

STAR WARS : LE TEMPLE MAUDIT

Les PJ incarnent des généraux Jedi envoyés en mission pendant la Guerre des Clones. Ils ont reçu de la part du Conseil Jedi le briefing suivant :

Objectif : Localiser et secourir le Maître Jedi Grirb Uldo

Lieu : Phaethetis IX

Renseignements : Phaethetis IX est une planète tropicale inhabitée. Grirb Uldo y est parti en mission pour l'Ordre Jedi. Il devait localiser un ancien temple Jedi. Il n'a pas donné signe de vie depuis une semaine. Une armée droïde Séparatiste a débarqué sur Phaethetis IX. Attendez-vous à une forte résistance.

 **Gérer une escouade** : Durant la première partie de ce scénario, chaque PJ doit gérer une escouade de clones.

- L'effectif d'une escouade est représenté par un dé d'usage. Chaque escouade commence avec un d8.
- Lors de son tour, chaque PJ donne un ordre à son escouade. Puis, il lance le dé d'usage associé, une ou plusieurs fois selon la situation et la dangerosité de l'ordre.
- Lorsque le dé d'usage fait 1 ou 2, il baisse d'un cran, selon l'ordre :
d10 > d8 > d6 > d4 > 0
Lorsque le dé d'usage arrive à 0, l'escouade est anéantie.

Le débarquement

Chaque PJ est à la tête d'une escouade. Avant de rentrer dans les canonnières, chacun doit faire un discours d'encouragement à ses hommes.

 L'escouade du PJ qui a fait le meilleur discours gagne un cran de dé d'usage en raison de son moral boosté.

 *Les longues portes du croiseur s'ouvrent et les canonnières prennent leur envol. Vous vous tenez fermement aux sangles métalliques qui descendent du plafond. La cabine est éclairée par une lumière rouge. Des tremblements indiquent votre arrivée dans l'atmosphère. Puis, les hublots longilignes de la canonnière s'ouvrent et laissent transparaître le paysage. Vous survolez une surface recouverte par une jungle exotique. Mais vous n'avez pas le temps de contempler quoique ce soit car des bruits d'explosion se font entendre. La DCA ennemie a commencé son travail et votre canonnière tremble de plus belle.*

Chaque PJ doit lancer 1d6 :

1. La canonnière du PJ explose en vol. Il est le seul survivant de l'explosion, mais perd 1d6 points de vie et se retrouve en plein territoire ennemi. Son escouade perd un cran de dé d'usage.
2. La canonnière se pose en zone à découvert. Le PJ débarque sous le feu d'un nid de mitrailleuse ennemi et perd 1d6 points de vie. Il doit rapidement éliminer ce nid ou son escouade perd un cran de dé d'usage.
3. La canonnière voisine de celle du PJ est touchée et vouée à se crasher. Si le PJ n'arrive pas à sauver ses occupants d'une manière ou d'une autre, son escouade perd un cran de dé d'usage.
4. Un droïde vautour prend en chasse la canonnière du PJ. Si ce dernier n'agit pas, le pilote de la canonnière a 50% de chance de semer son poursuivant.

S'il échoue son test, la canonnière est abattue (voir 1).

5. La canonnière du PJ se pose en terrain sûr. Cependant, cent mètres plus loin, une canonnière s'est mal posée, bloquant ses portes. Des superdroïdes armés de lance missiles commencent à la prendre pour cible. Si le PJ n'agit pas, la canonnière explose et son escouade perd un cran de dé d'usage.
6. La canonnière du PJ se pose en terrain sûr et ne subit aucune perte. Le PJ est disponible pour aider les autres escouades en difficulté.

La bataille

🗨️ *Après avoir sécurisé la zone d'atterrissage, une communication vous parvient du corps des éclaireurs : "Éclaireurs au rapport chef ! À l'ouest, un énorme canon pilonne nos troupes et ralentit notre avancée. À l'est et les Séparatistes ont installé une petite usine de droïdes. L'entrée est trop protégé pour un assaut frontal mais on a repéré un conduit d'aération pour s'y infiltrer. Au nord, on a repéré un temple gigantesque, où se rassemble le gros de l'armée droïde. Quels sont vos ordres ?"*

🔒 **Gagner la bataille** : Pour gagner la bataille, il faut remplir les objectifs suivants :

- Détruire le canon
- Détruire l'usine de droïdes
- Sécuriser l'entrée du temple

Si une de ces conditions n'est pas remplie quand les PJ entrent dans le temple, leurs escouades se feront anéantir pendant leur exploration.

