

STAR WARS

Une Aventure dont VOUS êtes le Jedi !

Cycle Janndouür

Episode I : L'Académie Jedi.



STAR WARS

Une Aventure dont VOUS êtes le Jedi !

Cycle Janndouür :

Episode I : L'Académie Jedi.

Sur une idée originale de JFD.

Textes, Règles et Illustrations de JFD.

Avec l'aimable participation de Tûrelio.

Une Aventure dont vous êtes le Jedi ou l'histoire d'une aventure...

Il y a trois ans, m'est venue une idée de créer une aventure dont vous êtes le héros sur un univers que j'apprécie beaucoup. Vous tenez aujourd'hui dans les mains le fruit de cette épopée.

Les uns diront que j'ai mis trop de temps à faire cela pour le résultat que vous avez là. Les autres diront que c'est une bonne œuvre qui s'inclue dans les autres livres-jeux qui peuvent exister. D'autres encore diront que c'est mauvais. Peu importe ce qui pourra se dire, je ne suis en aucun cas, là pour récolter des lauriers.

Je n'ai pas passé trois ans en continu sur ce projet comme vous pouvez, vous en douter : j'ai une vie à côté de cela, des impératifs comme des loisirs. Le plus long fut de créer les règles de cette série, que l'on peut qualifier de fan-fiction. Après quoi, je me suis attaché à faire le synopsis de ce premier épisode. Plusieurs fois, j'ai cru que le projet tomberait à l'eau par manque de temps, d'inspiration ou de matériel ; raisons pour lesquelles, je n'ai pas voulu dévoiler le sujet de mon projet pour ne pas donner de faux espoirs aux héros que vous êtes.

Ces obstacles n'ont pas toujours eu des aspects négatifs : alors que j'étais en manque d'inspiration, un comparse s'est joint officiellement à l'épopée en 2007 pour commencer une spin-off que vous découvrirez bientôt, je l'espère. Officiellement car il était déjà correspondant officieusement, du fait de son accès à une source de documentation importante sur STAR WARS. Du coup, vous l'avez compris, je ne suis plus le seul auteur de cette série. Ce comparse, connu sous le pseudo de Tûrelío, est le co-auteur de cette première aventure pour laquelle je reste l'auteur principal, comme je suis le co-auteur de la série dérivée dont il est l'auteur principal.

D'autres furent assez contraignants, du problème de la page blanche à l'explosion de mon ancien PC regretté...

Le but n'est pas ici de faire un livre-jeu à but lucratif. Je suis juste fan de ce qu'on appelle des livres-jeux et de l'univers créé par George Lucas. J'ai donc pris l'initiative de faire un fan-fiction sur cet univers, que j'essayerais de respecter le plus possible, et j'ai voulu faire partager gratuitement à d'autres héros.

Voici la première aventure dont VOUS êtes le Jedi, une aventure qui vous permettra d'incarner un personnage qui va découvrir qu'il est Jedi, tardivement et ainsi d'utiliser l'arme de prédilection des Jedi : le sabre laser ! L'action se passe 12 ans après la première bataille de Yavin située arbitrairement en l'an 0. Cette aventure, comme vous pourrez le constater, a tiré une grande inspiration des jeux Jedi Knight II : Jedi Outcast et Jedi Knight III : Jedi Academy ainsi que de la saga Loup Solitaire de Joe Dever. Cette aventure sert de présentation à la série et est donc assez simple au niveau de la difficulté et relativement linéaire mais ce n'est pas pour cela qu'elle en est moins palpitante. De plus, certains points de règles ne vous seront dévoilés que plus loin dans l'aventure, simplifiant la compréhension de celles-ci mais vous pourrez cependant jouer sur la difficulté du jeu tout de même.

Sur cela, je n'ai plus qu'à vous souhaitez bonne lecture, bon jeu et que la Force soit avec vous !

JFD/Décembre 2007

Remerciements :

Je tiens à remercier Tûrelío pour son aide précieuse et sa correction bien que ce ne fût pas toujours facile ; Fitz, du forum Rendez-vous au 1, pour ses conseils avisés ; Oiseau, du forum Rendez-vous au 1, pour héberger sur Xhoromag, nombre d'Aventures dont Vous êtes le Héros amateurs, dont la présente ; Vous-même, pour avoir choisi de lire cette aventure ; Georges Lucas, pour avoir créé le vaste, et ô combien passionnant, univers Star Wars ; et enfin, tous ceux et celles, qui font que Star Wars est Star Wars.

JFD/Mars 2008

Règles du jeu simplifiées :

Habilité, Endurance et points de Force

Vous pourrez trouver page suivante la Feuille d'Aventure de STAR WARS, une Aventure dont VOUS êtes le Jedi, sur laquelle vous pourrez noter les caractéristiques de votre personnage, tenir un compte de votre équipement ainsi que de toutes les informations que vous jugerez utiles. Certaines informations ne pourront être complétées que plus loin au cours de l'aventure.

Votre personnage est essentiellement représentée par deux caractéristiques : l'Habilité et l'Endurance. Celles-ci seront déterminées à l'aide de la *Table de Hasard* que vous pouvez trouver à la fin de cette aventure dont VOUS êtes le Jedi : pour l'utiliser, vous devez prendre un crayon, fermer les yeux et pointer au hasard un chiffre de 0 à 9. Vous devez recommencer cette procédure chaque fois qu'il sera précisé que vous devrez tirer un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* : on vous dira alors à ce moment d'utiliser la *Table de Hasard*. Il vous est possible de remplacer celle-ci par un dé à 10 faces : dans ce cas, le 0 sera un 0 et non un 10.

Le premier chiffre que vous aura montré la *Table de Hasard* constituera votre Habileté. Ajoutez 10 à ce chiffre et inscrivez le total ainsi obtenu dans la case Habileté de votre Feuille d'Aventure. Par exemple, si votre crayon a pointé un 4, vous aurez alors 14 en Habileté. Celle-ci représentera aussi bien votre Habileté à manier votre arme ou à vous tirer de situations instables. Voir le point de règle concernant les ajustements.

Le deuxième chiffre que vous tirerez à l'aide de la *Table de Hasard* constituera votre Endurance. Ajoutez 20 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case Endurance de votre Feuille d'Aventure. Par exemple, si votre crayon a pointé un 6, vous aurez alors 26 en Endurance. Celle-ci représentera votre capacité à survivre aux blessures que vous pourriez recevoir de la part d'un ennemi au cours de votre aventure. A chaque fois que vous serez blessé, vous devrez alors retrancher un certain nombre de points à ce total. Si jamais, celle-ci venait à tomber à zéro, cela signifierait que vous avez été tué et que votre mission a échoué. Vous pourrez alors incarner un nouveau personnage et recommencer l'aventure si vous le désirez.

En tant que élu de la Force, vous possédez également un total de points de Force dénommé sous l'appellation *Potentiel de Force* : inutile d'utiliser la *Table de Hasard*, vous commencez l'aventure avec un potentiel de 200 points. A chaque fois que vous ferez appel aux pouvoirs de la Force, vous utiliserez ces points de Force et vous devrez alors retrancher un certain nombre de points à celui-ci. Si à un moment donné, votre *Potentiel de Force* venait à tomber à zéro et que la situation implique une utilisation de points de Force, vous devrez convertir vos points d'Endurance en points de Force au taux de 1 pour 1. Cette conversion sera à appliquer de façon systématique, ce qui implique que ce sera donc à vous de faire attention à l'utilisation de votre *Potentiel de Force*. Si cela amène vos points d'Endurance à zéro, considérez que vous aurez succombé à l'épuisement. Aussi, faites très attention quand à la gestion de ce total. Dans certaines situations particulières, vous pourrez récupérer des points de Force et ainsi éviter cette conversion de points d'Endurance en points de Force.

Notez bien qu'en aucun cas, sauf indication contraire du texte, ces caractéristiques ne pourront dépasser leur total de départ. Il vous sera parfois imposé un malus sur ces totaux : jusqu'à indication du contraire, vous devrez faire avec.

Remarque : Il vous est possible de choisir délibérément votre propre difficulté de jeu et ainsi éviter que le hasard entre en ligne de compte dans le calcul des caractéristiques de votre personnage. Voir plus loin.

FEUILLE D'AVENTURE :

Habilité : Total de départ :
--

Endurance : Total de départ :
0 = Mort.

Points de Force :
<i>Max : 200. Si=0, taux de conversion de points d'Endurance pour un taux 1 pour 1.</i>

Pouvoirs spéciaux (vous pourrez les choisir plus loin au cours de cette aventure) :
1.
2.

Armes : 4 maximums
1. Blaster DL-18.
2.
3.
4.

Munitions :

Equipement :

Médipacks

Notes :

Temps :

Ajustements :

Par souci d'équilibre entre les différentes catégories de joueurs, un ajustement intervient dans le calcul de l'Habilité. Veuillez en prendre connaissance et porter les modifications sur votre *Feuille d'Aventure* :

- Si vous avez tiré un 0 avec la *Table de Hasard*, votre Habileté se trouve augmentée d'un point. Celle-ci est donc de 11 et non de 10.

- Si vous avez tiré un 1 avec la *Table de Hasard*, un bonus d'un point, pour votre Habileté, vous est accordé. Celle-ci est donc de 12 et non de 11.

- Si vous avez tiré un 9 avec la *Table de Hasard*, votre Habileté se trouve diminuée d'un point. Celle-ci est donc de 18 et non de 19.

- Si vous avez tiré un 8 avec la *Table de Hasard*, votre Habileté se trouve diminuée d'un point. Celle-ci est donc de 17 et non de 18.

Remarque : *Ces ajustements n'interviennent pas dans le cas où vous choisissez délibérément votre propre difficulté. Voir plus loin.*

Armes et Equipement :

Au début de cette aventure, vous possédez, rangé dans son étui se trouvant sur votre jambe droite, un blaster DL-18.

Sachez toutefois que vous ne pouvez porter que quatre armes simultanément. Certaines compteront pour une, d'autres pour plusieurs, cela vous étant précisé à chaque fois.

Il arrivera, au cours de votre aventure, que vous trouverez d'autres objets qui seront utiles pour la suite de votre mission : vous devrez alors tenir un compte précis de ces trouvailles sur votre Feuille d'Aventure à l'aide de la case Equipement.

La Force :

"La Force donne au chevalier Jedi son pouvoir. C'est une sorte de fluide créé par tout être vivant. Une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique." *Obi Wan Kenobi*.

Vous verrez plus loin que les points de Force permettent l'utilisation de pouvoirs spéciaux entraînant une consommation du *Potentiel de Force*. Le coût dépend du pouvoir utilisé qui est plus ou moins important. Ne vous souciez pas de cela pour le moment.

Ce qui suit sont certainement les parties les plus importantes de ces règles. Veuillez donc les lire avec attention ; des exemples sont donnés afin d'en faciliter la compréhension.

Combats :

A plusieurs reprises, vous serez confronté à des ennemis qui n'hésiteront pas à vous tuer afin de faire avorter votre mission. A chaque fois que cela se présentera, l'Habilité et l'Endurance de votre ou de vos adversaire(s) vous seront donnés, et vous devrez alors mener un combat suivant les règles énoncées ci-dessous. Notez qu'il existe deux types de combats : le combat avec une arme à feu (ou à mains nues) : avec votre blaster DL-18 par exemple ; et le combat au sabre laser qui sera développé au cours de votre aventure.

Combats avec une arme à feu type blaster :

Pour les combats au blaster, vous aurez besoin de la Table de Hasard ainsi que la table des blessures pour Blaster se trouvant à la fin de cette aventure.

1) Tirez à l'aide de la Table de Hasard un chiffre pour vous et ajoutez-y votre Habileté. Cela constituera votre Force d'Attaque (FA en abrégé). A cela s'ajoute éventuellement un bonus (ou malus) dû à la situation ou en fonction de l'arme utilisée.

2) Faites de même pour votre adversaire sauf que vous y ajouterez son Habileté. Cela constituera sa Force d'Attaque. De la même manière, vous pouvez y ajouter un bonus (ou malus) dû à la situation ou en fonction de l'arme utilisée.

3) Comparez les deux résultats obtenus :

4) Si la votre est la plus élevée, vous aurez blessé votre adversaire à priori. Utilisez la Table des blessures pour blaster comme la Table de Hasard pour déterminer la gravité de la blessure. Un 0 tiré avec la table signifie que l'adversaire a évité le tir.

5) Si c'est celui de votre adversaire qui est le plus élevé, il vous aura blessé à priori. Utilisez la Table des blessures pour blaster pour déterminer la gravité de la blessure qu'il vous a infligée. Un 0 tiré avec la table signifie que vous avez évité le tir.

6) Si les deux Forces d'attaque sont identiques, vous vous blessez mutuellement à priori. Utilisez la Table des blessures pour blaster pour déterminer la gravité des blessures infligées. Un 0 tiré pour vous et/ou pour votre adversaire revient à une esquive pour l'un de vous deux ou à une esquive simultanée.

Répétez les étapes 1 à 6 jusqu'à ce que l'Endurance de votre adversaire ou la votre tombe à zéro, ce qui signifie la mort, ou que vous ayez la possibilité de terminer le combat au sabre... N'oubliez pas que vous êtes limité en munitions et que un assaut (ou un tir) correspond à une munition utilisée. Vous pourrez tenir un compte précis à l'aide de la case Munitions de votre Feuille d'Aventure.

Remarques : Cette règle intervient lorsque vous ne combattez pas au sabrolaser. Cette règle de combat est donc celle à utiliser par défaut. Lorsque vous n'avez pas d'arme, le coefficient à ajouter à votre Force d'attaque est de -1. Avec un simple blaster, comme le DL18, celui-ci est de 0.

Cette règle s'appliquera également dans le futur, aux combats interstellaires que vous aurez à mener. Aux seules différences que l'Habilité sera remplacé par la Maniabilité du vaisseau et que les dégâts infligés seront directement retirés à la Défense du vaisseau touché.

Vous pouvez remplacer la Table des blessures pour blaster par un dé à 6 faces où le 6 serait un 0 et non un 6.

Exemple de combat au blaster :

Vous vous retrouvez face à un sniper qu'il vous est impossible d'abattre au sabre laser. Vous avez une Habileté de 15 et votre adversaire une Habileté de 14. Il utilise une carabine laser, ce qui lui confère un modificateur de +2. Vous avez un simple blaster qui lui en a un de 0. Vous tirez pour le sniper un 4 avec la Table de Hasard ce qui lui donne une Force d'attaque de 20 (14 + 4 + 2 grâce au bonus). Vous tirez pour vous-même un 5 soit une Force d'attaque de 20 également. Les deux Forces d'attaque sont donc égales : vous vous blessez à priori mutuellement. En utilisant la Table des blessures pour blaster, vous tirez un 0 pour le sniper et 3 pour vous. Vous perdez donc 3 points d'Endurance et quant au sniper, vous avez lamentablement tiré à côté.

Remarque : Un autre type de combat avec ses règles spécifiques existe mais celui-ci sera développé plus tard dans cette aventure.

Test de Sauvegarde :

Dès que vous tenterez une action, à l'issue incertaine, vous devrez effectuer, ce qu'on appelle, un test de sauvegarde. Pour ce faire, vous devrez utiliser la Table de Hasard :

Si le chiffre tiré est inférieur à 5, vous aurez réussi le test de Sauvegarde.

Si le chiffre tiré est supérieur ou égal à 5, vous aurez raté le test et vous devrez en subir les conséquences.

Dans certains cas, un degré de difficulté interviendra dans le tirage : on parlera alors de test de sauvegarde de difficulté X, X pouvant être positif ou négatif. Si cela se présente, vous suivrez la procédure expliquée précédemment, sauf que vous ajouterez le nombre X représentant la difficulté au chiffre obtenu avec la Table de Hasard.

Exemple : Si vous devez faire un test de sauvegarde de difficulté +2, vous devrez ajouter deux au chiffre tiré.

Remarque : Quelque fois, il vous sera demandé de faire un test de sauvegarde pour un ennemi : vous suivrez alors la même procédure sauf que les effets de ce test s'appliquera sur votre ennemi.

Difficulté du Jeu :

Vous pouvez, si vous le désirez, choisir la difficulté du jeu en jouant sur deux aspects de cette aventure :

- En choisissant directement vos totaux d'Habilité, d'Endurance, et de Potentiel de Force en suivant la concordance qui suit :

Très facile : Habileté 17 Endurance : 29 Potentiel de Force max : 300

Facile : Habileté 15 Endurance : 27 Potentiel de Force max : 250

Normal : Habileté 13 Endurance : 25 Potentiel de Force max : 200
Difficile : Habileté 12 Endurance 23 Potentiel de Force max : 150
Très difficile : Habileté 11 Endurance 20 Potentiel de Force max : 100

Si vous le désirez, vous pouvez ne jouer que sur l'un de ces trois paramètres à chaque fois.

- A la fin de cette aventure se trouve un regroupement d'informations concernant l'univers Star Wars. Plusieurs de celles-ci sont utiles au cours de cette aventure bien que vous pouvez les découvrir lors de celle-ci. Si vous le désirez, vous pouvez vous renseigner d'or et déjà sur cela. Il est bien sur conseillé de ne pas les lire pour laisser du piment au jeu.

Autres Points de règles :

Ces règles, précédemment énoncées, constituent le minimum nécessaire au bon déroulement du jeu. Je les ai voulues simples pour ce premier épisode qui sert de base à la série. Certains aspects seront développés plus loin dans cette aventure et d'autres, au cours de prochains épisodes à venir...

Et maintenant, tournez la page !

Un Certain Potentiel

« Alors, il vient ce Gizer ? Beugle une bête difforme au fond de la salle.

- Oui, tout de suite ! » Répond Jettster Dexter et il se tourne alors vers vous :

« Tient ! Occupe toi de lui ! » Et il vous tend une bouteille d'un alcool bleu pâle. Quel Bourru ce Dexter ! Mais il a bon fond et vous ne le remercieriez jamais assez de vous avoir sauvé la vie pour vous avoir adopté. Vous lui avez toujours demandé dans quelles circonstances sont mort vos parents mais il n'a jamais étalé le sujet et l'a toujours détourné de façon très habile. Mais, ce soir, vous êtes bien décidé à lui arracher la vérité et là, pas question qu'il vous entourloupe, cette tête de Bantha !

« Il me semble que j'ai demandé un Gizer ! » crie la bête dans un mauvais commun qui a pour effet de vous sortir de vos pensées. Vous vous empressez alors de poser le verre, la bouteille d'alcool bleu pâle ainsi que la note à côté de celle-ci.

Vous êtes Janndouïr, un jeune homme de vingt-deux ans, d'environ un mètres soixante-dix, qui a été recueilli par Dexter voilà une vingtaine d'années. Pourquoi ? Dans quelles circonstances ? Vous ne le savez pas. Et voilà, maintenant six ans, après l'arrêt de vos études, que vous l'aidez dans son quotidien. Ces circonstances inconnues vous amènent à penser que vous n'êtes pas n'importe qui mais est-ce vraiment le cas ? Et le saurez-vous un jour ? Telle sont les questions que vous vous posez quotidiennement...

L'ambiance du restaurant de Dexter est toujours aussi conviviale qu'auparavant et sa réputation d'excellent cuisinier n'a apparemment pas baissé à ce que vous pouvez en juger. Quelle bonne idée a eu Dexter de s'installer sur Coruscant ! Mais Dexter se fait vieux et il va devoir bientôt passer la main. Bien qu'il eut aimé que ce soit vous qui repreniez le restaurant, vous ne le lui en voulez pas. Et puis, vous avez toujours été nul en cuisine !

Du haut de ses un mètres quatre-vingt-dix, Dexter possède une carrure digne d'un videur de la pire boîte de nuit de Coruscant. Le Bésalik possède quatre bras immenses, deux jambes massives pareilles à des colonnes ainsi qu'une crête si caractéristique à leur espèce. Vous ignorez à peu près tout de son histoire mais il semble qu'il a coupé les ponts avec son lointain passé en s'installant dans le quartier de Coco Town sur Coruscant. Peu importe ses antécédents car vous lui êtes à jamais redevable pour vous avoir recueilli à la mort de vos parents. Mais vous aimerez tellement en savoir plus sur votre véritable identité...

« Non, je ne veux pas te dévoiler dans quelles conditions sont morts tes parents ! » dit Dexter inflexible. Il secoue alors la tête faisant aller sa crête de droite à gauche, et inversement, signe d'un non catégorique.

« C'est injuste ! Tu n'as pas le droit de me cacher la vérité ! » Criez-vous.

En rage, vous claquez la porte de sa chambre ! Mais pour qui se prend-t-il cette tête de Bantha ! Pour quelle raison vous cache-t-il la vérité ? Vous courez vers votre chambre et dans vos pensées, vous sombrez difficilement dans un sommeil perturbé par cette dispute...

Un homme vous apparaît. Un homme entouré d'une aura bleu. Il est vieux. Il porte une tunique marron, des longues bottes qui lui montent jusqu'aux genoux et, accroché à sa ceinture, un drôle de tube métallique. Il semble heureux et a les bras croisés. Il vous fixe de ses yeux bleus. Il est calme et cela vous procure un sentiment de sécurité. Votre curiosité vous poussant, vous brisez le silence :

Qui êtes vous ?

Ignorant votre question, il répond par ces termes :

Il est temps pour toi, Janndouïr, d'assumer ton héritage

Comment connaissez-vous mon prénom ? De quel héritage parlez-vous ? Et puis d'abord, qui êtes-vous ?

Après un court silence, il finit par dire :

Je suis ton père.

Mon père ? Répondez-vous, sceptique.

Oui et je suis mort physiquement. Jadis, j'étais un Jedi. Et tu seras un Jedi car tu as le potentiel en toi !

Et il ajoute :

Tu dois rentrer en contact avec le Jedi Luke Skywalker afin qu'il t'apprenne à contrôler ton héritage.

Mais pourquoi vous parle-t-il de cela ? Vous voyez enfin votre père après des années et il ne pense qu'à parler des Jedi au lieu de s'expliquer pourquoi il vous a abandonné ! Ne faisant pas vraiment attention à ce qu'il a dit, vous demandez :

Qu'est devenue ma mère ?

Elle est morte en même temps que moi en combattant vaillamment. C'était un Jedi comme moi je l'ai été. Nous t'avons transmis ce potentiel alors rentre en contact avec Luke Skywalker afin qu'il puisse... mais...

Il n'a pas temps de terminer. L'aura bleu laisse place à une obscurité rougeâtre et oppressante. Une silhouette entourée d'une aura rouge apparaît alors. Et elle n'est pas humaine. Il ressemble plutôt à un gros lézard.

Bizarrement, vous ressentez un sentiment de dégoût à son égard. Il s'exprime avec une voix grave et bourrue qui montre que cet individu a été blasé par la vie.

Cet homme ne t'a pas tout dit. Je m'appelle Dessan. Il est vrai que tu as un fort potentiel. Mais avec moi, tu pourras le faire monter à sa pleine puissance. Rejoins-moi et ensemble, nous pourrons restaurer la confrérie des Siths. Je ferai ta formation et nous pourrons ainsi ensemble dominer la galaxie !

Mais pour qui se prend t-il ce mégalomane avec sa confrérie ?

Vous voulez vous réveiller mais en vain.

Laissez-moi ! Jamais, je vous embrasserai, vous et votre confrérie ! Dites-vous en commençant à vous débattre dans votre lit.

Laisse monter ta colère ! Tu me hais ! Avec cette haine, tu deviens plus fort !

« Noooooooooooooooooonnnnnn ! »

Vous vous levez brusquement, la tête en sueur.

« Mais que se passe t-il ? »

Dexter est à l'encadrement de la porte de votre chambre.

« Un cauchemar... un horrible cauchemar... » Finissez-vous par avouer, tremblant de tous vos membres.

« Une personne m'est apparue dans un rêve mais un autre a pris le dessus. Ils semblaient tous deux s'intéresser à moi. Le premier disait être mon père et que j'avais un potentiel de... »

« De Jedi... » Complète alors Dexter dans un murmure.

« Oui, c'est cela... mais comment se fait-il que tu connais cela toi ?

- Je savais que ça allait te rattraper tôt ou tard... » Commence-t-il par dire.

« Qu'est ce que tu veux dire par là ?

- Il est temps pour toi d'apprendre dans quelles circonstances, tu es avec moi aujourd'hui. »

Il s'approche de votre lit à répulsions et s'assoit dessus. Vous l'écoutez alors attentivement :

« Il y a 21 ans exactement, alors que tu n'étais encore qu'un bébé, tes parents que j'avais connu alors que j'étais trafiquant d'armes m'ont confié ta garde car ils ne se sentaient pas en sécurité. Je devais assurer ta protection s'il leur arrivait malheur. C'est ce qu'il arriva une semaine plus tard. A cette époque, l'empereur Palpatine ainsi que son sinistre bras droit Dark Vador faisaient des purges afin d'éradiquer les résistants Jedi qui s'insurgeaient contre sa dictature. Tes parents étaient de cela. Ils se sont probablement fait tué par l'un des nombreux sbires de Palpatine. Ce que t'as dit ton père n'est pas fruit d'illusions. Les Jedi ont la faculté de rentrer en contact avec d'autres personnes qui ont ce potentiel. Tu es un Jedi. Et il est temps que tu ailles rejoindre l'Académie de Luke Skywalker !

- Mais comment se fait-il alors que ce Luke ne soit pas rentré en contact avec moi, alors ? » Demandez-vous.

« Pour la simple et bonne raison que c'est moi qui lui est demandé. J'ai connu son mentor, Obi Wan Kenobi ; c'était mon ami et il s'est sacrifié pour la rébellion et la chute de l'empereur ! Je n'avais pas envie de te perdre comme je l'ai perdu ! »

Ce bourru de Dexter commence à devenir sentimental...

« Il est temps pour toi d'assumer ton héritage afin de te subvenir à toi-même. Il y a une navette chaque semaine pour l'Académie Jedi. Il doit t'y attendre avec impatience ! »

Vous avez enfin la possibilité de comprendre les circonstances de la mort de vos parents. Déterminé à suivre leurs traces, vous regardez alors Dexter droit dans les yeux :

« Tu as raison ! Je vais aller à l'Académie et je suis bien déterminé à devenir un puissant Jedi ! Merci de m'avoir tant donné Dexter ! » Dites-vous les larmes aux yeux. Il vous serre alors dans ses deux immenses paires de bras.

Rendez-vous au 1.

1

Deux jours plus tard, vos bagages sont prêts. Dexter vous annonce que la navette pour l'Académie part cette après midi et qu'elle mettra environ une semaine pour rejoindre Yavin IV, le plus long étant de rejoindre Arcania. Puis il vous indique à l'aide d'une carte que la navette prendra une route commerciale connue et ira donc plus vite. L'hyperespace n'est en effet utile que si on possède toutes les coordonnées afin d'éviter une collision avec une étoile.

Les larmes aux yeux, l'imposante créature vous étreint encore une fois dans ses immenses bras :

« Tu vas me manquer, Jann. » dit le Besalik

Vous ne pouvez vous empêcher de retenir une larme vous aussi.

« Sache, Dexter, que je penserais toujours à toi quoiqu'il arrive » répondez-vous alors.

Après avoir pris un dernier repas en compagnie du Bésalik, vous profitez au maximum du temps qu'il vous reste avant de vous diriger vers l'aire d'embarcation de Coruscant près de l'immense palais impérial. Avant de quitter

le restaurant, Dexter vous tend *un blaster DL 18 avec cinquante munitions ainsi que trois médipacks; chaque médipack vous permettant de récupérer jusqu'à 5 points d'Endurance* :

- Prends cela petit, tu en auras besoin.

Notez le DL 18 ainsi que vos munitions et vos médipacks sur votre Feuille d'Aventure.

Après avoir embrassé une dernière fois Dexter, vous le quittez enfin. Avec un pincement au cœur, vous vous dirigez vers votre destin, laissant votre passé derrière vous. **Rendez-vous au 174.**

2

Vous fondez sur le Stormtrooper qui tente de retourner la mitrailleuse contre vous... Mais vous le prenez de vitesse et vous lui tranchez le bras. Il s'effondre, pris de spasmes violents. Vous le laissez là, étant donné qu'il est hors d'état de nuire, et vous analysez rapidement la situation : Kyp vient de se défaire de quatre Stormtroopers tandis que Istaya maîtrise son quatrième... Voilà qui est fait : l'Académie est de nouveau sous contrôle Jedi ! Interrompant vos pensées, un homme saute d'où vous êtes venu et déboule devant vous en effectuant une roulade. Une fois remis sur pied, sur son visage apparaît un sourire jovial :

« Eh bien, je crois que vous avez reconquis l'Académie. Il y a une bonne nouvelle parmi ce carnage. Dessan est mort : j'ai essayé de le résonner mais en vain, annonce Kyle Katarn

- Vous étiez obligé de l'arrêter... » Répond Kyp

Kyle acquiesce de la tête. Mais vous intervenez aussitôt :

« Dessan, était-il accompagné d'un autre Jedi d'ici ? Rush était-il avec lui ?

- Non, personne ne l'accompagnait... Avez-vous essayé le temple Bluetaf ? »

Kyp intervient alors aussitôt :

« Il est interdit à des élèves de votre niveau en raison de l'aura obscur qui s'en dégage...

- Pourquoi perdons-nous du temps en vaines paroles ? Viens Jann ! » Dit alors Istaya.

Kyp est prêt à vous en empêcher mais Kyle le retient du bras :

« Laissez ! S'il existe des personnes pour l'empêcher de mal tourner, ce sont bien eux... »

Vous suivez Istaya à travers la Jungle pour tenter d'arracher Rush des griffes du Côté Obscur. **Rendez-vous au 307.**

3

Vous marchez sur une corde bien camouflée, qui déclenche la chute d'une énorme boule constituée de lianes entremêlées et de morceaux de branches pointues. Vous avez tout juste le temps de plonger au sol pour l'éviter. C3PO s'égosille derrière le dos de Rush :

« Monsieur ! Monsieur ! Vous n'avez rien de grave ? Quel dommage que je ne parle que trois millions de formes de langages différents... J'aurais bien aimé vous soigner... Oh ! Qu'est-il arrivé à votre bras ?

- Il est cassé depuis hier, bâton d'or ! » Réplique votre compagnon. Il s'approche de vous et vous aide à vous relever.

« Celui-là ne va pas s'en tirer comme ça ! » dites-vous avec colère.

Rendez-vous au 20.

4

Ce pouvoir vous permettra de savoir s'il y a ou non des ennemis ou un quelconque danger autour de vous. Il vous permettra également de sonder l'esprit d'une personne pour savoir quelles sont ses véritables intentions. Cependant, celui-ci ne sera effectif que pendant quelques minutes seulement ; utilisez-le donc à bon escient. Mais un Sith saura que vous êtes là en sentant les perturbations de la Force dû à l'utilisation de ce pouvoir.

A chaque fois que vous utiliserez ce pouvoir, vous devrez retrancher 10 points de votre total de Force.

Retournez au 37.

5

La grenade explose et fait écrouler le plafond, vous ensevelissant Istaya et vous. Vous serez bientôt découvert sans vie par les survivants de l'attaque. Votre sort dépendra du camp qui en sort vainqueur et ça, vous ne le saurez probablement jamais, à moins qu'avec la Force... Quoi qu'il en soit, **voilà votre aventure terminée.**

6

Vous avouez votre ignorance au clone :

« Je suis déçu. Je pensais que tu aurais su... Enfin, tu peux sortir et continuer ton circuit. »

Rendez-vous au 266.

7

Vous avez plusieurs possibilités :

- Si vous tentez d'utiliser l'*Accélération* pour le prendre de vitesse, **rendez-vous au 272.**

- Si vous voulez effectuer un saut périlleux avant pour le prendre de revers, **rendez-vous au 41.**

- Si vous préférez feinter en jouant défensif, pour après lui porter un coup, **rendez-vous au 132.**

8

La rage du revenant s'est estompée. Comme vous le savez de vos études à l'Académie, la *Rage* est un pouvoir très puissant mais aussi très dangereux pour son utilisateur, que l'on rattache au Côté Obscur. Après l'avoir utilisé, son invocateur s'expose à une fatigue extrême pendant de longues minutes pendant lesquelles il est très vulnérable aux attaques adverses.

C'est ma chance !

D'un cri, vous foncez vers votre ennemi.

Revenant : *Habilité* : 15

Continuez le combat mais ne comptabilisez plus les bonus précédemment octroyé à votre adversaire. Ajoutez cependant un bonus de +4 à votre quotient d'attaque.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 61.**

Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 275.**

9

Vous ralliez la prochaine étape de votre safari. Vous apercevez la clairière avec le sixième fanion flottant au grès des courants d'air. Là, vous apercevez Looma et Istaya en train de discuter ensemble :

« Janndouïr ! crie alors Looma.

- Que faites-vous ici toutes les deux ?

- Nous ne savons pas où est le responsable de cette zone... répond alors Looma. Je suis arrivé la première ici. J'ai attendu et peu après Istaya est arrivé.

- Vous avez vu Rush ?

- Non Jann... J'ai un drôle de pressentiment... Il y a quelque chose de louche qui se trame.

- Tu te dois de faire des idées. Nous ne sommes que des novices avec la Force. Mais maintenant que tu le dis, il y a quelque chose d'anormal. Je... »

Vous n'avez pas le temps de terminer que des coups de blasters fusent dans tous les sens : vous poussez Looma à terre. Istaya a déjà activé sa lame de sabrolaser et découd avec les agresseurs qui ne se révèlent pas longtemps inconnus.

Une escouade de six Stormtroopers accompagnés de quatre soldats d'élites à armes lourdes. Istaya ne va pas s'en sortir seule. Vous vous tournez vers Looma et vous remarquez qu'une marque de brûlure est apparue au milieu de sa poitrine. Son visage est bloqué à sa dernière expression : la surprise.

« Non ! » dites-vous en vous relevant.

Vous courez vers les deux soldats les plus proches et vous les décapitez d'un coup net et précis avec votre lame volette. Voyant leurs camarades ainsi tomber, quatre se détournent d'Istaya, qui a bien du mal à parer les coups de blasters, et concentrent leurs tirs sur vous...

Si vous maîtrisez le pouvoir *Protection*, **rendez-vous immédiatement au 277.** Sinon, votre rage est telle que vous les poussez violemment en arrière d'un geste de la main : **retranchez 5 points de votre Potentiel de Force mais ajoutez 5 à votre quotient d'attaque durant le premier assaut (plus un bonus éventuel de +1 si vous y avez le droit).**

Stormtroopers : *Habilité* : 18 *Endurance* : 30

Combattez les trois soldats comme un seul et même adversaire.

Si vous êtes vainqueur, *rendez-vous au 86.*

Si votre Endurance est réduite à 0, *rendez-vous au 240.*

10

Vous vous séparez en deux groupes : Rush et vous d'un côté, et Istaya, C3PO et le capitaine de l'autre, afin de couvrir une plus grande partie de la jungle, chacun sur ses gardes, prêt à se défendre et à prévenir l'autre en cas de pépin. Le garrot fait que votre blessure ne saigne plus mais d'un autre côté, vous ne sentez plus votre jambe : il faut à tout prix trouver de quoi désinfecter la plaie régulièrement.

La voûte arborée d'un éventail de teintes de vert filtre la lumière, mélange de jaune et orange du fait de la présence simultanée de Yavin et du soleil du système solaire local. Dans les arbres, se déplacent habilement d'espèces de gros gorilles. Ils possèdent un pelage de couleurs majoritaires bleu et blanc et un visage plutôt triangulaire de couleurs jaune et rouge, au milieu duquel on trouve deux yeux d'un vert persistant. Ces espèces de singes possèdent des bras démesurés par rapport au reste du corps et ont chacun une longue queue sur laquelle on dénombre trois sortes de « pompons » de couleurs jaune, bleu et rouge. Vous distinguez une femelle en train de porter son petit d'un bras pendant qu'elle se déplace avec l'autre. Rush est autant émerveillé que vous à la vue de ces primates. Ce qui suit est par contre beaucoup moins engageant : quatre rats géants possédant une longue queue se finissant en triangle muni de trois pointes atterrissent devant vous dans un mouvement souple. Ils mesurent près d'un mètre de long et montrent leurs énormes crocs dégoulinant de bave. Ils poursuivaient apparemment les primates mais ont trouvé en vous, deux proies de choix !

Stintarils : Habileté : 12 Endurance : 12

Combattez ces Stintarils comme un seul et même adversaire. Leurs griffes acérées leur donne droit à un bonus de +5 que vous ajouterez à leur Force d'attaque. Mais comme vous combattez avec Rush, vous avez droit à un bonus de +10 points que vous ajouterez à la votre.

Si votre Endurance est réduite à 0, *rendez-vous au 239.*

Si vous êtes vainqueur de ces horribles bêtes, *rendez-vous au 67.*

11

Bizarrement, c'est une petite salle qui s'ouvre à vous. Vous comprenez alors que vous n'êtes que dans la première salle du temple et qu'il vous faudra toutes les traverser. Le plafond est bien à vingt mètres du sol et des torches sont placées à intervalles réguliers pour éclairer ce havre de paix. Une grande porte à doubles vantaux, avec un énorme verrou, scelle la sortie vers la prochaine salle. Il vous faut trouver le moyen d'ouvrir celle-ci si vous voulez continuer votre périple.

C'est alors que vous repérez une dalle sur laquelle est représenté un Woolamander. Après une réflexion rapide, vous remarquez que vous pouvez vous appuyer dessus de tout votre poids. Après avoir attendu un petit moment, rien ne se passe et la dalle reprend sa position initiale. C'est alors que vous en voyez une autre puis encore une autre jusqu'à en avoir cinq formant ainsi une pyramide tronquée. Vous comprenez que vous devrez appuyer sur chaque dalle pour que la porte puisse s'ouvrir...

Utilisez la Table de Hasard et ajoutez 2 au résultat obtenu si vous décidez d'utiliser l'Accélération (dans ce cas, retranchez 10 points de Force). Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à 7, vous parvenez à ouvrir la porte. Sinon, vous devez recommencer en ajoutant une unité à la case temps pour chaque tentative supplémentaire.

Dès que vous y parvenez, *rendez-vous au 60.*

12

« Je suis désolé mais tu as tort ! Vous dit alors Streen lorsque vous désignez la deuxième pièce. Ce n'est pas celle que j'aurais choisie. Enfin, tu peux encore réussir l'épreuve alternative... » (*Ajoutez une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure*)

13

Il désigne alors un morceau de roche au sol qui provient du plafond du temple :

« Tu vois cet énorme caillou, là-bas ? Tu vas le déplacer à l'aide de la Force sans le faire tomber jusqu'ici. Et n'oublie pas ce que Maître Luke t'a appris : essayer ne veut rien dire... »

Vous acquiescez, bien que vous sachiez que la tâche ne sera pas facile...

Pour ce faire, utilisez la Table de Hasard. Une fois cela fait, ajoutez au chiffre obtenu 8. Si le résultat ainsi obtenu est inférieur ou égal à votre Habileté, vous aurez réussi ce que Streen vous a demandé. En revanche, si ce même résultat est supérieur, vous aurez alors échoué et vous devrez recommencer. Quelque soit le résultat obtenu, vous devrez à chaque essai, ajouter une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure et retrancher 10 points de votre Potentiel de Force. Si vous en arrivez à utiliser tous vos points de Potentiel de Force, vous serez alors épuisé et vous devrez abandonner le Safari : ce sera alors la fin de votre aventure.

Si malgré cela, vous réussissez l'épreuve, ***rendez-vous au 29.***

13

Par un décroisement soudain, la disciple de Dessan parvient à faire voler votre sabre. C'est en tentant de le récupérer qu'elle vous porte le coup mortel en enfonçant profondément sa lame dans votre chair. C'est dans un ultime cri de douleur que votre vie s'achève. ***Votre aventure est terminée.***

14

Vous progressez à travers une voûte d'arbres pourpres et violets. Celle-ci s'éclaircit peu à peu jusqu'à disparaître complètement, pour laisser place au vaste canyon de Yavin IV. Un pont suspendu portant le fanion numéro 4 relie les deux bords du gouffre. Soudain, alors que vous vous trouvez au milieu du pont, un énorme météore en fusion tombe du ciel et fonce droit sur vous : quelque peu paniqué, vous commencez à courir pour rejoindre l'autre côté du précipice...

Utilisez la Table de Hasard et ajoutez 2 au chiffre obtenu si vous décidez d'utiliser l'Accélération (retranchez dans ce cas 10 points de votre Potentiel de Force). Si le résultat est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 85. Dans le cas contraire, rendez-vous au 21.

15

« Nous voici au rez-de-chaussée, là où se trouvait l'un des nombreux hangars de l'Alliance Rebelle lors de la bataille de Yavin. »

Vous êtes surpris par l'architecture de la salle : le moderne s'imbrique bien dans l'ancienne structure du temple Massassi. Celle-ci fait environ vingt fois vingt mètres et possède quatre rangées de quatre colonnes, entre lesquelles, de nombreux câbles d'alimentation et de carburant courent le long du plafond ; il y fait suffisamment humide à en juger les lierres et mousses qui poussent le long des murs. Trois X-Wing ainsi que beaucoup de caisses de matériel sont stockés dans le hangar. Ces vaisseaux ne sont pas simplement les instruments d'une lutte sans merci contre l'Empire, ce sont aussi les symboles de la liberté retrouvée pour l'Alliance. Une porte métallique énorme se trouve sur le côté sud afin de faire sortir les vaisseaux du hangar vers l'aire d'atterrissage. Une foule de mécano droïdes, parmi lesquelles de nombreuses unités R2, s'affèrent à l'entretien de ceux-ci. Sur le côté est, se trouve une salle informatique, vers laquelle Kyp ainsi que les autres se dirigent. Vous marchez à leur suite.

« Nous voici maintenant dans l'un des QG de l'alliance, là où fut coordonnée l'attaque de Yavin avec l'escadron Rogue. »

De nombreuses consoles de commandes avec leurs écrans en verre, où s'affichent les données, prennent place dans cette salle. Une console circulaire, y prend également place. Vous vous y approchez et vous voyez une image holonet se former au dessus : Une grosse sphère rouge et de nombreux satellites lui tournant autour apparaît : la géante gazeuse Yavin et ses lunes.

« Bonjour C3PO !

- Maître Durrón. Je suis heureux de vous voir. Et vous, Maître Janndouïr, comment va votre bras ?

- Il va bien, merci C3PO. » Lui répondez vous.

« Maître Rush, Maître Istaya Sofiné, heureux de vous voir sur pieds.

- Merci. » Répondent les deux intéressés.

Le droïde doré, ayant récupéré son intégrité, se tourne vers une unité R2 et commence à élever la voix :

14

« Espèce de tas de boulons sans cervelle artificielle ! Je t'avais dis de t'occuper de la console principale. »
Le petit droïde commence un discours incompréhensible pour vous. Il finit par un bip sonore qui n'a pas l'air de plaire à bâton d'or.
« Oh ! R2 ! Espèce de grossier petit droïde ! Je vais le dire à Maître Luke ! » Le petit droïde le qualifie d'un bip sonore supplémentaire.
« R2D2 ! Cela suffit ! Coupe Kyp. Et ne commence pas avec moi. Cela ne prendra pas ! »
Le petit droïde pousse un bip plaintif avant de quitter la pièce.
« Voilà, vous avez fait la connaissance de R2D2, le célèbre comparse de C3PO, tous deux droïdes de Maître Luke, qui, comme vous avez pu le constater, se chamaillent sans arrêt. Venez, je vais maintenant vous montrer la premier étage. »
Rendez-vous au 199.

