement d'une lumière bleue argentée. Vu de près, son visage porte les stigmates de l'âge et du souci, mais son regard perçant détrompe les individus qui se seraient laissés prendre à son affectation de grande vieillesse. Le Conservateur a été créé pour organiser les archives et les annales du temple, ainsi que pour gérer sa logistique au jour le jour. Bien qu'il soit puissant et bien informé, il est le moins important des trois gardiens de l'ancien temple.

Le Conservateur sait énormément de choses sur le complexe, mais sans l'aide des deux autres gardiens, sa capacité à accéder à ce savoir reste limitée. Lorsque son holocron est le seul installé, il ne peut pas révéler grand-chose, en dehors du fait que d'autres artefacts sont nécessaires. En effet, tant qu'il n'est pas relié à ses pairs, il n'a pas accès à la plupart des informations. Une fois l'holocron de la Surveillante installé, les sécurités de base sont déverrouillées. Le Conservateur gagne l'accès à davantage d'archives et se souvient de plus de détails, dont le nom du temple et les grandes lignes de son histoire. Il ne sait pas pourquoi il a été construit, mais se souvient qu'il abrite un secret en rapport avec la protection contre le côté obscur de la Force. Avec l'aide du Geôlier et de son accès-maître aux systèmes, le Conservateur se remémore l'histoire et la raison d'être du temple, ainsi que l'histoire de la colonisation de Spintir, présentée page 5. Il peut aussi accéder sur demande au contenu des archives secondaires, ainsi qu'à toutes les informations que le MJ jugera utiles.

## LA SURVEILLANTE

La Surveillante apparaît comme une Zabrak formée de lumière dorée, avec un chignon qui dépasse de sa couronne de cornes. Elle porte des robes renforcées et un sabre laser au côté, mais comme elle est immatérielle, arme et armure ne sont que des symboles de son rôle. Elle a été conçue pour superviser les défenses du temple contre toutes les menaces extérieures ou intérieures.

La Surveillante s'intéresse davantage à la sécurité du Temple de l'Aube et de ses habitants qu'aux mystères de la Force. Elle a beau être terre à terre et faire montre d'esprit pratique, elle sait des choses sur la Force, si cela concerne son domaine de compétence. La Surveillante connaît les secrets de la construction d'un sabre laser ainsi que les routines d'entraînement d'un certain nombre de formes de combat, et elle peut donner accès aux défenses extérieures du temple à un personnel qualifié. Sorti de là, elle ne connaît guère que sa propre raison d'être et les préceptes de base du code des Jedi. En dépit de son manque de connaissances spécialisées, la Surveillante a la personnalité la plus développée des trois gardiens, et lorsque ses protégés sont menacés, elle réagit avec toute la ferveur d'une guerrière liée par l'honneur.

## LE GEÔLIER

Malgré son nom intimidant, le Geôlier est le plus accessible des trois gardiens, tant par son apparence que par son comportement. Il prend la forme d'un Miraluka composé de pure lumière blanche. Son visage, éclairé par un léger sourire, porte les marques d'une vie longue et satisfaisante. Un simple bandeau couvre les orbites vides de sa forme quasi humaine de Miraluka, mais il est toujours pleinement conscient de son environnement. Le Geôlier est l'intelligence maîtresse du Temple de l'Aube et le plus « ancien » des trois gardiens. Il a été conçu pour superviser le traitement des Jedi qui avaient perdu leur lien avec le côté lumineux de la Force, pour les guider jusqu'à ce qu'ils rejoignent la sérénité dont ils avaient besoin.

En tant que superviseur principal le Geôlier contrôle entièrement les systèmes du complexe, du moins ceux qui n'ont pas été trafiqués pour l'exclure, et il peut annuler n'importe quel ordre venu de ses pairs. Ses bases de données contiennent des copies intégrales des archives principales et secondaires, qui sont mises à jour tant que son holocron reste installé dans le temple. Il a été programmé avec l'autorité nécessaire pour juger si les suppliants qui se présentent au temple sont « dignes » ou pas. En fonction de cette décision, il peut autoriser ou refuser l'accès à tous lieux ou systèmes. En dépit, ou à cause, de ses connaissances et de ses pouvoirs, le Geôlier est aimable et modéré. Il se concentre surtout sur les aspects « rédemption » et « réhabilitation » de son travail. Il n'octroie pas sa confiance à tort et à travers, mais il offre sa pitié et ses conseils à ceux qui les recherchent, quelles qu'aient pu être leurs transgressions. Ceux qui recherchent son aide doivent prouver qu'ils comptent l'utiliser de manière responsable afin de recommencer à progresser.

Pas question de distribuer une absolution express pour des crimes passés !





## EN TERRAIN FAMILIER

Une partie des alentours du Temple de l'Aube a déjà été décrite page 28 de **FORCE ET DESTINÉE, Kit d'initiation**. Si le MJ souhaite utiliser ces lieux et les inscrire dans la trame de **LA RUSE DE L'OUBLIÉ**, il trouvera davantage de détails ci-dessous, y compris leur position par rapport aux nouveaux sites présentés dans cette aventure.

**Le village** : une présentation plus détaillée du village figure page 13, au chapitre **Le village de Mur-de-Givre**. Il est situé en contrebas de la vallée, au sud-est du mont Tellec et du Temple de l'Aube.

**La tanière des loups** : elle est nichée dans les parois des montagnes qui entourent le temple. Les loups des glaces qui vivent ici ont été chassés de la meute qui s'est établie dans les cavernes d'Ombre et de Lumière.

**Le campement des chasseurs** : dans **SAUVETAGE AU SOMMET**, lorsque les chasseurs se sont approchés du Temple de l'Aube, la corruption de Malefax leur a fait perdre l'esprit. Ils avaient établi un camp sur les rives du lac. Il est désert pour le moment. Les chasseurs reviendront du village lorsque l'été arrivera.

**Les ruines** : elles sont reliées à des catacombes dont les tunnels serpentent autour des niveaux inférieurs les plus profonds du temple. Toutefois, les murs de durabéton du complexe Jedi rendent toute mise en communication entre les deux réseaux impossible sans équipement lourd.

**Le mont Tellec** : le mont Tellec est énorme. Le temple et ses environs se trouvent sur un plateau qui dépasse de ses pentes, au sud du sommet et à l'opposé du sentier de Mur-de-Givre.

**Le lac** : une cascade glaciaire émerge du mont Tellec pour alimenter le lac, qui s'étend au sud du village de Mur-de-Givre.

**La forêt** : la survie des rudes montagnards de Mur-de-Givre dépend du gibier peuplant la forêt dense qui entoure leur village et s'étend dans les parties basses de la vallée.

**L'éboulis** : jadis, le côté sud de la vallée était un magnifique jardin peuplé de statues, mais après des années d'exposition aux éléments, il n'est plus que l'ombre de ce qu'il a été. Des pèlerins observateurs remarqueront que les rares statues restantes ressemblent à celles qui se trouvent autour du temple.

## LES ENVIRONS

S'étendant le long des pentes abruptes du mont Tellec, les environs du temple sont parsemés de petits bosquets et de cavernes peu profondes. Au temps de l'Ordre Jedi, tous ces lieux, même éloignés, étaient considérés comme faisant partie du Temple de l'Aube. Cependant, le gros de l'attention du Conservateur est désormais tourné vers la terrasse close qui entoure le temple proprement dit. On y trouve un jardin jonché de statues très abîmées, une poignée d'arbres morts et les restes de sentiers. C'est tout ce qui reste de l'environnement serein qui a aidé tant de Jedi à retrouver leur paix intérieure.

## LA GRANDE SALLE

Le centre du rez-de-chaussée du temple est occupé par une vaste salle. Destinée à accueillir des assemblées, elle servait aux cérémonies importantes pour les Jedi. Récemment, elle a été le théâtre du combat entre Malefax et les PJ. Une petite antichambre sépare la Grande salle de la porte principale du complexe, qui débouche sur une place circulaire sur laquelle se trouve une fontaine démesurée. En dépit de siècles de négligence, ses eaux sont restées pures et constituent peut-être le dernier signe de la grandeur perdue du temple.

Au-delà de la fontaine, des escaliers débouchent sur une salle aux multiples colonnes. Face à son entrée se trouve une estrade et un dais. Une bonne partie de la salle s'est effondrée, à cause de l'usure du temps et des fouilles conduites par les serviteurs de Malefax. Les décombres cachent les portes blindées qui conduisaient aux niveaux inférieurs, ajoutant encore aux impressionnantes mesures de sécurité qui dissimulent les secrets du temple.

## SALLE CENTRALE ET RÉSIDENCES

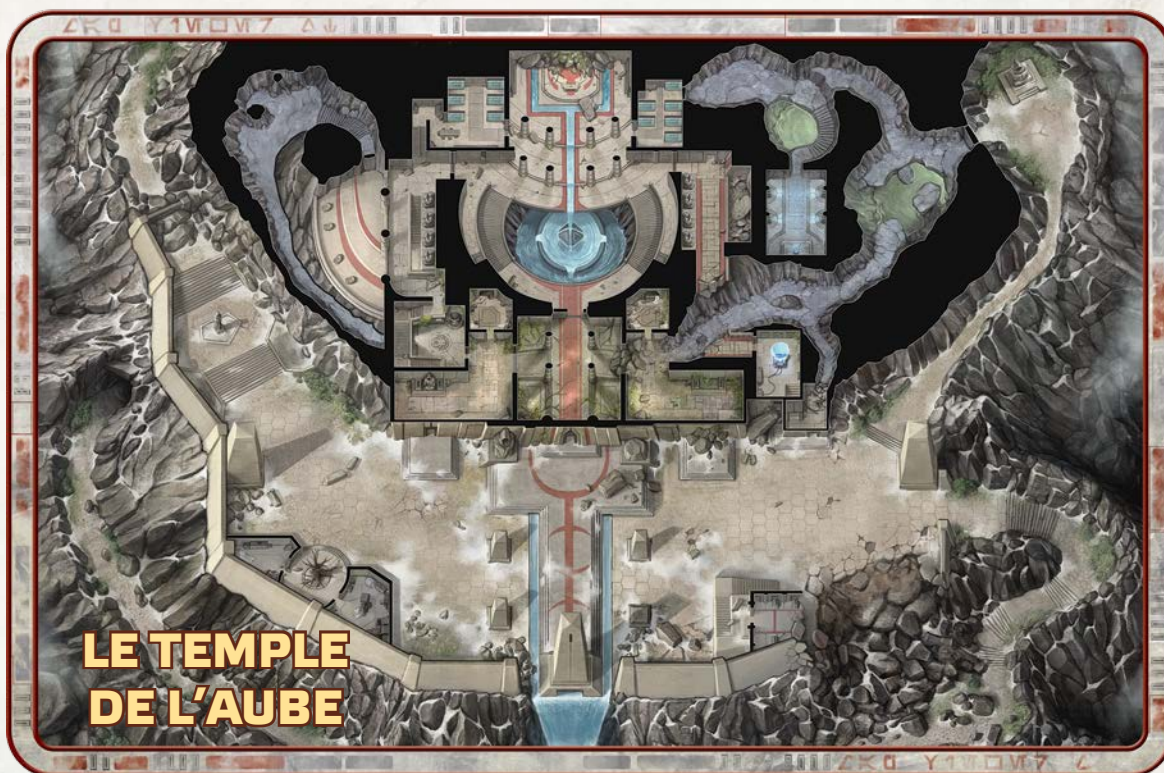
Tout autour de la Grande salle se trouvent des pièces plus petites et des halls où l'on trouve de tout, des mémoriaux dédiés aux précédents gestionnaires du temple, des jardins intérieurs, et un balcon qui domine les environs. Dans le passé, les Jedi en voie de guérison passaient du temps ici à se détendre et à méditer. Même délabré, l'endroit garde un peu de son atmosphère paisible. La vue du balcon est particulièrement impressionnante, couvrant non seulement la partie ouest des alentours, mais aussi les pentes du mont Tellec et une bonne partie de la vallée au-delà. Si les personnages méditent ici pendant une heure et réussissent **un test de Sang-froid Facile** (◆), ils évacuent tout leur stress.

Dans l'un des halls de l'ouest, un escalier descend vers la petite zone d'habitation qu'occupait autrefois le personnel du temple. Elle a beau se trouver en sous-sol, elle est au-dessus des niveaux souterrains proprement dits et ne communique pas avec eux. Ces quartiers se composent d'une douzaine de cellules meublées d'un lit simple, d'un bureau et d'un placard. Une cuisine, un recycleur et des celliers entourent les cellules et permettent d'y vivre confortablement, bien que frugalement, pour peu que l'on fasse un effort pour les nettoyer et regarnir les stocks.

## LES ARCHIVES SECONDAIRES

Situées sous la Grande salle, les archives secondaires abritent un assortiment de gravures anciennes et d'enregistrements qui renferment des enseignements Jedi. Malheureusement, au cours des années d'abandon, les contrôles environnementaux de cette pièce sont tombés en panne. Une bonne partie des données ont été endommagées ou détruites. Quelques textes exposant les bases de la philosophie des Jedi ou du Code Jedi survivent, tout comme une poignée d'archives. Même en tenant compte des pertes, elles paraissent étonnamment lacunaires par rapport à ce que les PJ étaient en droit d'attendre. Le Temple de l'Aube n'était pas un centre d'enseignement : il était pensé pour les membres haut placés de l'Ordre Jedi et pour les patients qui y étaient soignés.





## LE TEMPLE DE L'AUBE

### LA CHAMBRE DES HOLOCRONS

Les trois gardiens qui gèrent les systèmes du Temple de l'Aube opèrent depuis une salle secrète où leurs holocrons étaient branchés sur une interface complexe. Cette pièce était dissimulée dans des tunnels naturels. Autrefois, ces derniers n'étaient accessibles que par une porte secrète dans les archives secondaires, mais désormais, un mur écroulé près de l'entrée du temple donne également accès à ce réseau de tunnels. Tant que le Conservateur est seul, la chambre n'est pas du tout protégée, et seule la chance (ou la volonté de la Force) a empêché Malefax de la localiser. Lorsque des holocrons supplémentaires seront en place, la salle sera protégée par des systèmes de sécurité dissimulés (tous ceux détaillés page 10, au paragraphe **Les défenses du temple**, plus tout ce que le MJ estimera approprié). Ces mesures ne sont pas actives en permanence, mais elles peuvent être déployées en réponse à toutes les intrusions dont les gardiens s'aperçoivent. Si les PJ parviennent à restaurer les holocrons, ces mesures devraient suffire à éviter qu'ils soient retirés à nouveau.

### LE CENTRE DE SÉCURITÉ EXTERNE

Les niveaux inférieurs du temple restent inaccessibles aux PJ tant qu'ils n'ont pas remis l'holocron de la Surveillante à sa place. Une fois les portes de sécurité dissimulées au fond de la Grande salle ouvertes, les personnages peuvent entrer dans le premier niveau souterrain par le centre de sécurité externe. Malefax a saboté les systèmes qui s'y trouvent via leurs ports d'accès du premier niveau, mais certains sont encore en état de marche. Les caméras de sécurité du rez-de-chaussée et du premier niveau souterrain sont accessibles par cette pièce, et peuvent être consultées à distance via

la Surveillante. Si le centre de sécurité était réparé, des défenses supplémentaires deviendraient disponibles, notamment des tourelles de défense automatisées, des champs de sécurité ou des pièges énergétiques. Réparer les dégâts exige au moins une journée de travail et un **test d'Informatique** ou de **Mécanique Difficile** (◆◆◆). Chaque succès ☆ non annulé restaure un type de système de défense. Le paragraphe **Les défenses du temple**, page 10, donne des détails sur les systèmes de défense et leurs effets.

### LE CENTRE DE SÉCURITÉ INTERNE

L'accès au second niveau inférieur du temple est interdit, à moins que les trois holocrons ne soient installés. De solides portes blindées, dotées d'un système de verrous avancé, barrent l'accès à tous ceux qui n'ont pas l'aval du Geôlier. Toutefois, à cause du sabotage de Malefax, les portes sont réglées pour ignorer la permission du Geôlier. Elles s'ouvriront automatiquement dès que les systèmes concernés seront réactivés par l'installation du dernier holocron.

Au-delà de ces portes, un second centre de sécurité garde l'accès aux sanctuaires intérieurs du temple. Des systèmes similaires à ceux des niveaux supérieurs se trouvent ici, y compris le contrôle des caméras et des emplacements défensifs. Des détails sur ces systèmes de sécurité figurent page 10, au paragraphe **Les défenses du temple**.

### LES ARCHIVES PRINCIPALES

Les archives principales du temple se trouvent juste après le centre de sécurité interne. Elles sont bloquées par des portes de sécurité verrouillées des deux côtés. En temps normal, il faut être muni de l'autorisation du Geôlier pour y accéder depuis l'une ou l'autre direction. À l'intérieur de cette salle,



des terminaux donnent accès aux archives. Celles-ci renferment des données qui vont de flux logistiques tout à fait banals à l'histoire des anciens patients et aux circonstances de leurs séjours. Les PJ ont peu de chances d'accéder à ces informations avant la confrontation avec Rav Naaran, mais ces banques de données contiennent de nombreuses informations sur le Jedi déchu.

### LES CAVEAUX

Les niveaux les plus profonds du temple étaient conçus pour abriter et réhabiliter les chevaliers qui avaient commencé leur descente vers le côté obscur, et pour détenir ceux qui y avaient succombé. Parfois, des civils dont l'esprit avait été réduit en esclavage par le pouvoir d'un Jedi déchu étaient également soignés ici : de nombreux sbires de Rav Naaran ont été internés avec lui. Une vaste aile souterraine est divisée entre des salons tranquilles et retirés, des salles de thérapie et des dortoirs. Au-delà, des chambres de stase servent à détenir les patients les plus agités dans des champs où le temps est figé. Au cours des deux premiers actes de cette aventure, plusieurs sont toujours occupées par Rav Naaran et ses esclaves déments. À peine libérés, dans un acte de démeance vengeur, ils détruisent la technologie qui les a emprisonnés.

### LES DÉFENSES DU TEMPLE

Le Temple de l'Aube a été pensé comme un site de guérison et de réhabilitation, pour restaurer les esprits de ceux qui s'étaient perdus dans les ténèbres. Ces bonnes intentions étaient tempérées par une solide dose de pragmatisme, car ses bâtisseurs étaient conscients des risques si leurs patients refusaient de coopérer. Dans tout le temple, les principaux passages sont protégés par des armes-sentinelles dissimulées, des écrans de force ou des pièges à stase temporelle. L'objectif de toutes ces mesures étant de neutraliser plutôt que de tuer, elles ne sont pas mortelles, et même les armes-sentinelles ne tirent que des décharges étourdissantes.

Le centre de sécurité externe est relié aux défenses des environs du temple, ainsi qu'à celles du rez-de-chaussée et du premier niveau souterrain. Elles ont été neutralisées par

Malefax, mais peuvent être réparées par les PJ. Le centre de sécurité interne contrôle des mesures similaires au second niveau souterrain. Que ce soit à l'intérieur ou aux alentours, les défenses sont concentrées sur des points de passage clés. Leur nombre, leur emplacement et leur répartition sont laissés aux bons soins du MJ.

Les défenses peuvent être présentées de manière narrative, en laissant le MJ définir leurs effets exacts, à moins qu'un combat ne se déroule près d'un système actif. Dans ce cas, chaque type de défense a des effets uniques :

- **Les armes-sentinelles** attaquent toutes les cibles hostiles à portée avec le profil suivant : (compétence : Distance [armes lourdes] [◆◆◆] ; dégâts 8 ; portée moyenne ; cette arme inflige du stress plutôt que des blessures, même si l'Encaissement est géré normalement ; elle ne peut pas infliger de blessure critique).
- **Les champs de force** peuvent être activés en dépensant une manœuvre devant un panneau de contrôle. Les attaques qui doivent traverser un écran de force subissent deux dés d'infortune [■ ■]. Les personnes qui tentent d'en traverser un subissent 6 points de stress, diminués par l'Encaissement comme d'habitude.
- **Les pièges de stase** sont activés lorsque quelqu'un marche sur le déclencheur, ce qui peut être le résultat d'un test de Tromperie réussi si quelqu'un essaie de pousser la cible à poser le pied dessus, ou la conséquence d'un Désastre [☹] sur n'importe quel test. Un piège activé inflige 20 points de stress (réduits par l'Encaissement) à la cible, puis la bloque dans un champ de stase pour le reste du combat. Les personnages pris au piège ne peuvent entreprendre ni actions ni manœuvres, et les autres ne peuvent pas les affecter du tout. Ils restent figés dans le temps jusqu'à ce que le champ s'éteigne, une demi-heure plus tard. Un personnage libre peut consacrer une action à effectuer un **test de Mécanique Moyen** [◆◆] pour l'éteindre plus tôt. S'il est accompli dans une situation stressante, comme un combat, ce test subit deux dés d'infortune [■ ■].





## LA MORALE, LES ÉMOTIONS ET LA FORCE

Le bien-être spirituel des personnages les relie à la Force. Plus ils agissent de manière vertueuse ou égoïste, plus ils renforcent leur lien avec le côté lumineux ou le côté obscur. Leurs actions inspirées par leurs principales forces et faiblesses émotionnelles influencent aussi ce lien. Dans cette aventure, certains actes sont mentionnés comme faisant gagner, ou perdre, des **points de Conflit**. Les PJ qui les entreprennent se rapprochent ou s'éloignent du côté obscur. Certains sont liés aux forces et aux faiblesses émotionnelles d'un PJ précis (voir la table ci-dessous), et offrent ou retirent des points de Conflit en raison de la nature du personnage.

Par ailleurs, en s'inspirant des exemples de cette aventure, le MJ peut attribuer 1 point de Conflit ou plus aux PJ qui se montrent égoïstes ou agressifs. Lorsqu'il choisit d'agir ainsi, il doit toujours avertir les joueurs que leurs actions risquent de générer du Conflit s'ils persistent. Enfin, puiser dans le côté obscur (voir **Utiliser la Force**, page 38 du livret de règles de **FORCE ET DESTINÉE, Kit d'initiation**) pour alimenter les pouvoirs de la Force fait gagner un point de Conflit à un PJ.

