

# STAR WARS

## HERITAGE DU PASSE

### CONTEXTE

Ce scénario se déroule après le retour du JEDI, avant l'avènement de la nouvelle république lors de la libération des mondes.

Les PJs, originaires de la colonie de **Délianor**, une planète de la bordure moyenne, sont des rebelles dans l'armée de libération. Le secteur de **Délianor** est un secteur riche en ressources minières et constitue un revenu important pour les impériaux ainsi qu'un point stratégique de ravitaillement.

Les rebelles ont décidé de libérer **Délianor** sous l'initiative de l'amiral **Ackbar**. Grâce aux informations glanées par les espions rebelles, ils ont élaboré un plan d'attaque qui devrait leur donner l'avantage.

### SYNOPSIS

Tandis que la bataille fait rage pour libérer **Délianor**, les troupes rebelles sont mise en déroute. Les PJs vont être soudainement projetés deux cents dans le passé par les édoïnes. Les PJs ont la possibilité de changer l'issue de la bataille, si ils réussissent à sauver l'édoïne **Sheliana**.

### INTRODUCTION

Les PJs se trouvent dans un vaisseau de transport corélien (un vieux coucou qui leur a sauvé la vie plus d'une fois). Ils font partie des premières vagues d'attaques. Tandis que les rebelles mettent en déroute les escadrilles TIE et que le destroyer commence à souffrir de quelques avaries, un second destroyer impérial surgit de l'hyperespace !. L'amiral **Ackbar**, dans la surprise général, ordonne à ses troupes de battre en retraite. Malheureusement pour les PJs, ils sont pris en chasse par des intercepteurs TIE. Tandis que les PJs semblent perdus, les senseurs détectent la présence d'un gigantesque vaisseau de la taille d'une lune. Les PJs aperçoivent une sorte de porte circulaire dans l'espace juste devant eux (impossible à éviter) puis ils sont aveuglés par une lumière bleue. Les PJs perdent conscience quelques secondes, lorsqu'ils reviennent à eux, le champ de bataille a disparu mais un intercepteur TIE est toujours derrière eux. Les PJs s'apercevront très vite que le vaisseau est en panne d'énergie, ce qui le rend difficilement contrôlable (les armes de poing et les objets technologiques sont également à plat).

**MJ:** Les édoïnes ont lus la signature de **Shéliana** qui est morte assassinée par un édoïne paria du nom de **Elzamed**. Cet édoïne après avoir éliminé **Shéliana** et les hommes les plus influents de la colonie a répandu la terreur sur la planète et a prit le contrôle économique de

### LES EDOÏNES

C'est un peuple mystique dont peu de personnes connaissent l'existence. Ils ont une forme immatérielle mais sont néanmoins capable de prendre l'apparence qu'ils désirent afin de se dissimuler au milieu des autres créatures.

Ce peuple est l'un des berceaux de la force. Il l'a maîtrise au plus haut point. Ils se considèrent comme les gardiens de la galaxie. Ils se sont donnés la mission de former les meilleurs éléments des races les plus intelligentes à la force afin de renforcer les forces du bien dans la galaxie et ainsi de faciliter leur tâche.

Bien qu'ils soient capable de revenir dans le temps, leur code de conduite leur interdit de modifier par eux même le passé ou de s'ingérer dans les politiques intérieures des peuples. C'est pour cela que pour enseigner, il prenne l'apparence d'un membre de ce peuple.

Chaque édoïne lorsqu'il meurt laisse une signature sous forme d'esprit lié à l'endroit de sa mort.. Cette signature contient les souvenirs de l'édoïne (et les circonstances de sa mort). Cela permet d'engager une expédition de sauvetage dans le passé (le dernier recours) sur décision du grand conseil des édoïnes.

*celle-ci. Ce qui lui permet de prendre part à la guerre des clones contre la république. Ceci a empêché le développement économique de la colonie et une grande partie de sa population périt lors de la guerre, si bien que lorsque l'empire débarqua, la colonie de **Délianor** exsangue n'avait plus qu'à se soumettre. Les édoïnes se sentant responsable des événements passé ont décidé de renvoyer les PJs dans le passé pour que les humains aient une chance de rééquilibrer la situation.*

Le vaisseau des PJs s'écrase dans un marais en pleine nuit. Lors de la descente, leur attention est attiré par les lumières d'une ville.

### Episode I: LA RENCONTRE

Les PJs livrés à eux-mêmes dans le marais en pleine nuit vont devoir s'organiser pour passer la nuit plus ou moins en sécurité. Le faune et la flore du marais recèlent de nombreux dangers. (*au bon vouloir de l'imagination du MJ*).

#### Le Serpent Dragon

Les PJs se font attaquer par un énorme serpent-dragon, après l'avoir tué les PJs vont découvrir que les remous de la bataille à fait remonter du fond vaseux le garde manger qui contient des animaux et le cadavre d'un homme.

**MJ:** Les armes des PJs sont quasiment déchargés à cause de la porte temporelle, de plus l'homme retrouvé est le véritable dirigeant de la colonie qui a été remplacé le paria édoïne.