16

Votre aura est suffisamment forte pour réduire à néant l'attaque de votre adversaire : *regagnez jusqu'à 50 points de Force*. Pris au dépourvu, votre adversaire est vulnérable...

Jedi Noir : **Habilité :** 12

Continuez le combat en vous octroyant un bonus de +4 pour le premier assaut mais votre adversaire est toujours protégé, si bien que les dommages que vous lui infligerez seront divisés par 2 arrondis à l'inférieur par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés. ..

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 282**.
Si votre Endurance vient à tomber à 0, **rendez-vous au 275**.

17

Vous vous approchez prudemment de la sphère métallique. Une lame de sabrolaser rouge transperce la capsule tel un chalumeau suivant une forme de porte. La plaque de métal ainsi formée est alors éjectée à une dizaine de mètres. Vous soupçonnez la Force à l'oeuvre. Une ombre noire sort de l'habitacle : un humanoïde totalement couvert d'une armure noire tenant le sabre laser. Voyant qu'il n'a pas l'intention d'éteindre sa lame, vous activez à votre tour la votre. Vous allez devoir faire preuve d'Habilité pour le vaincre :

Jedi Noir : **Habilité :** 12 **Endurance :** 25

Vous faites face à un Jedi noir protégé par une armure résistante au sabrolaser : les dommages que vous lui infligerez seront divisés par deux, arrondis au supérieur, par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Après trois assauts, notez l'Endurance de votre adversaire et **rendez-vous immédiatement au 181**.
Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 282**.
Si votre Endurance vient tomber à 0, **rendez-vous au 275**.

18

La porte s'ouvre sans difficulté. Vous vous retrouvez dans un immense hangar où sont stockés cinq X-Wing en train de prendre la poussière. Dans un coin, se trouve une salle où le mot Atelier est inscrit sur la porte. Un ascenseur en face permet de rejoindre le 2° étage où se trouvent probablement les chambres communes. Soudain, la commande de celui-ci s'allume. Quelqu'un vient ! Allez-vous rester là ? **Rendez-vous au 236**. Ou bien vous cacher, **rendez-vous dans ce cas au 88**.

19

Deux grandes parties composent le livre mais vous n'avez pas le temps de tout consulter puisque Kirana doit fermer : les événements historiques et son histoire géologique. Si vous voulez en savoir plus sur les événements ayant marqués la planète, **rendez-vous au 197**. Si vous préférez en savoir plus sur son aspect géologique et

15

météorologique, **rendez-vous au 164**. Enfin, si vous quittez dès maintenant la bibliothèque, pour vous préparer autrement pour le safari, **rendez-vous au 24**.

20

Vous continuez à avancer en suivant le sentier. Bientôt, celui-ci en rejoint un autre que vous suivez. **Rendez-vous au 111**.

21

Vous courez le plus rapidement possible mais cela ne suffit pas. Dans un fracas, la boule de feu dévaste le pont entraînant les quelques morceaux de bois et de corde et vous même au fond du gouffre. La chute est brève et la dernière image que vous voyez est le sol avant que votre corps ne s'y brise. **C'est la fin de votre aventure**.

22

Les lames de vos armes s'entrechoquent, se croisent et se décroisent. Vous n'en pouvez plus, vous allez lâcher.

Il faut que je tienne !

Plié sous le choc de ses attaques, vous tombez au sol. Alors qu'il s'apprête à donner le coup de grâce, vous voyez que sa tête virevolte avant de chuter au sol. Dans un dernier soubresaut, le corps s'effondre sur vous et vous le repoussez prestement. Istaya vous aide à vous relever :

« Merci... J'ai cru voir ma dernière heure... lui dites-vous.

- Il faut croire que ce n'était pas le cas. » Vous répond-t-elle avec un sourire.

Vous fouillez rapidement son corps et vous découvrez un cristal de Force qui a pour propriété de ramener à *son maximum votre Potentiel de Force*. Vous trouvez également suffisamment de Médipacks pour apaiser vos blessures : *regagnez la totalité de vos points d'Endurance*. Ne désirant, l'un comme d'autre, ne pas vous attarder ici, de peur de voir rappliquer d'autres Jedi Noir, vous vous remettez en route. **Rendez-vous au 173**.

23

Vous parvenez à vous jeter sur le côté mais la bête, comprenant votre action, a changé de cible et a heurté Rush de plein fouet, l'envoyant violemment sur le tronc d'un arbre où il s'effondre inconscient. La bête s'apprête à nouveau à charger. Vous avez tout juste le temps de dégainer votre blaster et vous vous apprêtez à tirer sur le monstre. **Faites un test de sauvegarde de difficulté + 2 pour le Judac**. Si celui-ci est un succès, **rendez-vous au 188**. Sinon, **rendez-vous au 55**.

24

Vous pouvez aller consulter un des chapitres des livres de la bibliothèque dont la liste est au **296** (si toutefois vous ne l'avez fait qu'une fois au cours de votre aventure). Vous serez renvoyé ici au **24** après cela. Une fois que ce sera fait, vous pourrez :

- Vous entraîner au combat au Sabre Laser. **Rendez-vous au 305**.

- Vous exercer aux pouvoirs de la Force. **Rendez-vous au 113**.

- Vous retirer afin de vous mettre en transe et vous préparer du mieux possible. **Rendez-vous dans ce dernier cas au 151**.

25

Après un petit moment de réflexion, cela vous revient. Vous annoncez à la sorcière de Dathomir, que les lunes habitables de Yavin sont au nombre de trois et que ce sont les lunes VIII, XIII et IV. Rush, bon joueur, vous donne une tape sur l'épaule :

« Bon, à toi de choisir ! »

C'est vrai. Il vous faut maintenant choisir une direction. Si vous prenez à gauche, **rendez-vous au 217**. Si vous voulez prendre à droite, **rendez-vous au 252**.

16

26

Vous bondissez par le sas alors qu'Istaya en active la fermeture. L'explosion retentit et étouffe les cris des Stormtroopers tandis que vous continuez à courir. Cette dernière ne tient pas longtemps avant d'être emportée par la surpression : la porte vole tandis qu'une femme, se trouvant sur le ring de verre, l'évite en effectuant un saut périlleux. La plaque de transparacier explose sous le choc : les débris de verre tombent sur le sol comme une pluie de grêle. Dans un réflexe, vous protégez la Twi'lek tandis que des fragments vous blessent : vous perdez 4 points d'Endurance. L'humaine possède un corps élancé, et est vêtue d'une simple tunique rouge qui fait ressortir ses formes. Sa longue chevelure d'un noir profond cache la capuche de son vêtement. Les traits tirés de son visage vieilli, semblent en totale opposition avec son corps dans la Force de l'âge. Une de ses mains gantées tient son sabre laser au manche courbé et dont la sortie du faisceau est vers le bas. Le bourdonnement de la lame rouge de son arme se fait entendre :

« Les Jedi ! Toujours à vouloir se faire remarquer... »

Le Sith fond droit sur vous et donne un coup vers le haut, avec l'intention de vous trancher le bras. La lame, parvenue à votre taille, est bloquée par une lumière rose, provenant du sabre d'Istaya :

« Il va falloir que tu nous combattes tous les deux, ma vieille ! » dit alors la Twi'lek.

Les traits de votre ennemi se durcissent encore plus et les veines de son cou palpitent sous l'effet de la colère :

« Tu vas regretter ce que tu viens de dire, sale Jedi ! »

D'un geste, elle condamne la première sortie, puis les deux autres ; d'un autre, elle envoie un crochet au visage d'Istaya. Sonnée et la bouche en sang, elle ne peut éviter l'onde de Force, qui l'envoie sur un pilier du ring. Ce dernier explose en gravas, sous le choc et la Twi'lek y perd connaissance.

« Voilà ce qu'on réserve à ceux qui ne sont même pas capable de se battre correctement... Mais je m'occuperais définitivement de toi plus tard... Pour l'heure, nous allons nous débarrasser de ton ami ! Ah ah ! »

Furieux, vous poussez un cri tout en dégainant votre lame et portez une première attaque à votre adversaire. Vous allez devoir combattre votre ennemi seul :

Sith : *Habilité* : 20 *Endurance* : 25

Dès que vous aurez mené deux assauts, et si votre adversaire est toujours vivant, notez son Endurance et **rendez-vous immédiatement au 46**.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 243**.

Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 286**.

27

Faisant appel à la Force, vous rassemblez votre réserve et vous commencez une lutte télékinésique : *retranchez 5 points de votre Potentiel de Force ainsi que de celui de Rush*. Si cela réduit son Potentiel de Force à 0, **rendez-vous immédiatement au 200**.

Vous lâchez tous deux la pression au même moment espérant surprendre l'un l'autre mais cela conduit à vous expulser, tous deux, de part et d'autre de la salle.

D'un rire sadique, il s'approche de vous, prêt à vous surprendre de nouveau : *pour savoir comment il va réagir, utilisez la Table de Hasard* :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, faites un nouveau tirage.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

28

Vous concentrez le Force autour de vous, faisant office de récepteur à cette énergie mystique (*retranchez 10 points de votre total de Potentiel de Force*). Vous vous sentez alors plus rapide, mieux conscient de votre environnement et surtout capable de résonner plus vite dans ce monde qui vous semble ralenti. Vous contournez

le monstre et vous lui entaillez les tendons au niveau de ses talons. Dans un cri de douleur, la bête tombe à genou et vous profitez de cet instant pour lui trancher la tête. Le corps étêté tombe alors sur le côté avant de se secouer dans un ultime spasme. Laissant la dépouille de la Bête Nocturne, vous vous remettez en route. **Rendez-vous au 76.**

29

Vous ressortez sous la pluie battante de Yavin IV. Les flaques de boues se font de plus en plus nombreuses... Soudain, un grognement attire votre attention. C'est alors qu'un énorme monstre surgit sur votre droite dévastant arbres et autres obstacles. Son rugissement mêlé à des cris et coups de dents vous glace le sang. Des épines parcourt à intervalles régulier son dos et ses quatre bras : vous faites face à une Bête Nocturne, l'un des rares représentants de son espèce. **Effectuez un test de sauvegarde de difficulté +1 pour vous-même.** Si celui-ci est une réussite, **rendez-vous au 64.** Sinon, **rendez-vous au 285.**

30

Le sentier débouche après un bon moment et nombreux tournants sur une assez grande clairière, d'où émerge un ancien temple, à moitié en ruine, éclairé par la lueur orangée de la géante gazeuse. La structure de pierres empilées comme un jeu de construction est recouverte d'herbes, mousses, et arbustes. La jungle se dispose autour du temple, levant ses nombreux bras de feuilles et de bois, comme si elle allait le dévorer. Une ouverture est encore visible malgré le rideau de lierre qui la dissimule. Vous y pénétrez, Rush et vous-même, la main sur la gâchette de votre blaster prêt à vous en servir. Les rayons du soleil pénètrent par quelques ouvertures, éclairant un peu l'intérieur d'une faible lumière tamisée. Une ombre apparaît à vos yeux et vous faites aussitôt feu. Le trait ricoche plusieurs fois, vous obligeant avec Rush de plonger à terre, avant qu'il ne s'estompe dans l'un d'eux. Vous comprenez qu'en réalité, cette ombre n'est qu'une statue en pierre à l'effigie d'un humanoïde. Une inscription est gravée sur le socle dans une langue qui vous est inconnue. Un mot en basic semble ressortir en relief : Naga Sadow. Fait de symboles étranges, cette inscription se répète plusieurs fois sur les murs. De nombreuses peintures dont les couleurs sont altérées par le temps, témoignant l'ancienneté du temple, complètent l'histoire de l'homme représenté par la statue. D'après ce que vous pouvez voir de ces illustrations, ce peuple, aujourd'hui disparu, semblait vouer un culte important à ce personnage non humain et charismatique. Une scène attire votre attention : de nombreux personnages, utilisant des sabrolaser, attaquent la planète et ses habitants. Sur la scène suivante, vous voyez celui que vous supposez s'appeler Naga Sadow, punir les révoltés en leur lançant des éclairs rouges pendant que le peuple se prosterne autour de lui. Un message est alors écrit en basic, suivi à nouveau de l'inscription identique à celle du socle de la statue : Voici ce qui arrive à ceux qui conteste le pouvoir de la confrérie des Sith. Vous avez déjà entendu ce mot auparavant. C'est lorsque vous avez fait ce rêve étrange qui a conduit Dexter à vous dire la vérité sur votre origine. Ce gros lézard, Dessan, se présentait comme maître et messenger de la renaissance de cette confrérie. Quel est leur but ? Pourquoi ce Dessan vous a t il contacté et comment ? Palpatine, l'empereur déchu aurait-il fait partie de cette confrérie ? Celle là même qui semble vouer une haine farouche et ancestrale aux Jedi ?

Rush allume à l'aide de son blaster des torches faites de bois mort très sec, offrant plus de clarté alors que le jour tombe :

« Les autres galeries sont peut être éboulées mais cette salle nous offre tout au moins un excellent abri où l'on peut dormir. »

Vous acquiescez simplement car vous avez besoin de repos. Vous contactez Istaya et le soldat républicain par radio et pour eux, tout va bien : ils ont pu se fabriquer un abri pour la nuit. Vous installant comme vous le pouvez sur le sol de pierre, vous vous endormez dans un sommeil profond. **Rendez-vous au 109.**

31

Vous courez aussi vite que possible afin de rallier la prochaine étape de votre périple. Le ciel de Yavin IV s'obscurcit brutalement : une pluie dense et tiède tombe alors sur la jungle de la lune verdoyante, et très vite, l'eau ruisselle sur votre robe d'apprenti Jedi, suite à un surpoids de liquide. La voûte arborée aux milles et une couleurs profite de cette ondée bien méritée... enfin, du point de vue de la flore. Vous avez toujours eu horreur de la pluie ! Mais, ce n'est pas celle-ci qui va vous arrêter et malgré les flaques de boue glissantes, vous ne modérez pas votre allure.

Bientôt, vous apercevez un pont suspendu en bois au dessus du canyon de Yavin IV. Un fanion portant le chiffre 2, flotte au gré des courants d'air. Vous êtes perplexe quant au but de l'épreuve que vous devez accomplir. Vous comprenez lorsque vous voyez un trou béant au milieu du pont en dessous duquel a été installé un immense filet.

18

Vous avez peur d'avoir compris : il vous faut sauter de l'autre côté ! Prenant votre élan, vous vous précipitez vers le précipice rassemblant toute la Force disponible autour de vous...

Utilisez la Table de Hasard. Une fois cela fait, ajoutez au chiffre obtenu 10. Si le résultat ainsi obtenu est inférieur ou égal à votre Habilité, **rendez-vous au 194.** Si ce même résultat est supérieur, **rendez-vous au 139.**

32

Votre sabre coupe en deux vos opposants (*retranchez 5 points de votre Potentiel de Force*). Les morceaux de vos ennemis tombent sans un bruit dans l'herbe haute et humide. Cependant, les cordes sont déjà endommagées. Si bien qu'elles cèdent avant même que vous ayez pu faire un geste. D'un cri strident, vous chutez, mais en vous accrochant d'une main à la corde ; de l'autre, vous rattrapez votre tube. Lorsque le pont de singe heurte la paroi, vous êtes fortement secoué mais heureusement sans mal. Les bras engourdis, vous remontez progressivement de latte en latte avant de regagner le bord de la falaise. La Twi'lek, venue vous rejoindre, vous aide à remonter les trois dernières barres qui restent. Après avoir repris votre souffle, celle-ci déclare :

« Je crois qu'il va falloir revenir sur nos pas ! »

Vous acquiescez. **Rendez-vous au 52.**

33

« Vous avez bien fait. *Il n'y a pas de mort ; il n'y a que la Force.* Un Jedi ne fait qu'un avec la Force. »

Vous vous retournez tous les trois brusquement. Un homme, à qui vous donnez vingt-cinq ans, se tient devant vous, le visage souriant et serein.

« Qui êtes vous ? » demandez-vous à l'inconnu.

« Vous m'avez donné du fil à retordre. J'ai senti le Côté Obscur en ces lieux et j'ai accouru, persuadé de vous trouver là. Je m'appelle Kyp Durrion. Je suis- je pense que vous l'avez compris - un Jedi.

- Un Jedi ? Vous venez de l'Académie ?

- Oui, et je suis celui qui va vous former. On va enfin pouvoir rentrer...

- Je ... »

Vous n'avez pas le temps d'en dire plus : la fièvre vous gagne. Vous vous évanouissez alors que vos camarades vous retiennent. **Rendez-vous au 91.**

34

Le sabrolaser de Rush vous ampute les jambes d'un coup net avant que vous n'ayez pu rattraper votre saut en une roulade. Vous tombez lourdement au sol et il ne lui faut pas longtemps pour vous achever. ***Votre aventure est terminée.***

35

Vous êtes paralysé et vous ne pouvez vous échapper. La Force vous accueille rapidement en son sein lorsque Rush vous transperce avec son sabrolaser : ***votre aventure est terminée.***

36

« La vie.

- C'est exactement cela. » Répond le clone.

« C'est ce que les anciens vénéraient dans ce temple à la gloire du Woolamander. Ils croyaient en effet que leur dieu était là sous les traits de ces primates afin de veiller sur eux. C'est pour cela qu'ils ont construit ce temple. Tu peux continuer ton circuit mais avant, laisse-moi soulager ta peine. »

Il tend alors les mains et vous sentez un flux de Force vous entourer et pénétrer en vous, refermant toutes les plaies que vous avez : *regagnez la totalité de vos points d'Endurance et ramenez votre Potentiel de Force à son total initial.* **Rendez-vous maintenant au 266.**

37

Trois mois ont passé depuis votre arrivée à l'Académie et vous avez appris à mieux connaître la Force. Vous êtes maintenant un adepte de la Force. Vous maîtrisez parfaitement les pouvoirs dits basiques et neutres dont la liste est ci-dessous. Pour en avoir une description précise, rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous serez renvoyé ici à chaque fois. Dès que vous en aurez terminé, *rendez-vous au 131*.

Avant : rendez-vous au 147.

Arrière : rendez-vous au 190.

Saut : rendez-vous au 78.

Sensation : rendez-vous au 4.

Accélération : rendez-vous au 105.

Lancé de sabre : rendez-vous au 45.

38

« Vous pouvez sortir. Tout va bien !

- Je suis heureux de vous voir Maître ! Mais que font les Impériaux ici ? Demandez-vous.

- Du calme, une question à la fois... Tu vas bien Istaya ?

- Oui, Maître. Rien de grave...

- Je suis au courant pour Looma et Rush...

- Quoi, qu'est-il arrivé à Rush ?

- Vous n'êtes pas au courant ?

- Pour Looma, on était là mais pour Rush...

- Rush a basculé de Côté Obscur de la Force. Il a aidé au débarquement de la flotte de Dessan...

- Quoi !?! Ce n'est pas possible...

- Visiblement, il n'est pas du côté de Dessan non plus, mais je suppose qu'il espère se servir de lui pour nous frapper au coeur... Il le sous-estime et je crains pour lui... Nous avons été surpris et l'Académie était aux mains des Impériaux.

- Etait ?

- Elle vient d'être reprise. Nous avons été prévenu par Luke... Un ancien Jedi devenu Mercenaire a repris le temple. Il est vraiment puissant pour avoir réussi un coup comme celui-là... Kyle Katarn, qu'il s'appelle ! Je l'ai déjà aperçu entre deux portes...

- Nous ne pouvons plus rester là. Il faut que l'on retrouve Rush ! Dites-vous

- Bravo ! C'est comme cela que doit réagir un vrai Jedi ! »

Rendez-vous au 110.

39

Vous pénétrez dans le temple. Imposant de l'extérieur, celui-ci semble assez petit à l'intérieur. Rush se trouve devant un autel de pierre se trouvant au milieu de l'unique pièce.

« Vois-tu Janndouïr, les temples Massassi furent construits sous la direction d'un des plus célèbres seigneurs Sith : Naga Sadow. D'immenses pierres furent apportées ici au sommet de cette colline sous-marine, à une époque où le lac n'existait pas encore. Mais passons outre la culture, mon ami, que viens-tu faire ici ?

- Tu dois répondre du meurtre de Looma, Rush ! Abandonne le Côté Obscur et rejoins-nous du bon côté de la barrière.

- Ah ah ah ! Voyez-vous ça ! Le chevalier Jedi, servant la bonne cause, le Côté Clair, venant chercher son ami dans l'ombre ! Tu n'as jamais été mon ami, Jann ! Ni, cette pauvre saute de Looma !

- Je t'interdis de parler d'elle comme cela ! Répliquez-vous

- Tu n'as rien à m'interdire Jann ! C'est vous qui n'auriez pas dû me mentir ! Vous, les Jedi, et la Nouvelle République, les hypocrites du Côté Clair ! Et c'est toi qui vas servir d'exemple de ma vengeance ! Prépare-toi à mourir, Jann ! Mon pantin, Dessan, a échoué mais je n'ai pas dit mon dernier mot ! Cela fait, je m'occuperai de l'escadron Rogue, mes anciens amis ! Tu as eu tort de te mettre en travers de mon chemin, car ce temple décuple mes Forces ! Ah ah ah !

Sur cela, votre ancien ami dégaine son sabrolaser, son visage déformé par la haine :

Rush, le Jedi Noir : Habileté : 18 Endurance : 26 Potentiel de Force : 150.

A chaque assaut, Rush tentera d'utiliser contre vous un pouvoir de la Force; noter à chaque assaut son Endurance et son Potentiel de Force et pour savoir comment il va réagir, *utilisez la Table de Hasard* :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

Notez bien que la règle de la conversion Force Endurance ne s'applique pas ici à Rush. Si ses points de Force viennent à tomber à 0 ou si Endurance descend en dessous de 5, **rendez-vous au 200.**

40

Soudain, une explosion retentit, faisant trembler tout le *Pourfendeur des Etoiles*. L'un des soldats de la république court alors vers le poste de pilotage :

« Que passe-t-il, Pilote ? demande-t-il sur un ton d'ordre.

- Le propulseur gauche est en feu, Capitaine : une particule a du s'introduire à l'intérieur ! Si on n'arrive pas à atterrir immédiatement, il va exploser et le vaisseau deviendra incontrôlable ! »

Un nouveau soubresaut se fait sentir vous faisant tomber vous et Rush ! Vous vous relevez péniblement.

« Le réacteur principal vient de lâcher ! Nous allons nous écraser ! Tout le monde en position de sécurité ! »

Dans la panique, vous entendez C3PO s'écrier de sa voix synthétique :

« Dieu du ciel ! Qu'allons-nous devenir ? »

Rush se dirige vers le droïde et coupe son alimentation à l'aide du commutateur se trouvant dans son dos, transformant ainsi Bâton d'Or en un pantin tout flasque.

Vous vous apprêtez à rejoindre votre siège lorsqu'une terrible explosion détone à gauche du vaisseau ! Celui-ci commence à partir en vrille vers la droite en vous projetant, vous et vos compagnons, contre les parois du *Pourfendeur des Etoiles*, vous assommant brutalement. Vous sombrez dans l'inconscience pendant que la navette de la compagnie SkySpace continue sa chute inexorable vers le sol de Yavin IV... **Rendez-vous au 143.**

41

Vous sautez au dessus de votre ennemi. Mais celui-ci, ayant devancé votre attaque, fait tournoyer son arme et vous fauche les jambes. Vous tombez, amputé de vos deux membres. Tentant de vous échapper à la force de vos bras, vous êtes vite rattrapé et achevé par votre ennemi. ***C'est la fin de votre aventure.***

42

De nombreux prédateurs peuplent la jungle de Yavin IV. Quelques un d'entre eux attirent votre attention :

- Les *Stintarils* : féroces prédateurs mesurant jusqu'à quatre-vingts cm, ils chassent généralement en groupe. Sortes de rat géant possédant une longue queue se finissant en triangle muni de trois pointes, ils doivent sans cesse être en quête de proies en raison de leur métabolisme. En effet, lorsqu'ils font deux heures de jeûne, ils meurent de faim. Leur vie nomade leur a permis de tout faire en se déplaçant, y compris s'accoupler et mettre bas. Vous savez à quel point ils sont dangereux pour les avoir déjà rencontrés.

- Les *Gundarks* : amphibiens redoutables, ils vivent dans les eaux de la jungle. Ils sont toujours en quête d'un repas. Ils possèdent, de chaque côté de leurs corps, deux nageoires leur permettant de se mouvoir de façon rapide dans les marécages et marais.

- La *Bête Nocturne* : Certainement la plus mystérieuse car il n'y a pratiquement rien d'écrit dessus, et aucune illustration ne complète cette description : hybride de la nature et de la magie noire des Sith, la Bête Nocturne est un monstre humanoïde énorme capable d'être un féroce prédateur.

La vie sur Yavin IV est décidément loin d'être de tout repos...

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps. **Rendez-vous au 159.**

43

Vous parvenez à éviter l'onde de choc en effectuant une roulade sur le côté. D'un rire sadique, Rush s'approche de vous, prêt à vous surprendre de nouveau : pour savoir comment il va réagir, utilisez la Table de Hasard :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, faites un nouveau tirage.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

44

Deux grandes parties composent le livre mais vous n'avez pas le temps de tout consulter puisque Kirana doit fermer : les événements historiques et son histoire géologique. Si vous voulez en savoir plus sur les événements ayant marqués la planète, *rendez-vous au 120*. Si vous préférez en savoir plus sur son aspect géologique et métrologique, *rendez-vous au 93*. Enfin, si vous quittez dès maintenant la bibliothèque, *rendez-vous au 159*.

45

Vous pouvez à un moment ou un autre lancer votre Sabre Laser (lorsque vous en posséderez un) afin d'interagir sur votre environnement ou pour tenter de tuer un ennemi. Mais faites attention, car lorsque vous lancerez votre Sabre, vous serez vulnérable.

A chaque fois que vous utilisez ce pouvoir, vous devrez retrancher 5 points de votre total de Force.

Retournez au 37.

46

Votre adversaire joue la carte de la psychologie :

« Tu n'es qu'un misérable petit vermisseau que je vais détruire ! Je vous hais tous, vous les Jedi !

- Vous n'êtes pas obligé d'être ainsi » répliquez-vous tout en parant un coup.

« Cessez cette folie ! Nous pouvons vous aider !

- Jamais ! »

Se faisant, elle effectue un saut périlleux au-dessus de vous, bien décidé à mettre fin au combat. *Effectuez un test de sauvegarde de difficulté +1*. Si c'est un succès, *rendez-vous au 230*. Sinon, *rendez-vous au 286*.

47

« ...Il n'y a que la *Force*.

- Excellent ! Tu peux continuer ta route à présent. Après quelques temps, tu arriveras au temple des Woolamanders où tu seras confronté à un problème. Voici une information qui te sera alors précieuse une fois que tu y sera : La coordination et la vitesse sont la clé de la liberté. »

Fort de ce secret, vous sortez du temple laissant Tionne à ses méditations. *Rendez-vous à présent au 71.*

48

« Votre formation de base est terminée ! » annonce Luke Skywalker.

« Mais il vous reste encore une épreuve à réussir avant de prétendre au titre de Padawan. Construire l'arme la plus noble qui soit : le sabre laser. Celui-ci sera souvent votre seul allié. Mais en fabriquer un n'est pas une chose aisée... Vous devez en effet pour cela vous procurer un ou plusieurs cristaux d'Adegan que l'on peut trouver sur Adega ou sur Ossus. On peut également le créer à l'aide d'un morceau de charbon en se mettant en transe afin de le purifier. Vous trouverez les composants électroniques dont vous aurez besoin dans l'atelier de la base militaire. »

Vous montrez à Luke le cristal que vous a donné Cliss avant de mourir.

« C'est un cristal violet et c'est une couleur très rare Janndouïr. Il est très pure et se suffira à lui-même dans ton Sabre. Prends en soin. »

Rendez-vous au 80.

49

Vous tendez la main et faites affluer la Force à vous : *retranchez 5 points de votre Potentiel de Force*. Se faisant, vous attirez vers vous vos deux ennemis qui, surpris, lâchent leurs armes. L'un des Swamptroopers sort une vibrolame pour vous blesser au bras, mais lui et son camarade sont instantanément réduits au silence par votre mentor : *vous perdez cependant 4 points d'Endurance*. Vous continuez votre progression dans les marais.

Rendez-vous au 114.

50

« ...Il n'y a que la *paix*.

- Bien. Répond Tionne. Passons au deuxième principe : Il n'y a pas d'ignorance ; il n'y a que la... »

Si vous connaissez le mot qui suit, remplacez les lettres du mot qui constitue la réponse par leur numéro de position dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3, etc...). Ajoutez tous les nombres et rendez-vous au paragraphe portant le résultat de cette opération. Si la première phrase du paragraphe contient le mot cherché, c'est que c'est la bonne réponse. Si celui-ci n'a aucun sens, c'est que vous vous êtes trompé. Rendez-vous alors au 187. Si vous n'en avez aucune idée, rendez-vous également au 187.

51

Quelques personnes attendent à l'arrêt prévu pour ces véhicules. Alors que vous déposez vos affaires sur le sol, vous êtes bousculé par une créature de deux mètres de haut. Il commence à jurer dans sa langue qui vous est inconnue ; vous lui répondez dans un commun qui ne pose pas d'ambiguïté mais il est déjà loin. L'avenue principale est noire de monde comme le ciel l'est de véhicules. Beaucoup d'individus s'adonne au shopping et il y en a pour tous les goûts : des vêtements taillées sur mesure pour des milliers d'espèces allant de la tenue humanoïde la plus sobre à la veste adaptée à une espèce ayant plusieurs paires de bras. Vous repérez d'ailleurs une étrange tunique faite pour un mastodonte à deux paires de bras, dont le tissu est coloré à la manière d'un costume d'arlequin ! Vous vous demandez quel genre d'individu peut porter cela ! C'est alors que vous en voyez justement un, affublé de ce dit costume s'engouffrer dans un taxi, vous prenant la place qui vous revenait de droit ! Vous lâchez un juron.

Un autre taxi se présente alors et comme c'est votre tour, vous vous apprêtez à grimper à l'intérieur. Chose inhabituelle : un droïde est au commande de ce taxi. Sa voix électronique retentit alors que vous franchissez la portière qui se referme automatiquement derrière vous :

« Bonjour Monsieur ! Bienvenue à bord du Taxi n° 1010181185 de la compagnie Coruscant Tours Taxis. Où puis-je vous emmener ?

- A l'astroport de Wesport. » Répondez-vous, gratifiant votre visage d'un grand sourire.

« Cela fera 30 crédits universels, s'il vous plaît. Si vous souhaitez payer avec une autre monnaie, veuillez en préciser le type avant d'introduire votre carte dans la caisse automatique. Merci. »

Vous introduisez votre carte et automatiquement le chiffre affiché passe de 2000 à 1970.

Vous vous asseyez dans le siège et automatiquement une ceinture en croix se met en place et un champ énergétique vous assure un bon maintien. Des sachets sont à disposition des clients, en cas de malaise, à droite du siège. Vous souriez bêtement. C'est alors que le taxi part comme une flèche dans l'immense circulation de la planète ville. **Rendez-vous au 289.**

52

Le soleil a disparu derrière des nuages et une pluie fine vous mouille de nouveau. Votre bure de Jedi encore humide perce déjà sous les gouttes de l'ondée. Vous contournez le temple des Woolamanders par un petit passage encaissé que vous n'aviez pas aperçu auparavant, vous aidant au besoin de votre sabrolaser. Brusquement, un groupe de quinze Stintarils font leur apparition. Jedi ou pas, ils sont affamés ! Deux d'entre eux

sautent dans votre direction, la gueule grande ouverte. Vous dégainez de justesse votre lame violette, décapitant au passage vos deux agresseurs.

Encore ces bestioles ! Génial !

Sept des Stintarils emportent les cadavres de leurs congénères pour les dévorer alors que les six restants vous attaquent.

Stintarils : **Habilitéé : 18** **Endurance : 18**

Combattez ces Stintarils comme un seul et même adversaire. Leurs griffes acérées leur donne droit un bonus de +2 que vous ajouterez à leur quotient d'attaque mais ajoutez 14 à votre quotient d'attaque en raison de la présence d'Istaya à vos côtés.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 161.**

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 239.**

53

Istaya se débarrasse rapidement de son dernier soldat Impérial tandis que vous achevez le vôtre. La tactique de Kyp a réussi. La dernière résistance Impériale au sol est tombée. Un homme saute depuis la cour intérieure du temple en ruine et déboule devant vous en effectuant une roulade. Une fois remis sur pied, sur son visage, un sourire jovial apparaît sur son visage :

« Eh bien, je crois que vous avez reconquis l'Académie. Il y a une bonne nouvelle parmi ce carnage. Dessan est mort : j'ai essayé de le résonner mais en vain, annonce Kyle Katarn

- Vous étiez obligé de l'arrêter... » Répond Kyp

Kyle acquiesce de la tête. Mais vous intervenez aussitôt :

« Dessan, était-il accompagné d'un autre Jedi d'ici ? Rush était-il avec lui ?

- Non, personne ne l'accompagnait... Avez-vous essayé le temple Bluetaf ?

- C'est cela même » répond Kyp.

« Il est interdit à des élèves de votre niveau en raison de l'aura obscur qui s'en dégage

- Pourquoi perdons-nous du temps en vaine paroles ? Viens Jann ! » Dit alors Istaya.

Kyp est prêt à vous en empêcher mais Kyle le retient du bras :

« Laissez ! S'il existe des personnes pour l'empêcher de mal tourner, ce sont bien eux... »

Vous suivez Istaya à travers la Jungle pour tenter d'arracher Rush des griffes du Côté Obscur. **Rendez-vous au 307.**

54

Avez-vous déjà combattu Rush ? Si tel est le cas, **rendez-vous au 39.** Sinon, **rendez-vous au 89.**

55

Vous visez la face de la bête et vous décochez un trait laser mortel. Celle-ci s'effondre sans vie après un dernier grognement. **Rendez-vous au 259.**

56

Vous avez l'ascendant sur votre adversaire. Après lui avoir tailladé son torse, il tente une ultime attaque que vous parez aisément, avant de lui porter un dernier coup dans le dos ce qui le fait stopper. Il chancelle mais a la Force de se retourner vers vous. Vous êtes prêt à vous défendre mais son arme tombe au sol :

« Va en enfer, maudis Jedi ! »

Ses nombreuses marques de brûlure ont raison de lui et il s'écroule tel un pantin tout flasque. Vous fouillez rapidement son corps et vous découvrez un cristal de Force qui a pour propriété de ramener à *son maximum* votre *Potentiel de Force*. Vous trouvez également suffisamment de Médipacks pour apaiser vos blessures : *regagnez la totalité de vos points d'Endurance*. Content de ces bonnes trouvailles, vous allez réanimer Istaya, qui heureusement, n'a que quelques contusions. Ne désirant pas vous attarder ici, par peur de voir rappliquer d'autres Jedi Noir, vous vous remettez en route. **Rendez-vous au 173.**

57

Après avoir regagné le temple principal, vous vous dirigez vers la porte au premier étage donnant sur une cour intérieure. En effet, la terre est maintenue par des murs de part et d'autre de celle-ci. Quelques arbres et buissons sont parsemés ici et là. L'entrée est à l'autre bout. Si vous y pénétrez, **rendez-vous au 179**. Si vous ne voulez pas vous attarder ici, **rendez-vous au 159**.

58

L'ancien soldat rebelle invoque la Force, les bras entrecroisés. Une aura apparaît alors autour de lui. Votre ex-ami a fait appel à la *Protection*. *Retranchez 25 points de son Potentiel de Force*. Si cela réduit à 0 son Potentiel de Force, **rendez-vous immédiatement au 200**. Si vous voulez faire de même, à condition toutefois, que vous maîtrisez ce pouvoir, **rendez-vous immédiatement au 290**.

Rush, le Jedi Noir : Habileté : 18

Continuez le combat durant deux assauts sachant que les dommages que vous infligerez à Rush, seront divisés par deux, arrondis au supérieur.

Si vous avez réduit ses points d'Endurance à moins de 5 au cours de ces deux assauts, **rendez-vous immédiatement au 200**. Si ce n'est pas le cas et si vous êtes toujours en vie, notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et *utilisez la Table de Hasard* pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, faites un nouveau tirage.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

59

Votre bouclier de Force ne suffit pas à arrêter son attaque : vous êtes projeté au sol. Le Jedi Noir saute vers vous pour tenter de vous empaler... **Faites un test de sauvegarde de difficulté -1**. Si c'est un succès, **rendez-vous au 162**. Sinon, **rendez-vous au 253**.

60

Lorsque vous pénétrez dans la seconde salle, vous constatez qu'il n'y a aucune torche qui éclaire celle-ci mais ce sont de béantes ouvertures dans le plafond (*Ajoutez une unité à la case Temps de votre Feuille d'Aventure*). Tels des faisceaux, la lumière orangée s'imisce dans ce endroit qui met en valeur nombre d'espèces végétales. Le jardin suspendu sur 2 étages est magnifique et le Woolamander a élu son domicile au coeur du temple. Un visage qui vous est familier se tient au milieu de la pièce :

« J'ai toujours aimé venir ici. Cela me permet de me ressourcer et de voir à quel point la vie est loin d'être artificielle. »

Il vous fixe alors de ses grands yeux jaunes. Dorsk 81, 81° représentant de sa lignée, se tient devant vous. En effet, les habitants de Khomm, sont une espèce asexuée et chaque élément se reproduit par clonage à partir de ses propres cellules. Ainsi, Dorsk 81 possède un prédécesseur Dorsk 80, et un descendant Dorsk 82.

« Tu as su ouvrir cette porte : je te félicite. Je l'ai fait la première fois. J'avoue maintenant passer par le toit... Tu es arrivé jusqu'ici malgré tous les dangers qui se sont présentés à toi... Bon, tu as une épreuve à passer. Voici mon énigme qui est un classique de ma planète :

Que reçoit-on sans remercier et que l'on perd sans s'en apercevoir ? »

Si vous connaissez la réponse, remplacez les lettres du mot qui constitue celle-ci par leur numéro de position dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3, etc...). Ajoutez tous les nombres et rendez-vous au paragraphe portant le

résultat de cette opération. Si la première phrase du paragraphe contient le mot cherché, c'est que c'est la bonne réponse. Si celui-ci n'a aucun sens, c'est que vous vous êtes trompé. Rendez-vous alors au 6. Si vous n'en avez aucune idée, rendez-vous également au 6.

61

Le revenant ne fait pas le poids face à votre dernière attaque mortelle. Il s'effondre sur le sol, tel un pantin disloqué. Istaya s'est débarrassé aussi de son adversaire tandis que Kyle porte le coup de grâce au Jedi Noir. Il vous remet le cristal de l'armure qui vous permet *de récupérer jusqu'à 75 points de Potentiel de Force*. Il tend la main en direction du temple et vous supposez qu'il sonde le temple. Ce qui vous est confirmé par ce qu'il dit : « Je ne ressens que la présence de Dessan dans le temple. J'ignore où est passé votre ami mais il ne se trouve pas ici. Dessan est dangereux et j'y préfère y aller seul. Voyez si vous ne pouvez aider à éliminer les derniers fronts de résistance de l'Empire. »

Vous êtes soulagé mais à la fois inquiet. Mais où peut-il donc bien être passé ? **Rendez-vous au 176.**

62

Vous prenez la Twi'lek par les épaules :

« Istaya, je préfère y aller seul. Je n'ai pas envie qu'il t'arrive malheur comme à Lomma !

- Tu n'as rien à m'interdire Jann...

- Je préfère y aller seul ! Je sais que c'est également ton ami mais je préfère tenter de le résonner seul...

- Ok...Ok... Je vais attendre plus loin et je pourrais bloquer sa sortie au cas où... »

Vous la remerciez en l'embrassant sur la joue. **Rendez-vous au 89.**

63

Vous arrivez dans une petite clairière au milieu de laquelle se trouve une tour de guet de la Rébellion qui semble abandonnée. Vous y montez et vous apercevez au loin un grand temple Massassi : c'est sûrement l'Académie Jedi ! Mais il vous faut sauver Istaya Sofiné. Au moins, vous vous savez en bonne voie... **Rendez-vous au 111.**

64

Celle-ci tente de vous faucher mais vous évitez son bras avec aisance. Vous dégainez votre sabrolaser et courez vers la bête. Vous effectuez alors un saut périlleux au-dessus de sa gueule et tranchez net le bras qui tentait de vous attraper. Hurlant de douleur à la vue de son moignon, la Bête est bien décidée à vous faire regretter votre geste :

Bête Nocturne : Habileté : 13 Endurance : 30

Après trois assauts, si vous n'avez pas encore vaincu la bête, **rendez-vous immédiatement au 212.**

Si vous parvenez à la vaincre au cours de ces trois assauts, **rendez-vous au 300.**

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 121.**

Mais quelque soit l'issue du combat, n'oubliez pas d'ajouter une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure par assaut mené.

65

Istaya est maintenant dehors, sur le ponton :

« J'ai échoué, je n'ai pas su le ramener...