Tous les PJ commencent avec 0 Conflit. Ce chiffre peut monter ou descendre tout au long de l'aventure. Si un PJ atteint 5 points de Conflit, son seuil de stress diminue de 2 jusqu'à ce que son Conflit retombe à 4 ou moins. Si un PJ a une valeur de Conflit négative parce qu'il a perdu davantage de Conflit qu'il n'en a gagné, son seuil de stress augmente de 2 jusqu'à ce qu'il retrouve une valeur de Conflit supérieure ou égale à zéro.

Personnage	Force émotionnelle	Faiblesse émotionnelle
Kaveri Ra	<b>Enthousiasme</b> : Kaveri Ra regarde toujours vers l'horizon, vers le prochain grand défi. Toujours prête à agir, elle n'est jamais à court d'optimisme. Au mieux de sa forme, elle est une source constante d'énergie et de détermination.	<b>Impudence</b> : à force de regarder vers l'avant, Kaveri Ra perd de vue ce qu'elle fait là, et la recherche de nouveaux défis lui fait parfois oublier ceux qui sont là, sous ses yeux. Dans le pire des cas, elle est incapable de se concentrer sur quoi que ce soit.
Dao Jodh	<b>Discipline</b> : Dao Jodh n'est jamais impulsif ou inconsidéré. Lorsqu'il prend une décision importante, il essaie d'examiner chaque option soigneusement et objectivement, afin d'être sûr de faire le bon choix, pour lui et pour la galaxie. Au mieux de sa forme, il est pondéré et plein de sagesse.	<b>Obstination</b> : une introspection prudente conduit généralement Dao Jodh à la bonne réponse, mais il a pris l'habitude d'avoir raison. Il essaie de considérer tous les éléments avec prudence, mais s'ils suggèrent qu'il a fait une erreur, il risque d'estimer que les éléments ont tort au lieu de changer de direction. Dans le pire des cas, il est têtu et obstiné.
Sarenda	<b>Compassion</b> : Sarenda a toujours le temps d'aider les individus qui en ont besoin, et elle n'hésite pas à offrir ses possessions à ceux qui en profiteront davantage qu'elle. Son sens de la compassion ne s'arrête pas à l'empathie et à la charité, elle est aussi une infatigable croisée, qui cherche à combattre l'injustice et à remonter à la source des problèmes qui affectent la galaxie pour y mettre un terme. Au mieux de sa forme, Sarenda est une championne désintéressée des opprimés.	<b>Cruauté</b> : Sarenda ne cherche pas seulement à aider les désespérés, elle veut aussi arrêter leurs oppresseurs. Parfois, des paroles persuasives suffisent. En d'autres occasions, il faut se montrer plus ferme, jusqu'à la violence. Sarenda a du mal à ne pas éprouver de la satisfaction lorsqu'elle s'en prend à une cible qui le mérite, et ce, même si l'ennemi n'est pas à sa hauteur. Dans le pire des cas, elle devient un prédateur comme les autres, avec un choix de cibles particulier.
Tarast Voon	<b>Curiosité</b> : Tarast Voon souffre d'une insatiable soif de connaissance. Il veut apprendre tout ce qu'il peut, des mystères des Jedi aux ragots locaux en passant par les faits et gestes de ses compagnons. Il ne s'intéresse pas au pouvoir que cela peut lui rapporter, juste au bonheur d'apprendre. Une fois qu'il a assimilé une leçon ou un fait nouveau, il le partage avec joie avec qui veut l'entendre. Au mieux de sa forme, il déborde d'informations utiles sur de nombreux sujets.	<b>Obsession</b> : parfois, le désir d'apprendre de Tarast Voon le plonge dans des ennuis. Lorsqu'il voit une occasion de découvrir un fait nouveau, il ne la laisse que rarement passer, même si cela l'expose à un danger ou pire, y expose ses amis. Lorsqu'il rencontre un puzzle qu'il ne peut pas résoudre, il ne laisse pas tomber, il y consacre l'essentiel de son temps jusqu'à ce qu'il ait compris. Dans le pire des cas, il est incapable de lâcher prise.
Pon Edestus	<b>Bravoure</b> : Pon Edestus ne se soucie pas que les chances soient contre lui, tant que la cause pour laquelle il combat lui semble mériter ses efforts. Rien ne l'intimide ni ne le décourage, et sa confiance est infinie. Au mieux de sa forme, il est prêt à faire tout ce qui doit être fait, même s'il s'agit de relever un défi particulièrement périlleux.	<b>Colère</b> : impétueux comme il est, Pon Edestus se déchaîne parfois contre des choses qui ne le méritent pas. En combat, son enthousiasme peut prendre une tonalité plus sombre, surtout s'il voit ses amis ou d'autres braves gens se faire blesser. Même en dehors des combats, il est souvent frustré par l'obligation d'attendre, de rester assis ou de se cacher, et il est toujours à la recherche d'une excuse pour passer à l'action. Dans le pire des cas, il a tendance à se lancer dans des combats et autres ennuis sans en mesurer les conséquences.
Belandi Feearr	<b>Pitié</b> : Belandi Feearr s'intéresse au bien-être de tous ceux qui l'entourent. Son lien avec la Force l'a conduite à une plus grande connexion avec les autres, et elle tente toujours d'agir pour le bien de tous, même pour ceux qui se considèrent comme ses ennemis. Au mieux de sa forme, Belandi Feearr est défend bec et ongles l'harmonie et la paix.	<b>Apathie</b> : la paix universelle est un objectif noble, mais il y a toujours des gens pour refuser de coopérer. Belandi Feearr essaie de voir les bons côtés des gens, mais parfois, les gens n'ont pas de bons côtés et tentent de se servir de sa gentillesse. Même confrontée au pire de ce que les habitants de la galaxie peuvent s'infliger, elle hésite à blesser autrui, y compris dans les cas où le recours à la violence sauverait davantage de gens à long terme que cela n'en blesserait sur le moment. Dans le pire des cas, Belandi peut refuser d'affronter le mal, même lorsqu'il n'y a plus d'autre choix.



# ACTE I : LE CONSERVATEUR ET LA SURVEILLANTE

Dans l'Acte I, le Conservateur révèle le premier secret du temple : il n'en est pas l'unique gardien, il fait partie d'un triumvirat d'intelligences responsable de son entretien. La présence des trois est indispensable pour accéder au temple intérieur. Les autres holocrons ayant été retirés du complexe, il va falloir les récupérer et les remettre en place. Le Gardien, dont le véritable nom est le Conservateur, les charge de récupérer le premier holocron dans la vallée. Les PJ doivent suivre la trace de l'artefact perdu jusqu'à une vergence dans la Force, dans les profondeurs des cavernes voisines. Ils vont devoir sauver l'holocron et le gardien qu'il renferme des créatures corrompues qui y rôdent.

## LA REQUÊTE DU CONSERVATEUR

Une fois que les PJ auront gagné le respect et la confiance du Gardien, il les convoque dans la Grande salle du temple pour discuter d'affaires importantes. Dès qu'ils sont rassemblés, l'intelligence se projette devant eux et leur dévoile un important secret, accompagné d'une demande d'assistance. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*La forme holographique du Gardien apparaît devant vous. Un air de gravité marque son visage. Lorsqu'il voit que vous êtes tous là, ses traits s'adoucissent légèrement, mais il semble toujours sérieux. « Mes jeunes amis, j'ai discuté avec votre mentor, et elle a beaucoup fait pour me convaincre de votre fiabilité. Il semble que dans cette sombre époque, vous soyez le meilleur espoir du temple. Vous devez comprendre que, pour l'instant, je n'en sais pas plus que Romund ou que vous sur ses véritables secrets. Actuellement, je suis son seul gardien, mais il fut un temps où nous étions trois. J'étais le Conservateur. J'enregistrais ce que mes compagnons entreprenaient et supervisaient. Les holocrons qui abritaient les deux autres gardiens ont été perdus avant l'arrivée de Malefax, et sans leur aide, je ne suis plus que l'ombre de moi-même. Pour restaurer le temple, vous devez retrouver les autres artefacts. Heureusement, je sens que l'un d'eux est à proximité. Si vous pouvez le retrouver, je pourrai sans doute localiser le second et restaurer toutes les fonctions du temple. »*

À ce stade, les PJ auront peut-être des questions pour l'intelligence, à moins qu'ils n'aient besoin de conseils ou de précisions sur la tâche qui les attend. Les réponses aux questions les plus probables se trouvent ci-dessous. Lisez-les ou paraphrasez-les selon vos besoins.

## OÙ DEVONS-NOUS COMMENCER À CHERCHER LE PREMIER HOLOCRON ?

*« Il a été emporté par des bêtes, mais je ne pense pas qu'elles suivaient leurs instincts. Elles ont sans doute été rendues folles par une présence du côté obscur. Il y a une vergence de la Force quelque part dans la vallée, mais pour l'instant, je ne peux pas accéder aux archives qui indiquent son emplacement. Trouvez-la, et vous découvrirez probablement le repaire dans lequel les bêtes ont déposé l'artefact. Vous aurez peut-être besoin des conseils des villageois. Ils ne savent rien de la Force ou de l'holocron, mais ils connaissent bien la faune et le terrain. Je ne sais pas s'ils feront confiance à des gens sortis du temple, mais cela mérite examen. »*

## POURQUOI DEVONS-NOUS COMMENCER PAR CHERCHER L'HOLOCRON LE PLUS PROCHE ?

*« Sans l'aide de l'autre gardien, je ne peux pas déterminer où se trouve le dernier holocron. Le lien qui m'unit à lui est très ténu, la distance grande, et je ne sais pas où les pillards qui l'ont emporté ont pu aller. »*

## COMMENT LES DEUX AUTRES HOLOCRONS ONT-ILS ÉTÉ PERDUS ?

*« Nous autres gardiens avons une influence matérielle limitée sur le temple. Mes deux compagnons disposaient d'une part plus importante de nos pouvoirs, mais ils ne pouvaient pas être actifs en permanence. Au cours d'un cycle d'économie d'énergie, il y a plusieurs années, des bêtes sauvages ont endommagé le logement d'un holocron et l'ont emporté. Sans lui, les défenses du temple ont cessé de fonctionner. Peu avant l'arrivée de Malefax, des pillards ont pu s'introduire dans le temple et dérober le troisième. »*

## QUI SONT LES GARDIENS QUI SE TROUVENT DANS LES DEUX AUTRES HOLOCRONS ?

*« Cette information ne peut être dévoilée que lorsqu'ils auront retrouvé leur place. Sans eux, une part importante de mes fonctions est verrouillée, y compris mon souvenir de leurs identités. »*



## QUE POUVEZ-VOUS FAIRE EN CE MOMENT ?

*« Pour être tout à fait honnête, dans mon état actuel, je ne peux pas vous servir à grand-chose. Si vous souhaitez découvrir les secrets du temple, je vous conseille chaudement de retrouver les autres holocrons. Une fois que je serai de nouveau relié aux autres gardiens, mes capacités seront entièrement restaurées. »*

## DEVONS-NOUS VOUS APPELER LE GARDIEN OU LE CONSERVATEUR ?

*« Je suis un gardien, l'un des trois qui occupaient ce rôle, mais je suis le Conservateur, le seul à occuper cette fonction. Le second titre est donc plus approprié. »*

Une fois les PJ convenablement briefés, ils peuvent se mettre à la recherche du repaire des bêtes. Comme le Conservateur l'a fait remarquer, il se trouve dans une vergence de la Force. Ce phénomène rare est la concentration des énergies de la Force autour d'une personne, d'un lieu ou d'un objet. Dans ce cas, la vergence est située dans une série de cavernes où les côtés lumineux et obscur de la Force s'opposent sans cesse. Les grottes sont présentées dans **Les cavernes d'Ombre et de Lumière**, page 15. Pour l'instant, les personnages n'ont pas beaucoup de pistes : la présence de bêtes corrompues, une vergence dans la Force et la date approximative de la disparition de l'holocron. Ils peuvent passer les alentours au peigne fin à la recherche des bêtes, ou descendre au village, dans le bas de la vallée, pour interroger les gens du cru. Les deux approches peuvent s'avérer payantes. Les PJ doivent se sentir libres d'agir en fonction de leurs préférences et de leurs points forts. S'ils demandent au Conservateur quelle solution ils doivent adopter, il ne tranche pas, même s'il estime que les villageois en sauront peut-être plus que lui.

## LE VILLAGE DE MUR-DE-GIVRE

Que ce soit maintenant ou plus tard dans l'Acte I, si les PJ choisissent de se rendre au village à la recherche d'informations qui pourraient les conduire à l'holocron, ils trouvent ses occupants en plein désarroi. Les villageois récupèrent tout juste de la vague de corruption du côté obscur qui s'est propagée depuis le temple lors du séjour de Malefax. Plusieurs groupes de chasseurs, partis dans la nature, ne sont pas revenus. Ceux qui sont restés au village ont souffert de constantes crises de colère, et de vieilles rancœurs oubliées ont refait surface. Maintenant que Malefax est vaincu, les villageois commencent à accepter ce qui est arrivé, mais en ces temps troublés, ils se méfient des inconnus.

### LE VILLAGE ET SES HABITANTS

Le village de Mur-de-Givre tire son nom du climat de la vallée, qui se réchauffe rarement assez pour faire fondre la glace recouvrant le rempart de pierre qui le protège. Avec moins de trois cents habitants, pas tous permanents, c'est un tout petit village. La plupart des villageois passent presque autant de temps dehors, à chasser ou à commercer avec d'autres communautés, qu'à la maison. En général, moins de la moitié des habitants se trouvent sur place.

Les Murois sont robustes et endurants. Ils vivent dans des conditions difficiles et doivent compenser leur accès limité à la technologie par des matériaux récoltés sur place. Leurs vêtements sont plus souvent fabriqués à partir de fourrures ou de lin tissé sur place qu'avec des fibres modernes, et lorsqu'ils s'aventurent à l'extérieur de la muraille, ils s'équipent d'armes primitives, mais fonctionnelles. En dépit de leur style de vie rustique, ils ne sont ni idiots ni simples d'esprit. Ils éprouvent une peur superstitieuse des cavernes et du temple, mais elle repose sur de longues années d'expériences désagréables.

### INTRODUCTIONS ET INVESTIGATION

Lorsque les PJ s'approchent des murailles gelées, un groupe de citoyens maussades qui traînait devant l'entrée leur barre le passage. Les villageois guettent le retour des chasseurs. Ils sont surpris et inquiets de voir un groupe d'étrangers venir





de la direction du temple. Mur-de-Givre n'a pas de portes à proprement parler, mais la présence des habitants suffit à bloquer le passage des PJ.

Le plus brave des villageois salue le groupe et commence à interroger ses membres au sujet de leurs activités. Si les PJ ne parviennent pas à répondre de manière satisfaisante, il marmonne de vagues accusations. Les personnages peuvent convaincre l'homme ou ses amis qu'ils ne leur veulent aucun mal grâce à un bon roleplay ou à un **test de Charme Moyen** (◆◆). S'ils poussent les villageois à laisser tomber, ils les laissent entrer. Nos héros peuvent poser quelques questions s'ils le désirent. Les réponses aux plus probables figurent ci-dessous. Lisez-les à voix haute ou paraphrasez-les selon vos besoins.

### **POURQUOI ÊTES-VOUS SI MÉFIANTS ? NOUS NE VOUS AVONS RIEN FAIT.**

*« Désolé pour l'accueil. Tout le monde est sur les nerfs en ce moment. On espérait voir des amis revenir, plutôt que des étrangers. Avec tout ce qui s'est passé de bizarre dernièrement, on est un peu méfiants. »*

### **QU'EST-IL ARRIVÉ AU VILLAGE ? D'OÙ VIENNENT VOS PROBLÈMES ?**

*« C'est difficile à expliquer. Les gens se fâchaient sans raison. Tout le monde s'énervait pour un rien. Des gens qui auraient dû être plus malins que ça se lançaient dans des bagarres. On dirait que c'est fini, quoi que « ça » ait été, mais on essaie encore de comprendre. C'est pas normal qu'un truc pareil se produise dans un village. Ici dans la nature, si vous n'arrivez pas à rester calme, vous ne durez pas longtemps. Vous pouvez penser qu'on est dingues, mais c'est comme ça. »*

### **NOUS AVONS RENCONTRÉ DES CHASSEURS QUI ONT ESSAYÉ DE NOUS TUER. ÉTAIENT-ILS D'ICI ?**

*« Certains chasseurs sont partis dans la nature récemment, et la plupart ne sont pas rentrés. Je n'aurais pas cru qu'ils vous attaqueraient, mais comme les choses étaient bizarres au village, ils ont peut-être été atteints aussi. S'ils étaient fous, je ne peux pas vous en vouloir de vous être défendus, mais pour sûr, ça ne me rend pas heureux... pas plus que le reste. »*

Si les PJ peuvent dégeler un peu les villageois, ils ont la possibilité d'essayer de trouver des informations sur l'holocron perdu. Les Murois ignorant tout des artefacts des Jedi et des questions directes ne récoltent que des regards vides. En revanche, si les personnages les interrogent sur des

## **SARENDA : COMPASSION ET CONFLIT**

Le sort des villageois victimes de l'influence du côté obscur ne devrait pas laisser Sarenda indifférente. Sa force émotionnelle est la Compassion. Au cours des troubles, certains habitants ont été blessés ou sont tombés malades. Si elle donne ses stimpacks aux villageois, elle réduit sa valeur de Conflit d'un point, comme expliqué page 11. Elle réduit son Conflit même si elle a déjà utilisé l'un de ses stimpacks, tant qu'elle ne conserve pas de matériel médical pour son propre usage.

animaux qui se comportent de manière anormale ou sur des endroits étranges, ils peuvent obtenir des résultats. Grâce à un **test de Système D Facile** (◆), ils apprennent ce qui suit

*« On dirait que vous voulez parler des vieilles cavernes, là-haut au nord. C'est un sale coin, pour être honnête. Une meute de mauvais loups des glaces s'y cache. Ils ont un sale caractère, et ce n'est pas le pire. Des choses plus étranges que des animaux rôdent là-dedans, à ce qu'on raconte. Y a pas une âme dans le village qui n'ait pas entendu une histoire de fantômes sur les cavernes, et certains des gars qui vivent à l'intérieur des remparts aujourd'hui... eh bien, ils en ont vécu une. Les gens ont des visions terribles là-bas, ou alors, ils suivent des illusions dans des gouffres ou dans une embuscade de loups des glaces. Certains disent que c'est pire depuis une paire d'années. Mais bon, si vous tenez vraiment à y aller, je peux vous expliquer le chemin. »*

Après avoir raconté son histoire, le villageois explique en détail aux PJ comment se rendre aux cavernes. La route qu'il propose est rapide est sûre, et le groupe y arrivera sans incident.

Si les personnages ratent leur test, ils reçoivent des bribes de ces informations, puis la source décide de se taire ou est interrompue par un autre villageois. Nos héros en savent un peu plus long, mais ils ignorent l'emplacement exact des cavernes. Si le test génère un ou plusieurs Avantages (♣), les PJ apprennent des informations supplémentaires, qui leur donnent des dés de fortune (■) lorsqu'ils auront affaire aux dangers des grottes. Si le test génère une ou plusieurs Menaces (♠), les villageois se taisent et se mettent à éviter les PJ. De futures interactions souffriront de dés d'infortune (■).

En plus de ces informations, des PJ désireux de faire un peu de commerce peuvent récupérer diverses choses au village. Les Murois n'ont pas de gros surplus à échanger, mais ils sont ravis de vendre ce qu'ils ont, pour peu que le groupe fasse une offre convenable. Des objets valant 200 crédits ou moins sont disponibles si le MJ est d'accord. En règle générale, le matériel de haute technologie ne devrait pas être présent, même s'il est en dessous de ce prix. En revanche, des objets simples sont très probablement disponibles.



## VILLAGEOIS DE MUR-DE-GIVRE (SBIRE)



**Compétences (en groupe uniquement) :** Distance (armes lourdes) (varie :  $\color{yellow}\diamond$  pour un groupe de trois,  $\color{yellow}\diamond\color{green}\diamond$  pour un groupe de deux,  $\color{green}\diamond\color{green}\diamond$  pour un villageois isolé), Survie (varie, comme Distance [armes lourdes]), Vigilance ( $\color{yellow}\diamond\color{green}\diamond$  pour un groupe de trois,  $\color{yellow}\diamond$  pour un groupe de deux,  $\color{green}\diamond$  pour un villageois isolé).

**Autres compétences courantes :** Athlétisme 0 ( $\color{green}\diamond\color{green}\diamond$ ), Pugilat 0 ( $\color{green}\diamond\color{green}\diamond$ ), Connaissance 0 ( $\color{green}\diamond\color{green}\diamond$ ).

**Équipement :** fusil à percussion de Mur-de-Givre (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; portée moyenne ; critique 4), poings (Pugilat ; dégâts 3 ; portée au contact ; critique 5 ; Désorientation 1, Renseignement), matériel de survie, vêtements épais (+1 à l'Encaissement, déjà calculé).

## LES ÉTENDUES GELÉES

Les cavernes que cherchent les PJ sont nichées dans la paroi nord des montagnes qui entourent la vallée. S'ils ont convaincu les villageois de leur indiquer l'endroit, ils peuvent s'y rendre sans encombre. En revanche, s'ils n'ont pas visité Mur-de-Givre, ou si les habitants ne leur ont pas expliqué le chemin, ils vont devoir se servir de leurs propres compétences de pistage et de leur connaissance du terrain pour trouver où l'holocron a été emmené.

La partie sauvage de la vallée est couverte d'une épaisse forêt. Il y fait froid, l'ombre y est profonde et la neige y persiste longtemps après le dégel. De nombreuses bêtes rôdent dans ces bois, mais les alentours des cavernes sont tenus par une meute de loups des glaces. Rendus fous par l'influence du côté obscur qui domine les cavernes, ces prédateurs chassent de manière anormalement cruelle, et leur démente leur confère une force et une résistance inhabituelles. En effet, tant qu'ils ont quelque chose à combattre, ils ignorent les limites ordinaires de leur corps. La meute étant très meurtrière, la forêt autour des cavernes est presque entièrement dépourvue de vie. La plupart des créatures assez grosses pour attirer l'attention des loups des glaces ont fui ou été tuées.