Les PJ ont accès à de nombreuses ressources pour accomplir leurs missions : véhicules, détonateurs thermiques, jetpacks...

La flore de Phaethetis IX

Une fois le pied sur la planète, ils sont confrontés à la flore locale. Le rénilium est un champignon recouvrant la surface de la planète. Ses spores provoquent d'agréables hallucinations.

⚙️ Un test de Connaissances générales permet aux PJ d'identifier le rénilium et comment contrer ses effets (il suffit de porter un respirateur filtrant).

Détruire le canon

🗨️ *Le canon se trouve dans une petite base fortifiée. La quantité d'arbres et l'escarpement du terrain aux alentours empêchent les marcheurs de se mettre à portée de tir pour le détruire. Le canon est protégé par un mur d'enceinte équipé de tourelles anti-infanterie pilotées par des droïdes. Au pied du canon se trouve un poste de commandement servant probablement à le diriger et un réservoir de munitions blindé.*

À première vue, la base n'est gardée que par des droïdes B1. Cependant, au moment où les PJ finissent de la nettoyer, des droïdekas franchissent la porte et se déploient devant les PJ.

Droïdekas

Points de vie : 6

Compétences : Combat à distance 50%

Dégâts : 1d6

Note : Les droïdekas peuvent déployer un bouclier d'énergie impénétrable aux blasters et aux sabres laser. Pour en venir à bout, il faut un explosif ou passer doucement une arme à travers.

⚙️ Un test de Mécanique réussi permet aux PJ de prendre le contrôle du canon. Toutes les 20 minutes de jeu en temps réel, ils pourront demander l'appui du canon. Celui-ci a 33% de

chance de détruire la cible indiquée.

Détruire l'usine

 *Un éclaireur vous conduit au pied d'un canyon accidenté. À son extrémité se trouve votre porte d'entrée : un conduit d'aération assez juste assez grand pour laisser passer un individu de votre gabarit. Vous avez le choix entre progresser à l'intérieur du canyon ou le long des bords pour atteindre le conduit.*

L'intérieur du canyon

 Un test de Perception permet de remarquer que des géonosiens se cachent dans les aspérités du canyon.

Géonosien

Points de vie : 1

Compétences : Combat à distance 50%

Dégâts : 1d6 (blaster sonique)

Note : Les tirs de blaster soniques ne peuvent pas être parés par un sabre laser.

Le bord du canyon

 Un test de Perception -30% permet de remarquer la présence de droïde caméléon tout le long du bord du canyon.

Droïde caméléon

Points de vie : 3

Compétences : Combat à distance 50%

Dégâts : 1d6

Note : Un test de Perception -30% permet de repérer un droïde caméléon en mode invisible.

La pouponnière Géonosienne

 *Vous pénétrez le conduit d'aération. Au loin, des bruits sourds de machineries confirment que vous vous approchez du but. La température augmente au fur et à mesure de votre progression dans ce long boyau*

sombre. Au moment où vous pensiez suffoquer, le conduit débouche sur une vaste caverne plongée dans l'obscurité la plus totale.

Lorsque les PJ allument leur sabre laser pour s'éclairer, il se rendent compte que des œufs gluants tapissent le sol, les murs et le plafond. Les œufs éclosent d'un coup tous en même temps et les PJ sont assaillis par une horde de bébés géonosiens.

 Les PJ doivent réussir un test de Courir, sauter pour s'enfuir. Autrement, ils seront recouverts de bébés géonosiens et perdent 1d6 points de vie par tour tant qu'ils ne sont pas secourus.

Les PJ débouchent ensuite sur la salle principale de l'usine. Cependant, ils doivent boucher la sortie de la caverne d'une manière ou d'une autre pour empêcher la horde de les suivre.

Les tapis roulants

Il y a trois paliers de tapis roulants à franchir pour arriver à la salle de contrôle.