- Tu n'as pas à t'en vouloir, et qui te dit que tu aurais réussi à l'arrêter sans le tuer ? Tu as une nouvelle chance de pouvoir le résonner plus tard... Même moi, je n'ai pas su. »

Ces paroles de sagesse vous vous droit au cœur... Vous vous serrez dans les bras avec Istaya. Les larmes viennent :

« Pleurer n'est pas un mal, dit-elle en pleurant également. Jann, je... je... »

« Hem, hem ! »

C'est Kyp, Kyle et Luke. Vous vous séparez aussitôt de l'étreinte de la Twi'lek :

« Rush s'est enfui. Et je n'ai aucune idée où il compte aller. Annoncez-vous

26

- Il se manifestera bien assez tôt Janndouïr et là, tu pourras essayer de le ramener du bon côté. Répond Kyp
- Ton ami est en vie : c'est le principal. Peut importe ses actions même si elles sont très graves. L'Académie Jedi a été libérée, le plan de Rush a échoué et Dessan est mort. Blessé dans son orgueil, il reviendra probablement pour accomplir sa vengeance. Il est vrai que la Nouvelle République a fait une énorme erreur le concernant et j'en suis moi-même directement responsable : j'ai tué beaucoup d'innocents avec la destruction de la première étoile de la mort. Une chose est sûre, c'est que suite à vos actions, vous êtes consacrés Jedi.
- Comment...
- Oui, ça veut dire que vous avez réussi avec succès la base de la formation Jedi. Et encore plus que les autres, vu ce que vous avez vécu aujourd'hui. » Conclue Luke.
Ne sachant pas vraiment quoi répondre, suite à cela, vous quittez avec Istaya l'entrée du temple Bluetaf pour regagner l'Académie. **Rendez-vous au 308.**

66

A l'aide de la clé que le Jedi vous a donné, vous ouvrez la caisse en duracier. A l'intérieur, se trouve de nombreuses affaires personnelles ainsi que le fameux cristal violet effilé. Conformément au désir du défunt, vous le prenez : vous lui trouverez bientôt une utilisation.
Rush se remet de sa blessure à la tête. Quant à Istaya Sofiné, elle ne se souvient de rien. Juste la mort horrible du militaire par une ombre noire. Vous vous approchez d'elle :
« Je suis désolé, je n'ai pas pu faire autrement. Tu étais sous son contrôle...
- Je ne comprends pas... » Murmure-t-elle
« Laisse tomber... Viens Rush, un héros est mort aujourd'hui. Un Jedi mérite mieux qu'un simple enterrement.
- Mais...
- Ne discute pas ! » Dites-vous fermement.
Après avoir déposé dignement le corps du Jedi au sol et avoir rassemblé le peu d'affaires personnelles, vous brûlez le corps du Jedi ainsi que sa cabane et vous faites en sorte que le feu ne se propage pas. **Rendez-vous au 33.**

67

Rush s'en est sorti avec sa bestiole, mais non sans mal : il a eu une méchante morsure au bras droit qui saigne abondamment. Immédiatement, vous arrachez un morceau de son pantalon, afin de lui faire un garrot. Vous continuez votre progression dans cette sylve abondante et vous tombez sur des herbes que vous reconnaissez aussitôt comme du *Ollock*, herbe désinfectante et favorisant la cicatrisation : elle rentre dans la fabrication de certains médicaments et existent sur de nombreuses planètes. Vous en appliquez sur la plaie à Rush ainsi que sur les vôtres : *regagnez jusqu'à 5 points d'Endurance.*
« Janndouïr, Rush, me recevez-vous ?
- Oui, cinq sur cinq, Istaya. Nous venons d'être attaqué par de sales bestioles. Rush a été blessé mais j'ai pu arrêter les saignements. Toujours rien de votre côté ?
- Non mais si cela continue ainsi, nous devons chacun trouver un abri pour la nuit et dans cette jungle, il est difficile de pouvoir dormir en paix.
- On se tient au courant, Istaya Sofiné. Bon courage.
- Ok, à vous aussi. Faites bien attention. Terminé.
- Terminé. »

Une heure plus tard, Rush s'écrie :

« Eh ! Janndouïr ! Viens voir ça ! »

Vous le rejoignez alors que vous étiez en train de manger un biscuit sec que vous avez pu récupérer dans le vaisseau.

« Regarde ! Il y avait un ancien sentier ici, maintenant recouvert par de la mousse. »

Effectivement, il y a un sentier qui s'enfonce dans la forêt et qui se divise en trois. Reste à savoir quelle direction allez-vous prendre et cela ne dépend que de vous :

Si vous voulez suivre le sentier de gauche, **rendez-vous au 189.**

Si vous voulez suivre celui de droite, **rendez-vous au 128.**

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 30.**

68

Alors que le Gundark tente de vous attraper la jambe avec sa queue, vous réussissez à la trancher nette grâce à votre sabrolaser. Dans un cri horrible, la bête s'enfuit, telle une proie apeurée, à travers les plantes d'eau et fougères des marais. Vous avez triomphé du Gundark ! *Ajoutez une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 178.*

69

Le sol se fait de plus en plus meuble au fur et à mesure que vous progressez ; la végétation est beaucoup moins dense qu'avant le pont suspendu. Les arbres ont laissé place à une flore faite de roseaux, de mousses et autres plantes aquatiques. Vous êtes dans les marais de Yavin IV, une région réputée dangereuse par la présence de nombreux prédateurs. Vous frissonnez de froid mais aussi de peur. Vous ne devez pourtant pas vous laisser abattre. Vous êtes un Jedi ! Tout en faisant attention où vous mettez les pieds, vous progressez à travers les eaux stagnantes et petits îlots du réseau des marais de Yavin IV... **Faites un test de sauvegarde de difficulté -1 pour vous-même.** Si c'est une réussite, **rendez-vous au 246.** Dans le cas contraire, **rendez-vous au 204.**

70

Votre adversaire s'avance vers vous, prêt à vous donner le coup final, mais alors que votre courte vie défile devant vos yeux, le Jedi Noir s'enfonce le sabre dans le ventre :

« Jamais plus, tu ne me contrôleras, Dessan. » dit-il avant de s'effondrer au sol.

Vous courez à lui et vous maintenez sa tête. Le Jedi est encore vivant mais il n'en a plus pour longtemps :

« Ne... laisse jamais... personne dicter tes actes... » Vous hochez la tête mais un flot de sang rouge vermeil coule de sa bouche. Le Jedi condamné s'accroche à vous, s'appuyant sur votre bras. Vous serrez les dents :

« Un cristal... il y a un ... dans le coffre... un cristal d'Adegan pour un sabre... prends-le... La clé... tient... Ne sois... pas triste, *Il n'y a pas de mort ...; il n'y a que la Force ...Adieu...* »

La tête du Jedi tombe en arrière et son corps s'affaisse, mort. Vous ne pouvez empêcher une larme de couler. **Rendez-vous au 66.**

71

Vous arrivez bientôt à l'immense temple des Woolamanders. Vous êtes subjugué par la beauté des ses multiples fresques, statues et bas relief en l'honneur du primate. Il est incroyable que ce temple plusieurs fois millénaire soit encore debout malgré toutes les attaques acharnées du temps. Même la végétation semble avoir du respect pour ce monument : en effet, aucune lierre ou mousse n'a recouvert les murs de cette construction. Le cinquième fanion est là, seule marque actuelle de la civilisation moderne. L'entrée en impose par sa grandeur et ses sculptures immenses. Vous ne pouvez qu'éprouver du respect pour ce joyau d'une époque oubliée, probablement construit avant que le Côté Obscur ne trouve refuge sur cette lune. Il est rassurant de savoir qu'il n'a pas été détruit durant le premier schisme dans la Force. Vous y pénétrez, rassuré par l'aura bienfaisante qui émane de ce sanctuaire. **Rendez-vous au 11.**

72

Soudain, Rush invoque la Force. Des flux d'énergie pure affluent à lui alors qu'il rentre dans une colère décuplée. Votre ancien compagnon vient de faire appel à la Rage : **retranchez 25 points de son Potentiel de Force mais octroyez-le lui une augmentation éphémère d'Habilité de 4 points durant les 2 prochains assauts ainsi qu'un gain permanent de 10 points d'Endurance.** Si cela réduit à 0 son Potentiel de Force, **rendez-vous immédiatement au 200.**

Rush, le Jedi Noir : Habileté : 22

Si vous avez réduit ses points d'Endurance à moins de 5 au cours de ces 2 assauts, **rendez-vous immédiatement au 200.** Si ce n'est pas le cas et si vous êtes toujours en vie, notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et **utilisez la Table de Hasard** pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, faits un nouveau tirage.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.
Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.
Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.
Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.
Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.
Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.
Sur un 9, faites un nouveau tirage.

73

« Le *temps* ! Vous exclamez-vous.

- C'est effectivement la bonne réponse. Je ne vais donc pas te retenir plus longtemps. Tu vas atteindre, en suivant le sentier, deux temples dont le magnifique bâtiment des Woolamanders où la vivacité d'esprit et physique te permettront d'en sortir. Bonne chance. »

Vous vous remettez en route après l'avoir remerciée. *Rendez-vous au 71.*

74

Vous interpellez votre ancien mentor :

« Maître Kyp !

- Qu'est-ce qu'il y a, Janndouür ?

- Je désire aller voir si Rush est dans le temple Bluetaf...

- C'est une possibilité....

- Je désire quand même aller voir.

- Ma foi, je ne peux t'en empêcher mais fais attention à toi Janndouür. »

La Twi'lek intervient :

« Si c'est comme ça, je t'accompagne !

- Non Istaya, je préfère y aller seul. Je n'ai pas envie qu'il t'arrive malheur comme à Lomma !

- Tu n'as pas le droit de me l'interdire, Jann... »

Après un court instant, Kyp déclare :

« Istaya, laisse-le s'il te plaît et viens avec moi. Avec un peu de chance, il est encore à l'Académie.

- Ok...Ok. Je viens avec vous, Maître. Jann, promets-moi d'être prudent.

- Je te le promets »

Alors que qu'ils s'éloignent en direction de la caserne, vous prenez le chemin de terre et bientôt le temple Bluetaf, majestueux vestige de la culture Massassi, se dresse au milieu d'un petit lac. Un ponton, unique moyen d'accès, permet d'en rejoindre l'entrée. A sa gauche, se trouve un X-Wing. Mais pourquoi donc se trouve-t-il là ? Brusquement, trois silhouettes sortent du bâtiment. Vous vous camouflez aussitôt derrière un feuillage. Quelle n'est pas votre surprise lorsque vous reconnaissez Rush, visiblement prisonnier de deux Jedi Noir. A partir de là, tout se déroule très vite : les mains liés, il effectue un salto arrière passant au dessus des deux disciples obscurs puis il appelle à lui, à l'aide de la Force, l'un des sabrolasers de l'un des revenants et s'en sert pour couper ses liens. Après quoi, il prend de vitesse celui qui est encore armé, le décapitant sans autre forme de procès. Le deuxième tente ensuite de le pousser mais il pare facilement l'attaque psychique. Il éteint sa lame avant de tendre la main gauche. Le Jedi Noir est ainsi élevé par dessus le sol, une main à la gorge, tentant vainement de se libérer. Un craquement rapide met un terme à son existence. Le corps sans vie est ensuite projeté dans l'eau par votre ex-compagnon et servira probablement d'encas aux Gundarks des environs. Vous vous rappelez l'un des enseignements que vous avez reçu de la part de Luke :

Aucun pouvoir n'est bon ou mauvais dans l'absolue. Tout dépend de l'utilisation que vous en faites. Cependant, certains vous amènent à être à la frontière entre le Côté Clair et Obscur de la Force : vous pouvez donc la franchir à tout moment. Ne vous laissez jamais emporter par le sentiment de jubilation qu'exerce sur votre esprit l'utilisation de certains pouvoirs : ils vous emmèneront directement vers le Côté Obscur.

Lorsque vous revenez à la réalité, mettant un terme à vos pensées, vous vous apercevez que Rush a disparu. Le vaisseau est toujours là. Il est probablement retourné dans le temple. Vous empruntez le ponton puis vous pénétrez dans le temple pour une ultime confrontation...*Rendez-vous au 54.*

75

Ce pouvoir possède un nom un peu abusif car il ne fait qu'en réalité limiter les dégâts ! Ce pouvoir pourra en effet vous protéger dans certains cas et même vous sauver la vie ! Cependant, un Sith saura que vous êtes là en sentant les perturbations de la Force dû à l'utilisation de ce pouvoir.

A chaque fois que vous utiliserez ce pouvoir, retranchez 25 points de votre total de Force !

Si vous choisissez ce pouvoir, inscrivez Protection sur votre Feuille d'Aventure. **Retournez au 131.**

76

Une clairière avec un fanion portant le numéro 3 se profile bientôt. La pluie a cessé et un magnifique arc-en-ciel joue les intrus dans le ciel de la géante gazeuse. Un homme aux longs cheveux noirs s'y tient au centre et vous le reconnaissez bientôt puisque ce n'est autre que Kyp Durrón :

« Ah Janndouïr ! Je savais que tu ne tarderais pas à venir ici. »

Vous soupirez...

« Janndouïr, il ne faut pas être hâtif. Le chemin de la Lumière est d'autant plus difficile et fastidieux que le Côté Obscur est facile et attirant. Ce n'est pas pour cela qu'il faut le suivre. J'ai eu la chance d'en revenir malgré ce que j'avais fait...

- Excusez-moi Maître...Je...

- Tu n'as pas à t'excuser, simplement être plus serein. Istaya vient de partir. Elle a réussi l'épreuve.

- En quoi consiste-t-elle ?

- Tu te souviens de cette première leçon de combat que je vous ai donné à toi, Rush et Istaya ? Je te propose un nouveau combat amical où tu devras utiliser tout ce que tu as appris depuis.

- Avec notre sabrolaser ? Mais je risque de vous blesser...

- Qui a parlé de sabre laser ? »

Kyp vous lance un long bâton en bois que vous attrapez facilement.

« En garde Janndouïr ! »

Kyp Durrón : Habilité : 20 Endurance : 25

Menez ce combat de façon normale avec la table des coups portés excepté le fait que vous ne combattez pas réellement. A chaque fois, regardez de quel côté la perte de points d'Endurance aurait été la plus importante : son auteur se verra alors perdre l'assaut. Si la perte est identique, considérez l'assaut comme nul.

Si c'est vous qui perdez trois assauts avant Kyp, **rendez-vous au 183.**

Si vous avez la supériorité sur Kyp, **rendez-vous au 293.**

77

Pendant les trois jours qui vont suivre, Istaya Sofiné vous propose à vous et à Rush de vous entraîner au second étage de l'Académie. Vous pouvez accepter, mais sur quoi allez-vous concentrer votre attention ?

Si vous décidez de vous entraîner au combat au Sabre Laser, **rendez-vous au 305.**

Si vous décidez d'essayer d'en savoir plus sur les dangers qui vous attendent durant cette épreuve, si toutefois, vous y voyez un intérêt, **rendez-vous au 24.**

Si vous décidez de vous exercer aux pouvoirs de la Force, **rendez-vous au 113.**

Si, enfin, vous décidez de vous excuser auprès de vos amis, de vous retirer afin de vous mettre en transe et vous préparer du mieux possible, **rendez-vous au 151.**

78

Bien que suffisamment entraîné à l'Académie, vous aurez parfois besoin d'utiliser ce pouvoir afin de parcourir une grande distance relativement longue dans les airs qu'un être normal serait incapable de faire. Par ex, si vous arrivez à un pont totalement effondré devant vous, vous aurez la possibilité de pouvoir atterrir de l'autre côté grâce au pouvoir *Saut*. A l'aide de ce pouvoir, vous pourrez même effectuer des acrobaties afin de surprendre votre ennemi mais attention ce pouvoir a tout de même ses limites. A chaque fois que vous utiliserez ce pouvoir, vous utiliserez plus ou moins votre total de Force ; il vous sera alors précisé combien vous utiliserez de points de Force. **Retournez au 37.**

79

La Twi'lek vous frappe violemment au visage, vous brisant le cou, sous l'effet du choc. Vous vous écroulez sans vie. *Votre aventure est terminée.*

80

Trois jours, c'est le temps qu'il vous faut pour achever votre Sabre Laser. La poignée de celui-ci est de 25 cm soit presque le double des modèles habituels. Il possède une gaine en caoutchouc afin que vous le preniez bien en main. La longueur de la poignée masque en fait une personnalisation : vous y avez, en effet, installé un système permettant d'avoir selon le besoin trois longueurs de lames possibles lui donnant l'aspect au choix d'un long sabre, d'une courte épée ou d'un coutelas. Deux batteries internes y prennent également place pour faire face à la consommation d'énergie que coûte ce système. Un port de rechargement qui s'adapte à votre ceinture permet une plus longue longévité d'autant plus qu'un supraconducteur intégré transfère l'énergie à ces batteries, si bien que votre lame ne consomme en plus de l'énergie, que si elle découpe un matériau quelconque.

Dès que vous allumez votre Sabrolaser pour la première fois, il produit une lame d'énergie pure de longueur d'environ un mètre et d'un pouce de largeur. Sa couleur violette est virtuellement opaque, luisant en pleine lumière et émet une pulsation sonore ; pourtant, le faisceau ne dégage aucune chaleur.

La lame d'un sabre laser n'a aucune masse. C'est pourquoi il est dangereux de la manier sans une formation de Jedi. Même si vous la contrôlez assez bien, plusieurs années de pratique vous seront nécessaire pour en apprendre toutes les subtilités. *Rendez-vous au 229.*

81

Avec un rire sadique, Rush lance son sabrolaser au milieu de votre acrobatie pour tenter de prendre l'avantage. *Retranchez 5 points de son Potentiel de Force puis effectuez un test de sauvegarde de difficulté +1 pour vous-même.* Si c'est un succès, *rendez-vous au 156.* Sinon, *rendez-vous au 34.*

82

Le Gundark, très agile, enroule son appendice autour de vos jambes. Vous trébuchez et vous mordez la poussière. Votre sabrolaser roule et disparaît sous la vase. Vous n'avez plus aucune chance. Lentement, le prédateur vous entraîne, inconscient, dans l'eau. Les Gundarks préfèrent noyer leur proie afin qu'elles fassent bien en raison de leur difficulté à mâcher. *Votre Aventure est terminée.*

83

Kyp vous attend sur le ring de verre. Istaya Sofiné, Rush ainsi que Looma, une autre de vos collègues apprentis Jedi sont déjà là, discutant et attendant votre retour. Une fois que vous êtes là, Maître Durrion vous lance alors à chacun un long morceau de bambou que vous attrapez sans difficulté :

« Nous allons faire aujourd'hui quelques mouvements de base que vous devez contrôler. Nous allons commencer par toi Janndouïr ! En garde ! »

Il s'avance vers vous et vous assène un grand coût de bambou que vous essayez de maîtriser tant bien que mal en mettant votre bâton de travers. Surpris, il vous prend de vitesse en faisant décoller votre bâton dans le airs.

« Bien Janndouïr. Mais tu dois mieux te concentrer. Ta parade était excellente mais tu devais t'attendre à une contre parade. »

Rush décide d'attaquer plutôt que de se défendre mais cela ne lui réussit pas puisqu'il est envoyé au tapis rapidement.

Istaya Sofiné est plus doué que vous car elle enchaîne une technique simple mais efficace : attaque, parade, attaque, parade... mais elle finit par être débordée par les assauts répétés de Kyp.

Looma est certainement la meilleure de vous tous car elle parvient à décoller au dessus de Kyp afin de l'attaquer par derrière. Mais celui-ci avait prévu son coup et l'assène au sol avant qu'elle n'ait pu atterrir.

« Voilà, c'était très bien de votre part. Mais très instinctif. Lorsque vous combattez, vous ne devez faire qu'un avec la Force et prévoir la stratégie de votre adversaire. C'est tout pour aujourd'hui. A demain. »

Rendez-vous au 274.

31

84

Par un décroisement brusque, vous parvenez à faire voler l'arme du Sith. Avant qu'elle n'ait pu tenter de le récupérer, vous lui portez un coup mortel en l'empalant. Par un ultime défi personnel, elle vous aide à enfoncer plus profondément votre sabre dans sa chair avant d'expirer. Vous venez à peine de couper votre sabre avec Istaya qu'un groupe de quatre Stormtroopers fait irruption sur le balcon intérieur de la pièce :

« Mains en l'air, Jedi ! »

Brusquement, une explosion ravage le balcon, et les corps en armures ainsi que des débris de verre sont projetés dans toute la pièce ; vous protégez la Twi'lek de tout votre être : vous perdez 4 points d'Endurance.

Un homme saute par une ouverture du mur partiellement détruit. Il ressemble étrangement à Rush et vous avez une impression de déjà vu en le regardant. Il s'approche de vous :

« Votre amie va bien ? Navré pour l'explosion. Avez-vous aperçu Dessan, le responsable du siège ? Je crois savoir que quelqu'un l'a aperçu près de l'entrée du temple en ruine. Comment fait-on pour y accéder à partir d'ici ?

- Juste par cette porte puis à gauche... Mais attendez, qui êtes vous et que faites-vous ici ?

- Je m'appelle Kyle Katarn : je suis mercenaire Jedi au service de Mon Montha. J'ai un compte à régler avec Dessan et je dois l'arrêter avant qu'il n'arrive à ses fins.

- Un de nos amis a basculé du mauvais côté et a aidé Dessan dans son plan bien qu'il ne soit pas avec lui. Il espère se servir de lui mais il n'est pas assez fort... Je pense que nous pouvons encore le raisonner. Il s'appelle Rush et il est peut être avec Dessan : nous venons avec vous !

- Vous êtes sur que... ? Très bien... Mais Dessan, je me le réserve !

Rendez-vous au 295.

85

Vous avalez les lattes de bois du pont suspendu à une vitesse fulgurante avant que celui-ci ne s'effondre dans l'abîme. Vous avez eu chaud ! *Ajoutez 1 unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure.* Et maintenant, **rendez-vous au 71.**

86

Istaya parvient à se débarrasser de ses agresseurs mais les soldats d'élites avec leurs batteries e-web sont beaucoup plus difficiles à approcher. Tout en vous rapprochant de la Twi'lek, il vous vient une idée : vous pourrez en effet les prendre à revers. Vous en faites part à Istaya qui aussitôt projette une onde de Force pure soufflant les soldats comme des épouvantails face à la tempête. Vous en profitez pour tenter votre attaque mais ceux-ci ont compris votre intention. Ils sortent aussitôt leurs blasters E-11 et tirent dans votre direction. Tentant le tout pour le tout vous foncez droit sur eux. *Utilisez la Table de Hasard et ajoutez 3 au chiffre obtenu si vous décidez d'utiliser l'Accélération (retranchez dans ce cas 10 points de votre Potentiel de Force).* *Si le résultat est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 247. Dans le cas contraire, rendez-vous au 207.*

87

Vous vous souvenez que le pont qui se trouve juste après, en prenant le sentier de droite, a été détruit. Ignorant ce qui s'était passé à ce moment là, il ne vous est pas difficile de trouver une explication à cette boule de feu. Probablement, une épave de chasseur Tie, ou une capsule de sauvetage en flamme, provenant du vaisseau mère Impérial, qui a fauché le pont avant de s'écraser dans le fond du gouffre.

« On va devoir passer par les marais afin de rejoindre le premier pont en espérant que celui-ci n'a pas été détruit. » dites-vous à Istaya tout en continuant de courir.

Vous vous attendez à ce qu'elle vous demande pourquoi mais il n'en est rien.

Vous arrivez à un temple en ruine qui faisait partie du périple alternatif puisque un fanion portant le numéro quatre est encore là. Istaya est prête à pénétrer dans cet ancien sanctuaire mais vous l'arrêtez d'un geste :

« J'ai comme un mauvais présentiment... »

Si vous voulez tenter de sonder le temple à l'aide de la *Sensation*, vous pouvez le faire en **vous rendant au 116.**

Si vous ne voulez pas utiliser ce pouvoir, vous décidez de pénétrer dans le temple tout en restant sur vos gardes.

Rendez-vous dans ce dernier cas au 165.

88

Vous décidez de vous cacher derrière le flanc d'un X-Wing. Vous voyez une silhouette qui s'approche de vous. Vous êtes fait. **Rendez-vous au 236.**

89

Vous pénétrez dans le temple. Imposant de l'extérieur, celui-ci semble assez petit à l'intérieur. Rush se trouve devant un autel de pierre se trouvant au milieu de l'unique pièce.

« Vois-tu Janndouïr, les temples Massassi furent construits sous la direction d'un des plus célèbres seigneurs Sith : Naga Sadow. D'immenses pierres furent apportées ici au sommet de cette colline sous-marine, à une époque où le lac n'existait pas encore. Mais passons outre la culture, mon ami, que viens-tu faire ici ?

- Je viens te ramener dans le droit chemin Rush. Tu n'as pas encore franchi la limite.

- Ah ah ah ! Voyez-vous ça ! Le chevalier Jedi servant la bonne cause, le Côté Clair, venant chercher son ami dans l'ombre ! Tu n'as jamais été mon ami, Jann ! J'ai joué la comédie ! Je me suis servie de toi, de Dessan, et des autres pour parvenir à mes fins : détruire la nouvelle république qui m'a caché que mes parents étaient vivants lors de la bataille de Yavin IV. Oui, ici ! Ils étaient sur la première Etoile de la mort ! Alors qu'ils connaissaient les membres de l'équipage. Ils m'ont trahi ! Et qu'y a-t-il de mieux que de commencer par détruire un de leurs symboles : les Jedi ? Et ce n'est pas toi qui vas m'en empêcher ! Mon pantin, Dessan, a échoué mais je n'ai pas dit mon dernier mot ! Après cela, je m'occuperai de l'escadron Rogue, mes anciens amis ! Tu as eu tort de te mettre en travers de mon chemin, car ce temple décuple mes Forces ! Ah ah ah !

Sur cela, votre ancien ami dégaina son sabrolaser, son visage déformé par la haine :

Rush, le Jedi Noir : Habileté : 18 Endurance : 26 Potentiel de Force : 150.

A chaque assaut, Rush tentera d'utiliser contre vous un pouvoir de la Force; noter à chaque assaut son Endurance et son Potentiel de Force et pour savoir comment il va réagir, *utilisez la Table de Hasard* :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

Notez bien que la règle de la conversion Force Endurance ne s'applique pas ici à Rush. Si ses points de Force viennent à tomber à 0 ou si Endurance descend en dessous de 5, **rendez-vous au 200.**

90

Rush annonce à la sorcière de Dathomir, que les lunes habitables de Yavin sont au nombre de 3 et que ce sont les lunes VIII, XIII et IV. Bon joueur, vous lui annoncez que c'est à lui de choisir. Comme il n'a aucun choix préférentiel, il vous propose de jouer à la courte paille. Pour ce faire, *utilisez la Table de Hasard* :

Si vous faites de 0 à 4, **rendez-vous au 217.**

Si vous faites de 5 à 9, **rendez-vous au 252.**

91

Vous ouvrez les yeux difficilement et vous barbotez dans un liquide visqueux. Vous respirez via un masque qui vous donne l'oxygène nécessaire. Le crash sur Yavin IV, l'enlèvement de Istaya Sofiné, le combat avec le Jedi Noir, Dessan, la fièvre, les événements de ces deux jours vous reviennent. Votre bras ne vous fait plus mal et vous pouvez même le bouger normalement. Votre plaie à la cuisse est cicatrisée malgré ce que vous lui avez fait subir : *ramenez votre total d'Endurance à son maximum.* Un pagne couvre votre sexe par pudeur. Une sonnerie se fait entendre et vous êtes expulsé de la cuve de bacta.

Un droïde médical vous aide à sortir et à vous asseoir. Il vous donne également une serviette afin que vous puissiez vous essuyer :

« Votre plaie à la cuisse s'est finalement cicatrisée mais elle était à un stade d'infection bien avancée. Heureusement que Maître Durrion vous a ramené ici rapidement. Votre fracture au bras est guéri mais je vous demande de bien vouloir y faire attention pendant les dix prochains jours.

- Pas de problème, doc. Et mes amis ?

- Vos amis vont bien : Maître Rush est sorti il y a deux jours. Quant à Maître Istaya Sofiné, elle avait de nombreuses contusions, elle n'est sortie que ce matin.

- Je suis resté combien de temps dans la cuve ?

- Trois jours : votre cas était assez préoccupant.

- Vous avez des...

- Des vêtements ?

Vous acquiescez.

- Des vêtements propres se trouvent dans le placard de la chambre. Je vais vous laissez maintenant : j'ai d'autres patients à voir. Maître Luke et Maître Durrion vous attendent dans la salle du trône du bâtiment principale au troisième étage.

- Merci.

Rendez-vous au 298.

92

Votre adversaire joue la carte de la psychologie :

« Vous n'êtes que des misérables petits vermisseaux que je vais détruire ! Je vous hais tous, vous les Jedi !

- Vous n'êtes pas obligé d'être ainsi. » Réplique Istaya tout en parant un coup.

« Cessez cette folie ! Nous pouvons vous aider ! Ajoutez-vous

- Jamais ! »

Se faisant, elle effectue un saut périlleux au-dessus de vous, bien décidé à vous éliminer. **Effectuez un test de sauvegarde de difficulté +1.** Si c'est un succès, **rendez-vous au 299.** Sinon, **rendez-vous au 286.**

93

Vous y apprenez que 69% de la lune est constitué de terres émergées divisées en 4 continents : Starloft, Swiven, Koos et Wetyin. Le reste est constitué de 6 océans reliés entre eux et une mer intérieure. La lune présente aussi une activité géothermique et sismologique : on trouve ainsi la présence de canyons et de remparts naturels. Les violents orages entretiennent aussi un réseau de marais dans la jungle qui doivent probablement contenir des bêtes pas très amicales.

Concernant le climat, le livre vous apprend qu'il est déterminé par la position de Yavin IV par rapport à la géante gazeuse et son soleil. En effet, si Yavin IV se trouve entre la géante et son soleil, la lune bénéficie de journées ensoleillées et, pendant la nuit, le ciel garde une luminosité crépusculaire, illuminé par la planète Yavin qui renvoie la lumière solaire à la surface de la lune. Quand Yavin se trouve entre le soleil et sa lune, la température chute brutalement, provoquant de violents orages. Heureusement, ils se terminent par des arcs-en-ciel : lorsque Yavin IV émerge de l'ombre de sa planète, les rayons du soleil sont polarisés par les cristaux de glace restés dans les couches supérieures de l'atmosphère du satellite. Les gerbes d'arcs-en-ciel résultantes célèbrent alors la fin de la longue nuit. Cet évènement unique arrive environ une fois par mois standard et empêche toute communications entre la lune et son environnement.

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps. **Rendez-vous au 159.**

94

Vous vous arrêtez un instant pour contempler le ciel de la lune. La géante est omniprésente et attire votre regard. Alors que vous regardez ce spectacle, de multiples points lumineux font des apparitions brèves dans le ciel. Vous avez l'impression que ce sont en réalité des explosions. Vos soupçons se confirment lorsque vous apercevez des boules de feu déferler sur Yavin IV et un chasseur Tie poursuivre une aile X. Des capsules de débarquement ! L'Académie Jedi se fait envahir ! L'une des capsules arrive un peu loin de vous et atterrit dans un fracas intense arrachant arbres et soulevant des tonnes de terres. Allez-vous voir de quoi il retourne ? Si oui, **rendez-vous au 17.** Dans le cas contraire, **allez au 122.**

95

« ...Il n'y a que la *sérénité*.

- Je vois que tu connais assez bien le code mais sauras-tu compléter ce dernier pilier du code : Il n'y a pas de mort ; il n'y a que la...»

Si vous connaissez le mot qui suit, remplacez les lettres du mot qui constitue la réponse par leur numéro de position dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3, etc...). Ajoutez tous les nombres et rendez-vous au paragraphe portant le résultat de cette opération. Si la première phrase du paragraphe contient le mot cherché, c'est que c'est la bonne réponse. Si celui-ci n'a aucun sens, c'est que vous vous êtes trompé. Rendez-vous alors au 187. Si vous n'en avez aucune idée, rendez-vous également au 187.

96

« Je n'ai rien vu venir ! dit Rush à votre attention.

- On ne pouvait pas prévoir. Lui répondez-vous.

- On aurait dû ! Nous n'aurions jamais du nous séparer ! » Crie-t-il en tapant le mur du poing.

Rush est un humain originaire de Corellia comme le célèbre Yan Solo. C'est un homme d'une trentaine d'années qui semble avoir été marqué au fer rouge dans sa jeunesse. Vous ne savez pas ce qu'il a vécu : vous ne le connaissez après tout que depuis une semaine ! Il vous a raconté qu'il avait travaillé dans la rébellion pendant 2 ans au service de la rébellion et de la liberté. Il est très impulsif et vous êtes obligé de le ramener à l'ordre :

« Rush ! Calme-toi ! La colère ne résoudra rien ! Tu n'es qu'un homme !

- Nous devons la retrouver Janndouïr ! Il le faut !

- Nous allons la retrouver Rush, je te le promets. » Lui dites vous en mettant votre main sur son épaule. **Rendez-vous au 185.**

97

Peu de primates sont répertoriés dans cette section, mais il y en un qui attire tout particulièrement votre attention tout simplement pour l'avoir déjà rencontré :

D'après ce livre, le Woolamander est un primate ressemblant à un gros gorille. Il possède un pelage de couleurs majoritaires bleu et blanc, et un visage plutôt triangulaire de couleurs jaune et rouge au milieu duquel on trouve 2 yeux d'un vert persistant. Il a également une longue queue sur laquelle on dénombre 3 sortes de « pompons » de couleurs jaune, bleu et rouge. Ce que vous savez déjà. La partie la plus intéressante du passage est le fait que les Massassi ont construit un temple pour les vénérer, de l'autre côté du canyon, et dont une brève description est donné. Il est mentionné que les ingénieurs de l'époque ont élaboré plusieurs systèmes pour éviter la profanation des trésors du temple, par des personnes indignes d'y pénétrer.

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps, pour continuer à vous préparer pour le safari. **Rendez-vous au 24.**

98

« Je suis désolé mais tu as tort ! Vous dit alors Streen lorsque vous désignez la première pièce. Ce n'est pas celle que j'aurais choisie. Enfin, tu peux encore réussir l'épreuve alternative... » (Ajoutez une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure)

Il désigne alors un morceau de roche au sol qui provient du plafond du temple :

« Tu vois cet énorme caillou, là-bas ? Tu vas le déplacer à l'aide de la Force sans le faire tomber jusqu'ici. Et n'oublie pas ce que Maître Luke t'a appris : essayer ne veut rien dire... »

Vous acquiescez bien que vous sachiez que la tâche ne sera pas facile...

Pour ce faire, utilisez la Table de Hasard. Une fois cela fait, ajoutez au chiffre obtenu 8. Si le résultat ainsi obtenu est inférieur ou égal à votre Habileté, vous aurez réussi ce que Streen vous a demandé. En revanche, si ce même résultat est supérieur, vous aurez alors échoué et vous devrez recommencer. Quelque soit le résultat obtenu, vous devrez à chaque essai, ajouter une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure et retrancher 10 points de votre Potentiel de Force. Si vous en arrivez à utiliser tous vos points de Potentiel de Force, vous serez alors épuisé et vous devrez abandonner le Safari : ce sera alors la fin de votre aventure.

Si malgré cela, vous réussissez l'épreuve, **rendez-vous au 29.**

99

Votre aura est suffisamment forte pour réduire à néant l'attaque de votre adversaire : *regagnez jusqu'à 30 points de Potentiel de Force*. Vous profitez de sa surprise pour l'attaquer.

Jedi Noir : **Habilité :** 21

Continuez le combat en vous octroyant un bonus de +2 lors de votre premier assaut mais n'oubliez pas qu'il est toujours protégé par son armure. Les dommages que vous lui infligerez seront donc divisés par deux, arrondis au supérieur, par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Après 2 assauts, **rendez-vous au 7** pour choisir ce que vous aller faire.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 56**.

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 275**.

100

« Aucun Fambaas ! C'est cela, tous les Fambaas sont vivants.

- Ah et qu'est ce qui te fait dire cela ?

- C'est simple, il y a 1/4 de chaque espèce. Vous avez déclaré que 1/3 des Eopies sont morts ce qui fait 1/12 du troupeau. Le nombre de Banthas morts est le même que le nombre de Dewbacks vivants. Peu importe ce nombre mais on aura toujours après la tempête 1/4 du troupeau en ajoutant le nombre de Banthas et de Dewbacks morts. On a donc $1/4 + 1/12 = 1/3$ du troupeau qui est perdu en comptant ces trois espèces. Le nombre de Fambass est intact et leur proportion est donc de 100%.

- Félicitation Janndouïr ! Tu as résolu l'énigme du fermier de Tatooine. Tu peux y aller. Après cela se trouve un pont suspendu et le temple des Woolamanders. Bonne chance.

- Merci. »

Vous vous remettez en route et vous quittez Kyp et sa clairière. **Rendez-vous au 14**.

101

Le lendemain, vous vous réveillez en pleine forme. Les fauteuils du *Pourfendeur des Etoiles* peuvent en effet se mettre à l'horizontal, vous assurant ainsi une bonne nuit à bord du vaisseau. Rush ainsi que Istaya dorment encore lorsque vous sortez de votre sommeil. Vous vous levez et afin de ne pas les gêner, vous aller dans la salle commune à l'arrière du vaisseau pour prendre votre petit déjeuner. A travers les hublots, vous voyez toujours des étoiles défiler très rapidement : vous aller bientôt sortir de l'hyperespace et il vous faudra retourner s'harnacher dans le siège car la sortie de la vitesse subluminaire est assez brutal. Vous vous régalez d'œufs au bacon lorsque Rush vous rejoint. Il s'installe avec vous et prend, au synthétiseur de nourriture, un bon chocolat chaud avec quatre tartines beurrées avec de la confiture. Peu après, vous vous dirigez vers la cabine de douche afin de vous rafraîchir. Tout le monde est levé lorsque C3PO fait une annonce :

« Votre attention, s'il vous plaît ! Le *Pourfendeur des Etoiles* va sortir de l'hyperespace vers la fin de la matinée. Veuillez, pour votre sécurité, regagner vos sièges et vous attacher lorsque le vaisseau ralentira. Merci de votre compréhension. »

Vous êtes tous installés lorsque le vaisseau sort de l'hyperespace. Cette fois-ci, C3PO s'est bien attaché.

Une immense planète gazeuse orangée apparaît par les hublots de la navette : Yavin ! Entourée d'une douzaine de satellites, Yavin fait toutefois pâle figure à côté du soleil énorme de ce système de la Passe Gordienne aux confins de la bordure extérieure. Parmi ceux-ci se trouvent trois lunes habitables : Yavin VIII, Yavin XIII, et bien sûr Yavin IV sur laquelle vous vous rendez. Ces trois lunes constituent des planètes à elles seules et sont de taille similaire à la planète capitale Coruscant. A des années-lumière dans le lointain, comme suspendu au beau milieu de ce vide gigantesque, tourne la spirale infinie d'une galaxie, qui semble perpétuellement en mouvement. Peu après, le Pourfendeur des Etoiles s'engage dans l'atmosphère dense de Yavin IV. **Rendez-vous au 40**.

102

Les tirs fusent et se logent dans le mur en face. Caché par le mur faisant le coin, vous vous demandez comment vous allez pouvoir vous sortir de cette situation. C'est alors qu'Istaya sort de sa bure une grenade à fragmentation :

« Mais où est ce que tu as déniché cela ? Lui demandez-vous.

- Sur un Stormtrooper, je me suis dit que ça pouvait servir... »

Cette Twi'lek, elle m'étonnera toujours !

« Tiens, je me suis jamais servi de ce genre d'arme... » Dit-elle en vous tendant la grenade...

Comme si vous saviez vous en servir... Enfin, à priori, vous n'avez pas le choix. Vous activez la grenade et vous tournez la molette sur 10 secondes, cela devrait suffire...

Une, deux... Vas-y Janndouïr ! C'est le moment !

Vous vous découvrez prêt à lancer la grenade : **effectuez un test de sauvegarde de difficulté +1**. Si c'est un succès, **rendez-vous au 171**. Sinon, **rendez-vous au 216**.

103

L'Eclair de Rush vous touche de plein fouet : *vous perdez 10 points d'Endurance. Retirez dans le même temps 25 points du Potentiel de Force de Rush* : si cela le réduit à 0 ou moins, **rendez-vous immédiatement au 200**. Pris de convulsions, vous regardez, impuissant, Rush s'approcher de vous avec un rire sadique.

Jann ! Tu dois bouger ! Lève-toi ! Vite !

Faites un test de sauvegarde : si c'est un succès, **rendez-vous au 278**. Sinon, **rendez-vous au 35**.

104

Vous vous présentez à votre voisin :

« Bonjour, je m'appelle Janndouïr et vous ?

- Moi, c'est Rush Lyrus. Vous avez bien un nom tout de même, non ? »

Vous le regardez droit dans les yeux :

« J'ignore qui je suis exactement et c'est l'une des raisons pour lesquelles je vais à l'Académie Jedi. Mon père qui est mort m'est apparu dans un rêve et m'a dit d'y aller.

- C'était un Jedi ? » Vous demande alors Rush.

« Oui et ma mère également. Ils sont morts lors de la guerre civile galactique. Ils m'ont confié à Jettster Dexter, le restaurateur de Coco Town, lorsque j'étais jeune car ils craignaient pour ma vie. C'est pour en savoir plus que j'y vais et je pourrais peut-être alors entrer en contact avec eux.

- Aucun membre de ma famille actuelle ne possède le pouvoir de la Force. Il se trouve que je l'ai découvert par hasard alors je tentais de bouger une lourde caisse. Je lui ai dit « bouge ! » intérieurement et elle s'est déplacé de cinq mètres ! Mes parents étaient étonnés mais aussi très effrayés avec la purge de l'Empire qui avait lieu à l'époque. J'ai été forcé d'inhiber mes pouvoirs. Lorsque mes parents furent tués, je me suis engagé dans la Rébellion. Il y a quelques jours, j'ai été contacté par holonet par Luke Skywalker afin d'aller à l'Académie où je pourrais apprendre à contrôler et développer mes pouvoirs.

- Je me demande quel maître on va avoir...

- C'est sûr que Luke ne peut pas toujours s'occuper de nous et il doit être très pris. J'aimerais bien être avec vous ! Je vous propose que nous nous soutenions mutuellement ! »

Vous vous demandez si finalement, c'est une bonne idée, mais vous déclarez :

« C'est d'accord ! »

Il vous tend alors la main et vous la serrez vigoureusement pour finaliser votre pacte. Ce pacte résistera-t-il aux épreuves qui se présenteront à vous ? Seul l'avenir vous le dira. **Rendez-vous au 198**.

105

Ce pouvoir vous permettra de courir et de réagir plus rapidement pendant un certain laps de temps.

A chaque fois que vous utiliserez ce pouvoir, vous devrez retrancher 10 points de votre total de Force.

Retournez au 37.

106

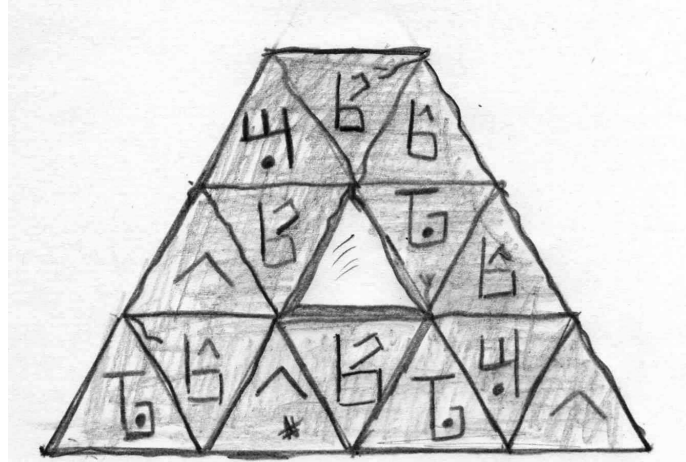
Une onde de Force est bien créée de votre main mais vous avez mal visé... (*Retranchez tout de même 5 points de votre Potentiel de Force*). Les Stormtroopers en profitent pour vous blesser alors que vous n'avez pas de parade. Les traits vous transpercent le bras gauche, vous arrachant un cri de douleur : *vous perdez 6 points d'Endurance*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous remettez en marche vers vos agresseurs. D'un geste précis, vous tranchez le bras de votre premier adversaire, le privant d'arme, avant de l'achever en l'empalant sur votre sabre. Du pouce, vous diminuez la longueur de votre lame, avant de l'envoyer sur le second Stormtroopers à l'aide de la Force. Faites un test de sauvegarde. Si vous réussissez, *rendez-vous au 124*. Sinon, *rendez-vous au 192*.