En raison du calme anormal de la forêt autour des cavernes, les PJ n'ont aucun mal à deviner où se trouve leur repaire. Remonter à la source des problèmes de la forêt requiert un **test de Survie Moyen** ( $\color{blue}\diamond\color{blue}\diamond$ ). S'il est réussi, les PJ arrivent devant la grotte sans être repérés par les loups des glaces. En cas d'échec, les personnages sont attaqués par un groupe de trois sbires loups des glaces corrompus alors qu'ils cherchent encore les cavernes. Un résultat de deux menaces  $\color{red}\color{red}\color{red}\color{red}$  indique que les PJ sont tombés dans une congère ou un autre danger lié au froid, et que s'en dépêtrer leur a coûté 3 points de stress. Si le groupe triomphe des loups des glaces, il peut suivre leurs traces jusqu'aux cavernes. Si les prédateurs battent les PJ, ils traînent leurs corps inconscients jusqu'aux cavernes et les enfouissent dans la neige, peut-être pour les dévorer plus tard.

## LOUP DES GLACES CORROMPU (SBIRE)



**Compétences (groupe uniquement) :** Athlétisme (varie :  $\color{yellow}\diamond\color{green}\diamond$  pour un groupe de trois,  $\color{yellow}\diamond\color{green}\diamond\color{green}\diamond$  pour un groupe de deux,  $\color{green}\diamond\color{green}\diamond\color{green}\diamond$  pour un seul loup des glaces corrompu), Pugilat (varie, comme Athlétisme), Vigilance ( $\color{yellow}\diamond\color{green}\diamond$  pour un groupe de trois,  $\color{yellow}\diamond$  pour un groupe de deux,  $\color{green}\diamond$  pour un seul loup des glaces corrompu).

**Autres compétences courantes :** Calme 0 ( $\color{green}\diamond$ ), Discrétion 0 ( $\color{green}\diamond\color{green}\diamond$ ).

**Équipement :** griffes et dents (Pugilat ; dégâts 6 ; portée au contact ; critique 3 ; Perforant 1 [réduit l'Encaissement de la cible de 1]).

## LES CAVERNES D'OMBRE ET DE LUMIÈRE

La Force est puissante dans les cavernes où les loups des glaces ont établi leur tanière. En raison d'une perturbation lointaine et oubliée, les côtés lumineux et obscur y sont très agités. Lorsque le temple était habité, les deux côtés circulaient également dans les cavernes, et les Jedi assez forts pour résister au côté obscur étudiaient leur interaction pour comprendre l'équilibre global de la Force. En raison de ce phénomène unique, elles furent baptisées cavernes d'Ombre et de Lumière et devinrent l'une des merveilles de Spintir. Les anciens maîtres y attachaient autant de valeur qu'au Temple de l'Aube. Depuis la chute de l'Ordre, le côté obscur a lentement gagné en puissance. Certains événements ont servi de catalyseur et plongé les cavernes dans la corruption. Le pouvoir du côté obscur y est assez fort pour bloquer tout contact avec la conscience ou la projection du Conservateur, et il domine entièrement les loups des glaces qui vivent dans son ombre. Toutefois, il reste des traces du pouvoir du côté lumineux dans les profondeurs, prêtes à être réactivées par des héros.

Lorsque les PJ arrivent aux cavernes, ils découvrent un décor intimidant. Lisez ou paraphrasez le texte suivant selon vos besoins :

*Les cavernes qui se trouvent devant vous sont probablement l'endroit où trouver l'holocron, mais à votre arrivée devant l'entrée, vous ne pouvez pas vous empêcher de vous arrêter et de vous demander si vous serez de taille. Les ténèbres qui s'étendent au-delà de la bouche de la grotte semblent plus épaisses qu'une simple absence de lumière. Elles exercent une pression déprimante sur votre vision, comme si elles s'offensaient que quelqu'un ose essayer de voir à travers elles. Au-delà de l'obscurité initiale, vous sentez une vaste faim, embusquée, attendant des proies sans méfiance.*

*Mais encore au-delà, vous percevez une étincelle de lumière, un souvenir de vie et d'espoir qui vous préserve de la présence malveillante. Le but de votre quête est devant vous, vous en êtes sûrs désormais.*



Lorsqu'ils entrent dans les cavernes, les PJ découvrent que les ténèbres de l'entrée s'estompent rapidement. Des cristaux sertis dans les murs dispensent une faible lumière. Elle projette des ombres inquiétantes, mais permet aux personnages de ne pas trébucher et de continuer leurs recherches, même si chacun d'eux doit faire un **test de Sang-froid Facile** (◆) pour dominer sa peur. Ceux qui échouent gagnent 1 point de Conflit.

### ÉCHOS DE LA CRUAUTÉ

L'arrivée d'utilisateurs de la Force éveille la vengeance de la caverne et lui rend un niveau d'activité inconnu depuis des années. La bataille entre la lumière et les ténèbres, interrompue en raison de la domination écrasante des puissances du côté obscur, reprend. Au cours de la progression des PJ dans les grottes, la présence du côté lumineux leur envoie des visions et des apparitions, dans l'espoir de leur faire comprendre ce qu'ils doivent faire. Toutefois, ces images sont filtrées et déformées par les énergies du côté obscur, ce qui les rend difficiles à distinguer. Pour les remarquer, les personnages doivent réussir un **test de Sang-froid Moyen** (◆◆). En cas d'échec, ils ne parviennent pas à établir un lien avec le côté lumineux. Une Menace ☠ indique qu'ils reçoivent d'horribles visions du côté obscur, qui leur infligent 1 point de stress par Menace. En revanche, si les PJ réussissent, ils réalisent peu à peu que des scènes étranges se reflètent dans les cristaux incrustés dans les parois. Les personnages qui obtiennent des Avantages 🌀 entendent les échos de voix et de sons dans le chant des cristaux. Cette découverte accorde un dé de fortune 🎲 à tous les tests suivants destinés à éclaircir le mystère de la corruption des cavernes. Si tout le groupe échoue, mais qu'un PJ au moins a obtenu un Avantage 🌀 en cherchant l'origine des sons, il regarde les cristaux et reçoit la vision, même s'il a manqué le test. Si les PJ s'arrêtent pour examiner les cristaux, l'histoire des cavernes se déroule sous leurs yeux. Une scène en particulier apparaît encore et encore dans les visions. Pour la décrire, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous regardez les cristaux luminescents, et vous y voyez une multitude d'images imprécises, comme si des siècles d'histoire se déroulaient en quelques secondes. Bien que ces quelques instants vous délivrent davantage d'informations que vous ne l'auriez cru possible, vous avez du mal à les comprendre. Entre des visions de Jedi, de pèlerins et de merveilles de l'Ancienne République, vous contemplez une scène glaçante, qui semble très importante.*

*Au cœur d'un instant gelé, vous distinguez un homme vêtu comme un chasseur local. Il entre dans la caverne. Il émane de lui une aura de cruauté et de mépris pour ses proies qui dessine une ombre autour de lui. Ses yeux ne s'égarer pas vers les parois, où les cristaux luminescents déploient leur splendeur. Son chemin le conduit vers une caverne centrale, où une louve des glaces adulte s'occupe de ses louveteaux.*

*Les cristaux se voilent de ténèbres, et la lumière qu'ils renferment s'estompe brièvement. Cette vision vous semble importante sans que vous sachiez pourquoi, et vous ne voyez pas ce qui se produit ensuite.*

### TARAST VOON : CURIOSITÉ ET CONFLIT

Les cavernes offrent assez de mystères pour occuper Tarast Voon pendant un long moment. Les explorer entièrement sort du sujet de cette aventure, mais la recherche de l'holocron peut être étendue pour permettre aux PJ d'en apprendre un peu plus sur les mystères de la Force. Si Tarast passe du temps dans les cavernes dans l'espoir de découvrir leurs secrets et d'en apprendre davantage sur la Force, il a une chance de réduire sa valeur de Conflit. Un bon roleplay ou la volonté de prendre des risques pour l'amour de la connaissance peuvent diminuer la valeur de Conflit de 1. Si les PJ s'arrangent pour découvrir la nature de la corruption en suivant les visions jusqu'à la mort de la mère louve, ils peuvent tous réduire leur Conflit de 1, sauf Voon qui le réduit de 2. En revanche, s'il met les autres PJ en danger, ou compromet leur mission dans les cavernes en plaçant sa quête de connaissance au-dessus des autres priorités, il augmente sa valeur de Conflit de 1.

Si les PJ essaient de suivre les visions, ils peuvent tenter d'atteindre le côté lumineux de la Force par la méditation ou la contemplation. Cela nécessite un autre **test de Sang-froid Moyen** (◆◆). Tout personnage procédant à ce test peut ajouter un nombre de dés de fortune 🎲 égal au nombre de personnages ayant réussi le premier test de Sang-froid. Un ou plusieurs PJ peuvent effectuer un **test de Connaissance** ou de **Perception Moyen** (◆◆) pour assister un autre membre du groupe, que ce soit en essayant de souvenir d'anciens récits ou en examinant les cristaux. Chaque succès ✨ sur un test destiné à assister accorde un dé de fortune 🎲 au test de Sang-froid d'un autre PJ. Un succès au test de Sang-froid indique que les personnages commencent à percer les miasmes du côté obscur qui souillent les cavernes. Ils reçoivent une autre vision. S'ils obtiennent au moins 🌀 🌀, ils sont baignés par le côté lumineux qui les libère de tout stress. Lorsque vous décrivez la nouvelle vision, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Des silhouettes éthérées prennent forme autour de vous, prolongeant la première vision offerte par les cristaux. Le chasseur abaisse son fusil, visant le cou de la mère louve, puis il déplace la visée vers ses pattes arrière. Une balle spectrale jaillit du fusil et frappe la bête. La vision reste silencieuse ; ni la détonation ni le cri de douleur de l'animal blessé ne sont audibles. L'homme tire une seconde fois, puis ouvre un sac et s'approche de la portée. Il enfourne louveteau après louveteau, regardant fixement leur mère blessée, comme s'il la défilait de l'en empêcher.*

*L'apparition du chasseur se couvre d'affreuses veines noires, et lorsqu'il se retourne pour partir, elles jaillissent de son corps et rampent jusqu'aux parois. La vision et les figures spectrales s'estompent, mais vous sentez la corruption provoquée par les actions de l'homme. Tant que la trace de ses actes survivra dans la caverne, sa malice et sa cruauté survivront également.*



La vision révèle la nature de la corruption de la grotte. Cet acte dégradant n'est pas à l'origine de la présence du côté obscur dans les cavernes d'Ombre et de Lumière, mais il l'a nourri et renforcé après la disparition des Jedi. En faisant la lumière sur les horreurs du passé, les PJ entament un processus de guérison qui peut interrompre les progrès de la corruption.

### TROUVER L'Holocron

Que les personnages soient ou non capables de découvrir l'origine de la corruption des cavernes, ils doivent traverser ses passages sinueux pour trouver l'holocron. Progresser dans les tunnels n'est pas facile, mais ce n'est pas non plus très compliqué. Avec la Force pour les guider, les PJ parviennent au cœur des cavernes au bout de dix à quinze minutes après leur entrée. Lorsqu'ils pénètrent dans la chambre centrale, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous sortez du labyrinthe de tunnels et vous entrez dans une vaste salle. À cet instant, la faible lumière des cristaux augmente brutalement, et vous êtes presque aveuglés par cette soudaine illumination. Lorsque vos yeux s'adaptent, vous voyez un cube métallique couvert de marques complexes. Il repose au milieu d'une pile d'ossements et de carcasses à moitié dévorées.*

*Au moment où votre attention se tourne vers le cube, vous réalisez que ce doit être l'holocron du temple, car une forme translucide en émane. C'est un autre gardien holographique, comme le Conservateur, mais à l'air beaucoup plus sévère. Celui-ci a l'apparence d'une Zabrak constituée de lumière dorée, portant des robes austères sous lesquelles vous distinguez des plaques d'armure. Un sabre laser pend à sa ceinture, mais le regard dur qu'elle vous jette est encore plus intimidant. Après un moment, son expression s'adoucit, et elle déclare :*

*« Je suis la Surveillante du Temple de l'Aube, et je vous salue, vous qui cherchez la connaissance. Votre arrivée est inattendue, mais pas malvenue. Vous avez amené la lumière dans ces cavernes, espérons que vous supporterez l'ombre qu'elle projette. »*

*L'image disparaît sans autres commentaires. On dirait que l'holocron peut être récupéré sans danger.*

Les PJ doivent prendre l'holocron pour continuer. S'ils s'attendent à une embuscade ou à un piège, ils peuvent se préparer à leur guise, mais il ne se passe rien tant qu'aucun d'eux ne se saisit de l'artefact. Lorsque cela se produit, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Dès que vous récupérez l'holocron, les mots mystérieux de la Surveillante deviennent clairs, car une meute de loups des glaces jaillit d'un passage latéral. Ils sont dirigés par une énorme matriarche à l'aspect sauvage, dont le flanc porte des cicatrices blêmes. Le sentiment de corruption que vous ressentez depuis votre entrée dans les cavernes semble émaner de cette bête, comme si elle en était la source. Il est temps de nettoyer la pourriture de cette blessure.*

### CHASSER LE CHASSEUR

L'acte de cruauté qui a transformé les cavernes n'est pas un geste perpétré il y a des siècles qui reviendrait hanter le présent. Il a été commis il y a quelques années par l'un des résidents actuels du village. Un contrebandier hors-monde, spécialisé dans le transport d'animaux exotiques, avait promis une prime à un chasseur pour des louveteaux vivants. Si les PJ estiment que le trappeur doit être puni pour ses actes, ils peuvent se renseigner à Mur-de-Givre, pour voir si quelqu'un correspond à son signalement. S'ils arrivent à obtenir une réponse des villageois, ils apprennent que l'homme qu'ils ont vu s'appelle **Thresin Dol** et qu'il faisait partie des chasseurs qui ont quitté le village lors des manifestations de l'influence du côté obscur. Il n'a pas été revu depuis, mais il est sans doute encore quelque part dans la vallée. Il appartient au MJ de décider ce qu'il prépare, mais c'est certainement quelque chose de néfaste.

### ASSAUT DANS LES TÉNÈBRES

Après avoir trouvé l'holocron, les PJ sont attaqués par la mère louve corrompue et sa meute. Le nombre de loups des glaces corrompus (voir page 15) qui l'accompagnent dépend du nombre de personnages. Si ceux-ci ne sont que deux ou trois, elle est accompagnée de deux groupes de sbires comportant chacun deux loups des glaces. Si les PJ sont quatre ou cinq, l'un des groupes de sbires compte une bête supplémentaire. À six PJ, elle est accompagnée de deux groupes de sbires composés chacun de trois individus. Une fois que les loups des glaces apparaissent, le MJ doit demander aux PJ d'effectuer un test d'initiative. Le combat commence immédiatement : ces bêtes veulent du sang.





Affronter la mère louve est un acte de miséricorde, car elle a souffert davantage que son esprit animal ne pouvait le supporter. L'abattre la soulage de ses tourments. Par conséquent, les PJ ne gagnent pas de Conflit lorsqu'ils la combattent, même s'ils savent quelle tragédie l'a menée là. Toutefois, si leur sympathie pour son état les pousse à ne pas lui faire de mal, les PJ peuvent essayer d'attaquer les énergies du côté obscur qui alimentent sa fureur. Cela implique de se placer à son contact et de réussir un **test de Sang-froid Moyen** (◆◆) en tant qu'action pendant le combat, dans l'espoir de toucher ce qui reste de son esprit. Chaque succès ✨ à ce test inflige 1 point de stress à la mère louve (l'Encaissement ne s'applique pas). Si elle reçoit un nombre de points de stress supérieur à son seuil de stress, la fureur déserte son regard. Elle s'apaise, tout comme sa meute. Si cela se produit, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*La rage sauvage qui guidait la meute de loups des glaces s'apaise lorsque vous parvenez à toucher l'esprit de la mère louve. Tous s'arrêtent d'attaquer presque tout de suite, et commencent à tourner en rond, l'air incertain. Un grand calme emplit le regard de la mère louve, comme si une douleur terrible avait enfin cessé de la tourmenter, et elle s'allonge pour un repos bien mérité. Quelques instants plus tard, elle pousse son dernier soupir. Sa meute hurle de chagrin, et l'aura oppressante de la caverne commence à s'estomper. Pendant un instant, la lumière des cristaux devient aveuglante, et lorsque vous retrouvez la vue, les loups sont partis. La présence du côté obscur a été purifiée, en tout cas pour le moment.*

Si les PJ triomphent de la mère louve au combat, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Un dernier coup abat la mère louve et l'ultime membre de sa monstrueuse meute. Le silence soudain qui suit les bruits de la bataille s'étend, jusqu'à ce qu'il devienne presque un son : le son de la tranquillité, de la guérison, d'une fin bien méritée. La rage quitte les yeux de la mère louve en même temps que la vie, et à l'instant de sa mort, elle vous regarde presque avec gratitude. La lumière des cristaux sertis dans les murs s'intensifie, et l'aura oppressante de la caverne commence à s'estomper. La présence du côté obscur a été purifiée, en tout cas pour le moment.*

Si tous les PJ sont vaincus en combat par la meute de loups des glaces corrompus, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Lorsque les mâchoires des loups des glaces se referment sur votre chair, les ténèbres vous englottissent. Toutefois, il semble que la destinée ait d'autres plans pour vous. Elle ne vous laissera pas servir de repas. Vous vous réveillez sur le sol gelé, près de l'entrée des cavernes, guéris, mais portant les cicatrices de la bataille. L'holocron est encore avec vous, mais vous sentez que votre succès n'est pas une véritable victoire. Étrangement, même si vous reconnaissez les abords de la caverne, l'entrée a disparu, vous ne voyez plus qu'un mur de roche.*

## PON EDESTUS : BRAVOURE ET CONFLIT

Même une horreur corrompue par le côté obscur comme la mère louve ne suffit pas à effrayer Pon Edestus. Son courage et son exubérance contrent parfaitement l'apparence sauvage et les attaques meurtrières de la créature, et ses prouesses au combat suffiront peut-être à briser son assaut. Si Pon insiste pour affronter la mère louve corrompue, et surtout s'il tente de la maintenir à l'écart de ses alliés et de la garder concentrée sur lui, il diminue sa valeur de Conflit d'un point. Cela vaut même s'il n'attaque pas la mère louve, il suffit qu'il lui fasse face et protège ses amis.

Si les PJ ont été vaincus et se sont réveillés hors des cavernes, toutes leurs blessures et leurs Blessures critiques ont été soignées. Ils ont l'holocron mais ne peuvent plus pénétrer dans les cavernes jusqu'à ce que la volonté de la Force les ouvre à nouveau.

## MÈRE LOUVE CORROMPUE (NÉMÉSIS)



**Compétences** : Athlétisme 2 (◆◆◆◆◆), Discrétion 1 (◆◆◆◆◆), Pugilat 2 (◆◆◆◆◆), Vigilance 1 (◆◆◆◆◆).

**Chef de meute** : lorsque la mère louve corrompue touche une cible avec une attaque, le groupe de sbires loups des glaces qui attaque le même personnage ensuite gagne un dé de fortune [ ] pour sa propre attaque.

**Équipement** : griffes et dents (Pugilat ; dégâts 7 ; portée au contact ; critique 3 ; Perforant 1 [réduit l'encaissement de la cible de 1]).

## LA SURVEILLANTE RESTAURÉE

Après avoir affronté la mère louve et la présence du côté obscur dans les cavernes d'Ombre et de Lumière, les PJ peuvent rentrer au temple avec l'holocron. Son gardien reste silencieux jusqu'à ce qu'il soit remis en place, mais le Conservateur les salue avec enthousiasme et les guide dans la chambre des holocrons afin qu'ils achèvent leur tâche. Lorsque l'artefact est placé dans son logement, des systèmes supplémentaires s'activent avec un bourdonnement audible. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Avec un déclic, l'holocron glisse dans son logement. Votre tâche est achevée. Un instant plus tard, vous entendez le bourdonnement de générateurs qui démarrent. Des systèmes éteints depuis longtemps s'activent. La gardienne à l'air féroce que vous avez aperçue dans les cavernes se manifeste aux côtés du Conservateur, mais cette fois, elle sourit largement. « Je vous remercie. Il est bon d'être à nouveau au Temple de l'Aube, de retrouver ce lieu que j'ai été contrainte de laisser sans protection. Grâce à vous, je vais reprendre mes devoirs. Sans le troisième gardien, mes connaissances restent limitées, mais si vous le désirez, je vous apprendrai ce que je sais. »*



## DISTRIBUER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

N'oubliez pas d'attribuer des points d'expérience aux PJ à intervalles réguliers tout au long de l'aventure. En règle générale, comptez 15 XP par personnage et par séance. Le MJ peut attribuer un bonus de 5 XP lorsque les PJ atteignent un point clé ou terminent un arc narratif, par exemple lorsqu'ils arrivent à la fin de l'Acte I. Il devrait également attribuer un ou deux XP pour un roleplay exceptionnel ou pour des idées brillantes.

*Son expression redevient sévère, même si elle sourit encore. « Mes leçons ne sont pas pour les faibles, qu'ils le soient de corps, d'esprit ou d'âme. Je ne pense pas que ce sera un problème pour vous, mais même une Surveillante ne peut pas vous protéger de vos propres erreurs. Préparez-vous pour les défis qui vous attendent. Le dernier gardien doit être retrouvé. »*

Le groupe a gagné un court moment de tranquillité, le temps que les deux gardiens déterminent la position du troisième. La Surveillante et le Conservateur peuvent partager une partie des secrets du temple avec eux. Ce qu'ils peuvent dire est présenté page 7. De plus, le centre de sécurité extérieur est désormais accessible, tout comme les entrepôts qui y sont rattachés. On y trouve des pièces détachées, des réserves et des marchandises à vendre d'une valeur de 500 crédits par PJ. S'ils posent la question, les gardiens sont tout disposés à accepter que ces marchandises servent à financer les activités du groupe pour le compte du côté lumineux.