 Atteindre un palier de tapis nécessite un test de Courir, sauter. Si le jet est échoué, le PJ retombe sur le tapis précédent.

Arrivé sur un tapis, le PJ doit lancer 1d4 :

1. Le tapis descend brusquement et mène vers un récipient rempli de métal en fusion.
2. Le tapis passe par une série de compresseurs.
3. Le tapis transporte des corps de droïdes, qui se font greffer une tête par des bras métalliques.
4. Le tapis ne présente aucun obstacle et le PJ peut aider les autres à s'en sortir.

Centre de contrôle de l'usine

Les PJ arrivent enfin dans la salle de contrôle, bardée d'ordinateurs et gardée par quelques droïdes de combat. Si les PJ se contentent d'appuyer sur tous les écrans ou de les détruire, il y a 50% de chance que l'usine s'arrête de fonctionner et 50% de chance qu'au contraire, elle se verrouille et soit impossible à arrêter.

Il faut alors détruire l'usine. Les PJ ont le choix entre détruire le générateur principal (situé à côté de la salle de contrôle) ou poser des explosifs aux quatre coins de l'usine. Dans le premier cas, l'usine est désactivée et les PJ s'en tirent indemne. Le deuxième cas est semblable, mais l'usine commence à s'effondrer sur les PJ...

 Un test de Mécanique permet de désactiver définitivement l'usine.

Sécuriser l'entrée du temple

 *Après avoir crapahuté au travers d'une dense végétation, vous arrivez en terrain dégagé. Un combat titanesque s'étend sous vos yeux. Une ligne de marcheurs de la République progresse tant bien que mal sous un feu nourri. En face, des Chars d'Assaut Blindés Séparatistes pilonnent sans pitié les forces clones. Derrière le front défensif formé par les droïdes, se dresse une immense structure en forme pyramidale. Vous remarquez à son pied ce qui semble être un poste de commandement mobile droïde.*

Le droïde tacticien

 Un test de Perception permet aux PJ de remarquer que les chars sont parfaitement coordonnés, probablement par un droïde tacticien.

La façon la plus rapide de prendre l'avantage sur ce champ de bataille est de se frayer un chemin à travers le champ de bataille jusqu'au poste de commandement (en volant un CAB, par exemple) et de détruire le droïde tacticien. Cependant ce dernier est malin et, lorsque les PJ l'approchent, il prend les commandes d'un CAB et les attaque.

Un CAB est blindé et résiste à la plupart des dégâts. Ils y a plusieurs moyens d'en détruire un :

- Lui renvoyer plusieurs des missiles qu'il tire.
- Découper la porte au sabre laser et détruire les pilotes.
- Soulever la trappe de la tourelle pour y lancer une grenade.

Détruire le droïde tacticien désorganise les forces droïdes. Une fois par tour, un PJ peut alors ne pas faire de jet d'usage pour son escouade.

L'arrivée de Grirb Uldo

Grirb Uldo s'est barricadé dans le temple et empêche les droïdes d'y rentrer. Si les PJ sont en difficulté contre le droïde tacticien, il intervient pour les sauver (en écrasant la menace avec une colonne qui barricadait le temple, par exemple). Il insiste ensuite lourdement pour déléguer la bataille aux clones et explorer le temple avant l'arrivée des renforts Séparatistes, et ce même si les trois objectifs de victoire ne sont pas remplis.

Si la bataille est terminée, une communication du commandement clone aux PJ leur confirme que la situation est gérable et qu'ils peuvent tranquillement explorer le temple. Sinon, le commandement doute fortement de l'issue de la bataille mais leur assure que les forces

clones leur feront gagner le plus de temps possible.

L'exploration du temple

🗨️ *Le temple est une grande structure pyramidale. Il fait penser au temple de Coruscant, auquel on aurait enlevé les tours. Sa surface est recouverte de plantes grimpantes. De grandes colonnes de pierres indiquent son entrée. Certaines ont souffert de la bataille et se sont effondrées, criblées d'impacts d'armes à énergie.*

🔒 Le temple a en réalité été construit il y a bien longtemps par les Sith pour piéger les Jedi. Il a l'apparence d'un temple Jedi, mais en son cœur vit un esprit Sith maléfique. Il s'immisce dans la psyché de chaque visiteur pour le corrompre au Côté Obscur. Cette subtile influence corruptrice a fait basculer Grirb Uldo du Côté Obscur. Cependant, il n'a pas réussi à pénétrer au cœur du temple. Pour ça, il a besoin des PJ. Une fois les secrets du temple découverts, il compte proposer aux PJ de le rejoindre dans le Côté Obscur et les tuer s'ils refusent.