107

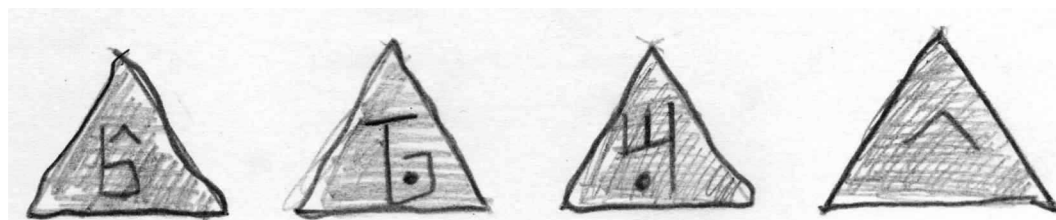
Vous courez aussi vite que possible afin de rallier la prochaine étape de votre périple. Le ciel de Yavin IV s'obscurcit brutalement : une pluie dense et tiède tombe alors sur la jungle de la lune verdoyante, et très vite, l'eau ruisselle sur votre robe d'apprenti Jedi, suite à un surpoids de liquide. La voûte arborée aux milles et une couleurs profite de cette ondée bien méritée... enfin, du point de vue de la flore. Vous avez toujours eu horreur de la pluie ! Mais, ce n'est pas celle-ci qui va vous arrêter et malgré les flaques de boue glissantes, vous ne modérez pas votre allure.

Bientôt, vous apercevez une clairière où se dresse le temple de la Feuille Bleue. Un fanion portant le chiffre 2 vous indique qu'une épreuve doit se dérouler comme vous le savez déjà. Vous y pénétrez par la seule ouverture apparente. Vous enlevez alors votre robe détrempée et vous la jetez au sol. Un homme au regard perdu, s'y tient au milieu de l'unique pièce à deux étages. Vous reconnaissez Streen, l'ermite de Bespin :

« Vous voilà enfin Janndouïr ! Pour cette deuxième épreuve, je vous propose un puzzle. Saurez-vous me dire quelle pièce vient logiquement compléter cet ensemble ? »



Regardez attentivement le puzzle incomplet ci dessus. Une seule des pièces que Streen vous propose complète logiquement l'ensemble. Avec un peu de bon sens, vous devrez trouver la solution sans difficulté. Quand vous penserez avoir trouvé la bonne pièce, rendez-vous alors au numéro associé à la pièce.



Rendez-vous au 98.

Rendez-vous au 12.

Rendez-vous au 226.

Rendez-vous au 186.

108

Vous êtes arrivée à la première intersection. Un maître Jedi attend les candidats au premier relais. Vous reconnaissez Kirana Ti, la jeune femme qui s'occupe de la bibliothèque :

« Voici les deux derniers concurrents au safari. Très bien. Comme vous le savez sans doute, vous devez vous séparer ici afin de pouvoir continuer. Mais seul l'un d'entre-vous aura le droit de choisir. Celui qui sera répondre à cette question pourra prendre le chemin qui lui conviendra. Quant à l'autre, il devra prendre celui qui reste. Vous êtes prêt à m'écouter ? »

Vous hochez tous les deux la tête.

« Voici la question : qui de vous peut me citer les lunes de la géante gazeuse Yavin qui sont habitables ? »

Rush est en train de réfléchir et si vous voulez avoir le choix, il vous faut répondre et vite.

Si vous connaissez la réponse, étant donné que chaque lune porte un numéro, additionnez-les et rendez-vous au paragraphe correspondant à la somme obtenue. Si ce paragraphe n'a pas de suite logique avec celui-ci, c'est que vous vous êtes trompé. Rendez-vous alors au 90. Si vous ne savez pas, rendez-vous également à ce même paragraphe.

109

Le lendemain matin, vous vous réveillez de bonheur, réveillé par un violent orage qui fait rage au dehors du temple. La température a brutalement baissé et vous grelottez de froid. Vous réveillez Rush en le secouant et vous vous contentez encore d'un biscuit sec comme petit déjeuner frugal. Vos provisions sont maigres à l'heure qu'il est, pour ne pas dire épuisée. Après trois bonnes heures, l'orage a cessé : c'est alors que vous repensez à Istaya Sofiné, C3PO et le soldat républicain. Vous vous apprêtez à prendre la radio lorsque la voix du droïde retentit par le haut parleur :

« Mon dieu ! Monsieur ! Comme c'est horrible... »

- C3PO ? Que se passe t-il ?

- Istaya Sofiné, Monsieur... Elle a été enlevée ! Le soldat a été décapité net par une ombre noire et véloce ! Il était animé de la Force, Monsieur. Il a usé de son pouvoir et m'a envoyé valser contre un arbre. Mes circuits ont subi de nombreux dégâts et je suis dans l'incapacité de bouger pour la simple raison qu'il m'a séparé de mes jambes avec son sabre. Heureusement, j'ai pu me traîner jusqu'à la radio et ainsi vous prévenir...

- Istaya Sofiné, s'écrie alors Rush ! Non, ce n'est pas possible... »

Avez-vous rencontré un Judac la veille ? Si oui, ***rendez-vous au 118***. Dans le cas contraire, ***rendez-vous au 96***.

110

Vous avez tôt fait de rejoindre les marais de Yavin IV. Dès que vous pénétrez dans l'eau poisseuse, deux Swamptroopers font leurs apparitions et vous tirent dessus. Votre lame n'a aucun effet dans l'eau à moins de l'activer directement dans de la chair. Vous pariez les coups tant bien que mal. Brusquement, Kyp tend la main et la serre. L'un des soldats est alors soulevé dans les airs et porte les mains au cou comme s'il ne savait plus respirer ; de son autre main, Kyp donne brusquement un geste en avant : le soldat est projeté en arrière sur un arbre Bluetaf. Le second est alors distrait par ce qui vient de se passer et Istaya en profite pour lui décocher un trait mortel : le Swamptrooper tombe en arrière dans une gerbe d'eau avant de remonter et de flotter à la surface de l'eau fétide. Cependant, ceux-ci sont vite remplacés par deux autres qui sortent de nulle part.

Qu'allez-vous faire ?

- Vous servir du pouvoir *Avant* ? Si c'est votre choix, ***rendez-vous au 125***.

- Du pouvoir *Arrière* ? ***Rendez-vous au 49***.

- Ou enfin de lancer votre sabrolaser ? ***Rendez-vous pour ce dernier choix au 303***.

111

Vous progressez entre les multiples espèces de plantes exotiques pendant une bonne dizaine de minutes standard sans dénombrer un seul problème. Votre bras vous fait toujours souffrir et vos plaies commencent à s'infecter. Vous débouchez bientôt sur une petite maisonnette en bois dont le toit est en paille et lianes séchées : vous avez découvert le repère du ravisseur ! Mais il n'y a apparemment pas âme qui y vive pour le moment. Vous avancez prudemment en espérant qu'elle ne soit pas piégée... ***Faites un test de sauvegarde de difficulté -3***. Si vous réussissez, ***rendez-vous au 270***. Dans le cas contraire, ***rendez-vous au 182***.

112

Vous décidez de prendre un sentier qui s'enfonce à nouveau dans la jungle. ***Rendez-vous au 189***.

113

Vous utilisez la deuxième salle de Force au second étage de l'Académie où trois énormes blocs de pierres sont installés çà et là dans celle-ci. Alors que vous venez de commencer, vous repérez un homme au balcon : il ressemble étrangement à Rush mais ce n'est pas lui. Avant que vous ne puissiez l'interpeller, il a déjà disparu. Vous n'insistez pas. Vous usez des pouvoirs *Avant* et *Arrière* pour déplacer les blocs et en très peu de temps, vous finissez par maîtriser leurs utilisations. *A chaque fois, que vous userez de l'un de ces pouvoirs en combat, vous pourrez ajouter +1 au quotient d'attaque.*

Le jour venu, vous vous sentez fin prêt : **rendez-vous au 180.**

114

Peu de temps après, vous arrivez au second pont qui traverse le canyon et qui ne semble pas avoir été détruit. Arrivé juste au bord, Kyp tend la main tout en se concentrant :

« Il n'y a pas l'air d'y avoir de danger immédiat. Je pense que l'on peut traverser sans problèmes. »

Effectivement, vous avez tôt fait d'atteindre l'autre rive sans encombres.

Vous ne tardez pas ensuite à arriver à la bifurcation qui a servi de départ au safari. Vous vous souvenez d'ailleurs que l'un de ces sentiers mène au temple Bluetaf, alors interdit d'accès jusqu'à présent. Souhaitez-vous continuer votre chemin en direction de ce temple ? Si tel est le cas, **rendez-vous au 74.** Sinon, **rendez-vous au 264.**

115

Vous montez dans la navette par une passerelle qui se trouve à droite du vaisseau. A côté du chauffeur, qui salue poliment, vous introduisez votre carte de crédits dans une petite machine, qui en même temps d'être un guichet automatique, sert également de composteur ; aussitôt que vous insérez votre carte, 500 crédits sont débités de votre compte. Une barrière se dégage alors et vous vous asseyez à côté de l'homme barbu que vous avez aperçu sur le quai de l'astroport. L'intérieur de la navette est à dominance de bleu et gris qui la rend très agréable. Les sièges, dans la même teinte que le reste du vaisseau sont très confortables et sont équipés de répulseurs qui donnent l'impression de ne plus subir les effets de l'apesanteur. Vous vous laissez aller dans ces merveilleux fauteuils lorsqu'un droïde doré fait alors son apparition ; ce qui est assez étonnant puisque la plupart des droïdes que vous avez vus sont en aluminium. Celui-ci fait partie de la classe PO d'après ce que vous pouvez en juger :

« Bienvenue à bord du Pourfendeur des Etoiles à destination de Yavin IV et de l'Académie Jedi de maître Luke Skywalker. Je me présente : C3PO, droïde de protocole chargé des relations humains droïdes. Je suis là pour répondre à diverses questions que vous pouvez vous poser. »

C3PO ! Quelle chance ! Vous avez devant vous l'un des deux droïdes les plus célèbres de la galaxie ! Cependant, d'après ce que vous avez entendu dire, C3PO fait beaucoup marcher son synthétiseur vocal... **Rendez-vous au 257.**

116

Vous tendez la main et fermez les yeux. Des nombreuses lignes bleutées partent de tout sens et mènent à de nombreux endroits différents dans l'espace. La Force ! Ces lignes sont en fait des traces de Force, qui caractérisent un être. Ces traces peuvent ainsi montrer un utilisateur de la Force, qu'il soit conscient ou non. Une de ces lignes mènent à une sorte de silhouette faite de la même essence ; vous vous laissez emporter par ces routes virtuelles pour la rejoindre. Alors que vous êtes proche de l'atteindre, une vague d'énergie pure vous ramène à la réalité, en vous projetant violemment au sol.

Et Zut ! Qu'est ce que...

Istaya vous aide à vous relever :

« Il y a quelqu'un dans le temple... Il est... Il est belliqueux. »

En effet, un homme en noir sort du temple. D'une voix étouffée par son masque, il déclare :

« Voyons ce que nous avons là... deux Jedi, comme cela est intéressant. Voilà de quoi me défouler ! »

D'un geste, il fait flotter un long tube métallique qu'il amène dans sa main ; puis d'une simple pression du pouce, deux lames lumineuses apparaissent de part et d'autre du tube.

« Un double sabrolaser... » murmurez-vous avant d'activer votre lame violette.

Votre adversaire acquiesce avec un rire. Istaya allume à son tour sa lame rose.

Il attaque la Twi'lek par surprise qui, du coup, a du mal à faire face. Vous lui portez assistance en bloquant la lame de votre adversaire à l'aide de la votre. Mais il vous pousse brutalement avec une onde de Force. Istaya en profite pour effectuer un décroisement :

« Deux Padawan, voilà ce que je vais tuer aujourd'hui. Ce sera une victoire facile pour moi. »

Combattez le Jedi Noir simultanément :

Jedi Noir : Habileté : 21 Endurance : 30

Ajoutez 14 à votre quotient d'attaque en raison de la présence d'Istaya pour le moment. Cependant, votre ennemi est équipé d'une armure faite d'un matériau résistant aux sabrolasers. Les dommages que vous lui infligerez seront donc divisés par deux, arrondis au supérieur, par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Après 2 assauts, notez l'Endurance de votre adversaire et **rendez-vous immédiatement au 238**.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 56**.

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 275**.

117

« ...Il n'y a que la **connaissance**.

- Bon, voyons si tu connais le troisième principe : Il n'y a pas de passion ; il n'y a que la...»

Si vous connaissez le mot qui suit, remplacez les lettres du mot qui constitue la réponse par leur numéro de position dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3, etc...). Ajoutez tous les nombres et rendez-vous au paragraphe portant le résultat de cette opération. Si la première phrase du paragraphe contient le mot cherché, c'est que c'est la bonne réponse. Si celui-ci n'a aucun sens, c'est que vous vous êtes trompé. Rendez-vous alors au 187. Si vous n'en avez aucune idée, rendez-vous également au 187.

118

« Tu avais raison en disant que nous n'étions pas seul ! dit Rush à votre attention. Et je n'ai rien vu venir !

- On ne pouvait pas prévoir. lui répondez-vous.

- On aurait du ! Nous n'aurions jamais dû nous séparer ! » Crie-t-il en tapant le mur du poing.

Rush est un humain originaire de Corellia comme le célèbre Yan Solo. C'est un homme d'une trentaine d'années qui semble avoir été marqué au fer rouge dans sa jeunesse. Vous ne savez pas ce qu'il a vécu : vous ne le connaissez après tout que depuis une semaine ! Il vous a raconté qu'il avait travaillé dans l'Alliance pendant deux ans au service de la liberté. Il est très impulsif et vous êtes obligé de le ramener à l'ordre :

« Rush ! Calme-toi ! La colère ne résoudra rien ! Tu n'es qu'un homme !

- Nous devons la retrouver Janndouïr ! Il le faut !

- Nous allons la retrouver Rush, je te le promets. » Lui dites vous en mettant votre main sur son épaule. **Rendez-vous au 185**.

119

Vous vous accrochez d'une main à l'épaule du soldat. De l'autre, vous activez votre lame aussi rapidement que vous l'éteignez. Vous croyez entendre un cri de surprise, sorti de la bouche de votre victime, mais celle-ci est déjà morte au moment où vous retombez sans bruit sur le pont. Sans bruits, peut-être, mais pas sans vibrations. Elles ont tôt fait de signaler votre présence aux deux Stormtroopers qui patrouillent dessus. En voyant le cadavre de leur congénère tomber à la renverse, les deux derniers, qui sont sur l'autre extrémité du précipice, participent également à cette situation défavorable, en vous tirant dessus à l'aide de leurs blasters E11. Si vous maîtrisez la *Protection* et que vous désirez vous en servir, notez le numéro de ce paragraphe et **rendez-vous immédiatement au 202**. Sinon, d'un geste rapide, vous tendez la main. **Faites un test de sauvegarde** : si vous réussissez, **rendez-vous au 283**. Sinon, **rendez-vous au 123**.

120

Vous vous rendez compte que l'on sait très peu de choses sur la colonisation de la lune luxuriante. Ce qui est sûr, c'est qu'à l'origine, la jungle de la lune n'existait pas. Ce fut pendant longtemps un caillou nu, en orbite autour de la géante gazeuse. Elle le serait restée sans l'arrivée d'explorateurs Jedi. A l'apogée de leur puissance et pendant la paix galactique, ils entreprirent de faire prospérer la vie. Ils installèrent, sur l'un des continents, un système de contrôle climatique afin de stabiliser le climat.

Mais un jour, pour une raison inconnue, ils furent contraints de confier leur œuvre à des droïdes gardiens afin de protéger leur création. Yavin IV serait restée dans l'oubli si un Seigneur Noir des Sith en fuite ne s'y était pas échoué. En effet, Naga Sadow, après une série de défaites, décida d'établir sur la lune son repère...

Naga Sadow ? Cela vous dit quelque chose... Le temple abandonné avant que Istaya Sofiné ne soit enlevée... Vous continuez votre lecture :

Dans les dernières années de son existence physique, lui et ses disciples Sith commencèrent à construire d'énormes temples dont l'actuelle Académie, puissants points convergents du côté obscur de la Force ; vous frissonnez à la lecture de ce passage ; furieux, amer, avide de vengeance et de plus en plus fou, il utilisa ses pouvoirs Sith pour transformer ses disciples en une espèce nouvelle, race difforme, qu'il baptisa Massassi.

Après sa mort, celles-ci lui survécurent, dégénéralent en bêtes semi intelligentes et sauvages et qui s'intégrèrent peu à peu à l'écosystème de la lune. Un millier d'années s'écoula avant que l'émergence d'un nouvel ordre de Jedi Noirs lui fasse reprendre son importance. L'un de ces adeptes était Exar Kun. En rage contre ses anciens maîtres Jedi, il fut attiré par la Force obscur concentrée dans les temples de Sadow. A cette époque, les Massassi s'étaient multipliés. Cependant, ils leur manquèrent un meneur et Kun vint combler ce vide. Héritant des pouvoirs et du statut de Sadow, Kun fit construire aux Massassi de centaines de nouveaux temples. Il créa même des créatures volantes à deux têtes pour protéger son héritage. Mais lorsque les Jedi retrouvèrent sa trace et organisèrent une attaque contre lui, Kun réalisa que ses jours étaient comptés. Dans une tentative désespérée pour que son esprit survive à son corps physique, il sacrifia la totalité des Massassi.

L'enfer qui en résultat dévasta la surface de Yavin IV ainsi que la plupart de la vie. Mais la vivacité de la végétation reprit le dessus et la lune retrouva sa jungle luxuriante. De nouvelles espèces s'y développèrent et la lune tomba pour la troisième fois dans l'oubli. Le côté obscur refit surface quatre mille ans après avec l'empereur Palpatine. Un groupe de rebelles commença une longue et pénible guérilla contre l'ancien chancelier. Cherchant des planètes sur lesquelles ils pourraient établir des bases, ils envoyèrent le naturaliste Dr'uun Unnh explorer la quatrième lune de Yavin. Son rapport fut favorable : Yavin IV allait de nouveau rentrer dans l'histoire avec la bataille du même nom et la destruction de la première Etoile de la Mort.

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps. *Rendez-vous au 159.*

121

Les coups répétés avec le bras restant de la Bête, donnés de façon aléatoire, vous fauchent bestialement. Votre corps est maintenant en deux parties dont le tronc a volé à plusieurs mètres. Inutile de vous préciser que la vie a quitté votre enveloppe au moment où les griffes de la patte de la Bête se sont enfoncées dans votre chair. *Votre aventure est terminée.*

122

Vous vous mettez à courir afin de rejoindre au plus vite l'Académie. Vous soupçonnez Dessan, être derrière cette invasion. Vous rejoignez bientôt la clairière où flotte encore le sixième fanion : vous arrivez trop tard. Istaya est inconsciente et allongée sur le sol comme si la Force l'avait violemment projetée. Looma est empalé par un sabrolaser de couleur bleue ; la lame est ensuite retirée par son assassin. Quel qu'il soit, il va payer ! Lorsque Looma s'effondre, son visage vous apparaît. Vous n'auriez jamais voulu être là. Tout ce pour quoi vous avez vécu pour en arriver là ! Rush se tient devant vous, un sourire sadique sur son visage déformé par la haine :

« Tu es enfin là, Janndouür ! J'ai eu, comme tu peux le constater, le temps de m'amuser un peu !

- Non... Non.... Tu ne peux pas... bredouillez-vous.

- Je ne peux pas quoi ? Passer du côté Obscur ? Le Côté Clair est si faible. Il n'était pas à hauteur de mes attentes...

- Pourquoi Rush...pourquoi ?

- Le pouvoir. Regarde autour de toi. L'Académie est en train de tomber. Vois la réalité des choses : ce n'est pas ici que nous pouvons développer notre potentiel. Rejoins-moi. Nous pourrions ensemble détruire Dessan et sa pathétique illusion et sa haine ancestrale envers les Jedi. »

N'aimant pas ce que vous allez faire, vous baissez la tête. Vous appuyez ensuite sur le bouton d'activation de votre lame violette.

« Tu es Fou ! Je ne peux te laisser aller plus loin Rush...

- J'avais décidé de t'épargner en souvenir de ce que nous avons vécu. Dommage... »

Rush le Jedi Noir : *Habilité* : 15 *Endurance* : 25

Dès que vous aurez réduit son Endurance à 15 ou moins, **rendez-vous immédiatement au 234**.
Si votre Endurance vient à tomber à 0, **rendez-vous au 275**.

123

Une onde de Force est bien créée de votre main mais vous avez mal visé... (*Retranchez tout de même 5 points de votre Potentiel de Force*). Les Stormtroopers en profitent pour vous blesser alors que vous n'avez pas de parade. Les traits vous transpercent le bras gauche, vous arrachant un cri de douleur : *vous perdez 6 points d'Endurance*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous remettez en marche vers vos agresseurs. D'un geste précis, vous tranchez le bras de votre premier adversaire, le privant d'arme, avant de l'achever en l'empalant sur votre sabre. Du pouce, vous diminuez la longueur de votre lame, avant de l'envoyer sur le second Stormtroopers à l'aide de la Force. **Faites un test de sauvegarde**. Si vous réussissez, **rendez-vous au 124**. Sinon, **rendez-vous au 192**.

124

La lame coupe de part en part, comme de la graisse de Bantha, le torse de votre adversaire qui s'effondre dans un gargouillis robotique. Les deux autres soldats redoublent d'effort. Vous vous approchez d'eux en courant tout en parant leurs traits de E11. Alors que vous êtes au 2/3 du pont, l'un d'eux arrête de tirer et sort une vibrolame. D'un rire robotique, il l'active et s'approche des points d'attaches du pont. Il faut que vous l'empêchiez de couper les lianes qui retiennent le pont de singe ! Mais vous n'arriverez jamais sur lui à temps ! Cependant, vous pouvez tenter de dévier les tirs du premier sur le second... **Faites un test de Sauvegarde de difficulté +1 pour le Stormtrooper à la vibrolame**. S'il réussit, **rendez-vous au 231**. Sinon, **rendez-vous au 271**.

125

Vous tendez la main et vous concentrez la Force au creux de votre paume. *Retranchez 5 points de votre Potentiel de Force*. Puis vous relâchez la pression sur vos deux ennemis, qui aussitôt, sont violemment projetés en arrière. Quelque peu sonnés, les deux Swamptroopers se relèvent pour être réduits au silence par votre mentor. Ne vous attardant pas sur place, vous continuez votre progression dans les marais. **Rendez-vous au 114**.

126

Vous prenez la Twi'lek par les épaules :

« Istaya, je préfère y aller seul. Je n'ai pas envie qu'il t'arrive malheur comme à Lomma !

- Tu n'as rien à m'interdire Jann...

- Je préfère y aller seul ! Je sais que c'est également ton ami mais je préfère tenter de le résonner seul...

- Ok...Ok... Je vais attendre plus loin et je pourrais bloquer sa sortie au cas où... »

Vous la remerciez en l'embrassant sur la joue. **Rendez-vous au 39**.

127

Les liens cèdent avant que vous n'ayez pu atteindre votre but. D'un cri strident, vous chutez, mais en vous accrochant d'une main à la corde ; de l'autre, vous rattrapez votre tube qui s'était décroché de votre ceinture. Lorsque le pont de singe heurte la paroi, vous êtes fortement secoué mais heureusement sans mal. Les bras engourdis, vous remontez progressivement de latte en latte sous le flux de vos ennemis. L'un des tirs vous blesse au bras vous faisant presque lâcher prise : *retranchez 4 points de votre Endurance*. Si vous êtes toujours en vie, vous continuez votre progression en espérant pouvoir vous sortir de cette mauvaise passe. Soudain, les tirs cessent. Vous atteignez le bord du gouffre et Istaya est là, arme au poing encore fumante, prête à tirer en direction du moindre bruit suspect. Vous voyant, elle range son DL 18 et vous aide à remonter. Après avoir repris votre souffle, celle-ci déclare :

« Je crois qu'il va falloir revenir sur nos pas ! »

Vous acquiescez. **Rendez-vous au 52**.

128

Le sentier fait de nombreux détours avant de déboucher sur une paroi rocheuse. Vous ne voyez pas comment évoluer dans cette direction. Vous vous apprêtez à revenir sur vos pas lorsque cinq bestioles ressemblant à des rats géants s'approchent de vous, montrant leurs gueules dégoulinantes de bave.

« Mais avis qu'elles ne sont pas là pour discuter... » Dit Rush.

« Tu crois ? » lui répondez-vous avec un certain sourire.

Stintarils : Habileté : 15 Endurance : 15

Combattez ces Stintarils comme un seul et même adversaire. Leurs griffes acérées leur donne droit un bonus de +5 que vous ajouterez à leur Force d'attaque. Mais comme vous combattez avec Rush, vous avez droit à un bonus de +10 points que vous ajouterez à la votre.

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 239.**

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 297.**

129

Vous vous projetez en l'air, à l'aide de la Force, alors que le missile explose sur la paroi rocheuse : **retranchez 10 points de votre Potentiel de Force.**

Vous atterrissez sur la falaise en effectuant un salto arrière. Istaya vous regarde, bouche bée, visiblement impressionnée par votre performance : elle ne sait pas que c'est la peur qui vous a donné des ailes !

« Je crois qu'il va falloir revenir sur nos pas ! » déclare-t-elle.

Vous acquiescez, trop essoufflé pour parler... **rendez-vous au 52.**

130

« Vous pouvez sortir. Tout va bien !

- Je suis heureux de vous voir Maître ! Mais qu'est-ce qui se passe ici ? Est-ce Dessan qui est derrière tout cela ? Demandez-vous.

- Du calme, une question à la fois... Tu vas bien Istaya ?

- Oui, Maître. Rien de cassé...

- Je suis au courant pour Looma et Rush...

- Rush a basculé de côté Obscur de la Force mais on n'a pas pu le rattraper... répondez-vous.

- Vous êtes au courant ? Cependant - vous ne le savez peut-être pas - mais il a aidé au débarquement de la flotte de Dessan...

- Quoi !?! C'est pas possible... il n'a pas pu faire ça !

- Visiblement, il n'est pas du côté de Dessan non plus, mais je suppose qu'il espère se servir de lui pour nous frapper au coeur... Il le sous-estime et je crains pour lui... Nous avons été surpris et l'Académie était aux mains des Impériaux.

- Etait ?

- Elle vient d'être reprise. Nous avons été prévenu par Luke... Un ancien Jedi devenu Mercenaire a repris le temple. Il est vraiment puissant pour avoir réussi un coup comme celui-là... Kyle Katarn, qu'il s'appelle ! Je l'ai déjà aperçu entre deux portes...

- Nous ne pouvons plus rester là. Il faut que l'on retrouve Rush ! Dites-vous

- Bravo ! C'est comme cela que doit réagir un vrai Jedi ! »

Rendez-vous au 110.

131

Vous avez pu également vous spécialiser dans un pouvoir dit spécial du Côté Clair de la Force. Choisissez-le parmi les quatre ci-dessus. Pour en avoir une description précise, rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous serez renvoyé ici à chaque fois. Dès que vous aurez fait votre choix, **rendez-vous au 48.**

Persuasion : rendez-vous au 137.

Guérison : rendez-vous au 140.

Protection : rendez-vous au 75.

Absorption : rendez-vous au 291.

132

Votre tactique porte ses fruits puisque, voyant que vous vous défendez héroïquement, il s'acharne sur vous. Vous profitez de ce fait de raccourcir votre arme brusquement et vous lui entaillez le poignet : *retranchez 4 points de son total d'Endurance*. Il lâche alors son arme dans un cri de douleur. Vous vous apprêtez à lui donner le coup fatal mais il reprend son arme de sa main gauche et bloque votre lame.

Jedi Noir : *Habileté : 21*

Continuez le combat en vous octroyant un bonus de +4 lors de votre premier assaut mais n'oubliez pas qu'il est toujours protégé par son armure. Les dommages que vous lui infligerez seront donc divisés par deux, arrondis au supérieur, par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Après deux assauts, *rendez-vous immédiatement au 22.*

Si vous êtes vainqueur, *rendez-vous au 56.*

Si votre Endurance est réduite à 0, *rendez-vous au 275.*

133

Vous vous concentrez tant bien que mal en faisant office de récepteur à la Force environnante et vous pénétrez à l'intérieur de l'esprit de la Bête Nocturne (*retranchez 5 points de votre total de Potentiel de Force*). Vous n'y découvrez cependant que des instincts basiques : nourriture et sommeil. Vous vous rendez compte de votre méprise mais trop tard. Le monstre a vite fait de vous attraper et de vous avaler goulûment sans mastication : vous avez satisfait l'un de ses besoins essentiels. ***C'est évidemment la fin de votre aventure.***

134

Après avoir passé la matinée à courir, vous finissez enfin, avec Rush, par localiser C3PO. Une envie de vomir vous prend lorsque vous voyez le cadavre du capitaine en deux morceaux. La chair du malheureux est brûlée et semble avoir été cautérisée instantanément : il a été tué par un sabrolaser. Vous n'avez plus aucun doute sur l'identité de l'agresseur : c'est un Jedi Noir !

Le droïde doré est effectivement mal au point. Il ne reste plus que le tronc - ses jambes étant un peu plus loin. Le mauvais temps de la nuit va vous être utile puisque il y a encore des traces fraîches de lutte. Après avoir donné une sépulture au soldat, Rush décide à l'aide d'une corde en liane improvisée de prendre C3PO en l'attachant dans son dos. Vous prenez les jambes du droïde de la même façon. La traque a commencé...

Rendez-vous au 196.

135

Vos efforts sont récompensés. Vous découvrez en effet une porte de service à moitié cachée par les fougères. Si vous décidez d'y entrer, *rendez-vous au 18*. Si vous préférez de ne pas rester ici, *rendez-vous au 159*.

136

Vous tentez la main et vous concentrez la Force au creux de la paume de celle-ci et vous relâchez le tout (*retranchez 5 points de votre total de Force*). L'onde ainsi produite projette au loin la bête, déracinant quelques arbres au passage. Celle-ci fini par tomber au sol. Effectuant un saut périlleux offensif, vous atterrissez sur le ventre du monstre et vous mettez à nu ses viscères, vous éclaboussant le visage de sang tiède. La Bête Nocturne expire dans un gargouillis répugnant. Vous essuyant, tant bien que mal, avec votre robe, vous vous remettez en route. ***Rendez-vous au 76.***

137

Troubler votre adversaire ou faire diversion, tel est le but de ce pouvoir. A l'aide de celui-ci, vous pourrez convaincre un adversaire selon votre bon vouloir et même peut-être éviter un combat. Mais attention, ce pouvoir ne fonctionne que sur un être doué d'intelligence et il est peu probable que cela ait un effet sur un Sith...

A chaque fois que vous utiliserez ce pouvoir, retranchez 5 points de votre total de Force.

Si vous choisissez ce pouvoir, inscrivez *Persuasion* sur votre Feuille d'Aventure.

Retournez au 131.

138

Vous poussez un cri : la lame de votre adversaire a transpercé votre ventre. Vous tombez à genoux après qu'il ait retiré sa lame. En vous décapitant, il met fin à votre existence. ***Votre aventure se termine ici.***

139

Vous bondissez le plus loin possible mais c'est en battant les jambes dans le vide que vous atterrissez sans douceur sur le filet (*Ajoutez une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure et retranchez 5 points de votre Potentiel de Force*). Après quelques oscillations de celui-ci, vous vous demandez ce que vous allez faire : c'est alors que vous repérez une échelle qui vous permet de remonter et ainsi recommencer...

Pour ce faire, utilisez à nouveau la Table de Hasard. Une fois cela fait, ajoutez au chiffre obtenu 10. Si le résultat ainsi obtenu est inférieur ou égal à votre Habileté, vous aurez réussi et vous pourrez alors continuer. Si ce résultat est supérieur, vous connaîtrez alors le même sort que précédemment : vous devrez alors recommencer et donc retrancher encore une fois 5 points de votre Potentiel de Force ainsi qu'ajouter de nouveau une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure pour votre essai raté. Si vous en arrivez à utiliser tous vos points de Potentiel de Force, vous serez alors épuisé et vous devrez abandonner le Safari : ce sera alors la fin de votre aventure.

Si malgré cela, vous réussissez l'épreuve, ***rendez-vous au 29.***

140

Ce pouvoir vous permettra de vous soigner. Lorsque vous vous servirez de ce pouvoir, vous pourrez *regagner 1 point d'Endurance par tranche de 2 points de Potentiel de Force utilisé*. Vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment même au cours d'un combat. *C'est en effet le seul pouvoir qui est donné de gérer vous-même dans la limite de cinq utilisations par aventure.*

Si vous choisissez ce pouvoir, inscrivez *Guérison* sur votre Feuille d'Aventure.

Retournez au 131.

141

Les deux hommes discutent de choses et d'autres lorsque vous les abordez :

« Bonjour messieurs. Mes respects tout d'abord pour ce que vous faites. Excusez-moi de vous déranger mais est-ce que je peux vous poser une question ? » Demandez-vous timidement ne sachant pas vraiment comment les prendre.

« Vous savez, c'est déjà fait ! » vous répond alors le premier sans cligner des yeux.

Le deuxième des deux gardes commence alors à ricaner à l'entente de cette blague. Confus, vous ne savez quoi dire et votre visage passe alors par toutes les teintes de rouges existantes. Une chose est sûre : vous vous êtes fait avoir comme un débutant. La Twi'lek à votre gauche, ne peut s'empêcher de retenir un rire.

« Tu l'as bien eu ! dit alors celui-ci à l'attention du premier. Regarde-le !

- Je ne me savais pas si génial ! » Répond alors le premier.

Il leur faut 5 bonnes minutes avant qu'ils reprennent leur sérieux :

« Bon, vas-y, qu'est ce que tu veux savoir ?

- Je voulais seulement savoir si vous avez participé à la bataille d'Endor, il y a maintenant 8 ans ? » Demandez-vous un peu gêné.

- La bataille d'Endor ? Mais bien sûr que nous y étions ! Ces petites bestioles ; comment s'appelaient-elles déjà ? - Il se retourne vers son collègue, attendant visiblement de lui, qu'il lui souffle la réponse - ah oui ! C'était des

Ewoks. On a bien failli perdre ! Heureusement que le commando au sol avec le Général Solo a obtenu l'aide de ces indigènes, sans quoi on n'aurait pas pu désactiver le champ de Force de l'Etoile de la Mort !

Alors que l'homme est en train de vous raconter ses faits héroïques, vous ne pouvez vous empêcher de penser s'ils sont vraiment ce qu'ils prétendent être, c'est à dire des héros de la grande guerre.

C'est alors qu'une annonce en basique est faite, précédée d'une petite musique de la compagnie SkySpace, propriétaire de quelques quatre-vingt vaisseaux, faisant des navettes régulières entre Coruscant et pas mal de mondes de la bordure extérieure en évitant toutefois l'espace Hutt, à l'exception de Tatooine, avec qui elle possède un lien privilégiée :

« La navette reliant le système de Yavin et Coruscant va bientôt atterrir. Veuillez, s'il vous plaît, vous éloigner du bord du quai ! Merci de votre compréhension. »

Cette même annonce est suivi de grognements, qui semble être du Wookiee, ainsi que d'une quinzaine de dialectes tous différents.

Le vaisseau est de classe B, classe donnée aux vaisseaux de transports non personnels, A étant donné aux transport de marchandises, C aux véhicules militaires et de combats, D aux croiseurs spatiaux et E aux vaisseaux ne rentrant pas dans les catégories précédentes. Il possède une forme plutôt carrée et derrière lui se trouvent 2 immenses réacteurs ainsi que, de part et d'autre du vaisseau, deux moteurs auxiliaires. Sa ligne fait penser à un speeder auquel on aurait rajouté une capote fait de transparacier, l'un des matériaux les plus résistants connus à ce jour. Lorsqu'il se prépare à atterrir, ses deux moteurs latéraux basculent d'un quart de tours vers le bas, afin de servir de puissants répulseurs : la navette peut ainsi manœuvrer et toucher le sol le mieux possible dans l'Astroport.

« On peut dire qu'il tombe à pique le *Pourfendeur des Etoiles* ! » murmurez-vous en regardant l'inscription sur le côté. La navette s'ouvre dans un jet de vapeur. **Rendez-vous au 115.**

142

La foudre obscure vous touche de plein fouet et vous projette violemment sur un tronc d'arbre. Le Jedi Noir en profite pour en finir avec vous en vous empalant sur l'arbre. Dès qu'il retire sa lame, vous vous écroulez. Au moment où votre corps touche le sol, vous êtes déjà mort. ***Votre aventure est terminée.***

143

Comment pourrait-on décrire ce que vous ressentez en ce moment même ? Une douleur intense dans la tête, tel un forgeron en train de frapper une enclume, serait probablement la meilleure description. Vous vous relevez péniblement. Votre corps est tout endolori et à ce que vous pouvez en juger, vous avez une plaie sur la cuisse gauche qui vous fait boiter, et le bras gauche cassé (*notez que vous avez perdu le tiers de vos points de vos points d'Endurance arrondi à l'inférieur dans l'accident ; les Médipacks que vous pouvez avoir vous permettront tout au plus de récupérer 5 points d'Endurance par Médipacks grâce au bacta qu'ils contiennent*). Tout autour de vous n'est que champ de bataille, ou presque. Des courts-circuits fusent des panneaux de contrôle tandis qu'un siège se détache et est attiré vers le sol. *Le Pourfendeur des Etoiles* s'est retourné et quelle ironie, pour un vaisseau qui porte ce nom, de finir écrasé sur une planète où la jungle est prédominante et la loi du plus fort, la seule en vigueur. Vous regardez autour de vous : Rush et Istaya Sofiné sont toujours inconscients et vous courez vers eux afin de les réanimer. Vous vérifiez leurs pouls respectifs, et que la Force soit louée, ils respirent toujours. Malheureusement, l'un des soldats républicains n'a pas eu cette chance ; son corps est plié dans une posture qu'un homme ne pourrait supporter alors que l'autre reprend conscience tout doucement. La vie du pilote est également passé à trépas : sa ceinture s'est mal détaché et l'a étranglé vous offrant une vision d'horreur dans le cockpit.

Vous ainsi que les trois autres rescapés finissez par dégager une sortie en bricolant la commande de déploiement de la passerelle : une jungle luxuriante, grouillante de vie à en juger les multiples cris de la faune qui l'occupe. Probablement de nombreux dangers en perspective.

« Génial ! » dit alors Rush. Heureusement pour lui, il n'a que des écorchures, quelques traces de brûlure et une cheville tordue. Quant à vous, l'attelle de fortune, ainsi que le garrot au niveau de votre cuisse, empêchent que vous vous mouviez correctement. Cela ne va pas être facile pour rejoindre l'Académie (*Retranchez 1 point de votre Habileté tant que vous n'aurez pas de soins correct*). Istaya Sofiné va bien à part de nombreuses contusions qui l'accablent. Et concernant le soldat de l'ex-rébellion, il n'a aucune blessure sérieuse.

« Si vous ne voyez pas d'objection, je propose en tant que militaire de prendre la direction des opérations. » annonce-t-il alors. Se faisant, il pénètre dans l'épave de ce qui fut jadis, un beau bâtiment, et ressort avec trois fusils blaster ainsi que trois recharges. Il a également déniché deux radios GPS.

« C'est tout ce que j'ai pu trouver. Dit-il en vous regardant vous, Istaya Sofiné et Rush. Yavin IV ne se trouve pas dans la mémoire du GPS. Nous pourrions nous localiser simplement les uns par rapport aux autres. De plus, l'un de nous va devoir se passer d'arme.

- Ce n'est pas nécessaire, Capitaine. » répondez-vous. Vous lui montrez le DL 18 que vous a donné Dexter.

« Nom d'un boulon doré ! s'écrie Rush. Nous avons oublié C3PO ! » Il pénètre à son tour dans l'épave et sort peu après avec le droïde dont l'armure dorée a été froissée à quelques endroits :

« Dieu du ciel ! Qu'allons-nous devenir dans cette jungle ! Maître Luke doit sûrement s'inquiéter ! Malheur de malheur...

- C3PO, tais-toi ! Ou bien, nous te laissons ici, au milieu des créatures féroces !

- Oh ! Vous ne feriez pas ça Monsieur ?

- Mon nom, c'est Rush ! Je te prie de t'en souvenir par la suite. Autrement, je te démonte en multiples pièces détachées qu'un Wookiee ne saurait rassembler ! »

Istaya Sofiné viens alors au secours du droïde doré :

« Mais non, C3PO ! Il ne fera pas ça où il aura à faire à moi ! N'est ce pas Rush ?

- Oui, madame ! » Lui répond Rush, tel un enfant.

Rendez-vous au 10.

144

Rush attire à lui toute la Force, qu'il lui est possible d'emmagasiner, afin de se régénérer : *ramenez à 26, ses points d'Endurance et retranchez 2 points de Potentiel de Force par point d'Endurance récupéré.* Ne tenez pas compte de cela si ses points d'Endurance sont à leur maximum.

Il court vers vous bien décidé à en finir !

Rush, le Jedi Noir : Habileté : 18

Continuez le combat normalement pour les 2 prochains assauts.

Si vous avez réduit ses points d'Endurance à moins de 5 au cours de ces deux assauts, **rendez-vous immédiatement au 200.** Si ce n'est pas le cas et si vous êtes toujours en vie, notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et *utilisez la Table de Hasard* pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous au immédiatement au 58.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8 ou un 9, faites un nouveau tirage.

145

Vous ne tardez pas à arriver au second pont qui traverse le canyon. Une patrouille de cinq Stormtroopers est là pour verrouiller ce point stratégique. Vous vous dissimulez à travers des buissons touffus violets.

« Il semble que nous ne soyons pas les premiers... murmurez-vous à demi caché par les feuilles.

- Il faut passer Jann... Tu peux...

- Et pourquoi faut-il que ce soit moi ? »

Istaya vous regarde alors avec son sourire goguenard et vous n'avez aucun mal à deviner de qui elle tient cette expression, pour connaître vous aussi, comme référent direct, cette personne : Kyp...

« Ok...Ok... Je me dévoue. Bon, puisqu'il faut y aller... »

Vous vous approchez furtivement de votre première victime et vous effectuez un salto avant, prêt à frapper d'un coup mortel...

Faites un test de sauvegarde de difficulté + 1. Si vous réussissez, **rendez-vous au 119.** Sinon, **allez au 235.**

146

Rush s'approche de vous :

« Tu n'as rien de cassé ?

- Non à part mon bras mais cela tu le sais déjà ! Allez ! Aide-moi à me lever ! » Répliquez-vous.

Vous vous approchez ensuite de la dépouille du Judac. Vous examinez sa dentition et vous vous apercevez que les Judac sont herbivores.

« Ses défenses ne sont qu'un moyen de protection, dites-vous à l'attention de Rush. Ce genre de bête n'attaque pas l'homme, sans raisons valables.

- Il s'est peut être senti menacé ? Non ? Rétorque votre interlocuteur.

- Peut être... Mais as-tu vu ses yeux ? Il semblait se mouvoir contre sa volonté.

- Tu crois ? Tu te fais certainement des idées.

- J'ai l'intuition que nous ne sommes pas seuls dans cette jungle... »

Rendez-vous au 30.