## CONSTRUIRE DES SABRES LASER

Certains PJ ont peut-être déjà un sabre laser. D'autres seront certainement intéressés par la perspective de se procurer une arme si puissante et si symbolique. La Surveillante sait comment assembler une poignée de sabre laser et comment aligner les cristaux de focalisation. Les poignées peuvent être construites à la partir de matériaux trouvés dans les entrepôts du Temple de l'Aube. En revanche, les cristaux posent problème. Pour commencer le processus, les personnages devront récupérer des cristaux dans les cavernes d'Ombre et de Lumière. C'est possible même si les PJ en ont été chassés après leur bataille contre la mère louve, car la Surveillante peut indiquer au groupe une petite grotte qui reste accessible, alors même que le reste du complexe a disparu.

Trouver un cristal adapté à son sabre laser était jadis un rite de passage important pour les membres de l'Ordre Jedi. Le MJ est encouragé à créer des rencontres sur mesure, impliquant des visions et d'autres manifestations de la Force, qui guideront chaque PJ vers un cristal parfait. Toutefois, le propos de **LA RUSE DE L'OUBLIÉ** reste de retrouver les holocrons du temple. Si le MJ le désire, il est donc également possible de gérer l'affaire plus simplement, par une simple parenthèse narrative. Quelle que soit la manière dont vous gérez la question, tous les PJ qui souhaitent se procurer un sabre laser devraient avoir l'occasion d'en construire un avant le début de l'Acte II. Les règles des sabres laser se trouvent page 33 du livret de règles de **FORCE ET DESTINÉE, Kit d'initiation**.





## ACTE II : LIBERTÉ POUR LE GEÔLIER

Dans l'Acte II, les PJ apprennent que le dernier holocron n'est pas dans la vallée, mais dans la lointaine cité de Reles, le seul spatioport de Spintir. Cet artefact abrite le gardien qui supervise les systèmes les plus importants du temple et connaît ses secrets les mieux gardés. Les PJ doivent se rendre à la capitale, où l'holocron a rejoint la collection privée du gouverneur planétaire. Ils devront le récupérer avec l'aide de l'une des factions dissidentes de la ville tout en évitant d'attirer l'attention des Impériaux. S'ils y parviennent, et veulent s'échapper avec leur récompense, ils devront affronter les gardes personnels du gouverneur.

### UN APPEL À LONGUE DISTANCE

À un moment donné après les événements de l'Acte I, les PJ sont contactés par l'intermédiaire du système de communication du temple, récemment réactivé. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vos études dans le temple sont interrompues par la voix de votre ancien mentor, Hethan Romund, sur l'intercom. « Bonnes nouvelles, mes amis. Avec les gardiens, nous pensons avoir localisé le dernier holocron. Rejoignez-nous dans la Grande salle, et nous vous ferons part de notre théorie. »*

*Une fois que vous êtes tous en présence de Romund, les gardiens se manifestent à ses côtés, l'air plein de fierté. Le Conservateur prend la parole le premier : « Hors de cette vallée, nos sens sont très affaiblis, et la planète a beaucoup changé avec le temps. Toutefois, votre maître Romund nous a informés de la nouvelle situation de Spintir, et grâce à ces informations, nous comprenons maintenant ce que nous avions senti. Les voleurs qui se sont emparés de l'holocron appartiennent à un syndicat criminel. Romund nous informe qu'il opère à partir de la ville de Reles. Cette cité compte des dizaines de milliers d'habitants, et la présence du gardien est masquée par le chaos de leurs vies et de leurs émotions. Mais elle subsiste, et si l'artefact est retrouvé, il pourra être restauré. »*

*La Surveillante les évalue d'un œil froid. « Vous devez vous rendre à la capitale et trouver le dernier holocron, afin que le temple retrouve son état originel. Il ne peut pas rester en jachère plus longtemps. »*

Tout comme dans l'Acte I, les PJ devraient avoir l'occasion d'interroger les gardiens afin d'obtenir des précisions ou des informations complémentaires. Les réponses aux questions les plus probables se trouvent ci-dessous. Lisez-les ou paraphrasez-les selon vos besoins. C'est le Conservateur qui se charge de les fournir au groupe.

### ÊTES-VOUS SÛRS QUE L'HOLOCRON EST TOUJOURS SUR CE MONDE ?

*« Nous autres gardiens partageons des liens, tant par notre construction que par la Force. Nous sentons notre présence. Cette impression n'est pas assez précise pour nous permettre de localiser le dernier membre de notre trio, mais s'il avait quitté Spintir, nous le saurions. »*

### COMMENT SOMMES-NOUS CENSÉS TROUVER UN ARTEFACT DANS UNE GRANDE VILLE ?

*« Ayez confiance en la Force, et tout pourra être trouvé. Bien sûr, enquêter sur les voleurs qui se sont emparés de l'holocron ne fera pas de mal non plus. Vous pouvez aussi conduire des recherches sur l'élite locale. Qui est assez riche pour acheter un objet aussi rare ? »*

### QUE SAVEZ-VOUS DES VOLEURS QUI SE SONT EMPARÉS DE L'HOLOCRON ?

*« Nous ne savons pas grand-chose des canailles qui se sont emparées de notre camarade, car le vol s'est produit après la perte de la Surveillante, lorsque nos systèmes de sécurité étaient handicapés. Les informations restaurées à partir d'enregistrements sonores fragmentaires mentionnent leur affiliation à quelque chose qui s'appelle « les Déménageurs du Gros Gan ». Romund pense qu'il s'agit d'un réseau de contrebande local. Nous n'avons pas encore pu récupérer d'images. »*

### QUE POUVEZ-VOUS NOUS DIRE DU TROISIÈME GARDIEN ?

*« Ses devoirs étaient les plus importants et les plus secrets. Restaurer son holocron est crucial, mais nous ne pouvons pas en dire davantage. »*

### UNE FOIS QUE NOUS AURONS RESTAURÉ LES TROIS HOLOCRONS, Y AURA-T-IL ENCORE QUELQUE CHOSE POUR LIMITER NOTRE ACCÈS AU TEMPLE ?

*« Je ne connais pas d'autres obstacles, mais ils ne dépendraient pas de moi de toute façon. Le dernier gardien le saura. »*



## JE NE ME SOUVIENS PAS DE M'ÊTRE GARÉ LÀ

Dans la vallée, les PJ se déplaçaient à pied, mais cette option n'est pas pratique pour rejoindre une ville aussi lointaine que Reles. Les PJ se demanderont peut-être comment ils sont censés faire le trajet. La réponse est, bien entendu, qu'ils repartiront comme ils sont venus. Aucun d'eux n'est originaire de Spintir, et encore moins de cette vallée. Au cours de leur voyage vers le Temple de l'Aube, ils sont certainement passés par le spatioport de Reles. **SAUVETAGE AU SOMMET** commençait en pleine action, sans avoir traité cette question, mais cela ne veut pas dire que le voyage n'a pas eu lieu, juste qu'il était moins important que de permettre au groupe de faire connaissance avec le système de **FORCE ET DESTINÉE, Kit d'initiation**. Si les PJ s'inquiètent de la manière dont ils vont se rendre à Reles, le MJ peut prendre un moment pour évoquer la question et noter leurs suggestions sur leur moyen de transport précédent, car il est certainement encore disponible. Tout est possible : le groupe peut avoir fait le voyage dans le chariot d'un transporteur du coin, ou avoir acheté ou loué un landspeeder pour quelques poignées de crédits.

## LA VILLE DE RELES

Les PJ peuvent se rendre à Reles en négociant avec les villageois, s'ils se sont rendus à Mur-de-Givre et y ont fait bonne impression, ou en utilisant leur précédent moyen de transport (voir l'encadré **Je ne me souviens pas de m'être garé là**). Dans les deux cas, leur voyage est tranquille, bien que le MJ soit encouragé à évoquer quelques rencontres dans la nature, en se servant de **L'index géographique de Spintir** de la page 5 comme guide. Les joueurs qui veulent en savoir plus sur leur destination peuvent faire un **test de Connaissance Facile** (◆). S'ils le réussissent, ils apprennent une partie des détails de l'entrée correspondante du guide. Un **Avantage** (☺) octroie des informations à diffusion restreinte, comme l'existence d'une cellule rebelle en ville. Une **Menace** (☹) donne des informations inexactes mais peu importantes, par exemple une vision périmée du système de patronage de la ville.

Reles est la ville principale de Spintir, et des allées et venues depuis ou vers la province n'ont rien d'inhabituel. Aux entrées de la cité, le trafic au sol est l'objet d'une surveillance minimale. Une poignée de fonctionnaires locaux surmenés ont établi des points de contrôle sur les routes principales. Ils s'efforcent d'évaluer chargements et marchandises, mais les responsables de la sécurité de Reles s'intéressent davantage aux affaires intérieures, ce qui permet aux PJ d'entrer en ville sans problème.

## SUR LA PISTE DE L'HOCRON

Si les PJ posent des questions sur d'éventuels vendeurs ou acheteurs d'objets rares, leur interlocuteur les dirige vers le bazar. Celui-ci se trouve au cœur du quartier le plus animé de la ville, et Reles est aménagée de telle sorte que l'équipe n'ait aucun mal à suivre la circulation jusque-là. Lorsque le groupe arrive au bazar, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous arrivez à un grand marché en plein air qui s'étend sur des centaines de mètres. Il est plein de stalles et de chariots qui proposent de tout : des légumes et du gibier, des fourrures coûteuses et des objets de luxe venus d'outre-espace. Les bâtiments qui entourent le bazar sont des boutiques appartenant aux marchands les plus prospères, mais de toute évidence, la plupart des ventes se font dans les stands temporaires. Certains vendeurs sont même de simples colporteurs, circulant dans les allées avec un panier ou un sac plein de nourriture ou de babioles bon marché.*

Heureusement pour les PJ, les informations font partie des marchandises qu'il est possible d'acheter au bazar. Des questions prudentes auprès des vendeurs d'objets inhabituels nécessitent un **test de Système D Moyen** (◆◆). S'il est réussi, les PJ entendent parler des Déménageurs du Gros Gan, un réseau de contrebande local qui fournit ce genre de chose à l'élite planétaire. S'il est manqué, les personnages échouent à convaincre qui que ce soit de parler de marché noir. Qu'ils réussissent ou échouent, les PJ entendent des rumeurs sur la collection d'antiquités et de curiosités galactiques du gouverneur. Toutefois, leurs questions attirent l'attention des Déménageurs, qui n'aiment pas qu'on s'intéresse à leurs affaires.

Un résultat **Avantage** (☺) à ce test peut aider les personnages à arranger une rencontre avec les Déménageurs (ils

## FAIRE LES MAGASINS

Si les PJ ont récupéré des objets de valeur ou des marchandises au temple, ils ont peut-être pas mal de crédits ou de bricoles à vendre lorsqu'ils arrivent à Reles, et envie de claquer tout ça. Ils peuvent y consacrer du temps, et devraient être encouragés à retourner au bazar chaque fois qu'ils veulent trouver un objet en particulier.

Presque tout ce qui est présenté dans les **Tables 5-1, 5-2 et 5-3** des pages 33-35 du livret de règles de **FORCE ET DESTINÉE, Kit d'initiation** est disponible au bazar, ou peut être fabriqué sur commande au prix indiqué. Toutefois, certains de ces objets sont illégaux et difficiles à se procurer, ou si rares qu'ils ne sont pas disponibles sur Reles.

Le blaster lourd à répétition et le fusil disrupteur sont illégaux et beaucoup plus difficiles à trouver que les autres armes. Un **test de Système D Intimidant** (◆◆◆◆) est nécessaire pour trouver un vendeur qui admet posséder l'une de ces armes. Si le groupe est allié au Gros Gan, ajoutez (■) à ce test.

Aucun vendeur de Reles n'a de sabre laser.

Enfin, les personnages peuvent vendre ou échanger leur équipement. Un PJ peut généralement vendre un objet pour le quart de son prix grâce à un **test de Négociation Moyen** (◆◆). En cas d'échec, le vendeur n'est pas intéressé. Toutefois, le prix que le vendeur est disposé à payer pour un objet donné peut être augmenté de 50 % grâce à (☆☆) au test de Négociation, et de 75 % grâce à (☆☆☆) ou plus.



## KAVERI RA : IMPRUDENCE ET CONFLIT

Tout au long de l'Acte II, les personnages vont enquêter et effectuer pas mal de préparatifs afin d'avoir une chance de récupérer l'holocron dans la collection du gouverneur Haal. Il est possible que certains préfèrent foncer droit vers leur objectif à la seconde où celui-ci aura été identifié. Kaveri Ra, en particulier, a une faiblesse pour ce genre d'approche imprudente et directe. Si elle cède à l'impatience et pousse le groupe à s'emparer de l'holocron avant d'avoir réuni des informations, des ressources ou des alliés, sa valeur de Conflit augmente d'un point. Vous trouverez des détails sur les conséquences d'une tentative prématurée pour récupérer l'holocron page 28.

contactent un marchand qui fait des affaires avec eux). Si vous préférez, un Avantage peut leur donner l'occasion d'apprendre que le gouverneur Haal a la réputation de posséder la plus belle collection d'artefacts coûteux et inhabituels de tout Spintir. Des résultats Menace ☠ peuvent vouloir dire que les PJ ont attiré une attention malvenue. Ils se font par exemple harceler par les soldats impériaux qui patrouillent dans le bazar (voir page 26). Les Impériaux essaient de leur extorquer un peu d'argent, ou leur font porter le chapeau pour un incident qui s'est produit à proximité. Si les PJ veulent éviter de trop attirer l'attention, ils doivent les baratiner grâce à un **test de Charme** ou de **Tromperie Facile** (◆). Si un combat éclate, d'autres soldats ne tardent pas à arriver, et si les personnages ne parviennent pas à s'échapper, ils ont de gros ennuis sur les bras. Des PJ vaincus par les soldats impériaux sont emprisonnés. Plus tard, ils reçoivent la visite d'Heder Brant, un agent corrompu du Bureau de la Sécurité Impériale. Leur éventuelle discussion avec Brant est présentée page 27.

Si les personnages évitent d'attirer l'attention, ils pourront prendre contact avec les Déménageurs du Gros Gan, ou être contactés par ces derniers si le Gros Gan veut s'assurer qu'ils ne représentent pas une menace. Des détails sur leur rencontre avec les Déménageurs sont présentés au paragraphe **Contrebandiers et voleurs**.

## CONTREBANDIERS ET VOLEURS

Les PJ peuvent prendre contact avec les Déménageurs du Gros Gan de deux manières. S'ils ont réussi à obtenir des informations sur les contrebandiers au bazar, il est possible d'arranger une rencontre pour discuter affaires. Peut-être l'ont-ils déjà organisée grâce à un Avantage ☺ sur un test précédent ? Sinon, ils peuvent effectuer un **test de Système D Facile** (◆) pour exploiter les informations dont ils disposent ou, plus simplement, allonger 50 crédits à un intermédiaire qui se chargera des détails. Il est également possible que les PJ apprennent que les Déménageurs souhaitent les rencontrer afin de s'assurer qu'ils ne sont pas dangereux. Dans ce cas, le Gros Gan et quelques-uns de ses hommes les attendent dans une ruelle la prochaine fois qu'ils traversent un quartier tranquille. Si les personnages prennent l'initiative et contactent la bande, on leur indique un entrepôt dans un coin isolé. Lorsqu'ils y entrent, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*L'entrepôt est un petit bâtiment encombré, plein de caisses sans marque, mais malgré tout, il a un petit côté douillet. La lumière est chaude et quelques tables ont été disposées entre les piles de boîtes. Des contrebandiers y jouent au sabacc ou discutent autour d'un verre. On dirait bien qu'il s'agit du quartier général du groupe. L'atmosphère familiale s'estompe lorsque vous remarquez l'énorme Twi'lek assis à l'une des tables d'angle. Il est massif, aussi musclé que gras, et son regard est attentif.*

*Il voit que vous l'avez remarqué et vous interpelle « Je suis Gan. On m'appelle le Gros Gan. J'ai entendu dire que vous auriez du boulot pour mon équipe. »*

Si les PJ rencontrent le Gros Gan et ses séides à l'extérieur, quel que part à Reles, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous êtes dans une rue d'un quartier tranquille de la ville. Soudain, un speeder se gare en travers de la chaussée, bloquant la circulation. Un énorme Twi'lek, qui semble aussi musclé que gras, s'approche en compagnie de plusieurs costauds issus d'espèces diverses. Le Twi'lek vous interpelle dès que vous avez pris la mesure de la situation. « J'ai entendu dire que vous posiez des questions en ville. Expliquez-moi donc ce que vous voulez savoir. Il est bien possible que nous arrivions à un arrangement. Sinon... eh bien, certaines questions sont ennuyeuses, et je n'aime pas qu'on m'ennuie. » D'un coup de menton, il désigne la porte d'un entrepôt voisin. « Entrez et nous parlerons. Sinon, nous pouvons aussi faire un scandale ici. »*

En réalité, le Gros Gan n'a pas intérêt à se battre. Si les personnages lui posent des problèmes, il tente de leur donner une leçon avec ses brutes (servez-vous du profil des **Truands**, page 24, et comptez-en un par personnage), mais si ses alliés commencent à tomber ou s'il subit des dégâts égaux à la moitié de son seuil de blessure, il opte pour un repli à bord du speeder. Si Gan et ses brutes triomphent des PJ, ils traînent leurs corps inconscients





dans une ruelle et les y abandonnent. Quelle que soit la manière dont il se termine, un combat contre la bande attire l'attention de Jinder Ukka, un agent rebelle infiltré chez les contrebandiers de Gan. Si les personnages ont été battus, cet humain aux cheveux bouclés attend dans la ruelle qu'ils reprennent conscience. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*« Je suis désolé que vous ayez eu à subir ça. Je sais ce que c'est d'avoir affaire à des brutes et à des voyous, et les Déménageurs ne sont pas les pires. Si vous souhaitez vous battre contre ce genre de chose, je peux vous mettre en contact avec des gens qui pourront vous aider. Peut-être même qu'ils pourront vous aider davantage si vous faites vos preuves. Qu'est-ce que vous en pensez ? »*

Si les PJ font fuir le Gros Gan, Jinder sort d'une ruelle voisine, d'où il a observé l'affrontement. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*« Ça fait bien longtemps que personne n'avait fichu la trouille au Gros Gan. C'est bon de voir qu'il reste des gens en ville qui ne se laissent pas marcher sur les pieds par des brutes et des voyous. Si vous souhaitez vous battre contre ce genre de chose, je peux vous mettre en contact avec des gens qui pourront vous aider. Peut-être même qu'ils pourront vous aider davantage si vous faites vos preuves. Qu'est-ce que vous en pensez ? »*

Jinder n'explique pas qui sont ces « gens », mais il promet aux PJ qu'ils seront plus utiles qu'un groupe de contrebandiers et de voleurs. Bien sûr, il parle de la cellule rebelle locale. S'il ne le précise pas, c'est qu'il s'efforce de la protéger des attentions de l'Empire. Si les personnages acceptent son offre, il leur fixe rendez-vous au même endroit le soir suivant. La rencontre avec les associés rebelles de Jinder est décrite page 24.

Si les PJ négocient avec le Gros Gan, que ce soit lors d'une rencontre préarrangée ou en acceptant son invitation dans la rue, ils gagnent un accès au groupe qui en sait le plus long sur le trafic d'artefacts rares à Reles... et aux voleurs de l'holocron. Le Gros Gan garde un œil attentif sur les affaires de ses subordonnés, et il sait qu'il a été vendu au gouverneur Caria Haal. Il ne donne pas cette information au groupe, mais il admet qu'il sait où ils pourront trouver l'objet en question. L'amener à divulguer l'identité de l'acheteur requiert un versement de 100 crédits. Un **test de Négociation Facile** (◆) réduit la somme à 50 crédits, mais ce test souffre d'un dé d'infortune ■ s'ils ont rencontré Gan dans la rue : il se méfie encore.

Une fois que Gan aura révélé l'identité de l'acheteuse de l'holocron, il tente de jauger la réaction des PJ. S'ils déclarent qu'ils vont le reprendre au gouverneur ou révèlent leurs intentions d'une autre manière, il leur fait une offre : s'ils dérobent un autre trésor de la collection de Caria Haal, il les aidera à s'introduire dans le palais. Il est prêt à payer pour tous les objets qu'ils pourront se procurer. Il leur explique qu'il peut les faire entrer au Musée de Spintir

## SARENDA : CRUAUTÉ ET CONFLIT

Pour un syndicat criminel, les Déménageurs du Gros Gan ne sont pas ce qui se fait de plus répugnant. Ils ne s'adonnent pas au commerce des esclaves et ne distribuent pas d'épice addictive. En revanche, beaucoup de ses membres n'hésitent pas à voler et à exploiter les citoyens les plus pauvres de Reles. Si les PJ écoutent les conversations à l'entrepôt des Déménageurs, ils entendront certainement l'un d'eux se vanter d'actes qui ont coûté cher à un citoyen innocent, par exemple une arnaque au faux patronage.

Ce genre de comportement paraît déplaisant à tous les PJ, mais pour Sarenda, il est intolérable. Elle risque d'être tentée de sortir un sabre laser et de montrer à ces crapules ce que ça fait d'être faible. Ce n'est pas une solution. En fait, dans la mesure où les PJ n'ont pas l'intention de s'attarder à Reles, ils n'auront aucun moyen d'empêcher des Déménageurs humiliés de passer leurs nerfs sur d'autres innocents. Tout PJ qui tente de corriger le comportement des membres de la bande en ayant recours à la violence augmente sa valeur de Conflit d'un point. Si Sarenda succombe à cette impulsion, elle augmente son Conflit de deux points, car elle a laissé son désir de justice devenir quelque chose de beaucoup plus sombre.