⚙️ Dans chacune des trois salles du temple, les PJ doivent effectuer un test de Perception :

- 1ère réussite - Le PJ ressent un léger malaise.
- 2ème réussite - Le malaise s'intensifie. De plus, le PJ commence à entendre de légers murmures.
- 3ème réussite - Le malaise devient si intense que le PJ perd 1 point de vie.

La première salle

🗨️ *Vous pénétrez dans une vaste salle baignée par la lumière naturelle qui provient de petits trous dans le mur. Les murs et le plafond sont recouverts de symboles étranges.*

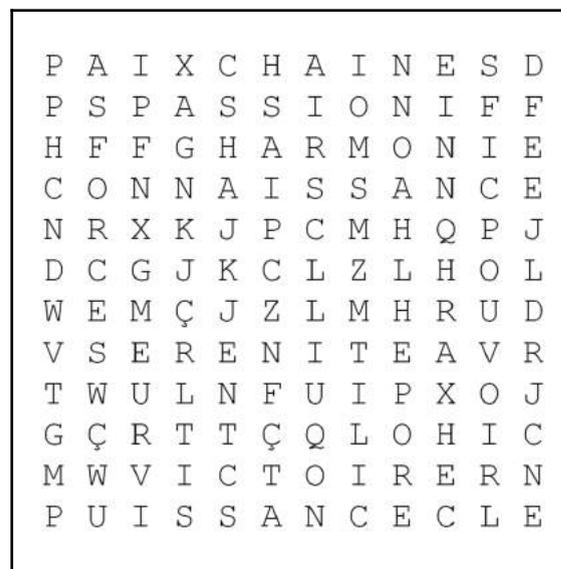
Au fond, une immense dalle de pierre bloque votre progression.

⚙️ Si les PJ s'intéressent aux runes, un test de Connaissances Jedi permet aux PJ de remarquer que certains symboles leurs sont inconnus.

La porte est composée de trois dalles de pierre à la suite. Pour passer ces trois dalles, il suffit qu'un premier Jedi en soulève une avec la Force et laisse passer les autres. Ces derniers prennent ensuite le relais pour le laisser passer.

La deuxième salle

🗨️ *La deuxième salle est beaucoup plus petite et intimiste que la première. Elle est très peu éclairée. Vous remarquez à son extrémité une porte. À sa droite, plusieurs dalles de pierres représentant des mots mêlés. Sur le front de la porte est gravé : "Visiteur, quel code régit la conduite ?".*



⚙️ Un test de Perception permet de repérer une petite porte camouflée sur le côté de la salle.

Pour ouvrir la porte principale, il faut appuyer sur les dalles qui forment les mots : paix, connaissance, sérénité, harmonie, force.

⚙️ Un test de Connaissance Jedi +30% permet de trouver une ressemblance entre les mots et le code Jedi, qui est le suivant :

Il n'y a pas d'émotion, il y a la paix.

Il n'y a pas d'ignorance, il y a la connaissance.

Il n'y a pas de passion, il y a la sérénité.

Il n'y a pas de chaos, il y a l'harmonie.

Il n'y a pas la mort, il y a la Force.

La salle de culte Sith

⚙️ Si un PJ a l'idée de faire le lien avec les Sith, un test de Connaissance Jedi lui permet de se rappeler d'une ligne du code Sith, qui est le suivant :

La paix est un mensonge, il n'y a que la passion.

Par la passion, j'ai la puissance.

Par la puissance, j'ai le pouvoir.

Par le pouvoir, j'ai la victoire.

Par la victoire, je brise mes chaînes.

La Force me libérera.

Pour ouvrir la petite porte, il faut appuyer sur les dalles qui forment les mots : passion, puissance, pouvoir, victoire, chaînes.