147

Ce pouvoir vous donne la possibilité d'interférer sur l'environnement de votre personnage en bougeant vers l'avant des objets ou des ennemis. Par ex si une caisse vous bloque le passage, vous aurez alors la possibilité de la pousser vers l'avant, vous dégagant ainsi la voie. Si vous l'utilisez sur un ennemi, celui-ci sera projeté sur le sol et vous pourrez ainsi l'attaquer. Encore faut-il que l'adversaire ne l'absorbe pas si celui qui est devant vous est un Sith ou un Jedi Noir.

A chaque fois que vous utiliserez ce pouvoir, vous devrez retrancher 5 points de votre total de Force.

Retournez au 37.

148

La rage de la femme s'estompe. Elle est fatiguée et a du mal à reprendre son souffle :

« Je n'ai pas dit mon dernier mot, misérables que vous êtes ! »

Sith : Habileté : 20

Combattez votre adversaire en ajoutant 14 à votre quotient d'attaque du fait de la présence de la Twi'lek à vos côtés mais ne comptabilisez plus les bonus précédemment octroyé à votre adversaire.

Après deux assauts, notez l'Endurance actuel du Sith et **rendez-vous vous au 245.**

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 268.**

Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 230.**

149

Peu de primates sont répertoriés dans cette section, mais il y en un qui attire tout particulièrement votre attention tout simplement pour l'avoir déjà rencontré :

D'après ce livre, le Woolamander est primate ressemblant à un gros gorille. Il possède un pelage de couleurs majoritaires bleu et blanc, et un visage plutôt triangulaire de couleurs jaune et rouge au milieu duquel on trouve deux yeux d'un vert persistant. Il a également une longue queue sur laquelle on dénombre trois sortes de « pompons » de couleurs jaune, bleu et rouge. Ce que vous savez déjà. La partie la plus intéressante du passage est le fait que les Massassi ont construit un temple pour les vénérer, de l'autre côté du canyon, et dont une brève description est donné. Il est mentionné que les ingénieurs de l'époque ont élaboré plusieurs systèmes pour éviter la profanation des trésors du temple, par des personnes indignes d'y pénétrer.

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps. **Rendez-vous au 159.**

150

Vous marchez sur une corde bien camouflée, qui déclenche la chute d'une énorme boule, faite de lianes et bouts de branches pointues entremêlées, que vous ne pouvez éviter. Elle vous heurte de plein fouet à la tempe vous mettant KO (*vous perdez 3 points d'Endurance*). Vous reprenez vos esprits une dizaine de minutes plus tard, la voix de C3PO vous sortant de votre torpeur :

« Monsieur ! Monsieur ! Vous n'avez rien de grave ? Quel dommage que je ne parle que 3 millions de formes de langages différents... J'aurais bien aimé vous soigner... Oh ! Qu'est-il arrivé à votre bras ?

- Il est cassé depuis hier, mon cher ! Dans l'accident ! Répliquez-vous. Allez Rush ! Aide moi ! Ce gars ne va pas s'en tirer eu paradis ! » **Rendez-vous au 20.**

151

Vous repensez à l'apparition de votre mère lors du cours de Kyp sur le Code Jedi. Pourquoi ne sont-ils pas venus avant ? Si vous pouviez entrer en contact avec eux durant tout ce temps, vous vous seriez senti moins seul ! Vous vous allongez et sombrez dans un chagrin profond.

Alors, on est seul et triste...

Qui est là ? Répondez-vous en écho.

Comme si tu ne le savais pas... Ce que tu peux être naïf... Tu as ouvert ton esprit et maintenant je suis là.

Vous le voyez dans une chambre petite à première vue, mais pourtant extraordinairement spacieuse. Le Chistori, duquel émerge une aura oppressante, se tient dans l'embrasure de la porte. Il ne porte aucun vêtement mais avec l'obscurité glacée, vous n'arrivez à distinguer que son visage dont les yeux rouges ressortent.

Ainsi, c'est comme cela que tu représente ton esprit : une simple chambre vide. Ne cherches-tu pas à le modeler différemment ? Au moins, tu as fais des progrès : tu as conscience que je suis là, dans ton esprit.

Que me voulez-vous Dessan ?

Ce que je veux ? Tu le sais déjà. Je veux que tu me rejoignes, pour rétablir le nouvel ordre Sith.

Vous savez très bien que j'y refuse. Quoique que vous disiez, je suis insensible à vos manipulations. C'est mon univers, mon rêve. Vous n'êtes là, que parce ce que je le veux bien.

Une lumière chaude inonde la pièce et le Chistori doit se protéger les yeux avec son bras. Une grande photographie représentant vos parents est apparue sur le mur gauche de votre Moi intérieur signe d'un regain de courage.

Que fais-tu pauvre fou ?

Je vous l'ai déjà dit : vous n'arriverez jamais à me corrompre, comme vous l'avez fait avec Cliss. Je suis comme vous : je possède l'Introjection et je suis insensible à vos agissements. Je modèle mon esprit comme je le souhaite et vous y êtes un intrus. Partez ! Maintenant ! Je ne veux plus vous avoir avec moi !

Voilà qu'il se rebelle ! C'est vrai que je ne pourrais jamais te forcer à me rejoindre par cette voie mais il existe d'autres méthodes plus classiques. Il en faut beaucoup plus pour me chasser.

Je suis déjà parvenu. Je peux recommencer.

Tu ne savais pas ce que tu faisais... De toute façon, tu seras bien obligé de me suivre car je vais revenir très bientôt en chair et en os.

Que voulez-vous dire ?

J'ai trouvé des alliés... Et bientôt, les Jedi ne seront plus ! Tu ne pas avoir besoin de me chasser car je dois partir. Mais on se reverra très bientôt Janndouïr, et plus vite que tu ne le penses.

Et aussi soudain qu'il était apparu, il n'est plus. Vous voilà réveillé, le visage en sueur. Cela fait deux heures que vous avez quittés vos amis. Il est peut-être encore temps de les rejoindre pour vous entraîner.

Si vous décidez de vous entraîner au combat au Sabre Laser, **rendez-vous au 305.**

Si vous décidez d'essayer d'en savoir plus sur les dangers qui vous attendent durant cette épreuve, si toutefois, vous y voyez un intérêt, **rendez-vous au 24.**

Si vous décidez de vous exercer aux pouvoirs de la Force, **rendez-vous au 113.**

152

Cilghal ne fait pas le poids face à votre stratégie et se retrouve submergé par vos coups répétés avant de se retrouver au sol.

« Très bien joué Janndouïr. Tu te bats très bien. C'est incroyable les progrès que tu as fait ! »

Vous l'aidez à se relever (Ajoutez autant d'unité à la case temps que d'assauts menés).

« Après, tu trouveras deux temples dont le magnifique bâtiment des Woolamanders. Bonne chance. »

Vous vous remettez en route après l'avoir remerciée. **Rendez-vous au 287.**

153

« Je crois que vous cherchez votre compagne ? Non ? Ah ah ah ! »

Rush dégainé son blaster et s'apprête à tirer, lorsque d'un geste à distance, l'inconnu le désarme. D'un autre, il le plaque contre le mur du fond en lévitation. Les bras de C3PO gigotent alors qu'il bloqué dans le dos de votre ami. Vos soupçons sont justes : vous avez devant vous un Jedi Noir !

« Effectivement !

- Comment...

- Comment je fais pour lire dans tes pensées ? Grâce à la Force bien sûr ! Je croyais que tu l'avais deviné. Tu n'es pas aussi perspicace que je le croyais. Quant à toi - il se tourne vers Rush toujours prisonnier de sa cage invisible - tu es impulsif et c'est un caractère que j'aime.

- Jamais je n'épouserai le Côté Obscur ! » S'écrie alors Rush

« Le Côté Obscur est si facile et si puissant... Tu finiras par l'adopter et ce jour arrivera bientôt.

- Ne l'écoute pas Rush !

- Crois-tu vraiment que ton ami t'a tout dit sur ses intentions futures ? Ce que vous pouvez être naïfs !

- Qu'avez-vous fait de Istaya ?

- Elle est là ! Allez Istaya ! Montre toi ! »

Istaya entre dans la cabane mais elle n'est pas comme vous l'avez connu : elle a les yeux rouges plein de haine et de colère.

« J'ai le pouvoir d'influer sur les esprits faibles et de les contrôler complètement. C'est comme cela que j'ai pu vivre dans la jungle malgré les nombreux prédateurs. Alors maintenant, jeune idiot, tu as le choix. Soit, tu me laisses partir ou au contraire tu m'affrontes, mais dans ce cas, tu devras d'abord affronter ta jeune amie... Et seul ! »

D'un geste, il étourdit Rush alors que la jeune Twi'lek s'avance vers avec un gourdin, le visage enragé... **Rendez-vous au 233.**

154

Votre adversaire a l'avantage et vous avez peine à contenir ses assauts répétés.

Sith : Habileté : 22

Continuez le combat mais en comptabilisant un malus de -2 au quotient d'attaque.

Après deux assauts, si votre ennemi est toujours vivant, notez son Endurance actuelle et **rendez-vous immédiatement au 205.**

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 243.**

Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 286.**

155

Vous fondez sur le Stormtroopers mais cela ne suffit pas. Le temps que vous soyez à sa portée, il a déjà décoché deux traits : *vous perdez 5 points d'Endurance*. Ne vous souciez pas de vos blessures, sans gravités, vous tranchez le bras de votre adversaire. Il s'effondre, pris de spasmes violents. Vous le laissez là, étant donné qu'il est hors d'état de nuire et vous analysez rapidement la situation : Kyp vient de se défaire de quatre Stormtroopers tandis que Istaya maîtrise son quatrième... Voilà qui fait : l'Académie est de nouveau sous contrôle Jedi ! Interrompant vos pensées, un homme saute d'où vous êtes venu et déboule devant vous en effectuant une roulade. Une fois remis sur pied, sur son visage apparaît un sourire jovial :

« Eh bien, je crois que vous avez reconquis l'Académie. Il y a une bonne nouvelle parmi ce carnage. Dessan est mort : j'ai essayé de le résonner mais en vain, annonce Kyle Katarn

- Vous étiez obligé de l'arrêter... » Répond Kyp

Kyle acquiesce de la tête. Mais vous intervenez aussitôt :

« Dessan, était-il accompagné d'un autre Jedi d'ici ? Rush était-il avec lui ?

- Non, personne ne l'accompagnait... Avez-vous essayé le temple Bluetaf

- C'est cela même » répond Kyp.

« Il est interdit à des élèves de votre niveau en raison de l'aura obscur qui s'en dégage

- Pourquoi perdons-nous du temps en vaine paroles ? Viens Jann ! » Dit alors Istaya.

Kyp est prêt à vous en empêcher mais Kyle le retient du bras :

« Laissez ! Si il existe bien des personnes pour l'empêcher de mal tourner, ce sont bien eux... »
Vous suivez Istaya à travers la Jungle pour tenter d'arracher Rush des griffes du Côté Obscur. **Rendez-vous au 307.**

156

Vous rattrapez de justesse votre acrobatie et vous envoyez choir son sabre d'un contre avec le votre. Vous possédez un avantage certain. Si le lancer de sabre de Rush a réduit son Potentiel de Force à zéro, **rendez-vous immédiatement au 200.**

Les mains tenant fermement la garde de votre arme, vous effectuez un coup puissant capable de mettre fin à la folie de Rush. Ce dernier rappelle son sabre de justesse pour effectuer un contre. Le bras de fer est engagé... **Faites un test de sauvegarde de difficulté -2.** Si c'est un succès, **rendez-vous au 208.** Sinon, **rendez-vous au 249.**

157

Vous créez un cône invisible autour de vous fait d'énergie pure : *retranchez 5 points de votre total de Potentiel de Force.* Agissant comme un trou noir, cette accumulation de Force attire la bête à vous. Quand celle-ci arrive à votre hauteur, gesticulant de tous ses membres, vous allumez votre sabrolaser à la base de son cou et transpercez alors de part en part sa gueule. Vous criez en phase avec la bête et vous relâchez ensuite votre étreinte mortelle. La Bête Nocturne s'effondre sans vie dans la boue. **Rendez-vous au 76.**

158

Plusieurs chapitres composent le livre mais vous n'avez pas le temps de tout consulter puisque Kirana doit fermer : Si vous voulez voir la partie consacrée aux insectes et aux arachnides, **rendez-vous au 220.** Si vous préférez vous intéresser aux primates, **rendez-vous au 97.** Enfin, vous pouvez consulter la partie sur les prédateurs de la jungle de Yavin IV. **Rendez-vous dans ce dernier cas au 237.**
Enfin, si vous quitter dès maintenant la bibliothèque, pour vous préparer autrement pour le safari, **rendez-vous au 24.**

159

Et maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez :
Consulter des livres à la bibliothèque en regagnant le second bâtiment de l'Académie. **Rendez-vous au 263.**
Explorer le temple abandonné derrière le temple principal, **rendez-vous au 57.**
Voir les soldats à la caserne, **rendez-vous dans ce cas au 218.**
Enfin, vous pouvez dès maintenant regagner votre chambre. **Rendez-vous dans ce dernier cas au 223.**

160

Vous êtes heurté de plein fouet par la bête enragée : *vous perdez 3 points d'Endurance.* Rush a pu sauter sur le côté et dégainer son blaster, décochant un trait laser mortel en pleine face de la bête, qui s'effondre sans vie après un dernier grognement. **Rendez-vous au 146.**

161

Avez-vous passé l'épreuve du puzzle ? Si tel est le cas, **rendez-vous au 87.** Sinon, **rendez-vous au 276.**

162

Vous roulez sur le côté. Vous vous relevez promptement et vous profitez de ce moment défavorable pour votre adversaire pour lui porter un coup.

Jedi Noir : Habileté : 21

Continuez le combat en vous octroyant un bonus de +4 lors de votre premier assaut mais n'oubliez pas que votre adversaire est toujours protégé par son armure. Les dommages que vous lui infligerez seront donc divisés par deux, arrondis au supérieur, par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Après deux assauts, **rendez-vous au 7** pour choisir ce que vous aller faire.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 56**.

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 275**.

163

Lorsque vous envoyez le trait mortel, votre ennemi s'écroule tel un pantin de bois auquel on aurait coupé les fils de maintien. Le pseudo silence de la jungle est troublé par des cris stridents mais brefs. Un homme sort des broussailles. Sa bure de Jedi est déchiré et brûlé à de nombreux endroits. Votre mentor Kyp est là et vous a vraisemblablement sorti d'un mauvais pas... **Comptabilisez le nombre d'unités de temps que vous avez sur votre Feuille d'Aventure**. Si ce nombre est inférieur ou égale à 10, **rendez-vous au 38**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au 130**.

164

Vous y apprenez que 69% de la lune est constitué de terres émergées divisées en quatre continents : Starloft, Swiven, Koos et Wetyin. Le reste est constitué de six océans reliés entre eux et une mer intérieure. La lune présente aussi une activité géothermique et sismologique : on trouve ainsi la présence de canyons et de remparts naturels. Les violents orages entretiennent aussi un réseau de marais dans la jungle qui doivent probablement contenir des bêtes pas très amicales.

Concernant le climat, le livre vous apprend qu'il est déterminé par la position de Yavin IV par rapport à la géante gazeuse et son soleil. En effet, si Yavin IV se trouve entre la géante et son soleil, la lune bénéficie de journées ensoleillées et, pendant la nuit, le ciel garde une luminosité crépusculaire, illuminé par la planète Yavin qui renvoie la lumière solaire à la surface de la lune. Quand Yavin se trouve entre le soleil et sa lune, la température chute brutalement, provoquant de violents orages. Heureusement, ils se terminent par des arcs-en-ciel : lorsque Yavin IV émerge de l'ombre de sa planète, les rayons du soleil sont polarisés par les cristaux de glace restés dans les couches supérieures de l'atmosphère du satellite. Les gerbes d'arcs-en-ciel résultantes célèbrent alors la fin de la longue nuit. Cet événement unique arrive environ une fois par mois standard et empêche toute communications entre la lune et son environnement.

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps, pour continuer à vous préparer pour le safari. **Rendez-vous au 24**.

165

Vous vous apprêtez à rentrer dans le temple lorsqu'une vague de Force vous repousse tout les deux au loin. Istaya heurte brutalement une branche et tombe inconsciente sur le sol. Vous avez peine à vous relever, mais vous le faites tout de même pour rejoindre la Twi'lek.

Crotte de Bantha ! Qu'est ce que...

Un homme en noir sort du temple. D'une voix étouffée par son masque, il déclare :

« Voyons ce que nous avons là... deux Jedi, comme cela est intéressant. Voilà de quoi me défouler ! Et en plus, un des deux est hors circuit... Trop facile ! »

Il fond sur vous, bien décidé à vous tuer. D'un geste, vous parez sa première attaque.

Jedi Noir : Habileté : 21 Endurance : 30

Votre ennemi est équipé d'une armure faite d'un matériau résistant aux sabrolasers. Les dommages que vous lui infligerez seront donc divisés par deux, arrondis au supérieur, par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Après deux assauts, notez l'Endurance de votre adversaire et **rendez-vous au 227**.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 56**.

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 275**.

166

La Calamarienne se bat très de façon classique mais vous avez difficulté à gérer ses assauts répétés si bien que vous finissez par vous retrouver au sol pour la troisième fois.

« Je crois que vous l'avez emporté. Dites-vous à l'encontre de Cilghal.

- En effet. Allez, levez-vous. » Se faisant, elle vous tend sa main que vous attraper (Ajoutez autant d'unité à la case temps que d'assauts menés).

« Au cas où vous perdiez cette épreuve il fut décidé que je devais vous poser une énigme. Ecoutez donc bien :

Nul ne me connaît et pourtant

Je vous dévore tous, quoi que vous soyez,

Pierres, plantes, bêtes, forêts, je pourfends,

Et nul ne résiste à mes assauts acharnés.

Qui suis je ? »

Si vous connaissez la réponse à cette énigme, remplacez les lettres du mot qui constitue la réponse par leur numéro de position dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3, etc...). Ajoutez tous les nombres et rendez-vous au paragraphe portant le résultat de cette opération. Si le premier mot du paragraphe est la réponse cherchée, c'est que c'est la bonne réponse. Si celui-ci n'a aucun sens, c'est que vous vous êtes trompé. Rendez-vous dans ce cas au 211. Si vous ne savez pas, rendez-vous également à ce paragraphe.

167

Vous ne parvenez pas à vous raccrocher à une des deux cordes à temps. Istaya tente de ralentir votre chute mais vous êtes hors de sa portée... Lorsque vous vous écrasez sur le sol, vous êtes déjà mort de peur... *C'est la fin de votre aventure.*

168

« Jann... Jann, réveille-toi ! »

Vous ouvrez les yeux et vous découvrez un visage familier rose pâle. Istaya se tient près de vous, les mains à votre bras...

Vous le retirez de son étreinte et celle-ci comprend immédiatement. Vous remarquez alors qu'elle semble gênée : son rose virant légèrement au pourpre...

Vous vous levez tant bien que mal, après la force du choc que vous avez subi.

« Il... Il faut retrouver Rush avant que... avant que ça tourne vraiment mal... » Dites-vous en vous massant le cou.

Le corps de Looma gît sur le sol, tel un pantin de bois déglingué.

« Viens Jann, on s'occupera d'elle plus tard.

- J'aurais dû empêcher ce qui vient d'arriver...

- Tu n'est pas responsable Jann...

- Crois-tu qu'elle va trouver la paix ?

- C'était un Jedi. Elle savait très bien à quelles situations, elle pouvait être confrontée. La Force est parfois cruelle mais c'était son destin. Si tu l'avais sauvée aujourd'hui, elle serait probablement morte d'une autre façon demain. »

D'abord secoué par ce que vient de dire la Twi'lek, vous répondez :

« Tu as sans doute raison... Allons-y ! »

Rendez-vous au 215.

169

Le couloir fait un coude vers la gauche avant de déboucher sur une nouvelle salle :

« Nous voici à présent dans la seconde salle d'entraînement et de méditation. Vous pourrez y venir aussi souvent que vous le désirez en dehors des cours. Il y a aussi pas loin, une salle où vous pourrez vous entraîner avec une sphère de combat : c'est très utile pour apprendre à dévier les tirs de blaster au sabrolaser. »

« Maître Durrion ? Demandez-vous.

- Oui, padawan ?

- Tout à l'heure, avant de venir ici, Maître Cilghal nous a regardé bizarrement moi et Rush. Vous savez pourquoi ?

- Je ne l'avais pas remarqué. Elle a toujours eu un don pour lire dans le cœur des gens. Quand j'ai franchi la barrière, ce fut la première à comprendre. Elle est très perspicace comme Jedi. J'espère que cela répond à votre question. »

Vous hochez la tête pour le rassurer : qu'est ce qu'elle a pu bien comprendre que vous n'avez pas décelé ?

« A présent, je vais vous montrer le réfectoire ainsi que vos chambres. Vous prenez la porte automatique débouchant au dehors au nord. » **Rendez-vous au 267.**

170

Istaya Sofiné s'effondre au sol, inconsciente.

« Tu ne vas pas t'en sortir ainsi jeune fou ! » s'écrie le Jedi Noir en rogne.

« Calmez-vous. Je sens encore du bon en vous. Ne laissez pas le Côté Obscur vous guider. Révoltez-vous !

- Noooooooooonnnnnn ! »

Le Jedi tombe à genoux, les mains sur les tempes :

« Aidez-moi, s'il vous plaît ! Je vous en supplie ! Il va reprendre le contrôle...il m'a forcé à prendre... je ne pourrais pas le combattre à ... Aaaahhhhh ! »

Le Jedi se relève, le visage crispé :

« Croyais-tu pouvoir m'échapper, jeune fou ? Pourquoi tu ne t'es pas soumis auparavant ?

- ...Dessan ? » Demandez-vous avec stupeur.

« Bien sûr ! A qui pensais-tu avoir à faire ? A cette larve que je contrôle ? Il est faible ! Je suis puissant ! C'était un naïf et je n'ai pas eu de mal à le convaincre de lui faire prendre en infusion du *Lotus Noir* ce qui m'a permis de renforcer le contrôle que j'ai eu sur lui. Mais toi, tu es déterminé ! Tu as un potentiel ! Tu as un avenir avec moi mais pas avec cette pathétique larve de Skywalker ! Je pourrais faire de toi le Jedi Noir le plus puissant que la galaxie n'est jamais portée !

- Il me semble que vous connaissez déjà la réponse. Jamais, je vous rejoindrai, vous et le Côté Obscur. Par contre, vous, vous pouvez encore changer... » Annoncez-vous courageusement

« Ah ah ah ah ! Je suis bien au dessus de cela ! Tu as donc choisi l'autre voie ! Alors, en garde pauvre fou ! Prépare-toi à mourir ! »

Le Jedi Noir, tel un pantin, dégaine un sabre laser rouge et simple lame. Votre blaster ne peut rien contre un sabrolaser et votre adversaire compte bien jouer avec vous.

Jedi Noir : Habileté : 12

Menez ce combat de façon normale (selon la règle de combat de blaster) en octroyant à votre adversaire un bonus de +2 (à ajouter à sa Force d'attaque) mais en notant bien que si votre Force d'attaque est supérieure à celle de votre adversaire, vous ne lui ferez aucun dommage. En effet, vous n'aurez qu'esquivé un coup de sabrolaser. Cependant, lui, vous blessera de façon normale : pour déterminer la gravité de la blessure, utilisez la table des coups portés pour blaster.

Après trois assauts, si vous êtes toujours vivant, **rendez-vous immédiatement au 70.**

171

Vous lancez la grenade au niveau des Stormtroopers et vous vous mettez à couvert. Ces derniers tentent de fuir, mais la grenade explose au deuxième rebond, les emportant dans un souffle meurtrier. Avancé prudemment dans le couloir, vous contemplez le carnage de la grenade. Il ne reste plus rien à part quelques morceaux de chair. La structure a résisté bien que les portes et fenêtres ont éclaté sous la déflagration. Vous fuyez cette horreur visuelle et odorante. Le plus gros de l'armée doit être dans le temple principal. C'est pourquoi, vous vous dirigez vers la passerelle qui mène vers le ring de combat. **Rendez-vous au 248.**

172

« Est-ce que ça va ? Avec ce que tu as vécu ces derniers jours, il est normal que tu sois encore sur le choc... J'ai appris que Cliss avait été manipulé par Dessan depuis le début. C'est le troisième élève que j'ai perdu depuis que j'ai créé l'Académie : Ganthoris, Storm et maintenant Cliss.

- Comment l'avez-vous su ? Demandez-vous, un peu troublé que Maître Luke vous tutoie.

- C'est toi.

- Je ne comprends pas...

- Tu me l'as dit dans tes rêves, la semaine dernière. De la même façon que j'ai appris ton existence, alors que j'étais ici, sur Yavin IV et toi sur Coruscant. Et par cette même capacité, tu m'as avoué que Dessan avait pris contact avec toi avant ces derniers événements. Peu de Jedi possèdent cette faculté d'entrer dans l'esprit des gens comme cela et arriver à les mener au sien. Je crois que comme Dessan, tu es douée de cette capacité, très rare, nommée *Introjection*.

- Mais, si je possède réellement ce don, comment ai-je pu vous forcer à entrer au sein de mon esprit, d'autant plus que je n'en ai aucun souvenir ?

- Tu m'as forcé à rien. Tu as juste laissé la porte ouverte et c'est moi qui y ai pénétré dans ton Moi intérieur. D'autant plus, que tu ne le contrôle pas encore complètement. Seulement voilà, tu peux, à l'aide de ce pouvoir, amener les gens à entrer au sein de ton esprit et ainsi les corrompre ou les forcer faire ce que tu veux : les victimes sont persuadés que cela viennent d'eux-mêmes ! C'est ce qui s'est passé avec Cliss. Bien sûr, ce n'est pas si simple. Tous les êtres doués de la Force possèdent une muraille psychique, qui leur permet, de s'immuniser de ce pouvoir, à même titre qu'avec la *Persuasion*. Cependant, cette barrière peut être brisée par certaines drogues comme le *Lotus Noir*. Cliss a certainement fait confiance à Dessan et ne savait sûrement pas ce qu'il faisait en ingérant une infusion de *Lotus Noir*.

- Vous croyez donc, que j'ai choisi de faire entrer Dessan dans mon esprit ?

- Non, je n'ai pas dit cela. Toi et Dessan, étant tout deux, possesseur de cette capacité, êtes reliés l'un à l'autre. Bien que tu ne veuilles pas de ce lien, c'est un peu comme si vous étiez branché sur la même fréquence mais que vous arriviez à émettre sur toutes les ondes possibles. Il ne peut user de l'*Introjection* contre toi, car tu en es toi-même utilisateur. C'est à cause de ce don qu'il a été rejeté par les siens, car ses souffrances étaient ressenties par tous ses proches. Autant que je te raconte toute l'histoire au point où j'en suis : Dessan était encore, il y a un mois, un de mes élèves. C'est un des rares Chistori à être doué pour l'utilisation de la Force. Son enfance malheureuse l'a marqué. Lorsque je l'ai pris sous mon aile, il est resté très renfermé sur lui-même malgré notre accueil. De plus en plus puissant et doué dans son domaine, il est également devenu de plus en plus arrogant et méprisant, allant jusqu'à provoquer les autres élèves. J'aurais dû le prévoir mais je n'ai rien vu venir, comme pour Ganthoris... Il est venu à se quereller avec Harvet Storm, un des seuls camarades mis à part Cliss, avec qui il s'entendait bien. Et ce qui devait arriver, arriva : il y environ trois semaines, nous avons retrouvé le corps de Harvet sur le ring de verre. Nous avons tout de suite pensé à une histoire avec Dessan, qui a mal tournée. Mais il avait déjà disparu avec Cliss dans la jungle. Nous avons organisés des battues mais nous n'avons pas découvert personne, probablement à cause du talent de camouflage de Dessan. Il y a un peu plus de quinze jours, nous avons appris qu'un des X-Wing de la caserne avait été dérobé. Son don lui a permis de rentrer en contact avec les autres élèves, bien qu'il empêche les autres de pénétrer en lui. Il a sûrement corrompu Cliss, en lui faisant croire, que le mieux était de rester sur Yavin IV et il s'est enfuit avec l'X-Wing. Et depuis, je n'ai aucune nouvelle mais j'ai de bonnes raisons de croire qu'il va faire parler de lui prochainement. Mais revenons à l'*Introjection* : je crois que tu es appelé à devenir un maître dans ton domaine et j'espère que moi et Kyp pourrons t'y aider. Cependant, comme ton don se révèle par intermittence et en plus à priori dans tes rêves, je pense qu'à l'heure actuelle, le mieux est d'attendre que tu le découvres et le maîtrise par toi-même. Cependant, tu dois faire extrêmement attention : Dessan voudra sûrement tenter de rentrer de nouveau en contact avec toi.

- Mais, s'il est capable de briser la volonté d'un peu près n'importe qui, mis à part ceux qui possèdent cette muraille, comment se fait-t-il qu'il n'ait pas réussi avec moi ? Je ne suis pas encore entraîné à cela

- Il n'a pas su te corrompre la dernière fois, comme il a pu le faire avec Cliss, car comme Dessan, tu as la faculté de fermer ton esprit. Certes, tu l'as peut-être fais inconsciemment mais tu l'as tout de même éliminé de ton rêve... C'est aussi pour cela que j'ai du mal à entrer en contact avec toi. J'ai fais des recherches sur cette capacité mais je n'ai pratiquement rien trouvé : tout ce que j'en sais, je viens te le dire. Il faudra probablement que j'aille consulter les anciennes archives sur Coruscant mais la plupart ont disparues peu après la guerre des clones. Va maintenant, Kyp t'attends. » **Rendez-vous au 83.**

173

La clairière portant le fanion numéro 3 s'ouvre devant vous. Une épave de capsule se trouve au milieu de la place. Celle-ci est vide et ses occupants ont probablement rejoint le front. C'est que vous croyez jusqu'au moment où un trait de blaster vous force à plonger sur le sol avec Istaya. Vous vous relevez promptement et vous mettez à l'abri derrière la sphère métallique. Une voix se fait entendre de la capsule. La radio !

« Ici, groupe d'intervention numéro 10, nos Forces viennent de s'introduire dans le temple... Quoi... Qu'est-ce... Vite ! Tirez, abattez ce maudit Jedi... Non !

Plus rien, la radio n'émet plus rien. Un Jedi vient de pénétrer dans le temple. Probablement Kyp... Une autre voix sort du moniteur et vous ramène à la réalité.

- Ici l'officier Strick. Rendez-vous Jedi et peut-être que l'Empire vous laissera la vie sauve. Il est vain de combattre. Nous sommes dix et vous n'êtes que deux...

« Merde de Bantha ! Criez-vous. Les Jedi meurent mais ne se rendent pas !

- Mais où est ce que tu as été cherché cela Jann ? Vous demande la Twi'lek.
- J'ne sais pas. J'improvise...
- Dit plutôt que l'on n'a aucune chance ! Si on sort de là, on va se faire se tirer comme des Guistrootk ! »
Strick reprend :
« Très bien, alors mourrez ! A l'assaut ! »
Deux soldats sortent des feuillages, installent leurs batteries e-web et tentent de vous dénicher à coup de blasters d'un rythme soutenu...
« Je prends celui de droite ! » vous crie Istaya.

Stormtrooper : Habileté : 12 Endurance : 10

Combattez l'autre adversaire en suivant la règle de combat au blaster. Comptabilisez un malus de -2 à ajouter à votre Force d'attaque du fait de la différence de vos armes.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 163.**
Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 240**

174

Bien que vous y ayez vécu une vingtaine d'années, il est difficile pour vous de connaître tous les recoins de cette énorme planète urbaine. Une vie entière ne suffirait pas à percer tous les secrets et mystères que recèlent Coruscant. Le Joyau des Mondes du Noyau possède une architecture pour le moins époustouflante, par superpositions : en effet, plutôt que de démolir les anciens édifices pour faire place aux nouveaux, on construit les nouveaux bâtiments au dessus d'anciennes structures déjà existantes. Ainsi, l'histoire de cette planète s'observe par les différentes couches urbaines successives qui peuvent donner des tours hybrides de deux kilomètres de hauteur ! Ces immeubles de Lommite, base essentiel du transparacier évoquent des fusées démesurées qui n'ont jamais quitté leur base de lancement.

Il ne vaut mieux pas avoir le mal de l'air dans cette immense ville car dans l'avenue principale, vous êtes à environ mille mètres du sol ! Depuis que vous êtes petit, vous n'avez cessé de voir évoluer cette planète et, ce qui un jour peut être considéré comme un luxueux logement, peut rapidement se transformer en un sordide réduit ! Dans certains endroits, les déchets industriels Forcent l'évacuation de quartiers entiers. Alors que les environs continuent de s'élever, ces secteurs vides équilibrent un peu l'énorme densité qui peut s'élever à quelques millions de personnes au kilomètre carré ! Mais ce qui est plus préoccupant, c'est que ces quartiers vides sont contrôlés par des gangs de criminels. Au niveau de l'urbanisation, l'expression « ascension sociale » peut être pris au pied de la lettre : plus on est riche, plus on habite en hauteur. Les blocs résidentiels et magnifiques palais accrochés au ciel abritent la population la plus huppée de la société tandis les taudis et squats fleurissent au sol.

La planification urbaine de ce labyrinthe géant est un cauchemar logistique et législatif. En général, si on a de l'argent et le pouvoir, il est possible de construire à peu près n'importe où ; mais les ordinaires et honnêtes citoyens ont un mal fou à obtenir un permis de construire. Cela provoque l'existence de nombreuses combines et pots de vins basés sur le meurtre et la corruption.

De plus, Coruscant connaît, pour pas mal de quartiers, boulevards et artères de la ville, la reconstruction. Dirigé par Wedge Antilles, un général de l'ex-rébellion et ami de Luke Skywalker, les travaux consistent à détruire les anciens bâtiments qui ne sont plus viables.

Malgré cela, Coruscant est une planète vitale : sans sa bureaucratie, ses services d'archives, ses tribunaux et ses innombrables centres administratifs, la majeure partie de la galaxie sombrerait dans une anarchie totale.

Cette Organisation impose évidemment une circulation aérienne dense mais très bien contrôlée. D'immenses systèmes informatiques contrôlent la circulation qui semble être constitués de bancs de poissons exotiques. Les énormes artères entre les tours sont perpétuellement saturées et dans ces conditions de flux incessant, un accident banal pourrait vous donner le vertige ; mais vous vivez avec depuis votre plus jeune âge. Pour prévenir cela, les autorités ont ordonné la création d'immenses tunnels creusés dans les bâtiments pour assurer la fluidité du trafic, et que tous les vaisseaux de transport de Coruscant doivent s'en remettre au contrôle automatique, à part les exceptions légales.

Les Taxis volants sont essentiels au bon fonctionnement de la planète et constituent l'une de ces exceptions : ils sont autorisés à emprunter l'itinéraire le plus rapide quel qu'il soit. Les collisions sont extrêmement rares, car ils

sont entourés d'un champ de Force, formant une bulle de protection répulsive. Mais les déplacements de ces mouches frénétiques donnent le vertige et bon nombre des voyageurs préfèrent que les fenêtres de ces taxis soient opaques. Quelque soit la figure acrobatique qu'effectue le véhicule, le passager est assuré de rester bien en place au moyen de rayons tracteurs embarqués qui clouent le client au siège. Il est évidemment conseillé aux personnes ayant des problèmes cardiaques d'emprunter les transports traditionnels. Vous le savez pour la simple et bonne raison que vous en avez déjà emprunté et que vous allez en prendre un pas plus tard que maintenant. **Rendez-vous au 51.**

175

Vous parvenez à allumer dans la chair de la bête votre sabrolaser. Emettant un cri de douleur, celle-ci relâche son étreinte. A l'aide de la Force vous vous projetez hors de l'eau (*Retranchez 15 points de votre total de Potentiel de Force*) regagnant ainsi la terre. Vous avez échappé à un Gundark, redoutable amphibien de Yavin IV. Reprenant votre souffle, vous vous accordez une courte pose avant de continuer votre périple. *Ajoutez 2 unités à la case temps de votre Feuille d'Aventure et rendez-vous ensuite au 178.*

176

Vous sautez par dessus le muret, suivi de la Twi'lek, et vous amortissez votre chute en effectuant une roulade. Et quelle n'est pas votre surprise en voyant Kyp découdre avec une dizaine de Stormtroopers.

Il ne va pas s'en sortir !

D'autant plus que, l'un des soldats se dirige vers une mitrailleuse laser à répétition...

« Vite, Istaya ! Va l'aider pendant que je m'occupe de cette mitrailleuse ! »

Effectuez un test de sauvegarde de difficulté +1. Si vous décidez d'utiliser l'Accélération, *retranchez 3 au chiffre obtenu mais retranchez 10 points de votre Potentiel de Force.* Si c'est un succès, **rendez-vous au 2.** Sinon, **rendez-vous au 155.**

177

Ayant devancé son geste, vous vous entourez d'une aura invisible : *retranchez 25 points de votre Potentiel de Force.* Malheureusement, vous n'avez jamais vraiment eu l'occasion de tester ce pouvoir. **Faites un test de sauvegarde.** Si c'est un succès, **rendez-vous au 16.** Dans le cas contraire, **rendez-vous au 241.**

178

Une clairière avec un fanion portant le numéro 3 se profile bientôt. La pluie a cessé et un magnifique arc-en-ciel joue les intrus dans le ciel orange de la géante gazeuse. Une odeur océane arrive à votre nez. Vous vous posez des questions à ce fait ce parfum au milieu de la jungle luxuriante mais vous comprenez tout de suite lorsque vous apercevez votre prochaine interlocutrice. Celle-ci possède d'énormes yeux globuleux caractéristiques de son espèce. Vous reconnaissez Cilghal, la Calamarienne dans sa robe bleu détrempée :

« Bienvenue à ce stade du safari, Janndouïr.

- Maître...

- Je ne suis pas ton référant et encore moins Maître Jedi. Appelle-moi simplement Cilghal. Bon... Je suis là pour te défier dans un combat amical.

- Avec notre sabrolaser ? Mais je risque de vous blesser...

- Qui a parlé de sabre laser ? »

Elle vous lance un long bâton en bois que vous attrapez facilement.

« En garde Janndouïr ! »

Cilghal : **Habilité :** 15 **Endurance :** 24

Menez ce combat de façon normale avec la table des coups portés excepté le fait que vous ne combattez pas réellement. A chaque fois, regardez de quel côté la perte de points d'Endurance aurait été la plus importante. Celui-ci se verra alors perdre l'assaut. Si la perte est identique, considérez l'assaut comme nul.

Si c'est vous qui perdez trois assauts avant Cilghal, **rendez-vous au 166.**

Si vous avez la supériorité sur elle, **rendez-vous au 152.**

179

Vous pénétrez dans un couloir sombre et humide qui tourne en angle droit vers la droite puis débouche sur une salle éclairée par de nombreuses torches. D'étranges symboles de grande taille sont gravés sur les murs, et sur des dalles au sol, que l'on peut apparemment bouger. Une porte métallique se trouve en face, de l'autre côté de la salle. Allez-vous pousser vos investigations ? **Rendez-vous dans ce cas au 219.** Ou au contraire, quitter les lieux, **rendez-vous dans ce dernier cas au 159.**

180

Vous y voilà enfin. Le safari va bientôt débuter. **Sur la page qui suit, vous trouverez un plan couvrant le domaine de l'épreuve. Notez la page sur votre Feuille d'Aventure afin de vous y rendre lorsque vous le souhaiterez.** Vous apprenez que Luke est parti pour une affaire urgente et qu'il ne pourra superviser l'épreuve. Rush, Istaya Sofiné ainsi qu'une dizaine d'autres sont au départ. Kyp vous explique que vous devez partir par équipe de deux et qu'à la première intersection, vous devrez vous séparer. Rush vous propose alors de concourir avec lui :

« C'est moi qui vais gagner ! vous dit-il.

- Tu peux rêver là dessus tête de Bantha ! » répliquez-vous.

Vous partez les derniers après Istaya Sofiné et Looma. L'aventure commence ! **Rendez-vous au 108.**

181

Votre adversaire recule brusquement en faisant un salto arrière. Il tend alors la main gauche et un éclair fait de Force pure surgit de celle-ci. **Faites un test de sauvegarde de difficulté -1 pour vous-même.** Si c'est un succès, **rendez-vous au 284.** Sinon, **rendez-vous au 142.** Si vous maîtrisez l'*Absorption*, **rendez-vous immédiatement au 177.**

182

Une trappe se dérobe brusquement sous vos pieds. Cela ne serait pas grave s'il n'y avait rien, mais une multitude de pieux en bois bien taillés sont disposés de façon régulière au fond de ce trou. C'est en vous empalant brutalement sur l'un d'eux que vous mettez un terme à votre épopée. **Votre aventure est terminée.**

183

Vous bondissez vers Kyp dans un ultime assaut en tentant de porter un coup direct mais celui-ci contre sans aucune difficulté votre coup avant de vous faire basculer au sol.

« Je crois que j'ai gagné. dis alors Kyp avec un sourire goguenard.

- Il me semble que oui ! » dites-vous en vous frottant l'arrière du crâne.

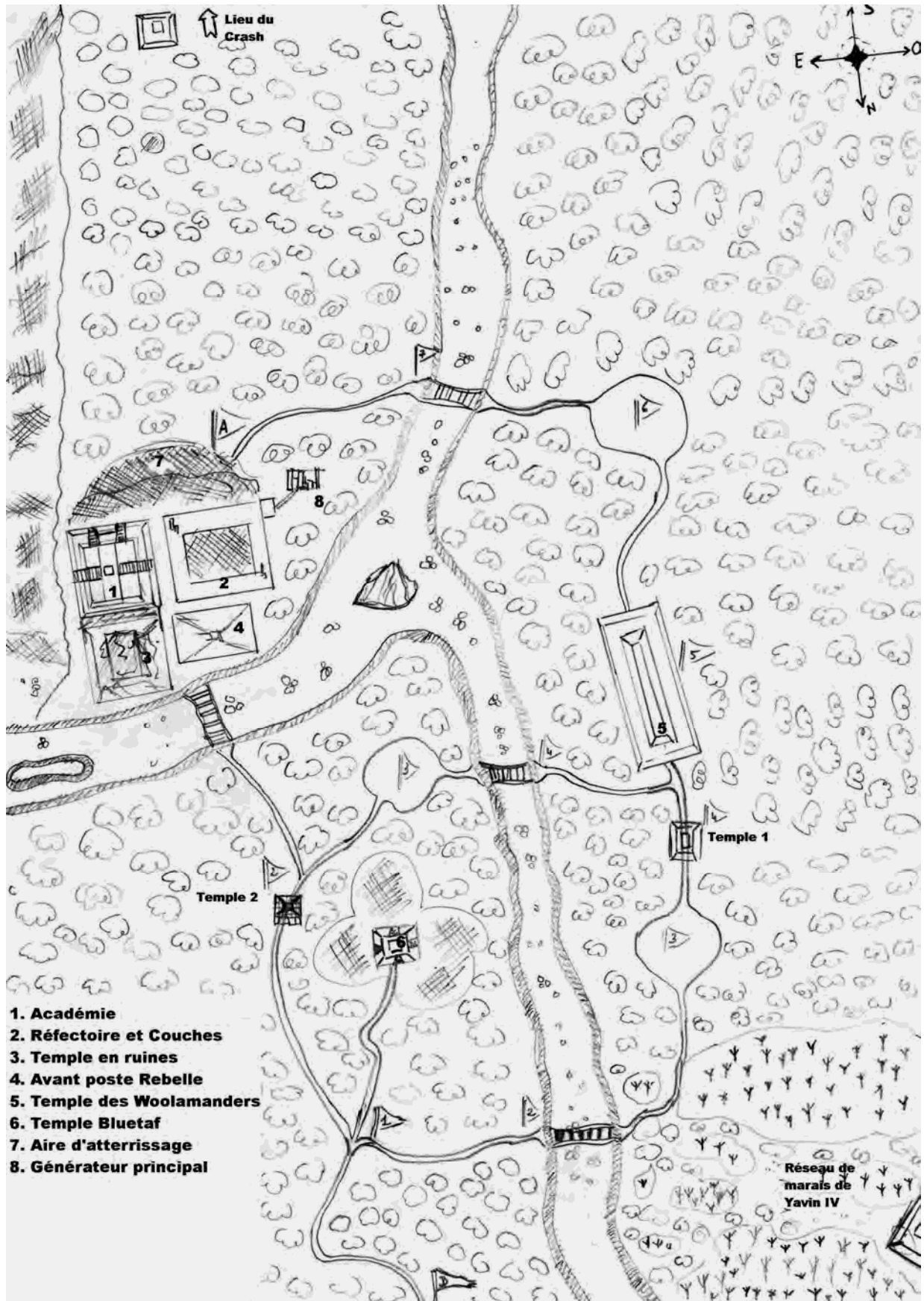
Kyp vous aide à vous relever : *ajoutez autant d'unité à la case temps que d'assauts menés.*

« Bon, je crois qu'il faut trouver autre chose... Ah ! Je sais. Lorsque j'étais prisonnier des mines de Kessel, un fermier m'avait posé une énigme où l'enjeu était le repas d'une journée entière. Celui-ci, bien grassouillet ne s'attendait pas à ce que je réponde correctement. Es-tu prêt à l'entendre ?