à l'intérieur d'un chargement d'artefacts, ce qui leur permettra de franchir la première couche de sécurité sans problème. Un **test de Négociation Moyen** (◆◆) peut l'amener à proposer davantage d'aide. Il est par exemple capable de les faire accéder directement à l'aile sécurisée où est conservé l'holocron, ou d'organiser une diversion qui les aidera à fuir. Pour chaque faveur supplémentaire ou améliorée, le Gros Gan réclame un artefact de plus prélevé dans la collection du gouverneur. Des détails sur la manière dont l'aide du Twi'lek influe sur la récupération de l'holocron figurent page 28.

Si les PJ ne souhaitent pas parvenir à un arrangement avec le Gros Gan et ses contrebandiers, ou si les négociations échouent, mais qu'ils se sont comportés correctement, le contrebandier appelle l'un de ses séides, Jinder Ukka, pour qu'il les raccompagne à la porte. Au passage, Jinder glisse des informations aux PJ. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Souriant aimablement, l'humain que le Gros Gan a fait venir vous escorte hors de l'entrepôt. « Désolé que nous n'ayons pas pu arriver à un accord, mes amis. Ça se passera mieux la prochaine fois, j'imagine. » Il poursuit, en baissant soudain la voix. « Bien sûr, si vous préférez passer un marché avec des personnes plus fiables qu'une bande de contrebandiers, je connais des gens qui pourraient vous aider à poser des problèmes au gouverneur. Il y a une ruelle, juste à l'extérieur de cet entrepôt. Si vous y faites un tour demain soir, vous en saurez plus. »*

Jinder parle, bien sûr, de ses associés de la cellule rebelle locale. Vous trouverez ci-dessous des détails sur la manière de passer un marché avec ces gens.



## TRUANDS (RIVAL)



**Compétences :** Coercition 2 (🟡🟡), Discrétion 2 (🟡🟡🟡), Distance (armes légères) 1 (🟡🟡🟡), Informatique 1 (🟡🟡), Magouilles 2 (🟡🟡🟡), Négociation 1 (🟡🟡), Perception 1 (🟡🟡🟡), Système D 2 (🟡🟡🟡), Tromperie 2 (🟡🟡🟡).

**Équipement :** blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; portée courte ; critique 4 ; Réglage étourdissant), vêtements épais (+1 à l'Encaissement, déjà calculé).

## LE GROS GAN (RIVAL)



**Compétences :** Armes à distance (légères) 2 (🟡🟡), Coercition 2 (🟡🟡), Négociation 1 (🟡🟡🟡), Perception 1 (🟡🟡🟡), Pugilat 2 (🟡🟡🟡), Système D 2 (🟡🟡🟡), Tromperie 2 (🟡🟡🟡).

**Équipement :** pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; portée moyenne ; critique 3 ; Réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 5 ; portée au contact ; critique 4 ; Désorientation 3) ; vêtements épais (+1 à l'Encaissement, déjà calculé).

## LA CELLULE REBELLE

Si Jinder Ukka a pris contact avec les PJ pendant qu'ils traînaient avec les Déménageurs du Gros Gan, il leur a demandé de le retrouver dans une certaine ruelle, le soir suivant. S'ils le retrouvent comme prévu, il est caché dans une alcôve, hors de vue. Lorsque Jinder voit les personnages approcher, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Une forme humaine sort de l'ombre lorsque vous pénétrez dans la ruelle obscure. C'est Jinder, le contrebandier aux cheveux bouclés que vous avez déjà rencontré. Il sourit en vous voyant, et vous salue à voix basse. « Content que vous soyez là. Si vous voulez vraiment changer les choses dans cette ville et que vous avez besoin d'amis, vous venez de faire le premier pas. Si vous souhaitez continuer, je vais avoir besoin que vous fassiez vos preuves. »*

*Il sort une boîte plate de sous sa veste et vous la tend. « Voici quelques objets que j'ai besoin de faire livrer en ville. Vous les posez aux endroits convenus sans être vus des Impériaux, vous ne vous occupez pas de ce que c'est, et vous me retrouvez à l'entrepôt qui se trouve à trois pâtés de maison au sud. Désolé pour ce mystère, mais mes amis sont prudents. Ils veulent une preuve que vous êtes bien ce que vous prétendez être. »*

Le paquet de Jinder contient de petits sacs scellés. Ils portent tous une étiquette avec une adresse et une image de l'endroit précis où le sac doit être déposé. Le nombre exact de paquets et les emplacements de livraison sont laissés au choix au MJ. Parmi les exemples possibles, le chariot d'un marchand de boulettes de pâte dans le bazar, sous la plaque de l'une des statues du parc, le coffre d'un landspeeder abandonné, etc. Si les PJ essaient de regarder dans les sacs, ils voient un caillou peint en bleu vif. Un instant après l'ouverture du sac, la peinture réagit au contact de l'air et disparaît. Il ne reste qu'un simple caillou.

Pour déposer leurs sacs, les personnages doivent identifier les points de livraison grâce à un **test de Perception Facile** (🟡). Ensuite, il faut les placer grâce à un **test de Discrétion Moyen** (🟡🟡) ou un **test de Magouilles Facile** (🟡). Si l'un de ces tests est raté, les PJ attirent l'attention d'une patrouille d'Impériaux (voir page 26). Ces derniers les interceptent et les interrogent sur leur comportement suspect. Les personnages peuvent persuader les patrouilleurs de leur innocence grâce à un **test de Charme** ou de **Tromperie Facile** (🟡), mais leurs interlocuteurs sont soupçonneux, ce qui leur impose un dé d'infortune (🟡). Ils peuvent aussi offrir un pot-de-vin aux soldats. Moyennant au moins 100 crédits, ils regarderont ailleurs. Si les PJ ne parviennent pas à convaincre les Impériaux de les laisser tranquilles, ou s'ils font l'erreur d'offrir un pot-de-vin trop faible, les soldats tentent de les appréhender. Si on leur résiste, ils réagissent brutalement. Le combat attire des renforts, et si les personnages ne parviennent pas à s'échapper, ils ont de gros ennuis sur les bras. S'ils sont battus par une patrouille, ils sont emprisonnés. Un peu plus tard, Heder Brant, un agent corrompu du Bureau de la Sécurité Impériale, leur rend visite. Leur rencontre avec Brant est détaillée page 27.

Si les PJ réussissent à boucler leur circuit de livraison sans s'attirer d'ennuis, ils n'ont plus qu'à se rendre au second rendez-vous fixé par Jinder. Cet entrepôt semble abandonné, mais le contrebandier arrive quelques minutes après eux, suivi d'un groupe d'individus portant des vêtements épais qui les dissimulent. Si les PJ ont livré tous les sacs sans en ouvrir un seul, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Jinder, votre contact, vous salue chaleureusement lorsque le dernier de ses alliés arrive. « On dirait que vous pouvez être discrets et efficaces. Je n'en doutais pas. Si vous voulez commencer quelque chose de plus sérieux, je pense que nous avons la possibilité de nous aider les uns les autres. Nous avons entendu dire que vous recherchiez des artefacts rares. La collection la plus imposante de la ville est celle de Caria Haal, le gouverneur impérial de Spintir. Si vous souhaitez récupérer quelque chose de précis, il y a fortes chances pour qu'il se trouve quelque part dans sa collection. Nous pouvons vous aider à y accéder, et si vous causez des problèmes au gouverneur Haal, cela nous donne l'occasion d'en créer ailleurs. Diviser l'attention de l'Empire, vous comprenez ? Si cela vous convient, nous serons heureux de vous fabriquer des accréditations assez convaincantes pour que vous puissiez entrer au Musée de Spintir, qui est la façade derrière laquelle le gouverneur garde tous les bons trucs. Entendu ? »*



Si les PJ ont ouvert un ou plusieurs sacs avant de les livrer, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Jinder, votre contact, vous salue avec une grimace désolée lorsque le dernier de ses alliés arrive. « J'apprends que vous avez ouvert les paquets. Je ne peux pas vous en vouloir d'avoir envie de comprendre dans quoi vous êtes en train de vous fourrer, mais cela ne nous donne pas confiance. Heureusement, nous avons un moyen de nous aider les uns les autres qui vous donnera une autre chance de prouver votre valeur. Nous avons entendu dire que vous recherchiez des artefacts rares. La collection la plus imposante de la ville est celle de Caria Haal, gouverneur impérial de Spintir. Si vous souhaitez récupérer quelque chose de précis, il y a fortes chances pour qu'il se trouve quelque part dans sa collection. Nous pouvons vous aider à y accéder, et si vous causez des problèmes au gouverneur Haal, cela nous donne l'occasion d'en créer ailleurs. Diviser l'attention de l'Empire, vous comprenez ? Si cela vous convient, nous serons heureux de vous fabriquer des accréditations assez convaincantes pour que vous puissiez accéder au Musée de Spintir, qui est la façade derrière laquelle le gouverneur garde tous les bons trucs. Entendu ? »*

Si les PJ ne sont pas parvenus à livrer tous les sacs parce qu'ils ont été interrompus par les Impériaux, mais qu'ils ont réussi à échapper à ces derniers après les avoir combattus, les Rebelles sont impressionnés pour d'autres raisons :

*Jinder, votre contact, éclate de rire en vous voyant : « Bon, la discrétion n'est pas votre fort, mais les gens qui cognent sur les Impériaux sont nos amis. Nous avons entendu dire que vous recherchiez des artefacts rares. La collection la plus imposante de la ville est celle de Caria Haal, le gouverneur impérial de Spintir. Si vous souhaitez récupérer quelque chose de précis, il y a fortes chances pour qu'il se trouve quelque part dans sa collection. Nous pouvons vous aider à y accéder, et si vous causez des problèmes au gouverneur Haal – visiblement vous êtes doués pour ça – cela nous donne l'occasion d'en créer ailleurs. Diviser l'attention de l'Empire, vous comprenez ? Si cela vous convient, nous serons heureux de vous fabriquer des accréditations assez convaincantes pour que vous puissiez accéder au Musée de Spintir, qui est la façade derrière laquelle le gouverneur garde tous les bons trucs. Entendu ? »*

Les PJ auront sans doute des questions pour Jinder et ses amis. Les réponses aux plus probables se trouvent ci-dessous. Lisez-les à voix haute ou paraphrasez-les selon vos besoins.

### **FAITES-VOUS PARTIE DE L'ALLIANCE REBELLE ?**

*« Nous connaissons du monde, et dans la galaxie, il se murmure que l'Empire n'est pas très populaire. Toutes sortes de gens aimeraient bien être traités plus correctement que ce qu'offre l'Empire. C'est ce que nous voulons : aider les faibles à s'en tirer. C'est tout ce que j'ai à dire pour l'instant. »*

### **QUE FAISONS-NOUS SI LE GOUVERNEUR N'A PAS CE QUE NOUS RECHERCHONS ?**

*« Le gouverneur est une fouineuse cupide. Elle a sans doute des dossiers sur toutes les autres collections de la ville. Si vous ne trouvez pas ce que vous voulez, vous pourrez sans doute découvrir qui l'a. Gérer une opération de ce type ne manquera pas de nous impressionner et, à l'avenir, nous pourrons vous aider plus. »*

### **JE PENSAIS QUE VOUS VOULIEZ QUE NOUS FASSIONS NOS PREUVES. POURQUOI NOUS AIDEZ-VOUS SI FACILEMENT ?**

*« Comme je l'ai dit, c'est une situation avantageuse pour tout le monde. Vous risquez d'avoir du mal à entrer dans la collection du gouverneur, et même avec nos fausses accréditations, vous allez sans doute faire du bruit. Cela nous simplifie les choses pour créer des problèmes à l'Empire à un autre endroit de la ville. En sens inverse, une fois que nous commencerons notre opération, les Imps seront certainement assez perturbés pour que cela vous aide à fuir. C'est gagnant pour vous et pour nous. »*





## BELANDI FEEARR : PITIÉ ET CONFLIT

Face à la tyrannie de l'Empire, la Rébellion est l'une des dernières lueurs d'espoir et de liberté qui brillent encore dans la galaxie. Aider les Rebelles dans leur lutte est noble, et l'idée devrait paraître particulièrement séduisante à Belandi Feearr, qui est animée d'une volonté de coopération et d'assistance mutuelle. Si les PJ aident les Rebelles pendant l'Acte II, tous ceux qui participent avec sincérité et enthousiasme réduisent leur Conflit d'un point à la fin de l'acte. Si cela se produit, Belandi Feearr réduit son Conflit de deux points.

En revanche, si les PJ trahissent la confiance des Rebelles, que ce soit en livrant des informations aux Impériaux (Heder Brant inclus), ou en sabotant l'opération conjointe de manière à ce que les résistants soient l'objet du gros des attentions de l'Empire, les personnages impliqués dans cette trahison augmentent leur valeur de Conflit de trois points (ou plus, au choix du MJ). Non seulement ils ont trahi la confiance des agents rebelles, mais en les abandonnant, ils ont permis à l'Empire de resserrer sa poigne sur d'innocents citoyens galactiques.

### QU'ALLEZ-VOUS FAIRE PENDANT QUE NOUS FERONS UN CASSE DANS LA COLLECTION DU GOUVERNEUR ?

*« Nos idées tournent autour d'un chargement de munitions impérial. Disons que des armes arrivent sur cette planète, et que ces brutes ne les méritent pas. Les utiliser à meilleur escient ailleurs me paraît être une cause tout à fait noble. »*

Si les PJ acceptent de travailler pour Jinder et ses alliés rebelles, ils se voient remettre des badges d'identité qui les présentent comme des dignitaires hors-mondes en visite. Ces badges sont également équipés de balises qui permettent aux Rebelles d'évaluer les progrès du groupe et de coordonner leur propre opération en fonction. Ils ne mentionnent pas cette dernière fonctionnalité, sauf si les PJ soulèvent la question de la coordination. Les conséquences de cette action coordonnée sont détaillées page 28.

## PATROUILLE IMPÉRIALE (SBIRE)



**Compétences (groupe uniquement) :** Distance (armes lourdes) (varie : pour un groupe de trois, pour un groupe de deux, pour un seul soldat), Vigilance (varie, comme Distance [armes lourdes]).

**Autres compétences courantes :** Athlétisme 0 (), Calme 0 (), Corps à corps 0 ().

**Équipement :** carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; portée moyenne, critique 3 ; Réglage étourdissant), matraque étourdissante (Corps à corps, dégâts 5 ; portée au contact ; Dégâts étourdissants) ; tenue de combat et uniforme (+2 à l'Encaissement, déjà calculé).

## JINDER UKKA, AGENT REBELLE (RIVAL)



**Compétences :** Charme 2 (), Discipline 1 (), Discrétion 1 (), Distance (armes légères) 2 (), Système D 2 (), Vigilance 1 ().

**Équipement :** blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5, portée courte, critique 4, Réglage étourdissant), vêtements renforcés dissimulés (+1 à l'Encaissement, déjà calculé).

## UN TRÂITRE DANS L'EMPIRE

Si les PJ ont des problèmes avec l'Empire au cours de l'Acte II, ils risquent d'être vaincus par les troupes stationnées à Reles, et d'être conduits en prison pour interrogatoire. Cela ne sonne pas le glas de leurs espoirs de retrouver l'holocron. Un officier impérial du nom d'Heder Brant est en poste en ville. Il déteste l'endroit et méprise l'élite locale, des primitifs faussement sophistiqués. Il est juste un fonctionnaire de bas niveau au sein du Bureau de la Sécurité Impériale. Si cette organisation redoutable a beaucoup d'autorité, Brant n'en a pratiquement aucune. Mais faute de supervision, il est capable de bluffer et de faire chanter les gens, jusqu'à obtenir un poids qu'il ne devrait pas avoir. Peu de gens osent contester l'autorité du BSI.

Lorsque Brant entend parler des PJ, il les perçoit comme des outils utiles, capables de créer une crise qu'il pourra exploiter. Un vol et une attaque contre le palais du gouverneur peuvent être présentés comme une grave menace pour la sécurité, qui lui fera gagner une promotion au sein du BSI. S'il apprend que les PJ emploient la Force, il peut se servir de cette information pour fabriquer une crise majeure, mais peut aussi la garder sous le coude comme atout d'urgence. En tout état de cause, il estime qu'il est de son intérêt d'aider les personnages à accomplir leurs objectifs. Qu'ils s'échappent après avoir récupéré l'holocron lui convient tout à fait : des ennemis en cavale l'intéressent plus qu'un groupe de prisonniers.





Étant donné l'intérêt de Brant pour les PJ, il s'arrange pour qu'ils soient transférés sous sa garde après leur capture. Lorsqu'ils reprennent connaissance, ils sont dans son bureau et l'officier impérial se prépare à leur faire une offre. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Après votre défaite face aux soldats impériaux, vous n'étiez pas sûrs de vous réveiller, et encore moins de vous retrouver dans une telle situation. Vous reprenez connaissance sur des fauteuils confortables, dans un bureau élégamment meublé. Il n'y a ni gardes ni soldats en vue. Vos bras sont entravés, et un homme en uniforme du Bureau de la Sécurité Impériale vous observe, installé derrière un bureau. Il sourit froidement lorsqu'il voit que vous êtes réveillés, et se présente d'une manière étonnamment polie. « Bonjour mes amis. Vous pouvez m'appeler Brant. Je travaille pour le Bureau de la Sécurité Impériale, mais pour l'instant, mettons mes activités officielles de côté. Je pense que nous sommes en position de nous aider mutuellement, et entrer dans les détails de mon travail risquerait d'interférer. Il se trouve que vous avez besoin d'être relâchés pour poursuivre ce que vous êtes en train de faire. Moi, j'ai besoin d'une crise pour motiver certaines personnes. Il est possible de faire d'une pierre deux coups. Je peux même vous apporter un peu d'aide, pour peu que vos activités vous conduisent là où je pense... c'est à dire à poser des problèmes au gouverneur et à l'élite de cette ville. Pas de piège. J'ai juste besoin que vous fassiez ce que vous alliez faire de toute façon, et que vous le fassiez bien. Est-ce que nous nous comprenons ? » Avec un déclic, vos entraves se détachent. « Alors, dites-moi, que préparez-vous, et comment puis-je vous aider ? »*

Les PJ auront probablement des questions pour Brant. Les réponses aux questions les plus probables se trouvent ci-dessous. Lisez-les à voix haute ou paraphrasez-les selon vos besoins.

### **POURQUOI AURIONS-NOUS CONFIANCE EN VOUS ?**

*« Pour être tout à fait franc, vous n'avez pas beaucoup d'autres possibilités. Considérez que j'ai pris de gros risques en vous amenant ici, et que j'en prends encore plus en vous offrant mon aide. Si je voulais que vous soyez emprisonnés ou exécutés, j'aurais déjà pu arranger ça. Je pense que cela prouve que j'ai intérêt à vous garder dans la nature. »*

### **QU'EST-CE QUE VOUS Y GAGNEZ ?**

*« Spintir est un misérable trou perdu, sans importance et sans valeur pour le reste de la galaxie. Je suis désolé si ça vous vexe, mais c'est la vérité. Je veux partir. Malheureusement, mes supérieurs ont rejeté mes demandes de mutation. S'il se passait quelque chose de grave à Spintir, la personne qui gérerait la crise pourrait se présenter sous une lumière assez flatteuse pour mériter un meilleur poste. Tout cela au conditionnel, bien sûr. »*

## **LA VOIE RAPIDE ET FACILE : GAGNER DU CONFLIT**

**T**ravailler avec Heder Brant, c'est s'engager sur une voie dangereuse. Il n'y a rien de mal en soi à retourner les ressources de l'Empire contre lui, mais les objectifs de l'agent du BSI vont bien au-delà de quelques ennuis infligés à un gouverneur impérial dans un trou perdu de la Bordure Extérieure. Si les PJ acceptent de travailler avec lui sans hésiter ou se poser de questions, leur valeur de Conflit augmente d'un point. Si les personnages fournissent à Brant une aide majeure aux dépens d'innocents ou de leurs anciens alliés, les PJ impliqués dans cette situation augmentent leur valeur de Conflit de 3 (ou plus, au choix du MJ). Travailler avec l'impérial simplifie beaucoup le travail des personnages, mais coûte cher.

### **COMBIEN DE TEMPS DURERA CET ACCORD ?**

*« Vous pensez que je vous trahirai une fois que j'aurai ce dont j'ai besoin ? Ne vous inquiétez pas. Un ennemi en fuite me sera plus utile qu'un ennemi mort ou prisonnier. Les gens ont peur de ce qu'ils ne peuvent pas contrôler, et cela les rend réceptifs à des conseils venus de l'extérieur. »*

### **QU'EST-CE QUI NOUS EMPÊCHE DE VOUS DÉNONCER À VOS SUPÉRIEURS ?**

*« Ce n'est pas votre intérêt. Ils n'ont pas envie de travailler avec vous. Moi, je peux vous laisser sortir et vous aider. Eux, ils vous remercieront de m'avoir livré, puis ils vous tireront un coup de blaster dans le dos. »*

### **POUVONS-NOUS PARTIR ?**

*« Mais oui, absolument ! C'est ce que je vous propose de faire. Je vous conseille d'accepter mon aide, mais si vous n'en voulez pas, elle n'est pas indispensable. Si vous voulez sortir, cette porte donne sur une ruelle tranquille par laquelle vous pourrez vous enfuir. »*

### **EN QUOI POUVEZ-VOUS NOUS AIDER ?**

*« J'ai des relations et des contacts que vous n'imaginez pas. Je peux vous donner des autorisations, vous procurer des informations, ou même m'arranger pour que les forces de sécurité se trouvent ailleurs. Et bien sûr, il sera impossible de remonter jusqu'à moi. »*

Si les PJ acceptent de travailler avec Brant, ou l'envisagent, il tient ses promesses. Il confirme que l'holocron est dans la collection du gouverneur Haal et leur fournit une description détaillée des heures et de l'itinéraire des patrouilles, qui permettra au groupe de les éviter sans difficulté. Les effets de l'aide de Brant sont détaillés page 28.