💬 *La porte s'ouvre sur une salle minuscule. Les murs suintent d'une lueur rouge malsaine. Ils sont recouverts de runes étranges. Vous êtes soudainement pris d'un violent malaise, comme si vous étiez confronté à une noirceur indescriptible.*

Le malaise fait perdre aux PJ 1 point de vie.

⚙️ Les runes Sith sont déchiffrables avec un test de Connaissances Jedi. Un PJ qui déchiffre les runes peut désormais lancer des éclairs Sith, qui infligent 1d8 dégâts par point de Force dépensé.

Gribb Uldo lit les runes et apprend à lancer des éclairs Sith, mais le cache aux PJ.

La troisième salle

💬 *La porte donne sur le rebord d'une fosse si profonde qu'elle paraît s'enfoncer jusqu'au noyau de la planète. La pièce est éclairée par une lueur rougeâtre provenant du fond de la fosse. En face de vous, cinq piliers de pierre à hauteur de saut sont alignés de sorte à former un chemin jusqu'à une porte située de l'autre côté du gouffre.*

Les piliers sont en fait piégés :

- Le premier pilier est un hologramme.
- Le deuxième pilier est creux, ses bords sont tranchants et sa surface est aussi un hologramme.
- Le troisième pilier se poursuit jusqu'au plafond mais la partie supérieure est invisible.
- La surface du quatrième pilier est recouverte d'un gel glissant.
- Enfin, le dernier pilier ne présente aucun danger.

⚙️ Des tests de Perception permettent d'identifier les pièges sur chaque plateforme. Des tests de Courir, sauter ou Réflexes réussis permettent d'y échapper.

Le coeur du temple

💬 *Vous pénétrez une immense salle obscure, avec un plafond haut de plus de cent mètres. Au centre se trouve une pyramide. Un escalier mène à son sommet, où est placé un petit cube émettant une lueur rouge malsaine qui vous attire irrémédiablement. Vous entendez dans votre tête des murmures, d'abord faible, puis de plus en plus assourdissants. Au fond de vous, vous ressentez un profond malaise.*

"Enfin ! s'exclame Grirb Uldo, souriant. Le cœur du temple."

⚙️ Un test de Connaissances Jedi permet de reconnaître un holocron Sith qui contient des savoirs destructeurs. La décision la plus sage à prendre est de le détruire.

Grirb Uldo insiste pour récupérer l'holocron, même si tout indique que c'est une mauvaise idée. Plus les PJ s'y opposent et débattent, plus il révèle son basculement au Côté Obscur. Chaque PJ doit prendre position : veut-il récupérer l'holocron, au risque de passer du Côté Obscur, ou le détruire ?

Les deux factions n'ont pas d'autres choix que de s'affronter pour le sort de l'holocron, que ce soit par la parole ou le combat.

⚙️ Si les PJ décident de détruire l'holocron, ils doivent affronter Grirb Uldo. Ce dernier ne dégaine pas immédiatement son sabre laser et il est encore possible qu'il se repente. Il faut d'abord répondre de manière assez convaincante aux arguments suivants :

- Étudier cet holocron peut révéler des secrets pour approfondir l'étude de la Force.
- Les Jedis sont faibles car ils ne font pas tout ce qui est en leur pouvoir pour gagner la guerre.
- Avec les secrets détenus dans cet holocron, il serait possible de renverser la République et les Séparatistes pour créer un monde meilleur.

Puis, il faut réussir un test de Mentir, convaincre.

Grirb Uldo

Points de vie : 15

Points de Force : 20

Compétences : Sabre laser 80%

Dégâts : 1d10 (sabre laser), 1d8 (éclairs Sith)

Fin : Si l'holocron est détruit

Si l'holocron est détruit, le temple commence à s'effondrer. Le seul moyen d'en réchapper est qu'un PJ (ou Grirb Uldo, s'il est encore en vie et qu'il est repenti) se sacrifie en utilisant la Force pour retenir le toit qui s'effondre pour permettre aux autres de s'enfuir.

Si la bataille a été gagnée par la République, des canonnières clones évacuent les PJ survivants à la sortie du temple. Sinon, ils se font exécuter par des droïdes de combat.