- Je vous écoute.

- Un fermier de Tatooine possède en proportion égale des Banthas, des Dewbacks, des Eopies et des Fambaas. Lors d'une tempête de sable violente, 1/3 de son troupeau meurt. Sachant que 1/3 des Eopies sont morts et qu'il y a autant de Dewbacks vivants que de Banthas morts, quelle proportion de Fambaas a survécu à ton avis ? »

Si vous trouvez la réponse, traduisez cette proportion en pourcentage et rendez-vous au paragraphe correspondant (le nombre trouvé doit être un entier). Si ce paragraphe n'est pas la suite logiquement attendue, c'est que vous vous êtes trompé. Rendez-vous alors au 221. Si vous n'avez aucune idée comment résoudre le problème, rendez-vous également au 221.



- 1. Académie
- 2. Réfectoire et Couches
- 3. Temple en ruines
- 4. Avant poste Rebelle
- 5. Temple des Woolamanders
- 6. Temple Bluetaf
- 7. Aire d'atterrissage
- 8. Générateur principal

Paragraphe 180 - Plan du Safari de Yavin IV

184

Vous vous approchez du grand insecte. Celui-ci n'est pas apeuré, au contraire, il virevolte autour de vous.

« Jann, non ! Eloigne de ce papillon ! Il est très dangereux... »

Trop tard, vous ne l'entendez plus. Elle court vers vous pour tenter de vous extraire de l'influence de ce papillon mais vous la poussez violemment contre un tronc d'arbre où elle s'effondre inconsciente.

Vous avez devant vous un Ikaria, rare individu du monde des insectes, à pouvoir contrôler la Force. A l'aide de celle-ci, il est capable de contrôler des individus faibles et les rend ainsi totalement fou. C'est ce qui vient de se passer ici. Que se passera-t-il pour vous ? Nul ne le sait, puisque personne, à ce jour, n'a réussi à se soustraire à l'influence de l'Ikaria. Il est probable que vous servirez de nid et de nourriture aux nombreuses larves que l'Ikaria pondra au sein de votre corps après vous avoir paralysé à l'aide de son parfum envoûtant... Vous n'avez pas encore fait qu'un avec la Force mais cela ne saurait tarder... ***Votre aventure est terminée.***

185

Vous vous mettez en route rapidement avec le peu de matériel que vous avez. Le sol est détrempé avec l'orage mais pour vous remonter un peu le moral, de superbes gerbes d'arcs-en-ciel ornent le ciel du satellite naturel de la géante orangée. Ces gerbes de couleurs résultent de la polarisation de la lumière provoquée par les cristaux de glace en suspension dans la haute atmosphère. Lorsque la géante rouge éclipse la lune du soleil, la brusque chute de la température provoque l'apparition de ces fameux cristaux de glace et de la violente tempête que vous avez connu la nuit dernière. Ce climat particulier fait que seule la végétation tropicale ait sa place ici et entretient un immense réseau de marais.

Votre bras vous fait encore atrocement souffrir et voilà que vous êtes obligé de faire un sprint pour retrouver C3PO. L'attelle que vous pu vous fabriquer soutient heureusement votre bras. Le GPS, vous permet de le localiser ; une chance que le ravisseur n'ait pas détruit celui de l'autre groupe...

Rendez-vous au 134.

186

« Je suis désolé mais tu as tort ! Vous dit alors Streen lorsque vous désignez la quatrième pièce. Ce n'est pas celle que j'aurais choisie. Enfin, tu peux encore réussir l'épreuve alternative... » (*Ajoutez une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure*)

Il désigne alors un morceau de roche au sol qui provient du plafond du temple :

« Tu vois cet énorme caillou, là-bas ? Tu vas le déplacer à l'aide de la Force sans le faire tomber jusqu'ici. Et n'oublie pas ce que Maître Luke t'a appris : essayer ne veut rien dire... »

Vous acquiescez bien que vous savez que la tâche ne sera pas facile...

Pour ce faire, utilisez la Table de Hasard. Une fois cela fait, ajoutez au chiffre obtenu 8. Si le résultat ainsi obtenu est inférieur ou égal à votre Habileté, vous aurez alors réussi ce que Streen vous a demandé. En revanche, si ce même résultat est supérieur, vous aurez alors échoué et vous devrez alors recommencer. Quelque soit le résultat obtenu, vous devrez à chaque essai, ajouter une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure et retrancher 10 points de votre Potentiel de Force. Si vous en arrivez à utiliser tous vos points de Potentiel de Force, vous serez alors épuisé et vous devrez abandonner le Safari : ce sera alors la fin de votre aventure.

Si malgré cela, vous réussissez l'épreuve, ***rendez-vous au 29.***

187

Vous avouez votre ignorance à la jeune femme.

« Comme c'est dommage ! Bon, ce n'est pas grave. Je suis cependant contrainte de te retenir ici pendant quelques temps. » *Ajoutez 2 unités à la case temps de votre Feuille d'Aventure.*

Après que la Jedi vous ait rappelé les fondements du code, elle vous autorise à reprendre votre périple. ***Rendez-vous au 71.***

188

Vous visez la face de la bête et vous décochez un trait laser. Comme si elle lisait dans vos pensées, le Judac évite le tir et vous heurte à nouveau, vous transperçant de ses défenses et vous piétinant violemment sans autre forme de procès. La dernière chose que vous entendez, c'est le craquement de vos propres os. ***Votre aventure est terminée.***

189

Le chemin s'enfonce dans les bois profonds de la jungle de Yavin. La lumière de la géante rouge a même du mal à passer à travers cette voûte de branches, feuilles et lianes entremêlées. Soudain, une ombre surgit des feuillages et s'arrête devant vous. Ses yeux rouges semblent démesurés par rapport au reste de sa gueule, d'où coule de la bave, et imposent une certaine intimidation. De part et d'autre de son museau émergent deux grosses défenses en ivoire, armes naturelles qui peuvent transpercer n'importe quelle chair qu'elle soit recouverte d'écailles ou non. Vous avez en face de vous un *Judac*, sorte de gros sanglier de Yavin, et qui s'appête à charger ! ***Faites un test de Sauvegarde de difficulté +1.*** Si vous réussissez, ***rendez-vous au 23.*** Si vous échouez, ***rendez-vous au 160.***

190

De manière similaire au pouvoir *Avant*, ce pouvoir vous donne la possibilité d'interférer sur l'environnement de votre personnage en bougeant cette fois-ci vers vous des objets ou des ennemis. Par exemple, si vous voulez déloger une pierre de son orifice afin de pouvoir monter dessus, vous ferez appel au pouvoir *Arrière*. Si vous l'utilisez sur un ennemi, vous pourrez l'amener vers vous et ainsi l'empaler sur votre sabre laser ou tout simplement pour le déstabiliser et ainsi pouvoir l'attaquer. Encore faut-il que l'adversaire ne l'absorbe pas si celui qui est devant vous est un Sith ou un Jedi Noir.

A chaque fois que vous utiliserez ce pouvoir, vous devrez retrancher 5 points de votre total de Force.

Retournez au 37.

191

Les Stintarils poussent des gémissements et des gargouillis étranges lorsque vous mettez fin à leur existence. Vous passez le sas de la cuisine avant de vous retrouver dans le réfectoire où les tables et chaises ont été mises sans dessus dessous. Dans ce bazar, vous trouvez un peu de bacta dans l'armoire à pharmacie, que vous étalez sur vos plaies : ***regagnez jusqu'à 4 points d'Endurance.*** Vous sortez dans le hall et vous constatez que le couloir en direction du temple est condamné ; l'ascenseur pour monter à l'étage supérieur est hors service. Heureusement, l'escalier en colimaçon est toujours debout. Tout en étant sur vos gardes, vous l'empruntez... ***Faites un test de sauvegarde de difficulté -2.*** Si c'est un succès, ***rendez-vous au 288.*** Sinon, ***rendez-vous au 273.***

192

Votre lame tranche le bras de votre adversaire : son blaster tombe, mais s'active en touchant le sol et décoche un trait qui vous blesse à l'épaule : ***vous perdez 4 points d'Endurance.*** Si vous êtes toujours en vie, la lame revient à vous, avec laquelle vous achevez votre adversaire d'un coup en bief. Les deux autres soldats redoublent d'effort. Vous vous approchez d'eux en courant tout en parant leurs traits de E11. Alors que vous êtes au 2/3 du pont, l'un d'eux arrête de tirer et sort une vibrolame. D'un rire robotique, il l'active et s'approche des points d'attaches du pont. Il faut que vous l'empêchiez de couper les lianes qui retiennent le pont de singe ! Mais vous n'arriverez jamais sur lui à temps !

Cependant, vous pouvez tenter de dévier les tirs du premier sur le second... ***Faites un test de Sauvegarde de difficulté -1 pour le Stormtrooper à la vibrolame.*** S'il réussit, ***rendez-vous au 231.*** Sinon, ***rendez-vous au 271.***

193

Au rez-de-chaussée, après que vous ayez descendu un escalier en colimaçon, se trouve un réfectoire immense à moitié vide où vous rejoignez Rush et Istaya Sofiné. Celui-ci a été conçu à l'origine pour accueillir toute la Rébellion durant les jours sombres. Sur trois étages, se trouvent ensuite de nombreuses chambres individuelles pour vous et tous les autres. Vous pouvez y trouver également le Centre Médical où vous avez été soigné ainsi

que la Bibliothèque Jedi gérée par Kirana Ti, une sorcière de Dathomir, où quelques archives et holocrons Jedi sont stockés, faute de mieux. Et maintenant, que faites-vous ?

Si vous voulez explorer le temple abandonné, **rendez-vous au 57**.

Si vous voulez consulter les ouvrages de la Bibliothèque, **rendez-vous au 263**.

Si vous voulez voir les soldats à la caserne, **rendez-vous au 218**.

Si vous préférez regagner votre chambre, **rendez-vous au 223**.

194

Rassemblant une quantité d'énergie pure autour de vous, vous bondissez tel un Guistroot, animal capable de sauter cent fois plus loin que sa longueur longitudinale (*ajoutez une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure*). Malgré une roulade, ce n'est pas sans mal que vous atterrissez de l'autre côté du pont de Woolamander : *retranchez 5 points de votre total d'Endurance. Retranchez également 10 points de votre Potentiel de Force*.

Boitant un peu de la jambe gauche, vous continuez votre périple. **Rendez-vous au 69**.

195

Par un décroisement brusque, le disciple de Dessan parvient à faire voler votre sabre. C'est en tentant de le récupérer qu'elle vous porte le coup mortel en enfonçant profondément sa lame dans votre chair. Votre ultime pensée va à Istaya, qui n'a maintenant aucune chance. **Votre aventure est terminée**.

196

Les traces disparaissent au niveau d'un embranchement à deux voies, comme si que celui qui a enlevé Istaya Sofiné avait le Côté Obscur avec lui. Il a sûrement parsemé des pièges un peu partout et vous devrez redoubler de vigilance. Et il n'est facile de se repérer dans cette jungle d'arbres immenses aux troncs violets. Une multitude de buissons de *blueleaf* ont fait leurs apparitions, vous donnant ainsi la possibilité de vous restaurer, avec leurs baies d'un bleu claire et de chaire sucrée. Maintenant, il vous faut choisir une direction :

Si vous choisissez de prendre le sentier de droite, **rendez-vous au 232**.

Si vous choisissez de prendre l'autre sentier, à savoir celui de gauche, **rendez-vous au 63**.

197

Plusieurs chapitres composent le livre mais vous n'avez pas le temps de tout consulter puisque Kirana doit fermer. Si vous voulez voir la partie consacrée aux insectes et aux arachnides, **rendez-vous au 220**. Si vous préférez vous intéresser aux primates, **rendez-vous au 97**. Enfin, vous pouvez consulter la partie sur les prédateurs de la jungle de Yavin IV. **Rendez-vous dans ce dernier cas au 237**.

Enfin, si vous quitter dès maintenant la bibliothèque, pour vous préparer autrement pour le safari, **rendez-vous au 24**.

198

Le voyage en vitesse normale jusqu'à Arcania se déroule sans trop de problèmes après deux escales sur Aargau et Brentaal, deux planètes du Noyau. Vous profitez de ces escales pour manger de la «vraie» nourriture avec Rush ainsi qu'avec Istaya Sofiné, la Twi'lek à la peau rose pâle, qui va également à l'Académie. Ce n'est pas que la nourriture fabriquée par le synthétiseur à bord du *Poufendeur des Etoiles* n'est pas bonne mais vous préférez du naturel. Ce goût des bonnes choses vous a été appris par Dexter. Vous vous servez de ces occasions pour goûter des spécialités locales comme le *rasteack au nivoui*, épice locale très forte dans le genre et qui vous oblige vous et Rush de boire immédiatement beaucoup d'eau alors qu' Istaya finit tranquillement son morceau sans être gênée :

« Vous, les Humains, vous n'avez rien de plus fort que le piment ! A 5 ans, je croquais déjà, en guise d'apéritif, du piment rouge. » Dit-elle dans un basique parfait.

Avoir repris votre souffle, vous éclatez tous de rire, incapable de tenir votre sérieux.

Après une dernière escale sur Arcania et cinq jours standard de voyage, le *Pourfendeur des Etoiles* peut alors passer en hyperspace. Une annonce est alors faite par C3PO :

« Mesdames et Messieurs, veuillez vérifier l'attache de vos sièges car nous allons passer en mode subluminaire. » Il a à peine terminé son annonce que vous voyez, par les hublots, les étoiles de la galaxie se transformer en traits lumineux. De ce fait, C3PO se ramasse sur le sol de la navette :

« Bonté du ciel, pilote ! Veuillez, je vous prie, attendre que je sois installé. »

Vous, Rush, Istaya ainsi que tous les autres occupants de la navette êtes pris d'un rire frénétique à l'encontre de Bâton d' Or.

« Je vous en prie, cela ne vaut pas la peine ! » répond alors le droïde visiblement peiné que l'on se moque ainsi de lui. **Rendez-vous au 101.**

199

Vous et le reste du groupe allez en direction de l'ascenseur qui vous mène aussitôt au premier étage, après que Kyp ait appuyé sur la commande correspondante. A la sortie de la cabine, une porte, se trouvant juste devant, s'ouvre à votre arrivée. Une salle avec une sorte de ring géant vous apparaît alors. Celui-ci, en verre incassable, est surmonté par quatre piliers en pierres.

« Nous voici à présent dans la première salle d'entraînement, où vous aurez bientôt l'occasion de vous y entraîner. »

La lumière y est omniprésente grâce à une immense ouverture de colonnades sur le mur sud. Deux Jedi, un humanoïde à la peau bleu et une Calamarienne, s'entraînent au combat de sabrolaser. A l'arrivée de Maître Kyp, ceux-ci s'arrêtent un instant afin de le saluer :

« Maître Durrion... commence alors l'humanoïde

- Je vous présente Dorsk 81, 81° clone de son état et Cilghal, une Calamarienne, spécialiste de la guérison.

- Heureux de vous connaître. Dit alors Cilghal à l'attention du groupe.

- Merci. » Répond Istaya Sofiné pour vous, elle-même et Rush.

Alors que vous vous apprêtez à quitter la salle, vous remarquez que la Calamarienne vous observe, vous et Rush avec attention. Elle détourne rapidement le regard en se voyant remarquée et reprend le combat avec le clone. Vous vous dirigez avec le groupe vers la sortie ouest. **Rendez-vous au 169.**

200

Rush est en difficulté suite à ce qu'il vient de faire...

« Tu ne m'auras pas Jann ! Personne ! » Beugle t-il à votre rencontre.

Il vous pousse brutalement à l'aide d'une poussée de Force, qui lui permet de libérer la sortie du temple.

« Non, Rush ! Attends ! Tu peux encore... »

Trop tard ! Il est sorti. Lorsque vous regagnez l'air libre, l'aile X vient de décoller... Vous avez perdu un ami mais pas définitivement ! **Rendez-vous au 65.**

201

En peu de temps, vous parvenez à l'aire d'atterrissage de l'Académie. Camouflé par les feuillages, vous observez la situation : l'entrée du hangar aménagé au coeur du vieux temple est gardé par une quinzaine de Stormtroopers. *Zut ! Il ne va pas être facile d'entrer... Trouve une solution Janndouïr et vite !*

Vous attendez quelque temps, mais la situation n'a guère évolué. Soudain, plusieurs des soldats rejoignent l'entrée du hangar. Vous ignorez ce qui se passe mais c'est une occasion à ne pas rater ! Les six Stormtroopers sont surpris par le déclenchement de vos lames à vous et à Istaya.

Stormtroopers : Habileté : 30 Endurance : 36

Combattez-les comme un seul adversaire. Ajoutez 14 à votre quotient d'attaque du fait de la présence de la Twi'lek à vos côtés pour ce combat. Ajoutez également 5 au premier assaut si vous désirez vous servir du pouvoir Arrière mais retranchez 5 points de votre Potentiel de Force.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 210.**

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 240.**

202

Vous invoquez la Force et une aura apparaît autour de vous : *retranchez 25 points de votre Potentiel de Force*. Cette aura permet d'atténuer les blessures que vous pouvez recevoir jusqu'à ce que vous en ayez fini avec ces Stormtroopers ! Enfin, vous l'espérez... *Utilisez la Table de Hasard : sur un résultat supérieur ou égal à 5, vous pouvez diviser par 2, arrondies à l'inférieur, les blessures que vous pourrez subir... Et maintenant, retournez au paragraphe, dont vous avez noté précédemment le numéro, puis effectuez le test de sauvegarde.*

203

Le cadavre du Gundark gît sur le sol avec ses nombreuses blessures cautérisées. Reprenant votre souffle, vous vous accordez une courte pose avant de continuer votre périple. *Ajoutez une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure et rendez-vous ensuite au 178.*

204

Soudain, une forme allongée s'enroule autour de vos jambes et vous entraîne au fond de la vase. Vous distinguez dans l'eau trouble la forme de la bête. A mi chemin entre un anaconda et un crocodile, la bête tente de vous noyer ! Vous essayez d'allumer votre sabre mais en vain, car celui-ci ne peut fonctionner dans l'eau. Vous approchez votre arme de la queue de la bête dans l'espoir que celui-ci s'allumera dans sa chair... *Faites de nouveau un test de sauvegarde de difficulté +1... Si c'est une réussite, rendez-vous au 175. Sinon, rendez-vous au 294.*

205

Brusquement, c'est le croisement de sabres. Vous et votre adversaire, yeux dans les yeux, vous luttez pour savoir, qui de vous deux, portera le coup décisif... *Faites un test de sauvegarde*. Si c'est un succès, *rendez-vous au 209*. Sinon, *rendez-vous au 13*.

206

Vous tentez en vain de nouer des liens avec la Twi'lek. Elle n'a pas l'air être très sociable. Ses Lekkus ne bougent même pas quand vous lui adressez la parole. Peut-être qu'elle a envie d'être seule pour le moment ou peut-être, est-elle simplement timide ? N'insistant pas d'avantage, vous pouvez aller discuter avec les hommes de l'armée républicaine : *rendez-vous dans ce cas au 141*. Si vous préférez vous rapprocher de l'homme barbu, *rendez-vous au 224*.

207

Ce que vous faites est certes héroïque mais désespéré et irréfléchi. Vous êtes vite submergé par le feu nourri des deux Stormtroopers... Vous vous écroulez transpercé de multiples traits de laser. *Votre aventure est terminée.*

208

Vous prenez l'avantage, prêt à porter un coup imparable mais Rush parvient à se dégager en effectuant un salto arrière.

D'un rire sadique, il s'approche de vous, prêt à vous surprendre de nouveau : pour savoir comment il va réagir, *utilisez la Table de Hasard* :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, faites un nouveau tirage.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

209

Par un décroisement brusque, vous parvenez à faire voler l'arme du Sith. Avant qu'elle n'ait pu tenter de le récupérer, vous lui portez un coup mortel en l'empalant. Par un ultime défi personnel, elle vous aide à enfoncer plus profondément, votre sabre dans sa chair avant d'expirer. Fouillant rapidement son corps, vous découvrez suffisamment de Médipacks pour soulager vos blessures : *regagnez la totalité de vos points d'Endurance*. Vous bondissez vers Istaya, qui heureusement n'a que quelques contusions. Vous venez à peine de la réanimer qu'un groupe de quatre Stormtroopers fait irruption sur le balcon intérieur de la pièce :

« Mains en l'air, Jedi ! »

Brusquement, une explosion ravage le balcon et les corps en armures ainsi que des débris de verre, sont projetés dans toute la pièce ; vous protégez la Twi'lek de tout votre être : *vous perdez 4 points d'Endurance*.

Un homme saute par une ouverture du mur partiellement détruit. Il ressemble étrangement à Rush et vous avez un air de déjà vu en le regardant. Il s'approche de vous :

« Votre amie va bien ? Navré pour l'explosion. Avez-vous aperçu Dessan, le responsable du siège ? Je crois savoir que quelqu'un l'a aperçu près de l'entrée du temple en ruine. Comment fait-on pour y accéder à partir d'ici ?

- Juste par cette porte puis à gauche... Mais attendez, qui êtes vous et que faites-vous ici ?

- Je m'appelle Kyle Katarn : je suis mercenaire Jedi au service de Mon Montha. J'ai un compte à régler avec Dessan et je dois l'arrêter avant qu'il n'arrive à ses fins.

- Un de nos amis a basculé du mauvais côté et a aidé Dessan dans son plan bien qu'il ne soit pas avec lui. Il espère se servir de lui mais il n'est pas assez fort... Je pense que nous pouvons encore le raisonner. Il s'appelle Rush et il est peut être avec Dessan : nous venons avec vous !

- Vous êtes sur que... ? Très bien... Mais Dessan, je me le réserve ! »

Rendez-vous au 295.

210

Les Soldats, qui ont pénétrés dans le temple, ne sont apparemment pas revenus, malgré les probables appels à l'aide qu'ils ont pu recevoir de vos présentes victimes. Vous vous approchez de la porte du hangar principal, mais celle-ci a l'air condamnée et il vous est impossible de l'ouvrir avec votre sabre. Vous vous dirigez donc vers le réfectoire qui se trouve dans le second bâtiment à gauche du temple principal. Cependant, il n'existe pas d'entrée directe. Istaya pense que vous pouvez entrer via le stock alimentaire, côté ouest. Lorsque vous arrivez sur les lieux, la salle est dévastée et nombre de marques de brûlures sur les murs attestent de la violence du combat qui s'y ait déroulé. S'il n'y avait que ça...Trois cadavres de Stormtroopers jonchent le sol. Un quatrième corps est là et vous le reconnaissez comme appartenant à Guroucka, un Wookiee de la formation, qui attire déjà larves et insectes.

Encore un mort... Comment pouvons-nous arrêter ce carnage ?

Soudain, vous entendez des grognements que vous connaissez que trop bien...

Génial ! Le stock alimentaire a attiré des bêtes de la jungle...

Vos soupçons se confirment bientôt lorsque deux Stintarils apparaissent : ils sont en train de se disputer un gigot de Runyip... En vous voyant, ils émettent un gargouillement étrange qui fait rameuter bientôt quatre autres spécimens :

« Tient, comme c'est charmant, murmurez-vous. Voilà toute la famille au complet... »

Stintarils : Habileté : 24 Endurance : 24

Combattez les comme un seul et même ennemi. Leurs griffes acérées leur donne droit un bonus de +5 que vous ajouterez à leur Force d'attaque. Cependant, vous pouvez ajouter 14 à votre Force d'attaque du fait de la présence de la Twi'lek à vos côtés pour ce combat.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 191.**

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 239.**

211

« Je suis désolé mais j'en ai vraiment aucune idée. Répondez-vous à la Calamarienne.

- Bon, ce n'est pas très grave mais je suis obligée de te bloquer dix minutes avant de te laisser repartir. »
Vous acquiescez avant de vous asseoir sur un tronc d'arbre et de souffler un peu (*Ajoutez 2 unités à la case temps de votre Feuille d'Aventure*).

« Tu peux y aller. Après, tu trouveras deux temples dont le magnifique bâtiment des Woolamanders. Bonne chance. »

Vous vous remettez en route après l'avoir remerciée. **Rendez-vous au 287.**

212

La bête, marquée de nombreuses cicatrices cautérisées, continue à hurler de douleur et de rage. Il va falloir trouver une solution pour la neutraliser et vite !

Si vous voulez vous servir de la *Persuasion*, si toutefois vous maîtrisez ce pouvoir, **rendez-vous au 133.**

Si vous voulez continuer le combat, vous pouvez vous servir :

- du pouvoir *Avant*, **rendez-vous dans ce cas au 136.**

- du pouvoir *Arrière*, **rendez-vous alors au 157.**

- ou enfin du pouvoir *Accélération*, **rendez-vous dans ce dernier cas au 28.**

213

Votre sabre tournoie au côté de vos antagonistes sans jamais les blesser. Alors que vous apprêter à aller au corps à corps, les cordes du pont cèdent. D'un cri strident, vous chutez, mais en vous accrochant d'une main à la corde ; de l'autre, vous rattrapez votre tube. Lorsque le pont de singe heurte la paroi, vous êtes fortement secoué mais heureusement sans mal. Les bras engourdis, vous remontez progressivement de latte en latte sous le flux de vos ennemis. L'un des tirs vous blesse au bras vous faisant presque lâcher prise : *retranchez 4 points de votre Endurance*. Si vous êtes toujours en vie, vous continuez votre progression en espérant pouvoir vous sortir de cette mauvaise passe. Soudain, les tirs cessent. Vous atteignez le bord du gouffre et Istaya est là, arme au poing encore fumante, prête à tirer en direction du moindre bruit suspect. Vous voyant, elle range son DL 18 et vous aide à remonter. Après avoir repris votre souffle, celle-ci déclare :

« Je crois qu'il va falloir revenir sur nos pas ! »

Vous acquiescez. **Rendez-vous au 52.**

214

D'un bond sur le côté, vous évitez son attaque. Profitant de sa position défavorable, vous coupez en deux son arme. Le morceau métallique tombe au sol mais la deuxième partie de son double sabre est toujours fonctionnelle...

Jedi Noir : *Habilité* : 21

Continuez le combat en vous octroyant un bonus permanent de +2 pour toute la durée du combat mais n'oubliez pas qu'il toujours protégé par son armure. Les dommages que vous lui infligerez seront donc divisés par deux, arrondis au supérieur, par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Après deux assauts, **rendez-vous au 22.**

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 56.**

Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 275.**

215

La piste est surmontée d'une voûte clairsemée, constituée d'une multitude de branches noueuses et entremêlées. Les rayons de la géante gazeuse, filtrés à travers ce grillage naturel, permet le développement de magnifiques fleurs aux pieds du dôme verdural. De nombreux insectes butinent ces fleurs aux milles et une couleurs : de formes les plus variées - allant du simple bâtonnet, pouvant être confondu avec une brindille, au papillon - ces insectes vous fascinent. L'un d'eux en particulier : il s'agit d'un grand spécimen de papillon aux ailes bleus pâles où figurent des taches jaunes cerclées de noir.

Voulez-vous l'observer de plus près ? Si tel est votre choix, **rendez-vous au 184.** Sinon, vous passez votre chemin en **vous rendant au 269.**

216

Vous vous apprêtez à lancer la grenade mais un trait de blaster vous touche à l'épaule. Vous criez et vous lâchez la grenade.

Et zut !

Vous n'avez plus le temps de la reprendre et de la lancer...

« Istaya ! Cours ! »

Vous la suivez pour prendre le sas donnant sur la passerelle. Plus que quelques secondes avant l'explosion...

Faites un test de sauvegarde de difficulté +1. Si vous décidez d'utiliser l'Accélération, retranchez 3 au chiffre obtenu mais retranchez 10 points de votre Potentiel de Force. Si c'est un succès, **rendez-vous au 26.** Sinon, **rendez-vous au 5.**

217

Alors que vous vous dirigez vers le sentier de gauche, vous voyez un autre sentier partant tout droit. Vous demandez à Kirana où il mène :

« Ce sentier mène au temple Bluetaf, source de la Force Obscure. Il est interdit pour des élèves de votre niveau d'y accéder. Et maintenant, je vous conseille de vous dépêcher. Votre compagnon est déjà parti. »

Rendez-vous au 107.

218

Vous ne mettez pas longtemps à atteindre la caserne. A côté, à gauche du bâtiment en pierre et transparacier se trouve un énorme radar. Derrière, se trouve une base aérienne où se trouvent quelques bombardiers qui ont fait leurs preuves contre l'Empire. Sur le flanc du site est inscrit en peinture noire le terme Echo-rebel-2 : le nom de code de la base. La porte principale est fermée. Si vous voulez continuer à chercher une entrée, **rendez-vous au 135.** Si vous ne voulez pas vous attarder ici, **rendez-vous au 159.**

219

Alors que vous vous dirigez vers la porte, vous remarquez sur le mur, à côté de celle-ci, un étrange texte de petits caractères dont les symboles ne ressemblent pas à ceux gravés sur les murs et plaques au sol. Vous ne savez pas ce que cela signifie, aussi décidez-vous d'essayer d'ouvrir la porte mais celle-ci est fermée. C'est alors qu'une ombre apparaît derrière vous :

« Que faites-vous là, Janndouïr ? » annonce-t-elle d'une voix caverneuse qui vous fait sursauter.

Vous faites volte-face et vous reconnaissez Kyp.

« Euh, j'explorais simplement le temple, je ne voulais pas... expliquez-vous

- Janndouïr, vous n'avez pas commencé votre formation mais il va falloir apprendre à vous plier à certaines règles. »

Vous acquiescez, confus...

« Allez vous reposer maintenant. Après ces derniers événements, vous avez besoin de repos. »

La tête basse, vous regardez votre chambre. **Rendez-vous au 223.**

220

Trois bestioles de cette catégorie attirent votre attention :

- Le *Scarabée piranha* est classé comme étant un insecte très dangereux. Ils sont en effet nantis de dents acérées comme des rasoirs, avec lesquelles ils dépècent très vite leurs victimes.

- L'*Angler* est un insecte ressemblant à une araignée. De la taille d'un gros poisson, il vit dans les marécages, où il laisse pendre ses filaments dans l'eau, tels des filets, pour pouvoir prendre au piège sa proie, et ensuite la dévorer lentement avec ses sucs.

- Enfin, et c'est certainement le plus dangereux des insectes : l'*Ikaria*. Vous apprenez que c'est un grand papillon multicolore de la taille d'une soucoupe. Des touches de rouge ou de jaune cerclés de noir et de violet se détachent du bleu pâle de ses ailes. Deux Antennes fines terminées par deux yeux clairs semblables à des gouttes de rosée se dressent sur sa tête. L'ensemble est une merveille pour les yeux. Cependant, ce papillon peut rendre dément et peut contrôler quiconque s'en approchant trop près.

La vie sur Yavin IV est décidément loin d'être de tout repos...

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps, pour continuer à vous préparer pour le safari. **Rendez-vous au 24.**

221

Vous regardez Kyp tout penaud.

« J'en ai aucune idée.

- Bon, ce n'est pas très grave mais je suis obligé de te bloquer dix minutes avant de te laisser repartir. »

Vous acquiescez avant de vous asseoir sur un tronc d'arbre et de souffler un peu, en vous demandant tout de même ce peut être la réponse à son énigme. Vous soupirez bruyamment. Vous aurez probablement la réponse plus tard (*Ajoutez 2 unités à la case temps de votre Feuille d'Aventure*).

« Tu peux y aller. Après cela se trouve un pont suspendu et le temple des Woolamanders. Bonne chance.

- Merci. »

Vous vous remettez en route et vous quittez Kyp et sa clairière. **Rendez-vous au 14.**

222

Vous invoquez *l'Absorption*. Une aura de protection à la Force apparaît autour de vous : *retranchez 25 points de Potentiel de Force*; elle vous permet de déjouer les attaques répétées de Rush sur vous : *regagnez jusqu'à 50 points de Potentiel de Force*.

Voyant qu'il ne peut rien faire tant que vous utiliserez *l'Absorption*, il vous aguiche juste ce que vous perdiez la concentration nécessaire. N'ayant pu le temps de vous en servir à nouveau, vous regardez votre ennemi approcher inexorablement de vous...

Notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et *utilisez la Table de Hasard* pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, faites un nouveau tirage.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

223

Kyp vous a affecté la chambre 23 au second étage. Celle-ci est modeste et ne contient que le strict nécessaire à votre bien être. Il y a un lit ainsi qu'une étagère sur laquelle vous stockez le peu d'affaires que vous possédez. La chambre est gorgée de mousse dû à l'humidité ambiante. Un ménage s'impose. Bah ! Vous aurez bien le temps de vous en occuper plus tard. Cependant, en attendant, les nuits risquent d'être froides...

Vous descendez au rez-de-chaussée afin de prendre votre premier repas au réfectoire de l'ex base rebelle et celui-ci vous permet de faire connaissance avec vos nouveaux compagnons : hormis Rush et Istaya, que vous connaissez déjà, vous faites la connaissance de Looma, une Chiss. Ses yeux rouges ressortent de son visage bleu. A côté d'elle se trouve une superbe jeune femme qui dit s'appeler Mara Jade.

Avec le soir qui tombe, vous voyez à travers les vitres le ciel orangé de la planète Yavin former avec la Jungle, un décor grandiose ! Vous regagnez votre chambre, au second étage, à côté de celle de Rush. **Rendez-vous au 304.**

224

Vous vous rapprochez de l'homme barbu mais vous ne savez pas comment engager la conversation. Finalement, c'est lui qui l'introduit :

« Vous prenez, vous aussi, la navette pour Yavin IV ?

- Oui, je vais à l'Académie de Luke Skywalker pour y devenir un Jedi !
- Quelle coïncidence ! Moi aussi ! Il se trouve comme vous que j'aie la Force en moi ! J'ai hâte d'y être et d'apprendre tout ce qu'un Jedi a besoin de savoir !
- Moi aussi ! » Soupirez-vous. Vous êtes inquiet. Alors que vous êtes dans vos pensées, le bruit caractéristique de la navette qui se prépare à l'atterrissage se fait entendre.

Une annonce en basique est alors faite, précédée d'une petite musique de la compagnie SkySpace, propriétaire de quelques quatre-vingt vaisseaux. Ces derniers font des navettes régulières entre Coruscant et pas mal de mondes de la bordure extérieure en évitant toutefois l'espace Hutt, à l'exception de Tatooine, avec qui la compagnie possède des liens privilégiés :

« La navette reliant le système de Yavin et Coruscant va bientôt atterrir. Veuillez, s'il vous plaît, vous éloigner du bord du quai ! Merci de votre compréhension. »

Cette même annonce est suivi de grognements, qui semble être du Wookiee, ainsi que d'une quinzaine de dialectes tous différents.

Le vaisseau est de classe B, classe donnée aux vaisseaux de transports non personnels ; A étant donné aux transport de marchandises, C aux véhicules militaires et de combats, D aux croiseurs spatiaux et E aux vaisseaux ne rentrant pas dans les catégories précédentes. Il possède une forme plutôt carrée et derrière lui se trouvent deux immenses réacteurs ainsi que, de part et d'autre du vaisseau, deux moteurs auxiliaires. Sa ligne fait penser à un speeder auquel on aurait rajouté une capote fait de transparacier, l'un des matériaux le plus résistant, connu à ce jour. Lorsqu'il se prépare à atterrir, ses deux moteurs latéraux basculent d'un quart de tours vers le bas, afin de servir de puissants répulseurs : la navette peut ainsi manœuvrer et toucher le sol le mieux possible dans l'Astroport.

Vous pouvez voir que celui-ci se nomme le *Pourfendeur des Etoiles* lorsque sa porte s'ouvre dans un jet de vapeur. **Rendez-vous au 265.**

225

Trois bestioles de cette catégorie attirent votre attention :

- Le *Scarabée piranha* est classé comme étant un insecte très dangereux. Ils sont en effet nantis de dents acérées comme des rasoirs, avec lesquelles ils dépècent très vite leurs victimes.

- L'*Angler* est un insecte ressemblant à une araignée. De la taille d'un gros poisson, il vit dans les marécages, où il laisse pendre ses filaments dans l'eau, tels des filets, pour pouvoir prendre au piège sa proie et ensuite la dévorer lentement avec ses sucs.

- Enfin, et c'est certainement le plus dangereux des insectes : l'*Ikaria*. Vous apprenez que c'est un grand papillon multicolore de la taille d'une soucoupe. Des touches de rouge ou de jaune cerclés de noir et de violet se détachent du bleu pâle de ses ailes. Deux Antennes fines terminées par deux yeux clairs semblables à des gouttes de rosée se dressent sur sa tête. L'ensemble est une merveille pour les yeux. Cependant, ce papillon peut rendre dément et peut contrôler quiconque s'en approchant trop près.

La vie sur Yavin IV est décidément loin d'être de tout repos...

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps. **Rendez-vous au 159.**

226

« Mais oui, c'est cela ! En effet, c'est bien cette pièce. Mais dit-moi, pourquoi as-tu choisi celle-ci ? »

Vous expliquez, à l'ermite de Bespin, que chaque symbole se trouvait en trois exemplaires sauf celui qui était sur la pièce que vous avez choisie.

« Félicitations. Bonne continuation. »

Vous quittez Streen, en bonne voie. **Rendez-vous au 29.**

227

Brusquement, votre adversaire tend la main pour vous projeter une onde de Force. Si vous voulez profiter de ce moment pour répliquer avec une attaque au sabre, **rendez-vous au 7**. Si vous voulez vous protéger avec l'*Absorption*, **rendez-vous au 302**, à condition toutefois, que vous maîtrisez ce pouvoir.

228

La piste est surmontée d'une voûte clairsemée, constituée d'une multitude de branches noueuses et entremêlées. Les rayons de la géante gazeuse, filtrés à travers ce grillage naturel, permet le développement de magnifiques fleurs aux pieds du dôme verdural. De nombreux insectes butinent ces fleurs aux milles et une couleurs : de formes les plus variées - allant du simple bâtonnet, pouvant être confondu avec une brindille, au papillon - ces insectes vous fascinent. L'un d'eux en particulier : il s'agit d'un grand spécimen de papillon aux ailes bleus pâles où figurent des taches jaunes cerclées de noir.

Voulez-vous l'observer de plus près ? Si tel est votre choix, **rendez-vous au 184**. Sinon, vous passez votre chemin en **vous rendant au 145**.

229

Le lendemain, Luke vous demande de venir avec tous les élèves dans la salle du trône :

« Tout d'abord, je tiens à tous vous féliciter pour la construction de votre Sabre Laser : vous avez tous passé l'épreuve avec succès ! »

Rush vous a montré ce matin même son sabrolaser, classique mais esthétiquement parfait. Istaya, également ; la couleur rose de son arme ravive la couleur de sa peau, comme le ferait le soleil du système de Yavin en diffusant la couleur de la géante gazeuse.

« Il n'a pas mieux que l'expérience sur le terrain réel pour arriver au stade où je suis actuellement. La galaxie est relativement calme en ce moment bien que quelques Impériaux ont été signalés sur un ancien avant poste Impérial que l'on croyait abandonné : Kéjim. Mais cela n'est pas important d'après les dernières nouvelles de Mon Montha. Elle a envoyé deux mercenaires voire de quoi il retourne... »

« C'est pourquoi j'ai décidé d'organiser, afin d'achever votre formation de base, un Safari, ici sur Yavin IV. Ce n'est pas un concours ! Ce sera un jeu de piste afin de voir ce que vous valez et de vous confronter à de véritables situations sur une planète non contrôlé par la civilisation. Des énigmes, des épreuves physiques, des créatures voilà de quoi, il sera constitué. Moi, ainsi que d'autres Maîtres, seront là un peu partout, pour votre sécurité. Il aura lieu dans trois jours pendant lesquels vous pourrez continuer de vous entraîner. »

Rendez-vous au 244.

230

Suffisamment rapide, vous effectuez une roulade et vous évitez ainsi l'attaque, à priori imparable, du Sith :

« Je vais te tuer ! » dit-elle dans un excès de rage.

Aussitôt, elle fonce sur vous, dans une rage meurtrière. Elle utilise l'*Accélération* ! Voulez-vous faire de même ? Si tel est votre choix, **rendez-vous au 250**. Sinon, **rendez-vous au 154**.

231

Les tirs du premier soldat sont déviés sur le second, mais ce dernier a compris la manoeuvre et prévient son compagnon d'arrêter de tirer. Le Stormtrooper range ainsi son blaster pour sortir une vibrolame et se met au travail pour couper les liens du pont. Il vous faut les rejoindre et vite ! **Utilisez la Table de Hasard : si vous décidez d'utiliser l'Accélération, retranchez 10 points de Force, mais ajoutez 3 au chiffre tiré.** Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 7, **rendez-vous au 262**. Sinon, **rendez-vous au 127**.

232

Vous avancez avec circonspection sur le sentier alors que l'atmosphère oppressante est omniprésente... **Faites un test de sauvegarde de difficulté +1**. Si vous réussissez, **rendez-vous au 3**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au 150**.

233

Le Jedi Noir se délecte de votre affrontement avec la Twi'lek. Comme, vous ne voulez que l'assommer, vous modérez vos gestes. Mais Istaya Sofiné, sous influence, ne le fera pas !