## HEADER BRANT, IMPÉRIAL AMBITIEUX (RIVAL)



**Compétences :** Charme 1 (🟡🟢🟢), Coercition 2 (🟡🟢🟢), Système D 1 (🟡🟢🟢), Tromperie 3 (🟡🟡🟡), Vigilance 1 (🟡🟢🟢).

**Équipement :** uniforme impérial, cylindre codé avec des autorisations de sécurité. Heder Brand n'est normalement pas armé.

## LA COLLECTION DU GOUVERNEUR

Les PJ ont obtenu l'aide des Déménageurs du Gros Gan, de l'Alliance Rebelle ou d'Heder Brant. Ils sont maintenant prêts à se lancer dans la casse de la collection privée du gouverneur. Celle-ci est située dans sa résidence, qui est rattachée au Musée de Spintir. Pour récupérer l'holocron, les personnages doivent atteindre le cœur de la collection.

### LE MUSÉE DE SPINTIR

La plus grande partie de la collection du gouverneur est conservée à la périphérie du campus de l'Université de Reles, dans un bâtiment qui a fini par être connu sous le nom de Musée de Spintir. L'université autorise le gouverneur Haal à y conserver sa collection. En échange, elle veille à ce que l'établissement reçoive des fonds impériaux, dont une bonne partie est consacrée à la sécurité du musée. Ce dernier fait la fierté de l'université, mais il n'est pas ouvert au public, même si les dignitaires étrangers et autres importants personnages ont souvent droit à une visite. Cet arrangement avec le gouverneur a considérablement augmenté le prestige de l'université, ce qui lui a valu davantage de fonds, et donc davantage de sécurité pour les possessions du gouverneur.

Cet arrangement, typique de la manière corrompue dont le gouverneur gère Spintir, donne aux PJ une ouverture intéressante. Le Musée se trouve hors de la résidence fortifiée du gouverneur, mais une passerelle le relie à l'aile sécurisée qui abrite les reliques les plus précieuses, y compris l'holocron.

### DAO JODH : DISCIPLINE ET CONFLIT

Le casse du musée est une tâche intimidante. Lorsque les PJ feront la liste des obstacles possibles, l'esprit clair et méthodique de Dao Jodh devrait s'avérer utile. Si Dao Jodh pousse les PJ à rester concentrés le temps qu'ils suivent le chemin le plus efficace jusqu'à leur récompense, et qu'il les aide à minimiser les distractions, il réduit son Conflit d'un point.

Bien sûr, sa concentration extrême peut aussi devenir un problème si un imprévu se présente. Si, par obstination, il insiste pour suivre un plan qui ne fonctionne manifestement pas, il augmente son Conflit d'un point.

## L'AILE SÉCURISÉE

Les objets les plus précieux et les mieux protégés de la collection du gouverneur se trouvent dans un bâtiment sécurisé à l'intérieur de sa résidence fortifiée. Toutefois, dans le cadre de son arrangement avec l'université, le gouverneur Haal a fait construire une passerelle qui le relie au musée proprement dit. D'un point de vue bureaucratique, le bâtiment fait désormais partie du musée. La passerelle est protégée par des verrous perfectionnés et des systèmes de sécurité, mais personne n'y patrouille, car le gouverneur préfère conserver ses gardes d'élite à l'intérieur de sa résidence, dans l'aile sécurisée proprement dite. Si les PJ parviennent à pénétrer dans le musée, à gagner le dernier étage et à accéder aux systèmes de sécurité de la passerelle, ils pourront entrer dans l'aile sécurisée et y retrouver l'holocron.

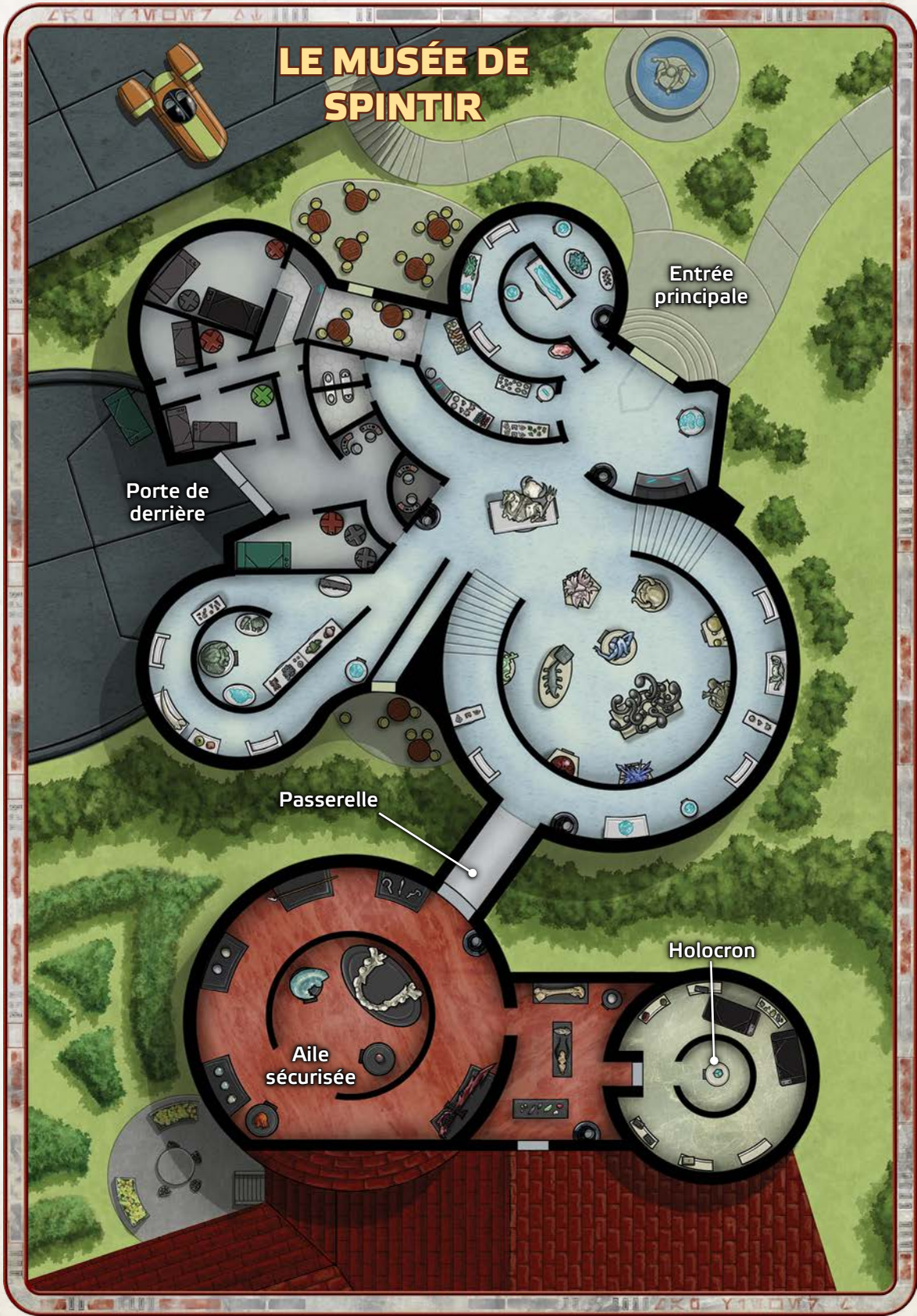
La manière dont les PJ accèdent à l'aile sécurisée dépend des alliés qu'ils se sont faits plus tôt dans l'Acte II. S'ils ont été incapables de s'assurer d'une aide extérieure, ou n'en ont pas voulu, ils doivent forcer la porte de derrière du musée, puis se faufiler dans les couloirs jusqu'à la passerelle. Neutraliser les verrous exige un **test de Magouilles** ou **d'Informatique Difficile** (◆◆◆). Un échec déclenche une alarme, et une équipe de sécurité se dirige vers les personnages. Elle équivaut à un groupe de sbires de quatre patrouilleurs impériaux (voir page 26). S'il y a quatre PJ ou plus, le groupe de sbires compte un patrouilleur supplémentaire. Les gardes ont des cartes d'accès à la ceinture, et ignorent les verrous. Se faufiler dans les couloirs nécessite un **test de Discrétion Moyen** (◆◆), avec deux dés d'infortune ■■ si une alarme a été déclenchée. En cas d'échec, les personnages tombent sur un autre groupe de sécurité, similaire à celui qui est venu enquêter lorsqu'ils ont touché aux verrous.

**Avec l'aide des Déménageurs du Gros Gan :** si les PJ sont alliés aux contrebandiers, ceux-ci s'arrangent pour que les membres du groupe soient placés dans des caisses et expédiés dans la propriété du gouverneur. Si les personnages sont envoyés au musée, ils doivent toujours traverser les couloirs jusqu'à la passerelle, comme décrit plus haut. S'ils arrivent directement à la baie de chargement de l'aile sécurisée de la résidence du gouverneur, ils disposent d'un accès direct à leur destination.

**Avec l'aide de la cellule rebelle :** les PJ qui travaillent pour Jinder Ukka et sa cellule rebelle ont de faux documents qui leur permettent de se présenter à la porte principale du musée et se rendre directement à la passerelle... à condition qu'ils bluffent assez bien pour faire accepter leurs faux papiers. Un **test de Tromperie Facile** (◆) suffit à convaincre les gardes que leur couverture est réelle. En cas d'échec, ils leur demandent d'attendre un instant pour une vérification supplémentaire. Si les PJ décident de ne pas obtempérer, ils doivent passer par derrière, comme décrit plus haut. S'ils préfèrent attendre, les gardes découvrent que leurs autorisations sont fausses, et une équipe de sécurité similaire à celle décrite plus haut vient les appréhender. Une fois qu'elle sera vaincue, les PJ pourront gagner la passerelle.

**Avec l'aide d'Heder Brant :** si Heder Brant a donné le programme des patrouilles aux PJ, il ne leur reste plus qu'à s'introduire dans le musée par la porte de derrière et à éviter les soldats comme décrit ci-dessus. Ses informations révèlent assez de faiblesses dans la sécurité pour ajouter trois dés de fortune [ ][ ] aux tentatives pour ouvrir les verrous et esquiver les patrouilles.







## TARAST VOON : OBSESSION ET CONFLIT

Les reliques présentées au Musée de Spintir sont assez impressionnantes pour intriguer Tarast Voon, dont la soif de connaissance est insatiable. Quant aux trésors de l'aile sécurisée du palais du gouverneur, ils risquent de le faire basculer dans le désespoir. Si le désir de Tarast d'acquiescer et de propager de la connaissance le pousse à se mettre, et à mettre le groupe, en danger en récupérant des artefacts supplémentaires au palais du gouverneur, il augmente sa valeur de Conflit d'un point. S'il prend des artefacts pour son usage personnel, sans laisser à d'autres l'occasion de les examiner, il l'augmente de deux points.

Une fois que les PJ se trouvent sur la passerelle, ils n'ont plus qu'à pénétrer dans l'aile sécurisée de la résidence du gouverneur. Les portes de la passerelle s'ouvrent grâce à un **test d'Informatique** ou de **Magouilles Difficile** (◆◆◆). Les procédures de sécurité renforcées ajoutent un dé d'infortune ■ à la réserve des personnages. Si l'alarme a déjà retenti, ajoutez deux dés d'infortune ■■. Si le test échoue, une alarme se déclenche dans la résidence du gouverneur. Les PJ seront attendus de l'autre côté de la passerelle par deux gardes du palais (voir page 31). S'il y a quatre personnages ou plus, comptez trois gardes. Autrement, ils peuvent arriver à l'holocron sans se faire repérer. Si, à un moment quelconque, le groupe est défait par la sécurité du gouverneur, ses membres sont capturés. Voir **Se faire prendre**, page 31, pour plus de détails.

### TROUVER L'HOCROCN

Comment les PJ envisagent-ils de repérer l'holocron au milieu de l'extravagante collection du gouverneur ? Fouiller toute l'aile sécurisée de la résidence sans se faire repérer requiert un **test de Discrétion Moyen** (◆◆) pour éviter les patrouilles régulières des gardes du gouverneur. Le catalogue du musée peut être récupéré grâce un **test d'Informatique Facile** (◆), car les terminaux présents dans l'aile sécurisée de la résidence sont surtout protégés contre les tentatives d'attaques à distance. Enfin, il est possible de sentir la présence du gardien dans la Force grâce à un **test de Sang-froid Moyen** (◆◆) et de se servir de cette perception pour se guider. Une réussite sur n'importe lequel de ces tests guide les PJ jusqu'à l'holocron. Un échec les oblige à employer une autre méthode, et si le résultat a également généré ☹, ils risquent de rencontrer des gardes. Si les personnages tombent à court d'options ou gaspillent leur temps, ils sont également découverts par les gardes. Ils doivent alors affronter deux gardes du palais, trois si les PJ sont quatre ou plus. Les comlinks des membres de la sécurité restent actifs après leur défaite, et les personnages peuvent entendre des

rapports selon lesquels l'un des artefacts se comporte bizarrement. C'est l'holocron : le gardien emploie ses dernières bribes de pouvoir pour attirer l'attention du groupe.

Bien sûr, l'holocron n'est pas le seul trésor de la résidence. Les PJ s'intéresseront peut-être à d'autres objets précieux, surtout s'ils ont promis de payer le Gros Gan. Quelques exemples d'artefacts supplémentaires sont présentés ci-dessous. Le MJ est invité à en disposer d'autres, de valeur appropriée, sur les présentoirs de l'aile sécurisée. Tous sont protégés par les mêmes mesures de sécurité que l'holocron, et si on y touche, on déclenche les mêmes alarmes.

- Plusieurs puces de données antiques renfermant des informations historiques sur l'Ancienne République, non altérées par les révisions impériales.
- Une idole d'aurodium précieuse, appartenant à une culture primitive de la Bordure Extérieure.
- Une épée de grande qualité, faite de cortosis, un métal rare qui servait jadis à fabriquer du matériel résistant aux sabres laser. En combat, cette épée est maniée avec la compétence Corps à corps. Elle inflige des dégâts égaux à la Vigueur +3 de son porteur, et celui-ci peut infliger une Blessure critique en dépensant 3 Avantages ☹☹☹. Comme elle est faite de cortosis, elle ne peut être brisée ou tranchée, même par un sabre laser.
- Un bloc de minerai incrusté de gemmes précieuses, venu d'un monde inconnu.
- Le masque de guerre porté par le dernier représentant libre d'une culture non-humaine conquise par l'Empire.

### PROBLÈMES DE COLLECTE

Tous les artefacts de l'aile sécurisée sont disposés sur des présentoirs vitrés dotés d'alarmes qui réagissent aux tentatives de manipulation. Seul un ordre direct du gouverneur peut neutraliser les systèmes de sécurité, et seulement depuis son bureau. Or, celui-ci se trouve à l'extérieur de l'aile sécurisée de la résidence. Cela signifie que les PJ ne peuvent pas récupérer l'holocron, ou tout autre artefact de l'aile sécurisée, sans déclencher au moins une alarme.

Une fois que les PJ ont dévoilé leur jeu en tentant de voler un artefact, la garde d'élite du gouverneur réagit. Quelques minutes après le déclenchement de l'alarme, les PJ affrontent des gardes du palais (ils sont aussi nombreux qu'eux, moins un ; autrement dit, s'il y a quatre PJ, il y a trois gardes). Si les personnages avaient déjà déclenché l'alerte, l'équipe qui les rattrape est aussi nombreuse qu'eux. Vaincre les gardes leur donne une chance de s'échapper, mais donne aussi aux hommes du gouverneur le temps de préparer une riposte plus consistante.





Lorsque les PJ arrivent à la sortie de la résidence, ils sont rattrapés par un groupe de gardes du palais aussi nombreux qu'eux, accompagnés du chef de la sécurité du gouverneur, un vétéran nommé Kaina Forrel. Celle-ci a servi comme mercenaire au cours des dernières années de la Guerre des Clones, et rallier l'Empire n'a pas arrangé son caractère. Elle considère l'intrusion des PJ comme une insulte personnelle, et elle utilisera toute la force nécessaire pour les neutraliser.

Selon l'identité des éventuels alliés que les personnages se sont faits plus tôt dans l'Acte II, sortir de la collection spéciale du gouverneur s'avère plus ou moins facile. S'ils ne disposent pas d'aide extérieure, ils vont d'abord devoir vaincre Kaina Forrel et ses gardes puis fuir en ville pour échapper à la poursuite des Impériaux. Prendre la poudre d'escampette requiert un **test d'Athlétisme** ou de **Discrétion Difficile** (◆◆◆). L'équipe peut aussi trafiquer le contact d'un speeder garé dans la rue, grâce à un **test de Mécanique Moyen** (◆◆), ce qui lui permet de filer rapidement. Toutefois, voler un véhicule pour prendre la fuite augmente le Conflit de tous les personnages d'un point. S'ils n'arrivent pas à s'échapper, l'Empire consacre des forces significatives à leur capture. La garnison locale envoie deux groupes de sbires composés de quatre patrouilleurs chacun, plus un groupe de sbires supplémentaire de même effectif par PJ au-delà de trois (s'il y a cinq PJ, il y aura donc quatre groupes de quatre patrouilleurs). Vaincre les patrouilleurs perturbe suffisamment les forces impériales pour que le groupe puisse quitter la ville.

**Avec l'aide des Déménageurs du Gros Gan** : si les PJ ont négocié avec le Gros Gan pour qu'il les aide à fuir, ils doivent toujours vaincre Kaina Forrel et son groupe de gardes. Ensuite, un piratage de terminaux de circulation routière retarde les groupes de patrouilleurs, ce qui permet aux PJ de rejoindre un speeder piloté par l'un des lieutenants du Twi'lek. Toutefois, leur chauffeur insiste pour qu'ils aillent régler Gan avant de quitter la ville.

**Avec l'aide de la cellule rebelle** : les PJ opérant de concert avec la cellule rebelle de Jinder Ukka peuvent filer une fois Kaina Forrel vaincue, car dès que leur chef est défaite, tous les gardes restants se replient pour s'occuper de l'opération des Rebelles. Les PJ peuvent quitter la ville grâce à un **test d'Athlétisme** ou de **Discrétion Moyen** (◆◆). S'il est manqué, ils sont attaqués par un détachement de deux groupes de sbires composés de trois patrouilleurs impériaux chacun. S'il y a quatre PJ ou plus, ajoutez-y un groupe de sbires supplémentaire, composé du même effectif. Vaincre ce dernier groupe permet aux personnages de s'échapper sans autres ennuis.

**Avec l'aide d'Heder Brant** : Heder Brant est capable de bloquer les tentatives de poursuite de la garnison impériale, mais il ne peut pas aider les PJ tant qu'ils n'ont pas vaincu Kaina Forrel et les gardes du palais. Une fois que ce sera fait, ils découvrent que la nouvelle de leur intrusion n'a pas été répercutée aux forces de sécurité, et ils peuvent quitter la ville sans difficulté.

Si les PJ sont vaincus par la sécurité du gouverneur, ils sont capturés. Des détails se trouvent page 31, au paragraphe **Se faire prendre**.

## PON EDESTUS : COLÈRE ET CONFLIT

Le courage de Pon Edestus l'empêche parfois d'évaluer la situation de manière réaliste. Du coup, il ne sait pas toujours s'arrêter. C'est souvent une bonne chose, mais parfois, cela veut dire que, dans la chaleur du combat, il se laisse emporter et qu'il prend de mauvaises décisions qui mettent le groupe en danger. Si Pon Edestus continue à se battre alors que le groupe veut décrocher, ou que les chances sont clairement en faveur d'une autre approche, il augmente sa valeur de Conflit d'un point.

### GARDE DU PALAIS (RIVAL)



**Compétences** : Athlétisme 1 (◆◆), Corps à corps 2 (◆◆), Distance (armes légères) 2 (◆◆), Vigilance 2 (◆◆).

**Équipement** : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; portée moyenne ; critique 3 ; Réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; portée au contact ; critique 2 ; Perforant 2 [réduit l'Encaissement de la cible de 2]), veste blast (+2 à l'Encaissement, déjà calculé).

### KAINA FORREL, CHEF DE LA SÉCURITÉ (NÉMÉSIS)



**Compétences** : Athlétisme 2 (◆◆), Coercition 2 (◆◆), Corps à corps 2 (◆◆), Distance (armes légères) 2 (◆◆), Sang-froid 1 (◆◆), Vigilance 3 (◆◆).

**Contrôle du feu** : lorsque Kaina Forrel touche une cible, le prochain garde du palais qui attaque le même personnage gagne un dé de fortune  pour son attaque.

**Équipement** : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; portée moyenne ; critique 3, Réglage étourdissant), lance de force (Corps à corps ; dégâts 6 ; portée au contact ; critique 2 ; Perforant 2 [réduit l'Encaissement de la cible de 2], Réglage étourdissant), veste blast (+2 à l'Encaissement, déjà calculé).

### SE FAIRE PRENDRE

Il est possible que les PJ succombent au cours de la bataille contre les gardes du palais, où qu'ils se retrouvent acculés alors qu'ils tentent de quitter Reles. Les forces impériales qui les battent ou les capturent ont pour ordre de s'emparer de ces agitateurs inconnus pour les interroger, plutôt que de les exécuter au risque de perdre des informations sur d'éventuels complices. Lorsqu'ils sont conduits en prison, Heder Brant y voit une nouvelle occasion de poser des problèmes au gouverneur, surtout si les PJ sont au courant de ses plans. Au lieu de les laisser rejoindre le centre de détention de la



garnison, il s'arrange pour qu'ils s'enfuient avec l'holocron. S'ils ont été vaincus en combat, ils se réveillent au bord d'une route, hors de la ville. S'ils ont été pris mais sont encore conscients, Brant prend le temps de leur expliquer qu'il leur fait une faveur, et qu'il souhaite qu'ils la lui remboursent lorsqu'il le demandera. Si l'agent du BSI les rencontre en personne, il fait attention à ne pas trop en dire, et essaie de jouer sur le sens de l'honneur des PJ pour leur arracher une future promesse d'aide.