Fin : Si l'holocron est récupéré

Lorsqu'un Grirb Uldo ou un PJ récupère l'holocron, l'esprit maléfique contenu dedans lui fait automatiquement exécuter ceux qui étaient en désaccord avec lui. Il lui accorde ensuite une puissance inimaginable. Mais le Côté Obscur a un prix sur l'esprit et sur le corps...

Personnages

Utiliser la Force

- Chaque PJ dispose de 20 points de Force.
- La Force peut être utilisée, entre autres, pour donner un bonus à un test de compétence (bonus de 10% par point de Force dépensé) ou manipuler un objet à distance.
- Un PJ ne peut pas dépenser plus de 3 points de Force pour accomplir une action, autrement il doit puiser dans ses points de vie.
- Une heure de méditation permet de regagner 1d6 points de Force.

Nelma Nal

Nelma Nal fut le premier padawan de Maître Grirb Uldo. Très sage, elle privilégie la connaissance et la diplomatie au combat. Elle a une foi absolue en l'Ordre Jedi et voue sa vie à combattre le Côté Obscur.

Points de vie : 10

Points de Force : 20

Dégâts : 1d10 (sabre laser)

Compétences :

- Combat rapproché 20%
- Combat à distance 20%
- Connaissances générales 50%
- Connaissances Jedi 70%
- Courir, sauter 50%
- Discrétion 80%
- Intimidation 40%
- Mécanique 20%
- Mentir, convaincre 80%
- Perception 70%
- Piloter 30%
- Réflexes 40%
- Sabre laser 50%
- Soigner 70%

Ordo Tentora

Ordo Tantora fut le deuxième padawan de Maître Grirb Uldo. C'est une force tranquille. Doté d'une musculature et d'une agilité incroyables, c'est un féroce combattant - même s'il ne se bat qu'en dernier recours.

Points de vie : 18

Points de Force : 20

Dégâts : 2d10 (double sabre laser)

Compétences :

- Combat rapproché 70%
- Combat à distance 50%
- Connaissances générales 40%
- Connaissances Jedi 40%
- Courir, sauter 80%
- Discrétion 01%
- Intimidation 50%
- Mécanique 20%
- Mentir, convaincre 50%
- Perception 40%
- Piloter 30%
- Réflexes 70%
- Sabre laser 70%
- Soigner 30%

Litha Tossi

Litha Tossi fut le troisième padawan de Maître Grirb Uldo. Très dissipée, elle avait du mal à se concentrer sur les enseignements de son maître et préférait bidouiller et piloter des vaisseaux spatiaux. Elle a tout de même réussi à passer les épreuves pour devenir Chevalier et est devenue une Jedi très respectable, bien qu'un peu dans la lune.

Points de vie : 8

Points de Force : 20

Dégâts : 1d10 (sabre laser)

Compétences :

- Combat rapproché 20%
- Combat à distance 50%
- Connaissances générales 70%
- Connaissances Jedi 30%
- Courir, sauter 50%
- Discrétion 50%
- Intimidation 20%
- Mécanique 80%
- Mentir, convaincre 40%
- Perception 40%
- Piloter 80%
- Réflexes 50%
- Sabre laser 50%
- Soigner 60%

Vod Ges

Vod Ges fut le quatrième et dernier padawan de Maître Grirb Uldo. Il est donc le plus jeune du groupe. Autrefois de nature assez sensible, il a été traumatisé par les horreurs de la Guerre des Clones. Il est devenu cynique et n'a jamais été aussi proche de basculer du Côté Obscur.

Points de vie : 12

Points de Force : 20

Dégâts : 1d10 (sabre laser)

Compétences :

- Combat rapproché 50%
- Combat à distance 50%
- Connaissances générales 50%
- Connaissances Jedi 60%
- Courir, sauter 60%
- Discrétion 50%
- Intimidation 50%
- Mécanique 30%
- Mentir, convaincre 50%
- Perception 70%
- Piloter 50%
- Réflexes 50%
- Sabre laser 70%
- Soigner 30%

Bibliographie

Aria : La guerre des deux royaumes

Les pièges de Grimtooth 3.0

Star Wars : Republic Commando

Star Wars Rebels

www.fantasynamemgenerators.com