Istaya Sofiné : Habileté : 10 Endurance : 14

Menez ce combat avec un malus de -1 pour vous même car vous combattez à mains nues par peur de tuer la Twi'lek.

Lorsque son Endurance sera réduit à 5 ou moins, **rendez-vous au 170.**

Si votre Endurance vient à être réduit à 0, **rendez-vous au 79.**

234

Voyant qu'il est dominé par vous, Rush recule. Tout en étant sur vos gardes, vous essayez d'en savoir plus sur les raisons de sa conduite :

« Comme si cela te concerne... Tu veux savoir pourquoi j'en suis là ? C'était prévu depuis le début. Ayant découvert que j'avais ce don de la Force récemment, j'ai compris que je pouvais assouvir ma vengeance...

- De quoi veux-tu parler...?

- Comme tu le sais, je fus militaire au sein de l'Alliance Rebelle et j'ai participé à la reprise de Coruscant. Que tu ignores cependant, c'est que cette guerre a détruit ma famille. Moi qui croyais que, les membres de ma chair étaient mort pour cet idéal. Cet idéal s'est effondré lorsque j'ai découvert la vérité dans des dossiers que je ne devais jamais trouver : mon père servait Tarkin lorsqu'il était jeune et général de l'armée de la république. Lorsque Palpatine a pris le pouvoir absolu, Tarkin ainsi que mon père l'ont rallié. Et il a fini par travailler pour l'Empire pour vivre. Au moment où il se maria avec ma mère, celle-ci était déjà enceinte de moi-même et de ma soeur. Celle-ci est morte née et ma mère a néanmoins continué à travailler comme scientifique de l'Empire. Bien plus tard, lorsque le complexe de la gueule fut créé, elle y a été déportée de Force par Tarkin. Mon père l'a accepté et m'a abandonné sur Coruscant. Ils étaient tous les deux dans la première Etoile de la mort lors de la bataille de Yavin IV, ici même. Ils sont morts ici et la rébellion, maintenant la Nouvelle République, me l'a caché ! Moi qui croyait en eux... Ils m'ont trahis....

- Rush, je ...

- Ne dis rien, je vous hais tous, vous les Jedi et la république. Et un jour, je vais tous vous détruire ! »

Il tend la main rapidement et un éclair vous prend par surprise, vous touchant de plein fouet : **vous perdez 8 points d'Endurance.** Si vous êtes toujours vivant, vous êtes projeté et assommé sur le coup, **rendez-vous au 168.**

235

Vous vous accrochez d'une main à l'épaule du soldat. De l'autre, vous activez votre lame mais votre proie vous attrapé à l'avant bras et vous projette contre les cordes du pont de singe. Vous vous rétablissez in extremis. Vous êtes repéré ! Les cinq Stormtroopers tirent sur vous : **vous perdez 5 points d'Endurance.** Si vous êtes toujours en vie, vous réagissez rapidement et vous parez les coups du premier avant de l'envoyer ad patres en lui tranchant la tête qui virevolte au cours de sa chute. L'autre moitié tombe sur vous mais vous le repoussez violemment par dessus le garde corps. Les quatre soldats vous tirent dessus à l'aide de leurs blasters E11. Si vous maîtrisez la *Protection* et que vous désirez vous en servir, notez le numéro de ce paragraphe et **rendez-vous immédiatement au 202.** Sinon, d'un geste rapide, vous tendez la main. **Faites un test de sauvegarde** : si vous réussissez, **rendez-vous au 260.** Sinon, **rendez-vous au 106.**

236

Une femme humaine en bleu de travail fait alors son apparition. Elle vous interpelle avec un ton agressif :

« Qui êtes vous et que faites-vous ici dans une zone militaire sans aucune raison apparente ?

- Euh, excusez-moi, je m'appelle Janndouïr et je suis un élève de l'Académie. J'ai trouvé cette porte ouverte et je suis entré...

- Vous auriez pu vous annoncer ! Ah, ces Jedi ! Ils se croient toujours obligés de fureter partout... Enfin, vous êtes le bienvenu. Je suis le mécano Sharblek. Je suis de service aujourd'hui. Vous ne m'avez toujours pas dit ce que vous êtes venu faire ici.

- Je suis nouveau et c'est juste par curiosité que je suis venu ici. La base a l'air déserte ...

- La base est peu occupée en ce moment. Elle a perdu sa raison d'être depuis la fin de la Rébellion mais elle sert aujourd'hui de poste avancée pour des opérations sur la bordure extérieure. Les soldats sont partis récupérer ce qui peut l'être sur l'épave du vaisseau qui s'est crashé, il y a cinq jours. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser... J'ai du travail... »

Vous la laissez vaquer à ses occupations tandis que vous l'entendez encore jurer. Quel caractère ! **Rendez-vous au 159.**

237

De nombreux prédateurs peuplent la jungle de Yavin IV. Quelques une d'entre-elles attirent votre attention :

- Les *Stintaril* : féroces prédateurs mesurant jusqu'à quatre-vingt centimètres, ils chassent généralement en groupe. Sorte de rat géant possédant une longue queue se finissant en triangle muni de trois pointes, ils doivent sans cesse être en quête de proies en raison de leur métabolisme. En effet, lorsqu'ils font deux heures de jeûne, ils meurent de faim. Leur vie nomade leur a permis de tout faire en se déplaçant, y compris s'accoupler et mettre bas. Vous savez à quel point ils sont dangereux pour les avoir déjà rencontrés.

- Les *Gundark* : amphibiens redoutables, ils vivent dans les eaux de la jungle. Ils sont toujours en quête d'un repas. Ils possèdent, de chaque côté de leurs corps, deux nageoires leur permettant de se mouvoir, de façon rapide, dans les marécages et marais.

- La *Bête Nocturne* : certainement la plus mystérieuse car il n'y pratiquement rien d'écrit et aucune illustration complète cette description : hybride de la nature et de la magie noire des Sith, la bête nocturne est un monstre humanoïde énorme capable d'être un féroce prédateur.

La vie sur Yavin IV est décidément loin d'être de tout repos...

Vous quittez la bibliothèque, content de n'avoir pas perdu votre temps, pour continuer à vous préparer pour le safari. **Rendez-vous au 24.**

238

Le Jedi Noir fait tournoyer au dessus de lui son double sabre et sa défense est quasi-inébranlable. D'une main, il envoie une onde de Force sur Istaya qui, surprise, est envoyée au sol et assommée. Il tente de faire la même chose sur vous. Si vous voulez profiter de ce moment pour répliquer avec une attaque au sabre, **rendez-vous au 7**. Si vous voulez vous protéger avec l'*Absorption*, **rendez-vous au 302**, si toutefois vous maîtrisez ce pouvoir.

239

Un des *Stintarils* parvient à planter ses griffes dans l'artère fémorale, de votre cuisse gauche. Vous tombez à genoux, en hurlant de douleur, le sang coulant à flot. Un autre, voyant la victoire lui venir, vous achève en plantant ses redoutables crocs dans votre gorge. Vous mourrez très rapidement, nageant dans votre sang vermeil. **Votre aventure est terminée.**

240

Les Stormtroopers sont plus malins que vous, et finissent pas avoir le dessus. Vous vous effondrez au sol, percés de multiples traits. **Votre Aventure est terminée.**

241

Votre bouclier est incapable à l'heure qu'il est d'annuler le choc bien qu'il absorbe la Force partiellement. Vous êtes projeté en arrière : *retranchez 4 points d'Endurance mais regagnez jusqu'à 30 points de Force*. Si vous êtes toujours en vie, le Jedi Noir est surpris que vous ayez réussi à annihiler son attaque. Le prenant de vitesse, vous bondissez sur votre ennemi.

Jedi Noir : **Habilité :** 12

Continuez le combat en vous octroyant un bonus de +4 lors du premier assaut mais votre adversaire est toujours protégé si bien que les dommages que vous lui infligerez seront divisés par 2 arrondis à l'inférieur par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 282.**

Si votre Endurance vient à tomber à 0, **rendez-vous au 275.**

242

L'onde de choc vous envoie bouler brutalement sur une colonne en pierre : *vous perdez 4 points d'Endurance*. Si vous êtes toujours en vie, notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et utilisez la Table de Hasard pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, faites un nouveau tirage.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

243

Vous combattez votre ennemi du mieux que vous le pouvez. Vous commencez tous deux à être épuisé et ce sera au premier de vous deux à exploiter une faille de l'autre...

Là ! Son flanc gauche est découvert...

Vous lui portez un coup mortel. Vous regardant une ultime fois, le Sith s'effondre sur le sol sans un cri. Fouillant rapidement son corps, vous découvrez suffisamment de Médipacks pour soulager vos blessures : *regagnez la totalité de vos points d'Endurance*. Vous bondissez ensuite vers Istaya, qui heureusement n'a que quelques contusions. Vous venez à peine de la réanimer qu'un groupe de quatre Stormtroopers fait irruption sur le balcon intérieur de la pièce :

« Mains en l'air, Jedi ! »

Brusquement, une explosion ravage le balcon et les corps en armures ainsi que des débris de verre, sont projetés dans toute la pièce ; vous protégez la Twi'lek de tout votre être : *vous perdez 4 points d'Endurance*.

Un homme saute par une ouverture du mur partiellement détruit. Il ressemble étrangement à Rush et vous avez un air de déjà vu en le regardant. Il s'approche de vous :

« Votre amie va bien ? Navré pour l'explosion. Avez-vous aperçu Dessan, le responsable du siège ? Je crois savoir que quelqu'un l'a aperçu près de l'entrée du temple en ruine. Comment fait-on pour y accéder à partir d'ici ?

- Juste par cette porte puis à gauche... Mais attendez, qui êtes vous et que faites-vous ici ?

- Je m'appelle Kyle Katarn et je suis mercenaire Jedi au service de Mon Montha. J'ai un compte à régler avec Dessan et je dois l'arrêter avant qu'il n'arrive à ses fins.

- Un de nos amis a basculé du mauvais côté et a aidé Dessan dans son plan bien qu'il ne soit pas avec lui. Il espère se servir de lui mais il n'est pas assez fort... Je pense que nous pouvons encore le raisonner. Il s'appelle Rush et il est peut être avec Dessan : nous venons avec vous !

- Vous êtes sur que... ? Très bien... Mais Dessan, je me le réserve ! »

Rendez-vous au 295.

244

Durant l'épreuve dans la jungle, vous aurez à vous battre avec de nombreuses créatures avec votre sabre Laser. Vous devrez alors procéder comme il suit :

1) Prenez votre Habilité et retranchez celle de votre adversaire : vous obtiendrez alors le *quotient d'attaque* de l'assaut. Celui-ci peut être modifié en fonction des tactiques de combats ou des pouvoirs que vous déciderez d'utiliser ; cela sera de même pour votre adversaire.

Exemple : Vous avez **15** en Habilité et vous affrontez un simple Sith qui a **12** en Habilité, le quotient d'attaque sera de **3** car $15 - 12 = 3$.

2) Une fois le *quotient d'attaque* calculé, utilisez la *Table de Hasard* comme expliqué au début de ce livre-jeu.

Reportez-vous sur la *table des coups portés* à la fin de cet ouvrage afin de déterminer les blessures occasionnées dans les deux camps : sur les colonnes, figurent les quotient d'attaque, et sur les lignes, les chiffres que vous pourrez obtenir lorsque vous utilisez la *Table de Hasard*. Au croisement des ces deux informations, se trouvent les blessures que votre adversaire et vous-même a subi.

3) Reprenez les étapes 1) et 2) jusqu'à ce que l'Endurance de votre ennemi ou de vous même tombe à zéro, ce qui signifie dans l'un comme dans l'autre la mort.

Exemple d'une attaque simple au sabre :

Supposons que vous avez à faire à un Sith qui possède une Habilité de **12**. Supposons que vous-même ayez une Habilité qui s'élève à **15**. Comme on l'a vu précédemment, cela vous donne un coefficient d'attaque de **3**. Supposons que vous avez tiré **4** avec la Table de Hasard. Reportez-vous sur la table des coups portés afin de déterminer les blessures occasionnées pendant l'assaut : le Sith perd **8** points d'Endurance et vous **2** points. Si vous aviez obtenu **8** avec la Table de Hasard, le Sith aurait perdu **12** points d'Endurance et vous **0** points. Et ainsi de suite...

Le temps jouera également une importance cruciale pour la suite de cette aventure. A chacune de vos actions, vous devrez comptabiliser une ou plusieurs unités de temps, selon la réussite ou l'échec de celle-ci. Et maintenant, **rendez-vous au 77**.

245

Brusquement, c'est le croisement de sabres. Vous et votre adversaire, yeux dans les yeux, vous luttez pour savoir, qui de vous deux, portera le coup décisif... **Faites un test de sauvegarde**. Si c'est un succès, **rendez-vous au 84**. Sinon, **rendez-vous au 195**.

246

Soudain, une forme allongée s'enroule autour de vos jambes et tente de vous entraîner au fond de l'eau. Rapide comme l'éclair, vous utilisez la Force pour repousser la bête. Celle-ci est projetée sur un îlot sans douceur (*retranchez 5 points de votre total de Potentiel de Force*). C'est alors que vous apercevez que celle-ci a des pattes ! Vous faites face à un Gundark, aussi à l'aise sur terre que dans l'eau ! Celle-ci s'approche de vous vous coupant toute retraite ! Vous n'avez d'autre choix que la combattre :

Gundark : **Habilité : 12** **Endurance : 22**

Cette bête possède une longue queue qui peut faire office de fouet quand elle le désire. Pour savoir si elle s'en servira, vous utiliserez la Table de Hasard à chaque assaut. Sur un chiffre impair, celle-ci tentera de la projeter sur vous donnant ainsi un malus de -5 à ajouter au quotient d'attaque et vous infligera des dommages supplémentaires égale à 3 points d'Endurance.

Si au cours d'un assaut, vous lui infligez 12 points de dégâts ou plus, **rendez-vous immédiatement au 68**.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, **rendez-vous au 203**.

Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 82**.

Mais, quelque soit l'issue du combat, n'oubliez pas d'ajouter une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure par assaut mené.

247

Ce que vous faites est certes héroïque, mais désespéré et irréfléchi. Heureusement, vous avez suffisamment d'avance pour rattraper votre coup. D'une série de bonds et roulades, vous arrivez à devancer à nouveau vos ennemis. Désemparés, les actions de vos ennemis ne sont plus coordonnées et vous avez vite fait de vous débarrasser d'eux. Après avoir repris votre souffle, vous remarquez qu'Istaya vous regarde de travers...

« Quoi ??? Vous exclamez-vous.

- Tu me fais peur Jann... »

Vous contemplez le carnage : les cadavres reflètent votre rage et votre colère.

« Looma est morte ! Tu comprends ? Je n'ai rien pu faire pour elle ! J'aurais dû la protéger !

- Tu n'y es pour rien Janndouïr... Et ce n'est pas en te vengeant des responsables de sa mort que tu vas trouver la paix....

- Oui... peut-être... Tu as sans doute raison... Cela dit, on ne peut pas rester à rien faire.

- Voilà qui est bien parlé... Mais promet-moi de te maîtriser...

- Je te le promets. dites-vous sincèrement. Je...

- On s'occupera de ses funérailles plus tard. »
Elle s'approche de vous et vous embrasse sur la joue :
« J'ai retrouvé mon petit Jann... »
Vous rougissez avant de vous apercevoir qu'Istaya a déjà pris de l'avance...
« Istaya, attends-moi ! »
Rendez-vous au 228.

248

Vous passez par le sas automatique qui vous mène à la salle de combat. Sur le ring de verre, se dresse une femme au corps élancé. Elle est vêtue d'une simple tunique rouge qui fait ressortir ses formes. Sa longue chevelure, d'un noir profond, cache la capuche de son vêtement. Les traits tirés de son visage vieilli, semblent en totale opposition avec son corps dans la force de l'âge. Une de ses mains gantées tient son sabre laser au manche courbé et dont la sortie du faisceau est vers le bas. Le bourdonnement de la lame rouge de son arme se fait entendre :

« Tient, tient, des Jedi ! Je commençais à vraiment m'ennuyer... »
D'un saut périlleux, le Sith quitte la plaque de verre puis fond sur vous et donne un coup vers le haut, avec l'intention de vous trancher le bras. La lame, parvenue à votre taille, est bloquée par une lumière rose, provenant du sabre d'Istaya :

« Il va falloir que tu nous combattes tous les deux, ma vieille ! » dit alors la Twi'lek.
Les traits de votre ennemi se durcissent encore plus et les veines de son cou palpitent sous l'effet de la colère :
« Tu vas regretter ce que tu viens de dire, sale Jedi ! »
D'un geste, elle condamne la première sortie, puis les trois autres ; d'un autre, elle envoie un crochet au visage d'Istaya qui ne peut qu'encaisser le coup. S'essuyant les lèvres ensanglantées avec sa manche, elle contre l'onde de Force de votre adversaire, en apposant sa volonté. Le relâchement de cette énergie détonne comme un coup sourd et la vague vous emporte. Faisant appel à vos propres réserves, vous parvenez à vous rétablir. L'humaine reprend alors :

« Très bien ! Vous êtes des combattants sérieux... Sachez que moi aussi ! »
En phase, tels des jumeaux reliés par la pensée, vous attaquez avec votre amie :

Sith : Habilité : 24 Endurance : 30

Combattez votre adversaire en ajoutant 14 à votre quotient d'attaque du fait de la présence de la Twi'lek à vos côtés.

Dès que vous aurez mené deux assauts, et si votre adversaire est toujours vivant, notez son Endurance et **rendez-vous immédiatement au 92.**
Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 268.**
Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 286.**

249

Rush parvient à prendre le dessus et parvient à envoyer à l'autre bout du temple votre sabrolaser. Il vous décapite ensuite, d'un coup rapide, sans autre forme de procès. **Votre aventure est terminée.**

250

Vous faites appel à la Force qui afflue rapidement en vous : **Retranchez 10 points de votre Potentiel de Force.** Mouvant à la même vitesse que votre adversaire, vous la prenez de cour et vous lui portez un coup à la cuisse, lui arrachant un cri de douleur : **retranchez 5 points de son Endurance.**

Sith : Habilité : 22

Après deux assauts, si votre ennemi est toujours vivant, notez son Endurance actuelle et **rendez-vous immédiatement au 205.**
Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 243.**
Si votre Endurance est réduite à 0, **rendez-vous au 286.**

251

Promptement, Rush tend la main. Aussitôt, vous vous sentez soulevé du sol et une emprise vous empêche de respirer... Rush utilise sur vous la *Poigne* ! *Retranchez 5 points du Potentiel de Force de Rush* : si cela réduit à 0 ou moins ce dernier, **rendez-vous immédiatement au 200**.

L'air vous manque...

Vite... Je n'arrive pas... Remue-toi Jann !

Vous tendez la main et vous le repoussez brutalement : *retranchez 5 points de votre Potentiel de Force*.

Rush, le Jedi Noir : Habileté : 18

Continuez le combat normalement pour les 2 prochains assauts.

Si vous avez réduit ses points d'Endurance à moins de 5 au cours de ces deux assauts, **rendez-vous immédiatement au 200**. Si ce n'est pas le cas et que vous êtes toujours en vie, notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et utilisez la Table de Hasard pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous au immédiatement au 58.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256

Sur un 7, faites un nouveau tirage.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

252

Alors que vous vous dirigez vers le sentier de droite, vous voyez un autre sentier partant tout droit. Vous demandez à Kirana où il mène :

« Ce sentier mène au temple Bluetaf, source de le Force obscure. Il est interdit pour des élèves de votre niveau d'y accéder. Et maintenant, je vous conseille de vous dépêcher. Votre compagnon est déjà parti. »

Rendez-vous au 31.

253

Vous poussez un cri : la lame de votre adversaire a transpercé votre ventre. Il enfonce profondément son arme ce qui vous fait hurler d'avantage. Une lame rose fait alors virevolter la tête de votre adversaire : Istaya a réussi à prendre par surprise votre ennemi ; mais vous ne pourrez jamais la remercier car vous êtes déjà mort... **Votre aventure est terminée.**

254

Alors que vous vous attendiez à autre chose, Rush tend la main et lance sur vous un *Eclair* constitué de Force pure :

- Si vous voulez tenter d'utiliser le pouvoir *Absorption*, **rendez-vous immédiatement au 281**, à condition évidemment de maîtriser ce pouvoir.

- Sinon, **faites un test de sauvegarde**. Si c'est un succès, **rendez-vous au 255**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au 103**.

255

Vous plongez sur le côté et vous rétablissez en effectuant une roulade, évitant ainsi l'*Eclair* de votre ancien ami. *Retranchez 25 points du Potentiel de Force de Rush* : si cela réduit à 0 ou moins celui-ci, **rendez-vous**

immédiatement au 200. Rush se joue de vous, réalisant bien que vous voulez éviter de le tuer... D'un rire tonitruant, il s'apprête à de nouveau à vous surprendre...

Notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et utilisez la Table de Hasard pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

*Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.
Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.
Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.
Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.
Sur un 5, faites un nouveau tirage.
Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.
Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.
Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.
Sur un 9, faites un nouveau tirage.*

256

Brusquement, Rush vous attire à lui à l'aide du pouvoir Arrière... *Retranchez 5 points du Potentiel de Force de Rush* : si cela réduit à 0 ou moins ce dernier, *rendez-vous immédiatement au 200.*

« Viens Jann, ah ah ah...! Je t'attends, ah ah ah ! »

Rush, le Jedi Noir : Habileté : 18

Continuez le combat normalement pour les 2 prochains assauts.

Si vous avez réduit ses points d'Endurance à moins de 5 au cours de ces deux assauts, *rendez-vous immédiatement au 200.* Si ce n'est pas le cas et si vous êtes toujours en vie, notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et utilisez la Table de Hasard pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

*Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.
Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.
Sur un 3, rendez-vous au immédiatement au 58.
Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.
Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.
Sur un 6, faites un nouveau tirage.
Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.
Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.
Sur un 9, faites un nouveau tirage.*

257

Le *Poufendeur des Etoiles* quitte l'immense planète capitale et du hublot, à haute altitude du spatioport, vous bénéficiez d'une vue grandiose de celle-ci. Tout n'est que ferrobéton et transparacier : pas un arbre et même pas une fleur. Vous n'aimez pas vraiment cette planète mais vous ne pouvez vous empêcher d'avoir une larme. Vue de l'espace, Coruscant est une belle planète d'un bleu pâle qui est recouverte par une immense tâche grise couvrant près de 3/4 celle-ci : la ville. Vous tournez définitivement le regard, tout au moins pour un bon moment, du terne et sombre Joyau des Mondes du Noyau. *Rendez-vous au 104.*

258

Vous sondez la paroi rocheuse et vous croyez apercevoir une porte qui se dessine sur celle-ci. Une recherche minutieuse vous permet d'en découvrir le mécanisme d'entrée : une pierre à sa droite qu'il faut enfoncer. Ce que vous faites. La paroi se met à trembler et l'ouverture d'une grotte se dévoile à vos yeux. Vous y pénétrez avec Rush avec une grosse branche en guise de torche. Bientôt, vous débouchez sur une salle circulaire où se trouve du matériel militaire. Vous avez découvert un ancien entrepôt de la base rebelle ! La plupart est encore

utilisable : vous trouvez une recharge de Bacta qui va soulager votre bras cassé et les plaies de Rush (*Regagnez jusqu'à 1 point d'Habilité et 4 points d'Endurance*). Vous trouvez également deux recharges de blaster universelles. Vous en donnez un à Rush et vous en gardez un pour vous. Quant aux blasters à répétition et fusils, ils sont malheureusement hors service (*Portez les modifications nécessaires sur votre Feuille d'Aventure*). Vous et Rush sortez ensuite de la grotte. Après quoi, vous décidez de prendre un sentier, qui s'enfonce à nouveau dans la jungle. **Rendez-vous au 189.**

259

Vous vous précipitez vers Rush qui est toujours inconscient. Vous le secouez énergiquement et celui-ci se réveille peu après :

« J'ai un affreux mal au crâne... » Dit-il dans un murmure.

« Tu as surtout la plus solide tête que j'ai jamais vue ! Un Rancor ne pourrait rivaliser sur ce point ! » Répondez-vous en souriant.

« Tu exagères là... »

- Légèrement ! Allez ! Debout ! » Dites-vous le plus sérieusement possible avant de ricaner. Rush, dépité dans un premier temps, suit votre amusement

Après avoir repris votre souffle, vous vous approchez de la dépouille du Judac. Vous examinez sa dentition et vous vous apercevez que les Judacs sont herbivores.

« Ses défenses ne sont qu'un moyen de protection. » dites-vous à l'attention de Rush.

« Ce genre de bête ne nous attaque pas sans raison.

- Il s'est peut-être senti menacé ? Non ? » Rétorque votre interlocuteur.

« Peut-être... Mais as-tu vu ses yeux ? Il semblait se mouvoir contre sa volonté.

- Tu crois ? Tu te fais certainement des idées...

- J'ai comme l'impression que nous ne sommes pas seuls dans cette jungle... »

Rendez-vous au 30.

260

L'onde de Force, ainsi créée, fait passer par dessus bord deux de vos ennemis : *retranchez 5 points de votre Potentiel de Force*. Tels des pantins affolés, ils chutent vers le fond du précipice. Les deux autres redoublent d'effort. Vous vous approchez d'eux en courant tout en parant leurs traits de E11. Alors que vous êtes au 2/3 du pont, l'un des Stormtroopers arrête de tirer et sort une vibrolame. D'un rire robotique, il l'active et s'approche des points d'attaches du pont. Il faut que vous l'empêchiez de couper les lianes qui retiennent le pont de singe ! Mais vous n'arriverez jamais sur lui à temps !

Cependant, vous pouvez tenter de leur envoyer votre sabre en travers de leurs torsos...

Faites un test de sauvegarde pour vous-même de difficulté +1. Si vous réussissez, **rendez-vous au 32.** Sinon, **rendez-vous au 213.**

261

Alors que vous pensiez avoir l'ascendant sur votre ennemi, ce dernier s'arrête. Pour reprendre son souffle, pensez-vous. Mais lorsque votre adversaire invoque la Force dans une colère indescriptible, vous commencez à flancher. Votre adversaire utilise la *Rage* !

Revenant : Habilité : 15

Continuez le combat mais ajoutez maintenant 5 à l'Habilité du Revenant. Sa rage est telle qu'il est maintenant presque invulnérable : divisez par deux, arrondis au supérieur, les dommages que vous lui infligez.

Après deux assauts, si vous êtes toujours en vie, notez l'Endurance du revenant et **rendez-vous au 8.**

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 61.**

Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 275.**

262

Vous fondez sur eux, avec une rapidité meurtrière. En trois coups précis, vos adversaires tombent. Istaya vous rejoint alors et vous félicite de votre promptitude dans une situation comme celle-là.

Elle peut toujours dire cela ! Ce n'est pas elle qui était à ma place !

Vous laissez les cadavres démembrés et cautérisés et vous vous remettez en route en direction de l'Académie.
Rendez-vous au 201.

263

Après avoir pris une série d'ascenseurs, vous entrez par une porte automatique : trois immenses étagères à moitiés vides prennent les 2/3 de la pièce. Une silhouette s'approche alors de vous :

« Tient, tient, un nouveau venu. Comment vous appelez-vous ? »

- Janndouür... Je... bredouillez-vous.

- Moi, c'est Kirana Ti. Je m'occupe de cette Bibliothèque. Je suppose que tu es là pour consulter certains de nos ouvrages non ? »

Vous acquiescez.

« Tu peux disposer de tous nos ouvrages à part les Holocrons qui sont réservés aux chevaliers et maîtres Jedi. Les quelques ouvrages qui sont ici sont uniques, puisqu'ils découlent du rassemblement de plusieurs documents anciens ainsi que du témoignage de vénérables maîtres Jedi qui peuvent encore communiquer avec nous de temps à autre. Mon principal travail étant de transférer toutes ces données sur databloc mais cela mais cela prend du temps. »

Après avoir cherché quelques instants, vous avez repéré quelques ouvrages qui peuvent être très utiles pour vos futures pérégrinations :

Si vous voulez consulter l'ouvrage Histoire de Yavin IV, **rendez-vous au 44.**

Si vous voulez préférez consulter l'ouvrage Bêtes étranges de Yavin IV, **rendez-vous au 280.**

Si vous ne voulez pas vous attarder ici, et que vous préférez quitter la Bibliothèque, **rendez-vous au 159.**

264

Rapidement, vous gagnez le dernier pont, reliant la jungle de la civilisation. La caserne rebelle se tient devant vous. C'est alors qu'elle disparaît dans un fracas terrible, détruite par un bombardier TIE. Le responsable, tenant là une médaille de mérite Impérial, ne pourra malheureusement en jouir, puisque son appareil se fait détruire par le X-Wing l'ayant pris en chasse. Les débris de l'appareil tombent non loin de l'endroit où vous vous trouvez. Vous courez tous les trois vers le lieu de l'explosion : il ne reste que des débris de la caserne et de nombreux corps de vaillants soldats jonchent le sol. Quelques-uns des soldats de la caserne, qui ont survécu à l'explosion, font face à un feu nourri, provenant des décombres de métal et de pierre, cachés par la fumée. Vous les rejoignez aussitôt. Kyp prend alors la parole et se rapproche du responsable des lieux, le lieutenant Calamarien Oddrick :

« Heureux de vous savoir en vie, lieutenant. »

- Moi de même, Maître Durrón. Je suis bien comptant de vous avoir à mes côtés, tous les trois. »

Se faisant, ses énormes yeux globuleux virevoltent rapidement, se posant successivement sur vous et Istaya.

« Faites-moi un rapport de la situation actuelle. »

- Nous sommes en très mauvaise posture, le groupe qui nous assaille est de l'autre côté des débris. Leur nombre est inconnu. Ce qui positif, cependant, c'est qu'ils ne sont plus assez nombreux pour prendre le contrôle du temple principal. Par contre, ils ont sûrement encore le contrôle du bâtiment secondaire et tous les passages y menant sont condamnés et impossible à franchir. Il faudrait pouvoir éliminer le groupe qui est devant nous afin que vous puissiez vous infiltrer tous trois dans le dernier retranchement ennemi.

Kyp se retourne alors vers vous :

« Bon, je vais créer une diversion. Je vais passer du côté gauche et attirer leur attention pendant que vous contournez la caserne par la droite afin de pouvoir les prendre un revers. Vous pensez être capable de cela ? »

Istaya acquiesce pour vous deux et vous prend par le bras :

« Allons ! Viens Jann ! Et surtout, pas de bruit ! »

Istaya ! Ce que tu peux être embêtante parfois !

Vous contournez les ruines et vous atteignez le coin, qui donne sur le poste avancé du groupe. Vous vous penchez un peu plus pour les observer, mais vous êtes déséquilibré. Heureusement, vous reprenez appui, ce qui vous évite votre découverte immédiate ; malheureusement, vous reposez votre pied sur une branche qui craque. Aussitôt, un des membres du commando se dirige vers vous. Il ne vous pas encore vu mais il va vous découvrir... C'est alors qu'un cri de guerre détourne l'attention.

Sacré Kyp !

Attendant quelques instants, vous bondissez avec Istaya, au cœur de la bataille, éliminant la mitrailleuse Blaster à répétition. Aussitôt, trois Impériaux se dirigent vers vous, une vibrolame à la main, alors qu'Istaya a affaire avec trois autres ennemis. Combattez-les comme un seul et même adversaire :

Stormtroopers : Habileté : 18 Endurance : 21

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 53**.
Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 240**.

265

Vous montez dans la navette par une passerelle qui se trouve à droite du vaisseau. A côté du chauffeur, qui salue poliment, vous introduisez votre carte de crédits dans une machine qui sert de composteur et aussitôt 500 crédits sont débités de votre compte. Une barrière se dégage alors et vous suivez l'homme puis vous vous asseyez à côté de lui. L'intérieur de la navette est à dominance de bleu et gris, ce qui la rend très agréable. Les sièges, dans la même teinte que le reste du vaisseau sont confortables et sont équipés de répulseurs, qui donnent l'impression de ne plus subir les effets de l'apesanteur. Vous vous laissez aller dans ces merveilleux fauteuils lorsqu' un droïde doré fait alors son apparition ; ce qui est assez étonnant puisque la plupart des droïdes que vous avez vus sont en acier ou aluminium. Celui-ci fait partie de la classe PO d'après ce que vous pouvez en juger :

« Bienvenue à bord du Pourfendeur des Etoiles à destination de Yavin IV et de l'Académie Jedi de maître Luke Skywalker. Je me présente : C3PO, droïde de protocole chargé des relations humains cyborgues. Je suis là pour répondre à diverses questions que vous pouvez vous poser. »
C3PO ! Quelle chance ! Vous avez devant vous l'un des deux droïdes les plus célèbres de la galaxie ! D'après ce que vous avez entendu dire, C3PO fait beaucoup marcher son synthétiseur vocal ! **Rendez-vous au 257**.

266

Vous vous retrouvez dehors prêt à rejoindre la sixième étape. Combien de temps avez-vous mis pour venir jusqu'ici ? **Comptabilisez le nombre d'unités de temps que vous avez sur votre Feuille d'Aventure. Si ce nombre est inférieur ou égale à 10, rendez-vous au 9. Dans le cas contraire, rendez-vous au 94.**

267

Via une passerelle métallique couverte, vous accédez à un second bâtiment, dont le toit forme un dôme assez original. Ce dernier est prévu pour la vie quotidienne de tous les hôtes de l'Académie. Au Nord à votre droite, derrière le temple principal, vous pouvez apercevoir les restes d'un temple abandonné. Autour de ce complexe se trouve de nombreuses tours de guet. Enfin, près du temple Massassi abandonné à l'Ouest, se trouve une caserne anciennement utilisée par les rebelles. Kyp annonce à vous trois :

« Finalement, je vais vous laisser ici. Je pense que vous êtes capable de vous prendre par la main tout seul. Vous avez quartier libre cette après-midi, le temps de vous installer et faire connaissance avec les autres occupants des lieux. »

Vous souriez puis Kyp retourne vers le temple principal, certainement pour retrouver Luke. Alors que Rush et Istaya vont manger un morceau, vous vous demandez ce que vous allez faire maintenant :

Si vous voulez les suivre, **rendez-vous au 193**.
Si vous préférez faire un tour dans le temple abandonné, **rendez-vous au 57**.
Si vous allez voir les soldats à la caserne, **rendez-vous au 218**.

268

Vous combattez votre ennemi du mieux que vous le pouvez. Vous commencez tous trois à être épuisé et bientôt le combat prendra fin.

Là ! Son flanc gauche est découvert...

Vous lui porter un coup mortel. Vous regardant une ultime fois, le Sith s'effondre sur le sol sans un cri. Fouillant rapidement son corps, vous découvrez suffisamment de Médipacks pour soulager vos blessures : *regagnez la totalité de vos points d'Endurance*. Istaya vient à peine de couper son sabrolaser qu'un groupe de quatre Stormtroopers fait irruption sur le balcon intérieur de la pièce :

« Mains en l'air, Jedi ! »

Brusquement, une explosion ravage le balcon et les corps en armures ainsi que des débris de verre, sont projetés dans toute la pièce ; vous protégez la Twi'lek de tout votre être : *vous perdez 4 points d'Endurance*.

Un homme saute par une ouverture du mur partiellement détruit. Il ressemble étrangement à Rush et vous avez un air de déjà vu en le regardant. Il s'approche de vous :

« Votre amie va bien ? Navré pour l'explosion. Avez-vous aperçu Dessan, le responsable du siège ? Je crois savoir que quelqu'un l'a aperçu près de l'entrée du temple en ruine. Comment fait-on pour y accéder à partir d'ici ?

- Juste par cette porte puis à gauche... Mais attendez, qui êtes vous et que faites-vous ici ?

- Je m'appelle Kyle Katarn : je suis mercenaire Jedi au service de Mon Montha. J'ai un compte à régler avec Dessan et je dois l'arrêter avant qu'il n'arrive à ses fins.

- Un de nos amis a basculé du mauvais côté et a aidé Dessan dans son plan bien qu'il ne soit pas avec lui. Il espère se servir de lui mais il n'est pas assez fort... Je pense que nous pouvons encore le raisonner. Il s'appelle Rush et il est peut être avec Dessan : nous venons avec vous !

- Vous êtes sur que... ? Très bien... Mais Dessan, je me le réserve !

Rendez-vous au 295.

269

Vous ne tardez pas à arriver au second pont qui traverse le canyon. Vous apercevez une ombre, en train de franchir le pont, que vous reconnaissez aussitôt.

« Rush ! Attends ! »

Surpris, il s'arrête au 2/3 du pont puis se retourne. Vous vous engagez sur le pont, Istaya derrière vous.

« Rush, comment nous en sommes arrivés là ?

- Tais-toi Jann ! Je n'ai pas à me justifier...

- Rush, tu peux encore faire demi-tour...

- Non... J'ai franchi la barrière au moment où j'ai pris la vie de Looma... J'ai une croisade à mener quelque soit les obstacles qui se mettront en travers de mon chemin... que ce soit toi ou un autre... »

D'un salto périlleux arrière, il arrive à l'autre berge du canyon puis dégage son sabrolaser en l'activant du pouce.

« Rush, non... Ne fais pas ça ! » Dites-vous en avançant de quelques pas.

Trop tard. Les derniers brins restants des cordes cèdent, après une entaille au sabre laser.

C'est dans un cri strident que vous chutez vers le fond du canyon...

Faites un test de sauvegarde de difficulté -1 pour vous même. Si c'est un succès, **rendez-vous au 292.** Dans le cas contraire, **rendez-vous au 167.**

270

Vous vous dirigez vers la porte et vous entrez dans la cabane. De constitution très simple, celle-ci ne comprend qu'une seule pièce. Au milieu, se trouve un rocher servant de table ou de support pour l'hôte de cette demeure. Des souches d'arbres servent de sièges. A votre droite, se trouve un lit de paille et d'herbes séchées. De part et d'autre de cette pièce, ont été percées deux ouvertures pour laisser entrer la lumière, que l'on peut boucher à l'aide de volets en bois. Des bougies, d'un matériau qui vous est inconnu, sont stockées sur la table. Au fond se trouve une caisse métallique en duracier fermée par un cadenas du même matériau. Pourquoi le propriétaire des lieux s'est-il installé ici dans la jungle de Yavin IV, et n'a pas cherché à partir d'ici ? Soit il s'est écrasé comme vous avec son vaisseau, mais dans ce cas il serait probablement parti à la recherche de l'Académie Jedi. Soit, et ce que vous pensez, c'est une personne de l'Académie, qui s'est exilée ici faute de pouvoir partir par manque de vaisseau.

« Tu es perspicace jeune padawan ! »

Vous vous retournez brusquement, vous et Rush. Un homme au visage marqué par la souffrance et la haine se tient devant vous.

« Je finissais par me demander si vous alliez retrouver ma trace... » Finit-il par dire avant d'être pris par un rire sadique. **Rendez-vous au 153.**

271

Vous déviez le tir vers la main qui tient la vibrolame. Un cri de douleur mêlé à la rage surgit de la bouche du propriétaire, lorsqu'il sent sa main se faire transpercer. Le premier soldat arrête de tirer vers vous puis sort sa vibrolame, tandis que celui à la main blessée reprend la sienne, tombé à terre. Puis ils se mettent tous les deux au travail...Il vous faut les rejoindre et vite ! **Utilisez la Table de Hasard : si vous décidez d'utiliser l'accélération,**

retranchez 10 points de Force, mais ajoutez 2 au chiffre tiré. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 262. Sinon, rendez-vous au 127.

272

Vous effectuez une roulade sur le côté, évitant son attaque et vous vous mettez à accélérer à l'aide de la Force : *retranchez 10 points de votre Potentiel de Force*. Vous le contournez et vous lui portez un coup au flanc ainsi dévoilé : *retranchez 6 points de son total d'Endurance*. Hurlant de douleur, il se retourne brusquement, tentant de vous empaler : ***faites un test de Sauvegarde***. Si c'est un succès, ***rendez-vous au 214***. Sinon, ***rendez-vous au 138***. Si vous avez eu raison de lui, ***rendez-vous au 56***.

273

Dès que votre tête apparaît aux yeux du garde Impérial se trouvant là, un trait de blaster fuse de son arme et va droit entre vos deux yeux. Vous dévalez l'escalier entraînant la Twi'lek dans votre chute. Vous n'avez pas souffert. Vous êtes mort sur le coup. ***Votre aventure est terminée.***

274

« Aujourd'hui, nous allons étudier un extrait du code Jedi qui résume bien le rôle d'un Jedi. » annonce Kyp au groupe. Le temps à l'extérieur est magnifique, et l'énorme Yavin orangée est là pour rappeler que vous n'êtes que sur une de ses lunes.

« Un Jedi, dans l'absolu doit respecter ce code même si cela n'est pas évident à cause de ce qu'on peut ressentir, mais il faut tout faire pour se rapprocher de cet idéal. Un Jedi se doit d'être autant cultivé qu'être en bonne condition physique : *Il n'y a pas d'ignorance ; il n'y a que la connaissance*. C'est que nous tenterons d'apprendre lors de ces cours. Voici cet extrait :

Les Jedi sont les protecteurs de la paix dans la galaxie.

Les Jedi utilisent leurs pouvoirs pour défendre et protéger, jamais pour attaquer.

Les Jedi respectent la vie sous toutes ses formes.

Les Jedi servent les autres au lieu de les diriger, pour le bien de la galaxie.

Les Jedi cherchent à s'améliorer grâce au savoir et à l'entraînement.

Maintenant, laissez-vous aller. Fermez les yeux et laissez la Force pénétrer en vous. »

Une drôle de sensation vous envahie, de tout votre être. Une voie familière se fait entendre :

C'est bien, mon fils, je suis fière de toi !

« Mère... » Murmurez-vous.

Tu seras un grand Maître Jedi et je serais toujours là pour toi...

Elle disparaît. Une larme coule sur votre joue...

« Que se passe-t-il Janndouïr ? demande votre mentor.

- J'ai vu ma Mère... »

Rendez-vous au 37.

275

Vous tentez une ultime attaque désespérée, que votre adversaire pare aisément. Il vous ouvre le torse en bief, d'un coup net. Vous le regardez une dernière fois, avant de vous effondrer telle une poupée de chiffon. ***Votre Aventure est terminée.***

276

Vous décidez de passer par le pont qui se trouve juste après le temple des grands singes. Mais, une fois sur place, vous constatez qu'il a été détruit.

« Crotte de Bantha ! Jurez-vous. On va devoir passer par les marais pour devoir regagner le second pont en espérant que celui-ci n'est pas été détruit. »

Istaya acquiesce suite à votre remarque :

« Qu'est qui a pu le réduire en cendre ? » demande-t-elle. C'est une très bonne question... C'est

« Probablement un tir de vaisseau. Enfin, il ne faut plus traîner par ici. Je n'ai pas envie de voir rappliquer des uniformes par ici ! » Continuez-vous à voix haute.

Après avoir repris votre souffle, vous vous remettez de nouveau à courir.