## LE GEÔLIER RÉVÉLÉ

Une fois sortis de Reles, les PJ n'ont plus qu'à rejoindre le Temple de l'Aube et à mettre le dernier holocron en place pour discuter avec le troisième gardien. Une fois que l'artefact est placé à côté des deux autres, son gardien apparaît et se présente. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

À ce stade, l'Acte II est terminé. Avant que l'Acte III ne commence, les PJ disposent d'un bref moment pour se reposer, se soigner ou s'occuper d'eux. Ce laps de temps est laissé à l'appréciation du MJ, mais devrait se situer entre quelques heures et une journée entière.

*Comme la fois précédente, un déclic se fait entendre lorsque l'holocron est inséré dans son logement, suivi du bourdonnement des systèmes qui reviennent à la vie dans les profondeurs du temple. Le Conservateur et la Surveillante se manifestent. Ils ont l'air content, et sont rejoints par la forme holographique de lumière pure du troisième gardien. Il s'agit d'un Miraluka, un frêle humanoïde, portant des robes simples. Un bandeau recouvre ses orbites vestigielles. Il vous examine. Son visage rond est souriant.*

*« Salutations, jeunes aspirants. Je suis le Geôlier, le gardien du Temple de l'Aube. Mon devoir, et mon fardeau, consiste à superviser les soins de ceux qui ont succombé au côté obscur de la Force et à ramener leurs esprits blessés à la lumière. Mes compagnons m'informent que je dois vous remercier de m'avoir remis à ma place dans le temple, et de nous avoir rendu un peu d'espoir en ces temps troublés. Si vous voulez bien m'excuser, je vais procéder au diagnostic des systèmes dormants et m'assurer qu'il n'y a pas eu de problèmes en mon absence. Lorsque j'aurai terminé, je serais enchanté de vous aider de toutes les manières possibles. »*





# ACTE III : CONSÉQUENCES IMPRÉVUES

**A**u cours de l'Acte III, les PJ découvrent que Malefax, l'ennemi qu'ils ont vaincu dans **SAUVETAGE AU SOMMET**, leur a laissé une dernière surprise. Guidé par la volonté, et la projection spirituelle, d'un prisonnier enfermé dans les profondeurs du Temple de l'Aube, il a trafiqué certains systèmes vitaux. Le retour du Geôlier active ce sabotage. Le maître secret de Malefax, le Jedi déchu Rav Naaran, est libéré de sa captivité dans une cellule de stase. Les PJ doivent trouver un moyen d'arrêter ses sbires esclaves, et stopper l'adepte du côté obscur avant qu'il ne s'échappe dans les étendues sauvages de Spintir.

## ALERTE ! SYSTÈMES SABOTÉS !

Le temps fixé par le MJ pour séparer la fin de l'Acte II du début de l'Acte III s'est écoulé. Quoi qu'ils fassent, les PJ sont interrompus par un grand bruit provenant des niveaux inférieurs du temple. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous êtes surpris par de grands bruits qui résonnent dans les couloirs : d'abord celui d'une course, puis des cris... On dirait un groupe important, mais vous ne voyez pas comment quiconque aurait pu s'approcher si rapidement du temple, jusqu'à ce que vous réalisiez que cela vient des niveaux inférieurs, les niveaux scellés. Après quelques instants, la source de la clameur se rapproche, et vous voyez qu'elle provient d'une horde constituée d'êtres de nombreuses espèces, tous vêtus du même uniforme en haillons. Certains vous voient, et la haine brille dans leurs regards déments. Ils brandissent des armes de fortune, alors que le reste de la troupe se dirige vers la sortie du complexe.*

Les PJ sont vite attaqués par certains des anciens sbires déments de Rav Naaran, qui distinguent en eux quelque chose de leur ancien maître. Comptez un prisonnier fou (voir page 36) par personnage présent. Pendant que le groupe affronte ses agresseurs, les autres s'enfuient. Pendant le combat, selon l'endroit du temple où ils se trouvent, les personnages pourront peut-être s'aider des systèmes de sécurité qu'ils ont réparés (voir page 10).

Si les PJ sont vaincus par les prisonniers, le Geôlier est penché sur eux lorsqu'ils se réveillent, l'air préoccupé. Autrement, il se manifeste alors qu'ils viennent de vaincre leur dernier agresseur. Lorsque les personnages remarquent le Geôlier, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Le dernier des étrangers se rue hors du temple. L'un des gardiens apparaît à vos côtés. C'est celui qui s'est présenté comme le Geôlier, mais son attitude n'a plus grand-chose de serein ou de joyeux. Il a l'air terriblement soucieux.*

*« Jeunes aspirants, je regrette d'être le porteur de mauvaises nouvelles. L'étendue de la malice et de la ruse de l'adepte du côté obscur que vous avez vaincu dans le temple vient seulement d'être révélée. Avant que vous n'arriviez pour l'arrêter, il a pu manipuler le système le plus critique du complexe, et maintenant que mon retour a réactivé les appareils qui restaient, ses actes ont porté de terribles fruits. Tous les patients qui attendaient d'être soignés de leur corruption sont maintenant libres. Parmi eux, l'un des esprits les plus enténébrés qui aient jamais logé ici. Parmi cette foule de fugitifs se trouvait Rav Naaran, un puissant Jedi qui a basculé du côté obscur. Il y avait trop de désordre pour que je l'identifie, mais il faut l'empêcher par tous les moyens de quitter la vallée ! Arrêter les autres est également une priorité, mais s'il se cache parmi eux, vous pourrez faire d'une pierre deux coups. Hâtez-vous, je sens qu'ils sont en train de se séparer pour couvrir davantage de terrain. »*

De toute évidence, les circonstances ne laissent pas le temps de bavarder, mais le MJ devait laisser les PJ interroger le Geôlier tout en effectuant leurs préparatifs. Les réponses aux questions les plus probables se trouvent ci-dessous. Lisez à voix haute ou paraphrasez les réponses suivantes selon vos besoins.

### SAVEZ-VOUS OÙ ILS SONT PARTIS ?

*« On dirait qu'ils se sont séparés en trois groupes. S'ils continuent dans leurs directions actuelles, tous trois vont nous infliger un nouveau désastre. L'un d'eux se dirige vers un speeder qui pourrait les conduire hors de la vallée. Un autre fonce vers le village, avec des intentions de meurtre. Le troisième avance vers les cavernes d'Ombre et de Lumière. Je crains pour la vengeance s'ils y amènent leurs ténèbres. »*

### POUEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR RAV NAARAN ?

*« Avant que la Guerre des Clones n'éclate, Rav Naaran était l'une des étoiles montantes de l'Ordre Jedi, un chevalier renommé pour son sang-froid et son courage. Beaucoup pensaient qu'il rejoindrait le Conseil Jedi. Son ascension a été retardée lorsque les combats ont déchiré la galaxie. Comme beaucoup d'autres, il a reçu un grade de général dans la Grande Armée de la République pour la durée de la crise.*



*Rav n'a jamais été l'un des pacificateurs les plus doux ou les plus indulgents de l'Ordre, et les batailles de la Guerre des Clones ont fait ressortir les aspects les plus stricts de son caractère. Il est devenu dur, sans pitié. Il traitait ses ennemis de plus en plus durement, jusqu'à ce qu'il se brise et qu'il devienne ce qu'il détestait. Par respect pour celui qu'il a été, je ne vous parlerai pas de sa chute. Mais face à la réalité de la créature qu'il est devenu, je dois vous avertir : il a beaucoup tué avant d'être conduit au Temple de l'Aube, et parmi ses victimes figuraient ses frères de l'Ordre Jedi. »*

### **ALORS, CET ENDROIT ÉTAIT JUSTE UNE IMMENSE PRISON ?**

*Le Geôlier prend l'air peiné. « Le Temple de l'Aube n'a jamais été une prison. C'était un lieu de solitude, de repos et de guérison. Ceux qui avaient le plus besoin de mon aide devaient parfois y être retenus jusqu'à ce que nous trouvions un moyen de les soigner et de leur rendre leurs esprits, mais c'était pour leur propre sécurité, pas pour les punir. Rav Naaran et ses sbires sont les seuls patients que je n'ai pas pu traiter, les seuls qui soient restés enfermés pendant une longue période. Si la République et l'Ordre Jedi avaient pu continuer de soutenir le Temple de l'Aube, ils auraient été soignés, eux aussi. »*

### **QUI SONT CES ESCLAVES DE RAV NAARAN ?**

*« Avant que l'Ordre Jedi ne le capture, Rav Naaran a tracé un sombre sillage à travers la galaxie. Bien des gens ont souffert de son passage, et certains de ces infortunés ont été déformés ou brisés par ce qu'il leur a infligé. J'espérais pouvoir les guérir également, et réparer leurs esprits mutilés. Il semble que ce plan était trop optimiste. »*

### **SI CE TEMPLE SE CONSACRAIT LA RÉDEMPTION, NE DEVRIONS-NOUS PAS ESSAYER D'AIDER RAV NAARAN ?**

*La voix désincarnée de la Surveillante interrompt le Geôlier avant qu'il ne puisse répondre. « C'est un risque que nous ne pouvons pas prendre. Il n'est sans doute pas récupérable, et même s'il l'était, l'enfermer s'est avéré trop dangereux. Nous avons essayé, et nous avons failli perdre le temple. Pour protéger des vies innocentes, vous devez abattre Rav Naaran. »*

## **KAVERI RA : ENTHOUSIASME ET CONFLIT**

La révélation de la véritable fonction du Temple de l'Aube donne une couleur plus sombre aux événements précédents, et place les PJ dans une position très précaire. S'ils succombent à leurs peurs, ils risquent de ne jamais vaincre Rav Naaran. Heureusement, Kaveri Ra ne renonce presque jamais, et son attitude optimiste est exactement ce qu'il faut pour remonter le moral des troupes et repousser l'influence du côté obscur. Si Kaveri Ra prend les choses en main et persuade les PJ de poursuivre malgré leurs doutes, elle réduit son Conflit d'un point.

*Le Geôlier l'écoute, incrédule. Il ouvre la bouche pour l'interrompre, puis se tait, secouant la tête. Il reprend : « Je ne pense pas que ce soit le cas, mais je ne peux pas en être certain. Je refuse de penser que quiconque puisse être au-delà de la rédemption, mais je crains pour la vie de ceux qui tomberont entre les griffes de Rav Naaran dans son état présent. Je ne partage pas l'avis de la Surveillante, mais je ne suis pas assez sûr de moi pour la condamner. Au bout du compte, je ne suis qu'un gardien. C'est à vous de décider du sort de Rav Naaran. Nous devons nous fier à la Force. Qu'elle vous guide. »*

## **LES FORCES EN PRÉSENCE**

Dans le chaos qui suit l'évasion de masse, les ressources précédemment rassemblées par les PJ suffiront-elles à neutraliser leurs nouveaux ennemis ? Ils ne peuvent que l'espérer. Voici un résumé de leurs alliés et de leurs ressources, ainsi que de leurs adversaires.

### **L'AUBE DE LA LUMIÈRE**

L'attaque brutale des serviteurs corrompus du côté obscur est un présage sinistre, mais les PJ disposent aussi d'alliés sur lesquels ils peuvent compter. Les gardiens sont totalement dévoués au côté lumineux et s'opposent à l'influence de Rav Naaran. Plus tôt dans l'aventure, les personnages ont peut-être pris des contacts qui pourront les aider, parfois de manière étonnante.

### **LE CONSERVATEUR**

Les PJ peuvent demander conseil au Conservateur depuis le temple ou n'importe quel point de la vallée. Ils n'ont qu'à requérir sa présence dans un endroit situé dans leur champ de vision et il s'y projette. Le Conservateur peut faire profiter le groupe de ses connaissances. Il possède des informations sur les sbires de Rav Naaran dans la vallée : il connaît par exemple le nombre d'évadés qui se dirige sur chacune des trois cibles.

### **LA SURVEILLANTE**

La Surveillante peut être appelée comme le Conservateur, mais elle se concentre sur les événements qui se déroulent à l'intérieur du temple. Par l'intermédiaire du système de communication, elle peut appeler à l'aide d'éventuels alliés extérieurs des PJ, ou coordonner les personnages s'ils ont été séparés. Elle est également l'intelligence qui contrôle les tourelles, les pièges de stase, les champs de force et autres défenses que les PJ ont peut-être réparées, et elle peut les activer à leur demande.



## LES POUVOIRS DE LA FORCE DE RAV NAARAN

Rav Naaran dispose d'une valeur de Force de 3 et peut donc lancer trois dés de Force lorsqu'il utilise ses pouvoirs de la Force. Comme Rav Naaran se sert du côté obscur, il emploie les résultats du côté obscur pour générer des points de Force et déclencher ses pouvoirs de la Force. Il doit dépenser un point de Destin et subir du stress pour exploiter les résultats du côté lumineux. Comme d'habitude, Rav doit dépenser une action pour utiliser chacun des pouvoirs suivants.

**Renforcement** : Rav Naaran peut dépenser un point de Force pour bondir n'importe où à portée courte en tant que manœuvre. Il peut dépenser un point de Force supplémentaire pour bondir n'importe où à portée moyenne à la place.

**Déplacement** : Rav Naaran peut dépenser un point de Force pour déplacer un petit objet (de la taille d'un sac à dos) qui se trouve à portée courte vers n'importe quel autre point situé à portée courte. En dépensant un point de Force supplémentaire, il peut augmenter la portée de ce pouvoir jusqu'à la portée moyenne. Il peut aussi dépenser un point de Force supplémentaire pour déplacer un objet plus gros, jusqu'à la taille d'une personne. Ce pouvoir peut servir à attaquer en projetant des objets sur l'ennemi, si Rav génère assez de points de Force pour soulever l'objet et le lancer vers la cible. Le test d'attaque est basé sur le Sang-froid de Rav Naaran. S'il est réussi et que l'objet est petit, il inflige 5 points de dégâts + 1 par résultat non annulé ; si l'objet est gros, comptez 10 points de dégâts + 1 par résultat non annulé. L'Encaissement de la cible réduit les dégâts comme d'habitude.

**Tourment de Rav Naaran** : Rav Naaran peut dépenser des points de Force pour attaquer l'esprit de cibles situées à portée courte. La cible subit 2 points de stress pour chaque point de Force dépensé. Naaran peut dépenser un point de Force pour augmenter le nombre de cibles de deux (chaque cible subit la quantité maximale de stress, mais les points de Force dépensés pour augmenter le nombre de cibles ne peuvent pas être dépensés pour infliger du stress).

### LE GEÛLIER

Des trois gardiens, les systèmes du Geõlier ont été les plus compromis. Il ne peut pas offrir grand-chose d'autre que des conseils et les informations sur Rav Naaran présentées ci-dessus. Toutefois, le Geõlier excelle à rendre l'espoir et à remonter le moral. Les PJ peuvent le consulter après une rencontre durant laquelle ils ont souffert de stress. Il se projette à leurs côtés et leur dispense conseils et encouragements, ce qui fait disparaître jusqu'à 3 points de stress reçus pendant cette rencontre.

### LES ALLIÉS EXTÉRIEURS

Les PJ disposent peut-être sur Spintir d'alliés utiles pour lutter contre les forces de Rav Naaran. S'ils ont sympathisé avec les villageois de Mur-de-Givre, ils peuvent les prévenir de l'imminence d'une attaque et recevoir de l'aide quand il faudra la repousser, comme expliqué page 37. Reles est trop loin pour que leurs alliés à la capitale arrivent dans la vallée à temps, mais ils pourront peut-être traquer les évadés qui arriveraient à la quitter en volant un speeder. Si les PJ ne parviennent pas à empêcher les prisonniers de fuir lors de la

rencontre **Véhicule d'évasion**, page 36, ils peuvent contacter les Déménageurs du Gros Gan, la cellule rebelle ou même Heder Brant pour s'assurer qu'ils ne feront pas davantage de dégâts. Selon l'identité de l'allié du groupe, le speeder peut être conservé comme paiement ou détruit lors du combat, mais la tentative de fuite échoue avant que les sbires de Rav ne puissent nuire de nouveau.

### LE RETOUR DU CÔTÉ OBSCUR

La menace de Rav Naaran et de sa horde d'esclaves s'étend bien plus loin que l'allonge d'un sabre laser. Pris individuellement, le Jedi déchu est déjà redoutable, mais avec sa horde de sbires, il l'est bien davantage.

### LE JEDI DÉCHU

Rav Naaran est un humain d'âge moyen. Grand, svelte et rasé de près, il fait un parfait soldat dans son armure noire. Même avant le début des combats de la Guerre des Clones, Naaran était un maître du sabre laser et un ennemi implacable pour les pirates, les criminels et tous ceux qui s'en prenaient aux citoyens de la République. Ses compétences martiales étaient entretenues par des combats constants, et son entêtement atténué par l'adoption de la discipline tactique. Comme tant d'autres membres de l'ordre, le Jedi accepta son rôle dans la guerre, et sa captivité n'a pas diminué son expertise. En fait, le temps passé en stase l'a gardé jeune et vigoureux bien au-delà de son âge chronologique.

Naaran est resté dans le temple, se dissimulant aux gardiens grâce à ses pouvoirs de la Force. Avant d'agir, il veut que ses esclaves explorent les alentours. Son pouvoir sur le côté obscur lui permet de dominer ceux qui ont été affectés par le contact de l'obscurité, qu'il s'agisse de ses anciennes victimes ou des loups des glaces corrompus de la vallée. Comme un écho sinistre du temps où il était un général de la République, il dirige ses troupes depuis les profondeurs du temple, traitant les chambres de stase détruites comme un centre de commandement. Il reconstitue peu à peu un tableau d'ensemble par l'intermédiaire des esprits de ses serveurs brisés. Les gardiens s'imaginent qu'il est en première ligne, mais il préfère prendre son temps tant qu'il n'est pas sûr d'avoir l'avantage. Ils ont également tort de croire qu'il souhaite s'échapper : Rav Naaran compte fuir, certes, mais avant, il veut mettre la main sur les trois holocrons. Pour cela, il doit attirer les champions du temple, les PJ, dans la vallée, afin de se donner le temps de triompher des défenses du complexe.

### RAV NAARAN, JEDI DÉCHU (NÉMÉSIS)



**Compétences** : Athlétisme 2 (●●●), Coercition 3 (●●●●), Discrétion 2 (●●●), Perception 1 (●●●), Sabre laser (Vigueur) 4 (●●●●), Sang-froid 2 (●●●●), Tromperie 1 (●●●), Vigilance 2 (●●●●).

**Talents** : Dévier 1 (lorsqu'il est touché par une attaque à distance, il peut subir 3 points de stress pour réduire les dégâts de 3), Parer 3 (lorsqu'il est touché par une attaque de corps à corps, il peut subir 3 points de stress pour réduire les dégâts de 5).



**Équipement :** sabre laser de Rav (Sabre laser [Pugilat] ; dégâts 7 ; portée au contact ; critique 2 ; Brèche [les dégâts de cette arme se sont pas réduits par l'Encaissement de la cible]), robes renforcées (+2 à l'Encaissement, déjà calculé), 2 stimpacks.

### PRISONNIERS FOUS

En temps normal, le Temple de l'Aube ne traitait pas plus d'une poignée de patients à la fois, mais il avait la capacité d'en héberger beaucoup plus quand le besoin s'en faisait sentir. Les zones de détention comportaient aussi bien de confortables suites que des cellules de stase dont les occupants attendaient qu'on les traite sans pouvoir se faire de mal (ou en faire aux autres). Avant l'abandon du complexe, ces cellules étaient pleines des esclaves de Rav Naaran. Bien des âmes démentes sont restées là, figées dans une captivité éternelle, jusqu'à ce que le sabotage des systèmes les libère. Les évadés les plus mal en point sont tout juste capables d'obéir à des ordres simples et de se montrer violents. Une poignée reste assez lucide pour aider leur maître à diriger les autres.

### PRISONNIERS DÉMENTS (RIVAL)



**Compétences :** Coercition 1 (●), Corps à corps 1 (●◆◆), Distance (armes légères) 1 (●◆), Sang-froid 1 (●), Vigilance 1 (●).

**Équipement :** arme de fortune (Corps à corps ; dégâts 5 ; portée au contact ; critique 4), vêtements épais (+1 à l'Encaissement, déjà calculé), tout ce que les PJ auront laissé traîner dans le temple.

## LA BATAILLE POUR LA VALLÉE

Les trois groupes d'évadés du Temple de l'Aube se dirigent vers des sites cruciaux. Heureusement, ils ne connaissent pas les lieux, et ne sont pas en état de chercher les sentiers qui pourraient leur permettre de progresser rapidement. Si les PJ agissent vite, ils peuvent arrêter les trois groupes.

Les rencontres suivantes peuvent être résolues dans n'importe quel ordre au choix des joueurs, les PJ arrivant juste à temps à chaque fois. Si les fugitifs sont stoppés, les personnages peuvent filer vers la rencontre suivante. Si l'équipe est vaincue, elle découvre à son réveil que les autres groupes de prisonniers ont tous rempli leurs objectifs, avec les conséquences indiquées dans le texte de chaque rencontre. Malgré tout, les PJ ont encore une chance d'arrêter Rav Naaran, comme nous le verrons dans **Duel avec les ténèbres**, page 38.

### VÉHICULE D'ÉVASION

L'un des groupes de fugitifs progresse laborieusement vers un speeder qui pourrait lui servir à filer vite et loin, garé près du pied de la montagne. C'est peut-être celui dont les PJ se sont servis pour se rendre à Reles ou, s'ils n'en ont pas, celui d'un villageois de Mur-de-Givre, ou même celui de Malefax. D'où qu'il sorte, empêcher les prisonniers de l'atteindre est d'une importance capitale.