#### Zilia, l'apprentie JEDI

En route vers la ville, il vont faire la rencontre de **Zilia**, une apprentie JEDI de l'école de l'édoïne

**Sheliana.** Elle est très méfiante car elle vient d'échapper de justesse à la traque d'individus qui semblaient lui vouloir du mal (*en fait des membres de la police secrète de la colonie*). Cela fait plusieurs heures qu'elle erre dans les marais pour retrouver la route et elle est encore sous le choc de l'attentat (son CraftSpeeder a été détruit lors de la course poursuite). Elle ne comprend pas pourquoi cette attaque a eu lieu, elle était allé en ville rendre visite à sa famille et ne se rappelle aucun incident ou événement particulier durant son séjour.

## Episode II: LA FUITE

**Zilia** va conduire les PJs jusqu'au monastère où se trouve **Sheliana** l'édoïne, son maître JEDI (*elle a l'apparence d'une vieille femme, le MJ peut décider qu'elle n'enseigne qu'aux femmes, qui sait ? elle pense peut-être que la femme est l'avenir de l'homme*). Après le repas, **Sheliana** découvrira dans ses affaires une cellule holographique dont la projection révélera la raison pour laquelle elle a été poursuivi. En effet, la cellule contient le témoignage de l'intrusion d'un individu portant un sac dans un vaisseau et le meurtre d'un garde qui l'avait surpris. Les PJs et le maître seront perplexes mais le JEDI aura peu de réponse à donner, il conseillera les PJs en leur disant de rendre visite au tout nouveau dirigeant de **Délianor, Op Lyf**, celui-ci aura les moyens de les aider, il a la réputation d'être un homme honnête et droit. *Ce qu'il était vraiment avant que l'édoïne ne prenne sa place.* Les PJs se rendent à la ville de **Kadushi** pour chercher du soutien et/ou des réponses, l'édoïne leur a remis une invitation à une fête organisée pour le décollage du nouveau vaisseau acheté par la colonie, tous les grandes familles seront présentes et effectueront pour la plupart une traversée inaugurale à bord du nouveau paquebot spatial.

### **Op Lyf, alias Elzamed**

Une grande fête a été organisée pour baptiser le vaisseau, par cette belle soirée d'été, les jardins de la présidence servent à la réception à laquelle les PJs vont participer. Les PJs apercevront en compagnie du président, l'homme qu'ils ont vus sur l'hologramme, en fait, il s'agit du chef de la sécurité de la présidence, un certain **Ki Tung**, ils verront également un homme qui porte l'uniforme impérial, insigne en moins. *Le chef de la sécurité est totalement sous le joug de l'édoïne qui a compris tout le bénéfice qu'il pourrait tirer des connaissances du capitaine impérial, il a bien sur réalisé que les PJs étaient envoyés par ses pairs et les considèrent donc comme une très grande menace.* Les PJs seront invités à se présenter au président qui tentera d'utiliser la force pour les convaincre de se rendre à l'intérieur pour les tuer, ils se rendront alors compte que l'homme devant eux est le même qui se trouvait dans le garde

manger du marais. Les PJs devront sûrement s'enfuir pour échapper à la mort.

**MJ:** *Il est important que l'édoïne utilise ses pouvoirs de la force afin que les joueurs puissent aller prévenir l'édoïne **Shéliana**.*

## Episode III: LE BOUQUET FINAL

Les PJs en fuite, retourneront sûrement au monastère pour rendre compte à **Shéliana** qui après un recueillement découvrira l'identité du l'usurpateur et demandera aux PJs de l'aider. Les notables, y compris le président doivent s'envoler le lendemain à bord du vaisseau pour une croisière inaugurale. L'édoïne accompagnera les PJs et utilisera ses pouvoirs pour détourner les gardes de l'entrée du vaisseau, juste avant le départ. La bombe placée à bord se trouve dans la salle des machines, elle est enclenchée et ne peut être désamorcée, il faut donc l'éjecter dans l'espace mais **Ki Tung** et ses hommes essaieront de les stopper. Les PJs et leur poursuivants assisteront à la lutte sans merci de **Sheliana** et **Elzamed** (qui quittait le navire) et à leur mort au milieu d'étincelle. Les PJs pourront s'expliquer et ils seront innocentés et remerciés.

## EPILOGUE

Les PJs ne pourront profiter de leur connaissance du futur, en effet dans leur grande sagesse, les édoïnes on fait en sorte que les souvenirs s'estompent avec le temps. Mais ceux qui survivront, auront un de leurs descendants dans un vaisseau qui prend part à la libération de **Délianor**, si les PJs ont réussis la mission, la retraite ordonnée par l'amiral **Ackbar** est une diversion pour que les forces de la planète cachés derrière la lune interviennent dans la bataille ; par contre si ils ont échoués, les rebelles se replieront et le vaisseau des néoPJs sera détruit.

**MJ:** *Chaque scène peut être développée selon les idées du maître en jeu. En particulier, le rôle de l'impérial est laissé volontairement à l'appréciation du MJ.*