Les PJ connaissent déjà la vallée, et peuvent profiter des conseils des gardiens pour arriver au speeder en même temps que les fuyards. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*En progressant à toute vitesse, vous arrivez au speeder avant que les évadés ne s'en emparent. Hélas, vous n'avez pas réussi à prendre assez d'avance ! Vous les voyez débouler d'un autre sentier. Vous allez devoir prendre des mesures sérieuses pour les empêcher de fuir.*

Il y a autant de prisonniers déments que de PJ, plus un. Les personnages ne peuvent les empêcher de fuir qu'en réussissant à les vaincre tous. Un des membres du groupe peut embarquer dans le speeder et essayer de l'éloigner avant que les fugitifs ne s'en emparent. S'il appartient à quelqu'un d'autre que les PJ, court-circuiter le contact exige un **test de Mécanique Moyen** (◆◆). L'éloigner sans vaincre tous les prisonniers pousse les survivants à se disperser dans la vallée. Si les personnages n'ont pas encore géré les deux autres rencontres, l'une d'elles hérite de ces prisonniers déments (au choix du MJ). Il est également possible que Rav Naaran soit rejoint par un ou deux de ses sbires lors de la bataille finale.

Les prisonniers déments ont une chance de voler le speeder si l'un d'eux arrive au contact, dépense une action et réussit un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) pour le démarrer. Faute d'outils, les évadés souffrent d'un dé d'infortune ■ à ce test. Si l'engin démarre, tous les évadés se précipitent. Lorsque le speeder accélère, tous ceux qui se trouvent au contact s'y entassent ou s'y accrochent. Il sème rapidement les PJ et les prisonniers restants, qui courent après lui dans l'espoir d'être pris à son bord. Leur fuite n'aura pas d'effets immédiats, mais elle risque de causer des problèmes ailleurs sur Spintir, à moins que les personnages aient des alliés susceptibles d'arrêter les évadés, une éventualité traitée page 35.



## COMBATTRE POUR LA FORCE

Le pouvoir de la vergence dans la Force appelle l'un des groupes de fugitifs. Ses membres sont attirés par ce qui reste d'énergie du côté obscur après la visite des PJ dans l'Acte I. Toutefois, ces évadés ne sont pas sensibles à la Force, et leur lien avec la puissance obscure est ténu, ancré uniquement dans leur esprit ravagé. Ce groupe progresse donc très lentement dans la vallée, selon un chemin erratique. Il ne peut pas être intercepté en route, car tout ce que peuvent faire les gardiens est de prédire sa destination finale. Les personnages n'ont aucun mal à le précéder aux cavernes d'Ombre et de Lumière. Lorsqu'ils atteignent les grottes, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Les gardiens ont prédit que le groupe de fugitifs le plus proche se rendrait à l'entrée des cavernes des loups des glaces, là où vous avez trouvé l'holocron de la Surveillante. Lorsque vous arrivez, curieusement, la paroi de pierre ne porte plus qu'une mince crevasse, comme si l'accès n'était plus vraiment là.*

S'ils veulent se soigner, préparer une embuscade ou s'organiser pour la venue des prisonniers, les PJ disposent de quelques minutes. Leurs ennemis arrivent peu après. Lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

*Quelques minutes après votre arrivée, un bruit de pas rompt le silence qui planait sur les cavernes. Un petit groupe de fugitifs sort du couvert des arbres. Ils brandissent des armes improvisées et semblent très déterminés. Lorsqu'ils approchent, vous remarquez que la gueule de la caverne est grande ouverte pour les recevoir, comme si elle n'avait jamais été fermée.*

La bande qui s'approche des PJ compte autant de membres qu'il y a de personnages. De plus, si l'équipe n'a pas fait disparaître la présence du côté obscur dans les cavernes, un groupe de sbires de loups des glaces corrompus (voir page 15) jaillit de la bouche de la caverne. Ce groupe se compose d'un nombre de loups des glaces corrompus égal au nombre de personnages moins un, pour un minimum de 2. Les prisonniers déments attaquent les PJ tout en utilisant leurs manœuvres pour se rapprocher de l'entrée de la grotte. Au début de la rencontre, ils en sont à portée longue.

Si les PJ n'arrivent pas à arrêter tous les prisonniers, l'un d'entre eux au moins parvient à entrer dans la caverne. Un brusque glissement de terrain referme le passage derrière lui et tous ceux qui restent à l'extérieur s'éparpillent dans toutes les directions. Les personnages peuvent se charger comme ils le désirent de leurs adversaires désorganisés, mais leur échec renforce le pouvoir du côté obscur dans la région. Cela ajoute un résultat du côté obscur ● à tous les tests concernant les pouvoirs de la Force effectués dans la vallée ou dans le temple pour les prochaines vingt-quatre heures (ou plus longtemps si le MJ le désire).

Si les PJ parviennent à empêcher les prisonniers d'entrer, les esclaves de Rav Naaran ne peuvent plus menacer l'inviolabilité des cavernes.

## ASSAUT SUR MUR-DE-GIVRE

Un important groupe d'évadés descend la vallée par la route la plus directe... celle qui conduit droit au village de Mur-de-Givre ! Par la faute de Malefax, les villageois ont déjà souffert de l'influence du côté obscur. Si les personnages n'interviennent pas, les fugitifs vont encore ajouter à leurs ennuis. Les PJ peuvent les suivre sur le sentier qui mène à Mur-de-Givre, mais ils auront beau gagner du terrain, ils ne les rattraperont que lorsque les évadés seront en vue des murs gelés. En revanche, le groupe peut avertir les habitants en leur envoyant un message sur le système de communication par l'intermédiaire de la Surveillante. Cela permet aux villageois de placer des tireurs d'élite sur les murs pour aider les PJ.

Lorsque ces derniers arrivent en vue de Mur-de-Givre, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous arrivez au village juste à temps. Le groupe de fugitifs est devant vous, fonçant vers la muraille. Maintenant qu'ils ont vu leur cible, les évadés semblent résolus à l'atteindre le plus vite possible. Les villageois sont coriaces, mais la menace est telle qu'ils vont certainement souffrir. Vous devez faire en sorte que votre aide compte.*

La troupe qui se dirige vers le village compte un nombre de prisonniers déments égal à celui des personnages plus deux. Tous ceux qui ne sont pas attaqués par un PJ continuent de foncer vers les habitations. Ils commencent à portée extrême et courent vers le rempart, n'effectuant aucune autre action à moins que les personnages n'engagent le combat avec eux. À moins qu'ils ne soient perturbés, il leur faut trois tours pour atteindre le village. Au cours du premier, ils passent de la portée extrême à la portée longue ; au second, de la portée longue à la moyenne ; enfin au troisième, de la portée moyenne aux portes. Arrivés aux portes, les prisonniers entrent dans le village et attaquent des Murois au hasard. Toutefois, si les villageois ont été prévenus, un duo de chasseurs assure la défense du village depuis les murs. Ensemble, ils sont capables d'abattre l'un des prisonniers avant qu'il n'atteigne les portes.

Si les PJ ne peuvent pas empêcher tous les prisonniers d'atteindre Mur-de-Givre, ceux qui s'y introduisent attaquent et blessent les villageois les plus proches. Plus il y a de fugitifs déments dans le village, plus ils font de dégâts. Selon toute probabilité, ils finiront par tuer quelqu'un. Sans l'intervention du groupe, il faut aux chasseurs trois tours supplémentaires pour neutraliser leurs assaillants. Même avec l'aide des PJ, les dommages que les prisonniers infligent à la communauté persuadent les habitants de ne pas faire confiance aux étrangers, surtout si le groupe n'a pas fait bonne impression précédemment ou a omis d'avertir les villageois de l'arrivée des évadés.



## DUEL AVEC LES TÉNÉBRES

Une fois que les PJ sont venus à bout des trois groupes sans avoir rencontré Rav Naaran, ils sont contactés par une projection de la Surveillante. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Durant un bref moment de répit entre les escarmouches avec les prisonniers du côté obscur, la Surveillante se manifeste devant vous. Sa forme holographique clignote d'une manière qui suggère presque des blessures, et lorsqu'elle parle, sa voix est pressante. « C'était une ruse. Rav Naaran n'a jamais quitté le temple. Il s'est seulement protégé de nos sens. Maintenant que vous avez arrêté ses éclaireurs, il est passé à l'action. Il se fraie un passage à travers les défenses supérieures. Il vient vers la chambre des holocrons. Trouvez-le et arrêtez-le avant qu'il n'y parvienne ! »*

*La forme de la Surveillante était devenue de plus en plus floue, et elle disparaît sur ces derniers mots.*

Si les PJ ont été vaincus par les évadés lors de l'une des rencontres précédentes, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit à la place :

*La voix ferme de la Surveillante vous réveille. « Debout ! Nous avons encore besoin de vous, vous vous reposerez lorsque tout sera terminé. Les patients que vous recherchez se sont enfuis, mais nous avons un problème plus grave. Il semble que Rav Naaran n'ait jamais quitté le temple. Il s'est dissimulé à nos yeux, et maintenant qu'il a reconnu les alentours, il est en route pour la chambre des holocrons. Il se fraie un passage dans nos défenses supérieures ! Vous devez le trouver et l'arrêter avant qu'il n'arrive ici ! »*

*La forme de la Surveillante était devenue de plus en plus floue, et elle disparaît sur ces derniers mots.*

À ce stade, les gardiens économisent les réserves d'énergie du temple pour préparer l'activation des défenses d'urgence. Ils ne répondent donc plus aux appels à l'aide des PJ. Heureusement, la plupart des sbires restants de Rav Naaran ont quitté la vallée, ce qui permet aux personnages de se diriger sans problème vers la chambre de l'holocron.

## BELANDI FEEARR : APATHIE ET CONFLIT

Laisser partir Rav Naaran peut sembler une bonne idée à première vue, surtout pour une négociatrice née comme Belandi Feearr, mais cela revient à acheter la paix en lâchant un tueur impitoyable dans la galaxie. Quels que soient les plans du Jedi déchu, il représente une menace claire pour les citoyens galactiques, une menace que ces derniers affronteront à cause de la maladresse des PJ. S'ils laissent Rav Naaran partir, les personnages augmentent tous leur valeur de Conflit de trois. Si certains PJ choisissent d'affronter leur ennemi et que d'autres renoncent, abandonnant ainsi leurs amis dans l'espoir d'être épargnés, les seconds reçoivent cinq points de Conflit. Si Belandi Feearr laisse sa peur du conflit la pousser à laisser fuir le Jedi déchu, elle augmente sa valeur de Conflit d'un point supplémentaire.

## UN DERNIER ULTIMATUM

Lorsque les PJ approchent de la chambre des holocrons, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous vous hâtez dans les allées du Temple de l'Aube, dans l'espoir d'arriver à temps. Tout autour de vous, vous voyez des défenses démolies, des tourelles découpées au sabre laser et des pièges de stase inertes qui ne contiennent que des débris qu'on y a jetés pour qu'ils se déchargent. Lorsque vous approchez de la chambre des holocrons, vous sentez d'effrayantes ténèbres peser sur vos sens, et vous réalisez que Rav Naaran doit déjà se trouver sur place.*

*À votre arrivée, vous voyez le Jedi déchu faire les cent pas devant la porte extérieure, qui est bloquée par un écran d'énergie. Il est accompagné de ce qui reste de ses alliés du côté obscur. Sans détourner son regard de l'entrée, il vous parle : « Je me demandais quand vous alliez arriver. Vous m'avez gêné et vous avez harcelé mon armée, mais n'avez aucune chance de me vaincre. Si, comme moi, vous admettez ce fait, je vous offre une chance de survivre. Écartez-vous et laissez-moi quitter la vallée avec mes forces. Non seulement je ne vous toucherai pas, mais je ne détruirai pas les holocrons qui renferment ce trio de menteurs que vous semblez tellement apprécier. Ma victoire est certaine, mais elle risque d'être coûteuse, et je ne peux pas me le permettre, car il me reste beaucoup à faire. »*

*Il se retourne enfin vers vous avec un sourire inquiétant. Il allume son sabre laser et adopte une posture de combat. « Alors ? »*

Si les PJ acceptent l'offre de Rav Naaran, il tient parole et vide les lieux avec ses troupes. Les conséquences à long terme de ce choix restent inconnues. Elles seront sans doute néfastes, mais pour l'heure, les personnages ont sauvé leur peau... et le temple.



Si les personnages refusent son offre, le Jedi déchu se lance dans la bataille accompagné de ses esclaves. Il lui reste un nombre de prisonniers déments égal au nombre de PJ présents. Rav Naaran tente de se servir de l'agencement du temple et de la présence de ses esclaves pour diviser le groupe et liquider ses membres un par un. Si vous avez besoin d'idées sur la manière de mettre en scène cette rencontre, consultez l'encadré **Créer un combat final épique**. Vous y trouverez des idées pour en faire la conclusion passionnante qu'elle doit être.

Rav Naaran se bat jusqu'à la mort ou l'inconscience. Lorsqu'il est vaincu, ses sbires, s'il en reste, fuient ou se rendent. La bataille continue jusqu'à la défaite du Jedi déchu ou celle des PJ.



## CRÉER UN COMBAT FINAL ÉPIQUE

La bataille contre Rav Naaran est le point culminant de cette aventure, et une excellente occasion pour le MJ de se lâcher. Le scénario a déjà comporté des moments tendus, mais le maître du jeu doit veiller à ce que ce combat en particulier soit passionnant. Voici quelques conseils pour augmenter la tension et accélérer le rythme :

- Les dés narratifs sont un excellent outil pour introduire de nouveaux dangers ou incidents pendant les combats. Avant la séance au cours de laquelle le combat final doit se dérouler, le MJ devrait préparer une liste de résultats personnalisés pour les résultats Menace ☘, Avantage ☙, Triomphe ☚, et Désastre ☛. Les idées qu'apportent les joueurs sur le déroulement de la bataille sont également précieuses. Le maître du jeu devrait d'ailleurs les encourager à dépenser leurs ☙ et leurs ☚ de manière intéressante, et leur demander des suggestions quant à la manière de traiter les ☘ et les ☛.
- Une bonne scène de combat ne concerne pas que les combattants actifs. Le décor doit aussi entrer en jeu. Idéalement, il souligne l'atmosphère et le ressenti de la bataille grâce à des descriptions narratives et des effets mécaniques. Le MJ peut décrire comment une attaque manquée endommage un temple déjà en mauvais état, permettre aux personnages de se mettre à couvert derrière un tas de débris, ou se servir de gravats comme projectiles pour les pouvoirs de la Force de Rav Naaran. Le terrain peut servir de source d'inspiration pour rendre les résultats des dés narratifs plus intéressants. Par exemple, Menace ☘ fait trébucher un combattant sur les gravats, ou Avantage ☙ permet de bloquer un ennemi dans un coin.
- Si l'on se contente d'un coup d'œil superficiel à son profil, page 35, Rav Naaran ne semble pas particulièrement solide. Ses seuils de blessure et son Encaissement sont certes élevés, mais pas plus que ceux d'autres ennemis puissants comme Kaina Forrel ou la mère louve corrompue. En réalité, ses talents Parer et Dévier lui permettent de subir du stress afin de réduire considérablement les dégâts qu'on lui inflige. En particulier, le talent Parer permet de réduire les dégâts d'un sabre laser, qui ignore son encaissement élevé. Grâce à un usage judicieux de ces précieux atouts, le MJ peut faire en sorte que Rav Naaran combatte plus longtemps et devienne ainsi une menace bien plus redoutable.



## LE TRIOMPHE DU CÔTÉ LUMINEUX ?

La bataille peut se terminer de trois manières : les PJ peuvent renoncer, ils peuvent être vaincus, ou ils peuvent vaincre Rav Naaran et sauver le temple.

Si les PJ laissent le Jedi déchu partir sans combattre, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous regardez Rav Naaran et ses troupes s'éloigner de la chambre des holocrons. Vous vous attendez à un piège, mais il ne se retourne pas. Une fois qu'il est hors de vue, le Geôlier se manifeste devant vous, l'air désapprobateur. « Vous nous avez accordé un répit, mais nous le paierons tous. Pas seulement vous et moi, mais tous les habitants de Spintir, et bien d'autres à travers toute la galaxie. Néanmoins, nous avons quelques moments de paix pour récupérer. Vous avez protégé le temple et ses holocrons, au moins. Dans les jours à venir, nous aurons le temps de corriger la situation. »*

Si les PJ ont été vaincus par Rav Naaran au cours du combat final, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Votre vision est envahie par les ténèbres, et avant que tout ne disparaisse, vous voyez le Jedi déchu se pencher sur vous. Vous vous réveillez bien plus tard, sans savoir combien de temps s'est écoulé. Pendant un moment, vous n'arrivez plus à bouger, puis un picotement vous indique qu'un champ de protection vient de s'éteindre. Les gardiens ont dû utiliser une partie de leurs pouvoirs pour vous sauver. Vous vous relevez péniblement, et vous réalisez que Rav Naaran s'est emparé des holocrons, les gardiens ayant consacré leurs dernières forces à vous protéger de son courroux. Certes, il est parti, mais il a remporté la victoire...*

Si les PJ triomphent de Rav Naaran au cours de l'ultime combat, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous vous tenez devant les portes de la chambre des holocrons. Vous êtes victorieux, les derniers prisonniers du côté obscur ont fui devant votre pouvoir. Maintenant que Rav Naaran et ses disciples ne sont plus une menace, l'écran d'énergie qui protégeait la chambre des holocrons s'éteint. Les gardiens se manifestent devant vous, avec des sourires las. Vous avez remporté la bataille et sauvé un bastion de lumière de terribles ténèbres. C'est une victoire, mais le Jedi déchu n'était pas la seule source d'obscurité de la galaxie. Votre tâche n'est pas terminée...*





Enfin, les PJ peuvent décider de vaincre Rav Naaran sans le tuer. Qui sait, le Geôlier a peut-être raison ? Peut-être existe-t-il une chance de le réhabiliter ? Si les personnages arrivent à le vaincre grâce à des attaques non létales, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous vous tenez devant les portes de la chambre des holocrons. Vous êtes victorieux. Le Jedi déchu est inconscient à vos pieds. Sans une cellule de stase en état de marche, sa détention s'annonce difficile, mais si vous arrivez à l'arracher au côté obscur, il deviendra un allié puissant et un professeur bien informé. Il ne vous reste plus qu'à espérer que le Geôlier sera en mesure de vous aider dans cette tâche intimidante. Mais quoi qu'il advienne demain, et même s'il vous reste beaucoup à faire, vous avez vaincu.*

## ET MAINTENANT ?

Les aventures des PJ ne vont pas forcément s'arrêter à la fin de **LA RUSE DE L'OUBLIÉ**. Certains éléments sont peut-être restés inexpliqués sur le moment, et le MJ peut prolonger l'histoire de nombreuses manières. Voici quelques pistes dont il peut s'inspirer :

- Si les PJ ont interagi de manière significative avec **les habitants de Mur-de-Givre**, des ennuis bien différents les attendent après la chute de Rav Naaran. Après des années de superstition et de confusion au sujet du Temple de l'Aube, les villageois peuvent enfin mettre des visages sur toutes ces bizarreries. Ils ont certainement des questions... et des revendications ! C'est une occasion en or de commencer à rééduquer la galaxie sur la Force, mais les PJ doivent rester prudents afin de ne pas attirer l'attention de l'Empire.
- Purifiées ou encore corrompues, les **cavernes d'Ombre et de Lumière** restent un puissant nexus au sein de la Force. Les PJ peuvent être poussés à explorer ce lieu par le biais de visions, ou découvrir une partie de ses secrets dans les archives du temple. Les grottes sont un endroit parfait pour les MJ désireux de jouer sur les ressorts mystiques de la Force. En y descendant, les personnages peuvent apprendre bien des choses sur les anciens Jedi et sur leur propre avenir.
- Si les PJ ont été en affaires avec les **Déménageurs du Gros Gan**, sachez que les contrebandiers n'oublient jamais un bon client. Ils pourraient contacter le groupe pour lui vendre un objet ou un artefact récemment découvert. Bien sûr, ils ne travaillent pas pour rien, et le prix risque d'être trop élevé pour les personnages... à moins qu'ils ne fassent une faveur ou deux à la bande.
- Si les PJ se sont alliés à la **cellule rebelle**, la lutte contre le gouvernement impérial leur offre de nombreuses possibilités. Ils peuvent envisager d'attaquer les collecteurs d'impôts impériaux dans les bois de Spintir, ou d'affaiblir la garnison impériale en sabotant ou en déroband de l'équipement.
- **Heder Brant** n'a pas oublié les PJ après leur départ de Reles. Même s'ils n'ont jamais pris contact avec lui, sa position comme agent de liaison du BSI au niveau de la planète lui donne accès à toutes les informations disponibles sur leur attaque contre la résidence du gouverneur, y compris la liste des objets volés. S'ils ne se sont pas encore rencontrés, il peut les contacter pour passer un marché. S'ils se sont déjà vus, il peut leur demander de rembourser ses services. Il peut aussi décider que traquer les personnages serait un bon moyen de semer la peur parmi divers groupes locaux.
- Les **archives du Temple de l'Aube** sont largement consacrées au traitement des patients qui y ont séjourné. Toutefois, le complexe était une installation de l'Ordre Jedi et conservait une petite fraction de ses immenses connaissances. En les examinant, les PJ peuvent découvrir des pistes sur d'autres sites Jedi perdus, des vergences de la Force ou d'autres merveilles antiques qui les conduiront ailleurs sur Spintir ou bien plus loin. Bien sûr, la plupart de ces endroits se trouvent maintenant derrière un cordon de troupes impériales...
- Si **Rav Naaran** s'en est sorti à la fin de **LA RUSE DE L'OUBLIÉ**, le MJ ne devrait pas le laisser hors de vue trop longtemps. Lorsqu'ils se sentiront prêts pour une revanche, les PJ peuvent essayer de le traquer de leur propre initiative. Ils peuvent également apprendre qu'il se passe des choses terribles sur des mondes voisins. Bien sûr, ils auront progressé, seront plus forts et plus puissants, mais il en va de même pour leur adversaire. Si le Jedi déchu a été capturé, les personnages doivent trouver un moyen de le détenir jusqu'à ce qu'ils parviennent à atteindre l'homme qu'il a été et à le ramener dans la lumière. La rédemption de Rav pourrait occuper toute une aventure ou davantage, forcer les PJ à fouiller dans son passé et visiter des sites importants pour lui au cours de son séjour dans l'Ordre Jedi... et de sa chute.