Vous arrivez à un temple en ruine qui faisait partie du périple, que vous reconnaissez pour avoir passé par là. Un fanion portant le numéro 4 est encore là. Istaya est prête à pénétrer dans cet ancien sanctuaire mais vous l'arrêtez d'un geste :

« J'ai comme un mauvais présentiment... »

Si vous voulez tenter de sonder le temple à l'aide de la Sensation, **vous pouvez le faire en vous rendant au 116.**

Si vous ne voulez pas utiliser ce pouvoir, vous décidez de pénétrer dans le temple tout en étant sur vos gardes.

Rendez-vous dans ce dernier cas au 165.

277

Vous invoquez la Force et une aura apparaît autour de vous : *retranchez 25 points de votre Potentiel de Force.* Cette aura permet d'atténuer les blessures que vous pouvez recevoir jusqu'à ce que vous en ayez fini avec ces assassins ! Enfin, vous l'espérez... **Utilisez la Table de Hasard : sur un résultat supérieur ou égal à 4, vous pouvez diviser par 2, arrondies à l'inférieur, les blessures que vous pourrez subir... Et maintenant, retournez au 9.**

278

Vous réussissez à vous relever, et à échapper pour le moment à l'ancien soldat rebelle. Rush se joue de vous, réalisant bien que vous voulez éviter de le tuer... D'un rire tonitruant, il s'apprête à de nouveau à vous surprendre...

Notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et utilisez la Table de Hasard pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.

Sur un 5, faites un nouveau tirage.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

279

Brusquement, Rush utilise le pouvoir *Avant* sur vous :

- Si vous voulez faire de même, **rendez-vous au 27.**

- Si vous maîtrisez le pouvoir *Absorption* et que vous voulez vous en servir, **rendez-vous au 222.**

- Enfin, si vous voulez simplement tenter d'éviter la vague d'énergie, **faites un test de sauvegarde de difficulté +1** : sur un succès, **rendez-vous au 43.** Dans le cas contraire **au 242.**

280

Plusieurs chapitres composent le livre, mais vous n'avez pas le temps de tout consulter puisque Kirana doit fermer : si vous voulez voir la partie consacrée aux insectes et aux arachnides, **rendez-vous au 225.** Si vous préférez vous intéresser aux primates, **rendez-vous au 149.** Enfin, vous pouvez consulter la partie sur les prédateurs de la jungle de Yavin IV. **Rendez-vous dans ce dernier cas au 42.**

Enfin, si vous quittez dès maintenant la bibliothèque, **rendez-vous au 159.**

281

Vous invoquez à vous la Force et une aura bleutée apparaît autour de vous : *Retranchez 25 points de Potentiel de Force* ; mais cette dernière vous permet d'absorber l'*Eclair* de Rush : *regagnez jusqu'à 30 points de Potentiel de Force. Retranchez dans le même temps 25 points du Potentiel de Force de Rush* : si cela réduit à 0 ou moins celui-ci, **rendez-vous immédiatement au 200.**

Voyant qu'il ne peut rien faire tant que vous utiliserez l'*Absorption*, il vous aguiche juste ce que vous perdiez la concentration nécessaire. N'ayant pour le moment plus les moyens de vous en servir à nouveau, vous regardez votre ennemi approcher inexorablement de vous...

Notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et utilisez la Table de Hasard pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, rendez-vous immédiatement au 58.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 278.

Sur un 5, faites un nouveau tirage.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

282

Votre adversaire tente une ultime attaque désespérée, que vous pariez aisément. Vous lui ouvrez le torse en bief : il vous regarde une dernière fois avant de s'effondrer telle une poupée de chiffon. Fouillant rapidement le corps du Jedi Noir, vous découvrez un cristal circulaire de nature semblable à ceux que l'on trouve sur Atega. Une fois que vous le prenez en main, une onde de Force émane de celui-ci, vous englobant totalement : *regagnez la totalité de vos points de Force*. Ceux-ci devaient probablement s'en servir comme réceptacle de Force. Comment ces êtres apparemment non sensibles à la Force ont trouvé le moyen de la maîtriser ? Vous en saurez probablement plus par la suite... Vous quittez le lieu du crash afin de tenir le siège avec les autres. **Rendez-vous au 122.**

283

L'onde de Force ainsi créée fait passer par dessus bord deux de vos ennemis (*retranchez 5 points de votre Potentiel de Force*). Tels des pantins affolés, ils chutent vers le fond du précipice. Les deux autres redoublent d'effort. Vous vous approchez d'eux en courant tout en parant leurs traits de E11. Alors que vous êtes au 2/3 du pont, l'un des Stormtroopers arrête de tirer et sort une vibrolame. D'un rire robotique, il l'active et s'approche des points d'attaches du pont. Il faut que vous l'empêchiez de couper les lianes qui retiennent le pont de singe ! Mais vous n'arriverez jamais sur lui à temps !

Cependant, vous pouvez tenter de dévier les tirs du premier sur le second... **Faites un test de Sauvegarde de difficulté +1 pour le Stormtrooper à la vibrolame.** S'il réussit, **rendez-vous au 231.** Sinon, **rendez-vous au 271.**

284

Vous effectuez une roulade sur le côté, et vous profitez de faire une attaque à revers, pendant que l'*Eclair* de votre ennemi se perd dans la jungle :

Jedi Noir : **Habilité :** 12

Continuez le combat en vous octroyant un bonus d'attaque pour le premier assaut de +4 mais votre adversaire est toujours protégé si bien que les dommages que vous lui infligerez seront divisés par deux, arrondis au supérieur, par rapport à ce qu'il est indiqué sur la table des coups portés.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 282.**

Si votre Endurance vient à tomber à 0, **rendez-vous au 275.**

285

Celle-ci vous fauche bientôt et vous envoie rouler dans les branchages et lianes de la jungle : *vous perdez 4 points d'Endurance*. Sonné, vous vous relevez tant bien que mal et vous dégainez votre sabrolaser, puis vous courez vers la bête. Vous effectuez alors un saut périlleux au-dessus de sa gueule, et vous lui tranchez le bras qui tentait de vous attraper d'un coup net. Hurlant de douleur, à la vue de son moignon, la bête est bien décidée à vous faire regretter votre geste :

Bête Nocturne : Habileté : 13 Endurance : 40

Après trois assauts, si vous n'avez pas vaincu la bête, ***rendez-vous immédiatement au 212.***

Si vous parvenez à la vaincre au cours de ces trois assauts, ***rendez-vous au 300.***

Si votre Endurance est réduite à 0, ***rendez-vous au 121.***

Mais quelque soit l'issue, n'oubliez pas d'ajouter une unité à la case temps de votre Feuille d'Aventure par assaut mené.

286

Vous ne parvenez pas à parer l'attaque dévastatrice du Sith. Vous vous retrouvez bientôt sans tête. Dans un dernier soubresaut, votre corps s'effondre sur le sol. ***Votre aventure est terminée.***

287

Vous parvenez à une petite et ancienne clairière, où se trouve un petit temple en pierre friable, envahie par les mousses, telle une vague s'abattant sur les côtes, et percée, ça et là, par des buissons et arbustes. Cette végétation permet de soutenir ce fragile vestige aujourd'hui, sans laquelle il serait sûrement en ruine. Un fanion portant le numéro 4 flottant au gré et aléas du vent est planté dans le sol à côté de l'entrée aménagée. Vous y pénétrez et, au milieu de l'unique salle, se trouve une silhouette assise en tailleur et qui médite probablement. Un rayon de lumière passant par les nombreuses ouvertures éclaire ses cheveux gris que vous reconnaissez fort bien. Tionne s'intéresse à l'histoire des Jedi et aide Kirana dans sa tâche. Dès que vous vous approchez, celle-ci sort de sa transe :

« Bonjour, jeune apprenti. Kyp m'a parlé de toi et de tes progrès depuis le peu de temps que tu es là. »

Elle s'approche de vous et prends vos mains. Brusquement, celle-ci recule et est visiblement surprise.

« Je sens une aura formidable de Force émanant de toi. Tu as de grandes affinités avec elle. Je prévois pour toi de grandes choses. »

Vous restez perplexe à cette prévision et vous brisez la conversation en lui demandant en quoi consiste l'épreuve que vous devez accomplir.

« Ah oui, l'épreuve ! Il consiste à savoir citer correctement le code Jedi. Es-tu prêt ? »

Vous acquiescez de la tête.

- Il n'y a pas d'émotion; il n'y a que la...

Si vous connaissez le mot qui suit, remplacez les lettres du mot qui constitue la réponse par leur numéro de position dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3, etc...). Ajoutez tous les nombres et rendez-vous au paragraphe portant le résultat de cette opération. Si la première phrase du paragraphe contient le mot cherché, c'est que c'est la bonne réponse. Si celui-ci n'a aucun sens, c'est que vous vous êtes trompé. Rendez-vous alors au 187. Si vous n'en avez aucune idée, rendez-vous également au 187.

288

Dès que votre tête apparaît aux yeux du garde impérial se trouvant là, un trait de blaster fuse de son arme et vous frôle l'oreille. D'un bond, vous allez à son encontre et vous le tuez d'un geste à l'aide de votre lame violette. Vous poussez son corps sans vie mais en passant devant le sas, celle-ci révèle une dizaine de Stormtroopers qui aussitôt vous tirent dessus. Vous plongez sur le côté afin de vous protéger. Istaya vous a rejoint dans cette situation qui est légèrement épineuse. ***Rendez-vous au 102.***

289

Le taxi freine alors brusquement. La ceinture se détache automatiquement et le champ attracteur cesse de fonctionner. La porte latérale s'ouvre alors et la voix électronique se fait à nouveau entendre :

« Vous voici arrivé à destination : Astroport de Wesport. Veuillez évacuer le véhicule. La compagnie Coruscant Tours Taxis, vous souhaite une bonne journée. »

Quelque peu retourné, vous lancez au droïde :

« Il vous manque un boulon pour rouler comme cela ! »

C'est alors que vous voyez son bras droit se détacher du reste de son corps constitué certainement à 90% d'électronique.

Vous descendez rapidement du taxi. Celui-ci repart aussitôt dans la circulation, et vous le perdez de vue pour le malheur de certains. Vous n'avez pas de mal à trouver les quais, qui sont à destination du secteur méridien de la galaxie.

Une dizaine de personnes attendent, quai n° 502, à destination de Yavin IV. Il y a deux hommes de l'armée républicaine - l'ex rébellion - celle-là même qui fit tomber le joug de l'empereur Palpatine sur Endor, il y a maintenant huit ans, alors que vous n'étiez encore qu'un enfant. Ils ont, semble-t-il, pour mission d'apporter du matériel à destination de la base rebelle, à en juger par les paquets qui sont posés derrière eux. Vous remarquez également un homme barbu, âgé sans doute d'une trentaine d'années standards, ainsi qu'une Twi'lek. Ses deux tentacules, ses Lekkus, énormes appendices sortant de l'arrière de sa tête, ainsi que sa peau d'un rose pâle, vous fascinent. Vous ne pouvez vous empêcher de détourner votre regard de cette créature. Remarquant que vous l'observez, elle vous jette un regard noir, gênée que vous la dévoriez ainsi des yeux. Vous vous empresses alors de regarder le tableau d'affichage, annonçant le retard de dix minutes de la navette. Il y a également six autres représentants d'espèces que vous ne saurez identifier, bien que vous en ayez déjà rencontré dans le restaurant de Dex. Une multitude d'espèces différentes, qui portent des tuniques bleues, chacune adaptée à leur morphologie, veillent sur des caisses, qui doivent être à priori chargées dans le vaisseau. La compagnie doit sûrement profiter, des vols comme celui-là, pour faire du fret en même temps.

Profitant de cette attente imprévue, vous pouvez essayer de discuter avec :

- des hommes de l'armée républicaine. **Rendez-vous dans ce cas au 141.**
- de la fascinante Twi'lek. Si cela est votre choix, **rendez-vous alors au 206.**
- ou de l'homme barbu. **Rendez-vous alors au 224.**

290

Vous invoquez dans le même temps la *Protection* : **retranchez 25 points de votre Potentiel de Force. Toutes les blessures, qui seront infligées au cours de ces deux prochains assauts, seront réduites de moitié, arrondies à l'inférieur.**

Rush, le Jedi Noir : Habileté : 18

Si vous avez réduit ses points d'Endurance à moins de 5 au cours de ces deux assauts, **rendez-vous immédiatement au 200.** Si ce n'est pas le cas et que vous êtes toujours en vie, notez l'Endurance actuelle de votre adversaire et utilisez la Table de Hasard pour savoir comment va réagir votre ancien compagnon au prochain assaut :

Sur un 1, rendez-vous immédiatement au 72.

Sur un 2, rendez-vous immédiatement au 81.

Sur un 3, faites un nouveau tirage.

Sur un 4, rendez-vous immédiatement au 279.

Sur un 5, rendez-vous immédiatement au 254.

Sur un 6, rendez-vous immédiatement au 256.

Sur un 7, rendez-vous immédiatement au 251.

Sur un 8, rendez-vous immédiatement au 144.

Sur un 9, faites un nouveau tirage.

291

Ce pouvoir vous permet d'absorber, au cours d'un combat avec un Sith, le pouvoir qu'il utilise contre vous, comme par exemple le pouvoir *Avant*. Non seulement, vous éviterez de subir directement l'effet du pouvoir mais en plus, vous comptabiliserez, dans votre total de Force, le nombre de points qu'il a utilisé.

A chaque fois que vous utiliserez ce pouvoir, *retranchez 25 points de votre total de Force !*

Si vous choisissez ce pouvoir, inscrivez Absorption sur votre Feuille d'Aventure.

Retournez au 131.

292

D'une main, vous vous agrippez à une des deux cordes, de l'autre, vous attrapez Istaya au vol.

« Tiens-toi fermement ! »

Vous invoquez la Force (*retranchez 5 points de votre Potentiel de Force*) pour projeter Istaya plus haut. Des deux mains, elle s'accroche à une des lattes du pont. Ses lekkus s'agitent nerveusement, montrant sa peur dans cette situation.

Vous montez prudemment, de latte en latte, précédé par Istaya. Lorsqu'elle atteint le bord, vous regardez vers le fond du gouffre. Vous apercevez une petite silhouette avec une lame bleue qui zigzague entre les troupes déployées et TRTT ennemis.

Un Jedi ! Mais que fais-t-il donc là ?

Un des TRTT relève sa tourelle vers le haut et précisément vers vous ! Vous croyez apercevoir un sourire sadique se former sur l'avant du mécanoïde d'assaut.

« Jann, dépêche-toi ! Avant que... »

Trop tard ! Un missile part du bipède robotique vers votre direction. Vous vous remettez à gravir les échelons, constitués par les lattes, mais serez-vous assez rapide ? **Effectuez un test de sauvegarde. Si vous décidez d'utiliser l'Accélération, retranchez 10 points de votre potentiel de Force mais retranchez 2 au chiffre tiré.** Si vous réussissez, **rendez-vous au 129.** Sinon, **rendez-vous au 306.**

293

Vous bondissez vers Kyp dans un ultime assaut en tentant de porter un coup direct. Celui-ci est pris au dépourvu et fait une roulade sur le côté. Mais vous aviez prévu cela. Vous placez le bâton dans son sillage au moment où il se relève et Kyp se retrouve face contre sol avant d'avoir pu dire quelque chose. Le visage plein de boue, il s'exclame :

« Très joli coup ! Bon je crois que tu as pris la revanche que tu méritais... Si tu veux bien m'aider à me relever, ce serait très sympa... » Ce que vous faites (*Ajoutez autant d'unité à la case temps que d'assauts menés*).

« Tu peux y aller. Après cela se trouve un pont suspendu et le temple des Woolamanders. Bonne chance.

- Merci. »

Vous vous remettez en route et vous quittez Kyp et sa clairière. **Rendez-vous au 14.**

294

Vous tentez d'allumer votre sabrolaser dans la chaire du monstre aquatique mais d'un mouvement habile celui-ci fait tomber au fond de l'eau votre seul espoir de survie. Manquant d'oxygène, vous vous noyez bientôt dans l'eau putride des marais de Yavin IV. **Votre Aventure est terminée.**

295

Vous arrivez sur la cour intérieure donnant sur l'entrée du temple en ruine. Devant vous, se dresse deux revenants, de la guilde déchue des Sith, ressuscité par Dessan, ainsi qu'un Jedi Noir en armure :

« Vous ne passerez pas, Jedi ! »

Le Jedi Noir dégaine ses deux sabres rouges simultanément aux deux autres.

« Je m'occupe du Jedi Noir ! Occupez-vous des deux autres. » Dit Kyle à votre attention.

Vous bloquez le passage au revenant de droite tandis qu'Istaya s'occupe de celui de gauche...

Revenant : Habileté : 15 Endurance : 30

Après trois assauts, si votre adversaire est toujours vivant, notez son Endurance et **rendez-vous immédiatement au 261.**

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 61.**

Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 275.**

296

Après avoir cherché quelques instants, vous avez sélectionné deux ouvrages, qui peuvent être très utiles pour vos futures pérégrinations :

Si vous voulez consulter l'ouvrage *Histoire de Yavin IV*, **rendez-vous au 19.**

Si vous voulez préférer consulter l'ouvrage *Bêtes étranges de Yavin IV*, **rendez-vous au 158.**

Si vous ne voulez pas vous attarder ici, et que vous préférez quitter la Bibliothèque, **rendez-vous au 24.**

297

Les dépouilles des Stintarils gisent sur le sol. La paroi rocheuse est trop abrupte pour être escaladé et aucune prise n'est à priori visible sur ce miroir de roche.

Et maintenant, utilisez la Table de Hasard :

Si vous obtenez 0, rendez-vous au 258.

Si vous obtenez entre 1 et 5, rendez-vous au 301.

Si vous obtenez de 6 à 9, rendez-vous au 112.

298

Vous n'avez aucun mal à trouver l'ascenseur. Après être entré au hangar, vous prenez la cabine, jusqu'au troisième étage et vous entrez dans la grande salle par une porte automatique. Luke Skywalker est y assis au bout de la salle sur une plateforme, dos à la porte, et est en train de méditer. Ayant eu trente ans récemment, Luke Skywalker est un homme de taille moyenne, tout comme vous, du haut de ses un mètre soixante-dix. L'ancien fermier de Tatooine est habillé d'une bure ample de Jedi lui octroyant une liberté dans ses mouvements. Kyp Durrion est assis à côté, comme lui installé en tailleur, occupé dans ses pensées. Istaya et Rush sont également là et vous courez vers eux afin de les serrer chaleureusement dans vos bras :

« Arrête Janndouür ! Tu es en train de m'étouffer... »

- Oh pardon ! »

« Nous attendions ta venue, Janndouür ! » Commence alors Luke sans se retourner. Lui et Kyp se lèvent afin de vous regarder, tous les trois, dans les yeux. La prothèse de sa main droite est si parfaite, que vous ne détectez la différence, qu'une fois qu'il vous serre la main en guise de bienvenu :

« Vous êtes finalement arrivé à l'Académie après toutes ces aventures mais vous avez déjà du faire face au Côté Obscur. C'est peut-être une bonne chose mais vous n'étiez pas prêts. Le Côté Obscur est mauvais : il se sert de vos sentiments contre vous afin de vous détourner du droit chemin. Kyp a déjà été la proie du côté obscur et a été manipulé par Exar Kun, un antique maître Sith. Pas de la même façon que l'as été Cliss qui a été contrôlé à distance. J'aurais préféré une cérémonie pour lui mais... peu importe... vous avez bien fait. C'est un bon moyen pour que son esprit trouve la voie de la Force.

- Pourrais-je un jour me pardonner, Maître ? » Lui demande Kyp. Je suis souvent la proie de mes cauchemars, où je revois tout le mal que j'ai fait...

- Tu ne peux revenir en arrière Kyp. Seulement, tu ne dois plus te laisser contrôler. Aurais-tu oublié le premier principe du code ? *Il n'y a pas d'émotion ; il n'y a que la paix.*

- J'y veillerai à ne plus l'oublier Maître. »

Luke se tourne à nouveau vers vous.

« Kyp a été marqué au fer rouge par le côté obscur. Il est en train de se racheter, et dans ce cadre, c'est lui qui assurera vos formations, à tous les trois. »

Le jeune homme se dirige vers vous :

« Je pense que nous allons commencer par visiter le temple... »

- Kyp... ?

- Oui, Maître Luke ?

- Ne sois pas si hâtif, cette fois-ci.

- Vous pouvez compter sur moi, Maître.

- Je l'espère bien. »

Rendez-vous au 15.

299

Suffisamment rapide, vous effectuez une roulade et vous évitez ainsi l'attaque à priori imparable du Sith : « Je vais vous tuer ! » crie-t-elle.

Comme un paratonnerre, la Force afflue en elle : une énergie obscure de couleur rouge l'englobe complètement. Ses traits de son visage sont maintenant bestiaux et ses muscles se développent sous vos yeux ahuris. Une *Rage* meurtrière a pris place en elle, effaçant le peu d'humain qui demeurait en elle.

Sith : Habileté : 24

Combattez votre adversaire en ajoutant 14 à votre quotient d'attaque du fait de la présence de la Twi'lek à vos côtés mais ajoutez maintenant 10 à l'Habileté du Sith. Sa rage est telle qu'elle est maintenant presque invulnérable : divisez par deux, arrondis au supérieur, les dommages que vous lui infligez.

Après deux assauts, notez l'Endurance actuel du Sith et **rendez-vous vous au 148.**

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 268.**

Si votre Endurance tombe à 0, **rendez-vous au 230.**

300

Alors que la bête tente de vous faucher une ultime fois, vous mettez à nu ses entrailles. Un tas de viscères répugnantes tombe alors de l'entaille. Le monstre difforme s'effondre, dans un horrible gargouillis. Laisant la dépouille de la Bête Nocturne, vous vous remettez en route. **Rendez-vous au 76.**

301

Vous sondez la paroi rocheuse et vous croyez apercevoir une porte qui se dessine sur celle-ci. Une recherche minutieuse vous permet d'en découvrir le mécanisme d'entrée : une pierre à sa droite qu'il faut enfoncer. Ce que vous faites. La paroi se met à trembler et l'ouverture d'une grotte se dévoile à vos yeux. Vous y pénétrez avec Rush avec une grosse branche en guise de torche. Bientôt, vous débouchez sur une salle circulaire où se trouve du matériel militaire. Vous avez découvert une ancienne cache de la Rébellion ! Malheureusement, la plupart est hors service et tout ce qui vaut le coup sont peut être deux chargeurs de blaster de 20 munitions universelles. Vous en donnez un à Rush et vous en garder un pour vous (*Portez les modifications nécessaires sur votre Feuille d'Aventure*). Vous et Rush sortez ensuite de la grotte. Après quoi, vous décidez de prendre un sentier qui s'enfonce à nouveau dans la jungle. **Rendez-vous au 189.**

302

Vous invoquez la Force. Une aura bleu apparaît autour de vous : *retranchez 25 points de votre Potentiel de Force*. Cette aura sera telle suffisante ? Faites un test de sauvegarde. Si c'est un succès, **rendez-vous au 99.** Sinon, **rendez-vous au 59.**

303

Vous envoyez votre sabrolaser tournoyer au ras de l'eau. *Retranchez 10 points de votre Potentiel de Force*. Votre arme a tôt fait de décapiter vos ennemis. Vous laissez dans l'eau les morceaux de chairs qui ne vont pas tarder à attirer les Gundarks. **Rendez-vous au 114.**

304

L'Académie Jedi ! Enfin, vous y êtes ! Vous allez pouvoir devenir Jedi et comprendre la Force, pensez-vous avant de vous endormir et de sombrer dans un sommeil réparateur.

Le lendemain, après vous êtes préparé, vous rejoignez la salle de méditation pour suivre le premier cours de Luke Skywalker :

« Vous voilà Janndouür ! Nous pouvons commencer. »

Istaya Sofiné et Rush sont déjà là, ainsi qu'une dizaine d'autres prétendants, et sont installés en tailleur sur le sol en pierre. Vous vous asseyez à côté de Rush.

« Vous voilà à l'Académie. Vous êtes là afin de devenir Jedi et apprendre à contrôler cette affinité avec la Force que vous possédez. Mais pour commencer, est-ce que quelqu'un peut me dire ce qu'est la Force ?

Plusieurs réponses fusent mais aucune ne semble convenir à Luke :

« Mon Maître, Obi Wan Kenobi, m'a dit un jour ce qu'il pensait de la Force. D'après lui, c'est une sorte de fluide créée par tout être vivant. Une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique, bien qu'elle demeure un mystère. Nous les Jedi, sommes les seuls à pouvoir la comprendre et à l'utiliser même s'ils nous restent beaucoup à apprendre. Seulement, certains pensent que c'est une source de grande puissance que nous ne pouvons ignorer et que nous devons utiliser à des fins personnelles pour asservir la galaxie. Mais c'est là le chemin du Côté Obscur. Le Côté Obscur est mauvais ; c'est le revers de la médaille. Celui-ci naît de la colère, de la peur, de l'amour, de la jalousie, de la vengeance, de la haine et autres sentiments que l'on peut avoir. C'est pour cette raison qu'un Jedi ne doit pas se laisser guider par leurs émotions. Cela ne veut pas dire que nous en sommes indifférents, cela veut simplement dire qu'il ne faut être sous leurs influences. C'est que veut dire le premier principe du code : *Il n'y a pas d'émotion ; il n'y a que la paix*. Méditez bien là dessus. Nous en avons terminé pour aujourd'hui. Janndouïr ! Tu veux bien rester ici ? J'ai à te parler. »

Vous faites signe de partir à Rush et Istaya, qui vont s'entraîner dans la salle de combat. **Rendez-vous au 172.**

305

Alors que vous venez de commencer, vous repérez un homme au balcon : il ressemble étrangement à Rush mais ce n'est pas lui. Avant que vous ne puissiez l'interpeller, il a déjà disparu. Vous n'insistez pas. Avec vos complices, vous simulez des attaques et vous parvenez en très peu de temps à maîtriser les attaques de base au sabre : coup simple, attaque latérale gauche, attaque latérale droite, et roulade au sabre. C'est pourquoi, mais seulement jusqu'à la fin de cette aventure, **vous bénéficiez d'un bonus de +1 lors des combats au sabre, à ajouter au quotient d'attaque.**

Le jour venu, vous vous sentez fin près : **rendez-vous au 180.**

306

Vous vous projetez en l'air, à l'aide de la Force, mais pas assez rapidement. Pris par le souffle de la déflagration, que provoque l'explosion, vous êtes poussé dans le vide, tel un pantin en haillons désarticulé. Mais n'ayez crainte, vous ne connaîtrez pas une mort atroce, car la vie vous a déjà quitté au moment où votre cadavre s'écrase au fond du précipice, après avoir heurté un TRTT au milieu des troupes de choc de l'Empire. **Votre aventure est terminée.**

307

Le temple Bluetaf, majestueux vestige de la culture Massassi, se dresse au milieu d'un petit lac. Un ponton, unique moyen d'accès, permet d'en rejoindre d'entrée. A sa gauche, se trouve un X-Wing. Probablement, celui de Rush. Vous traversez le ponton, accompagné d'Istaya, laissant derrière-vous un cadavre qui ne possède plus sa tête. Avez-vous déjà combattu Rush ? Si tel est le cas, **rendez-vous au 126**. Sinon, **rendez-vous au 62**.

308

La fumée noire d'incinération monte dans le ciel dégagé de la quatrième lune et contraste fortement avec le ciel orange exempt de nuages classiques. Les bûches funéraires brûlent et emmène à la Force, les morts d'aujourd'hui : Looma, Guroucka, Dessan ainsi que tous les Jedi Noirs et Stormtroopers, qui même s'ils étaient vos ennemis, méritent des funérailles honorables. Beaucoup de héros - peu importe le camp - sont morts aujourd'hui et tous les élèves de l'Académie, sans exceptions, assistent à la cérémonie, aussi sobre soit-elle.

Adieu Looma et Guroucka. Même si je ne vous connaissais pas autant que j'aurais du, je vous appréciais...

Jann..., ils ont trouvé la paix.

Istaya ?

Vous vous retournez et vous êtes étonné de l'attitude de la Twi'lek : ce n'est pas elle qui vous a contacté. Avez-vous évolué de telle sorte, que vous êtes capable de communiquer avec n'importe qui ? Non, c'est trop tôt... A moins que cette capacité soit héréditaire... Voilà qui explique beaucoup de choses...

Le problème d'humidité de chambre est réglé et c'est maintenant au chaud que vous passerez vos nuits. Vous avez vécu ces trois derniers jours, des choses que vous n'imaginiez même pas. Vous êtes fatigué et avez besoin de sommeil. Allongé sur un lit neuf, vous sombrez rapidement dans votre esprit intérieur. Assis sur une chaise de votre Moi intérieur, Istaya est là, en train de vous regarder.

Istaya ? Que fais-tu dans mon esprit ?

Tu as baissé tes remparts et je me suis introduit chez toi.

Tu dors aussi ?

Oui, mais mon esprit est avec toi.

Je crois que ma mère a de nouveau voulu rentrer en contact avec moi durant la cérémonie. C'est d'elle que je tiens l'Introjection.

La Twi'lek acquiesce et ses lekkus vibrent légèrement

Il est vrai que tu puisses modeler ton esprit comme tu le désires ?

Oui, je le peux mais il me faut énormément de concentration pour ce que je veux, apparaisse ici.

Il est quand même bizarre que tu te sois représenté ici, dans une copie de ta chambre de l'Académie.

C'est le lieu où je me sens le mieux, lorsque j'ai besoin de solitude. J'imagine que c'est vrai dans mes rêves.

Je vois le fil qui relie nos deux esprits. Je crois que je pourrais essayer de te contacter par ce biais, à condition que ton esprit me soit ouvert.

Probablement. J'ai besoin d'être au calme, Istaya. Laisse-moi s'il te plaît.

Sa silhouette s'estompe de votre pseudo chambre : elle a réintégré son corps

Vous êtes dehors, sous la pluie, en bure de Jedi. La pluie tombe drue et s'écoule sur le tissu imperméable de votre robe. Un mois s'est écoulé depuis l'attaque avortée de Dessan et vous êtes sur l'aire de décollage de l'Académie. Le bâtiment militaire est en cours de reconstruction, et les soldats de la nouvelle république utilisent, faute de mieux, un préfabriqué de Ferrobéton. Le *Poux de Kessel* s'apprête à décoller et à quitter Yavin IV avec à son bord Istaya et Kyp :

« Tu contactes l'Académie s'il y a un problème quelconque. D'accord Istaya ?

- Ne te fais pas de soucis, Jann. Ce n'est rien de grave. Ce sera une affaire, très vite réglée.

Après un dernier au revoir, Istaya monte rejoindre Kyp, qui avait déjà préparé le vaisseau depuis la veille. Ils ont prévu, en effet de décoller avant que la tempête électromagnétique ne s'abatte sur la lune. Vous regardez une dernière fois les moteurs hyper drives, qui finissent par disparaître à vos yeux.

L'*Introjection* est à votre portée. Vous ne savez pratiquement rien là-dessus. La Force est partout et maintient la galaxie en un tout unique et ce pouvoir vous donne la possibilité de grouper les personnes en un seul. Vous êtes le précurseur d'une nouvelle génération de Jedi et vous avez le devoir de trouver ceux qui possèdent ce don afin qu'ils apprennent à l'utiliser avec sagesse. Encore faut-il que vous en sachiez suffisamment et un jour - vous le savez - vous en saurez plus. Pour le moment, vous vous êtes convenus avec Istaya, de ne pas utiliser ce pouvoir, sauf en cas d'extrême nécessité.

Quelques jours plus tard, Luke désire vous voir. Vous laissez ce que vous faisiez et vous gagnez l'ascenseur. Maître Skywalker est dans la salle du trône, le regard perdu dans l'immense verdure de la jungle. Il y règne un calme qui est brisé par des cris brefs de prédateurs. Des oiseaux murmures, monarques des cieux, survolent l'endroit et poussent des cris inaudibles à vos oreilles :

« Janndouïr, je voulais te voir car j'ai une mission à te confier. Tu es le seul disponible pour le moment qui est suffisamment qualifié pour cela. Une série de meurtres a été commise sur la planète capitale, Coruscant. Je n'en sais pas plus, car le message était incomplet. Ce ne devrait pas être trop dur pour quelqu'un de ton niveau. Une navette de ravitaillement est prévue dans deux jours : tu pourras profiter de son retour sur Coruscant pour embarquer.

- Vous pouvez compter sur moi, Maître. J'irais voir si je peux apprendre quelque chose me concernant aux archives

- Oui, cela est une bonne idée. J'ai cru comprendre que c'était ta mère, qui t'a transmis le don que tu possèdes. Respecte-le, Janndouïr : c'est le seul lien qui te rattache à elle pour le moment.

- Je ne vous décevrais pas. »

FIN

Prochain Episode : Les Mains de l'Ombre.

Annexes

Dans cette partie, est regroupée un ensemble d'informations sur STAR WARS, regroupées par thèmes. Certaines sont nécessaires à l'accomplissement de ce premier épisode bien que vous pourrez les trouver au sein de l'Aventure en elle-même. A vous de voir si vous voulez les consulter alors que vous n'avez pas réussi ce premier épisode mais au détriment du jeu ; à moins que ce soit par soif sur l'univers complexe mais ô combien passionnant de STAR WARS...

STAR WARS : La Force.

La Force est une énergie mystique que même les Jedi n'ont totalement comprise.

La Force est un élément immuable de la galaxie. Elle en fait partie au même titre que les étoiles, planètes et êtres vivants. Elle entoure et pénètre tout, et maintient ainsi la galaxie en un tout unique.

Source de grande puissance, la Force a influé aux événements galactiques pour le bien ou le mal depuis l'aube des temps.

Toute vie est reflétée dans la Force, de même que la gravité existe. Même si de nombreuses personnes ont passé leur vie à l'étudier, elle demeure un mystère. Certains la considèrent comme une entité, d'autre comme un champ énergétique représentant la somme de toute création. Ce qui est sûr, c'est que la Force réfléchit l'équilibre universel de la galaxie. Elle incarne la vie, la mort, la création et la destruction.

Dominée par le Côté Lumineux et le Côté Obscur, la Force est une énergie que seuls quelques élus peuvent maîtriser.

STAR WARS : L'origine des Jedi.

Pendant des années, les Jedi représentèrent la fibre morale et spirituelle de l'ancienne république qui survécut pendant des centaines de générations grâce à leur protection.

L'ordre Jedi aurait apparu au même moment qu'aurait naquit l'ancienne république, il y a 25000 ans par rapport à l'an 0 (bataille de Yavin IV : destruction de la première Etoile de la Mort). Un groupe philosophique se serait créé pour étudier une énergie mystique que celui-ci finit par appeler la Force. Au fil des siècles, par des recherches et expérimentations, le groupe développa ses connaissances et sa compréhension sur la Force. Certains mêmes parvinrent à l'utiliser pour voir l'avenir et améliorer leurs capacités physiques : ce fut les premiers Jedi. On ignore comment ces individus parvinrent à maîtriser la Force. De nombreuses planètes sont considérées comme berceaux des Jedi mais il est plus vraisemblable que leur naissance est due à un long processus de plusieurs siècles et qui pris place sur plusieurs mondes.

Malheureusement, les Jedi n'échappèrent pas à la dépravation. Certains des premiers Jedi utilisèrent leur affinité avec la Force pour des raisons personnelles. En réaction à leurs actions, l'ordre établit une série de principes moraux : c'est le code Jedi. Créé pour présider la conduite des Jedi, ces règles forment la base de leur pensée.

Dans les siècles qui suivirent, les Jedi approfondirent leurs connaissances sur la Force ainsi que leurs pouvoirs. Ils s'intégrèrent bientôt à la république en tant que protecteurs. Ils finirent par devenir des médiateurs galactiques, au nom de la république, pour régler les conflits interstellaires et confondre criminels et défendre les faibles et innocents.

Tout aurait pu rester ainsi pendant des millénaires. Mais un grand Schisme survint dans l'ordre entre deux factions rivales : ceux qui prônaient la paix, la sérénité et le savoir en accord avec le code, qualités qualifiées de Côté Lumineux ou Clair et ceux qui rejetèrent cette philosophie en faveur du Côté Obscur centré sur le pouvoir, la destruction et la haine. Aujourd'hui, encore, les plaies occasionnées par ce conflit ne se sont pas encore refermées.

STAR WARS : L'origine des Sith.

C'est le grand Schisme au sein de l'ordre Jedi qui fut à l'origine d'une lutte sans merci entre les Jedi et les adeptes du côté Obscur.

Avant le grand Schisme Jedi, le côté Obscur commença à réunir ses premiers adeptes. Certains, insatisfaits de l'enseignement de l'ordre, se mirent à explorer ses possibilités. Au cours de leurs recherches, ils accédèrent à de

puissantes énergies et soulagèrent leurs frustrations : ce fut les premiers Jedi Noirs. Ils finirent par défier l'autorité de leurs supérieurs, ce qui dégénéra en un conflit brutal. Beaucoup de Jedi Noirs furent tués au cours de batailles mais la menace qu'ils engendraient ne prit pas fin. Une poignée des premiers Jedi noirs s'enfuirent vers des régions encore inexplorées de la galaxie.

Au cours de leurs investigations, ils découvrirent les planètes Kar Delba et Korriban, dirigées par une espèce pacifique : les Sith. Ce peuple, issu d'une civilisation qui a précédé d'environ 75 000 ans la République galactique, avait une compréhension approfondie du côté Obscur. Ils développèrent même leur propre alchimie pour maîtriser sa puissance.

Sur ces mondes, les Jedi Noirs furent considérés comme des dieux. Ils profitèrent de cette situation pour les réduire en esclavage les Sith et voler leurs connaissances. Pendant longtemps, la civilisation des Sith continua à se développer, à l'ombre de la République.

Mais les Sith ne furent pas le seul peuple asservi par les Jedi Noirs. Venus de la planète du même nom, les Kathol étaient connus pour leur utilisation des technologies organiques. Mais lorsqu'ils créèrent le Codex, système capable d'amplifier les énergies de la Force, ils attirèrent l'attention des Jedi Noirs. Comprenant qu'il s'agissait d'une arme puissante, ils envahirent Kathol. Les Jedi tentèrent de libérer la planète, mais le conflit qui s'en suivit fut dévastateur et les Kathol disparurent. La guerre des Jedi prit de telles proportions que commença la grande guerre de l'hyperespace.

STAR WARS : Utiliser la Force.

Afin de devenir un expert de la Force, des années de pratique sont nécessaires.

L'instruction pour la maîtrise de la Force repose sur 3 piliers, que les jeunes Jedi doivent comprendre.

Le premier pilier consiste à accéder à la Force pour utiliser et amplifier ses capacités naturelles. Il faut améliorer sa coordination et ses talents au combat, apprendre à se défendre contre d'autres utilisateurs et découvrir l'Art de l'auto-guérison.

La deuxième phase relie l'individu à la Force universelle faisant, de la galaxie, un tout. Apprenant à étudier les flux et reflux de cette énergie mystique, l'étudiant devient conscient de lieux et moments éloignés. Avec la pratique, il est capable de détecter à distance des individus et événements.

La troisième étape explique comment utiliser la Force autour de soi. Les adeptes peuvent attraper des corps physiques dans des tentacules d'énergie pure et ainsi les soulever et les déplacer. En faisant cela, il peut employer des objets comme arme pour assommer son adversaire à distance, ou encore rassembler l'énergie pure autour de lui pour effectuer des sauts physiquement impossibles. Il lui est également possible de communiquer avec d'autres individus partageant ces aptitudes.

STAR WARS : Les Sabres Laser ou Sabrolasers.

Même s'il date de plus d'un millier d'années, le sabre laser est une merveille technologique mêlant principes de combat archaïques et arts complexes de l'Ordre Jedi.

Bien qu'ils aient la même fonction et partagent la plupart des matériaux et composants, les sabrolasers sont tous différents. Les futurs Jedi construisent le leur lorsqu'ils atteignent le statut de Padawan et beaucoup s'inspirent de celui de leur maître en signe de respect. Ces armes à partir d'une poignée une « lame » lumineuse d'énergie pure d'environ 1 mètre de long. Elle s'utilise comme un sabre conventionnel mais avec plus de Force et d'efficacité. Entre les mains d'un chevalier, elle pénètre des portes blindées avec aisance.

S'il n'existe pas 2 sabres laser semblables, la plupart suivent un modèle standard. La poignée est en général un cylindre de chrome d'environ 30 cm de long. A sa base, se trouve une cellule énergétique tandis que sur la garde, un disque lisse sert à projeter la lame scintillante. Ces poignées sont équipées de simples boutons pour activer ou couper l'arme. Selon les modèles, des contrôles servent à modifier la longueur et l'intensité de la lame. D'autres

sont équipées d'un système de sécurité qui désactive le faisceau quand la poignée est lâchée. Au cœur de l'arme se trouve son composant essentiel aussi bien mystérieux que rare : les cristaux d'Adegan (appelés également Ilum) que l'on trouve dans le système d'Adega, sur la planète du même nom et sur Ossus. Ces pierres ont la propriété de concentrer l'énergie brute en un rayon. A l'activation, l'énergie de la cellule est canalisée dans la matrice de l'émetteur où le ou les cristaux affine(ent) le faisceau. Elle passe par des lentilles convergentes (chargées positivement) avant de repasser dans une ouverture divergente (chargée négativement), ce qui permet à la lame d'être un courant stable d'environ 1 mètre. Les sabres laser sont auto rechargeables sauf lorsque la lame croise une autre lame ou un matériau que le Jedi veut transpercer ou découper.

Le résultat est une barre énergétique stable de l'épaisseur d'un pouce humain. La couleur varie selon le cristal utilisé, mais elle est en général bleu électrique ou vert émeraude. Elle est si concentrée qu'elle est virtuellement opaque, luisant même en pleine lumière et émet une pulsation sonore. Pourtant, le faisceau ne dégage aucune chaleur.

Comme la lame n'a pas de masse, il est dangereux de la manier sans une formation de Jedi. Entre les mains d'un novice, le sabre laser est aussi mortel pour lui que pour son adversaire. En construire un, est aussi une tâche périlleuse : une cellule instable ou un cristal mal aligné peuvent entraîner un désastre. Pour cette raison, son emploi et sa fabrication sont réservés aux êtres sensibles à la Force.

Si les Jedi ne tuent qu'en dernier recours, les sabres laser sont mortels au combat. Ils peuvent trancher le bras d'un tireur ou décapiter un ennemi en un coup. Ils apprennent à dévier les salves de blaster et à absorber les éclairs de la Force. Certains jettent leurs armes et frappent leurs adversaires à distance. Chaque chevalier Jedi, après avoir construit le sien, développe sa propre technique de combat en s'inspirant des formes de bases dictées par les préceptes de l'Ordre. Se fiant à la Force et à leur instinct, les bretteurs manipulent leurs lames à leur guise se spécialisant dans une des différentes formes de combat au sabrolaser.

STAR WARS : Le code Jedi.

Constitués de réflexions philosophiques, le code Jedi est un guide pour comprendre et utiliser la Force.

L'ordre Jedi fut fondé par un groupe de philosophes qui se réunirent pendant des siècles pour étudier la Force. Lorsqu'ils apprirent à l'utiliser et à la contrôler, ils décidèrent d'en faire une utilisation bénéfique. En se basant sur des siècles de pensées, ils établirent un code. Il les guiderait, ainsi que les générations suivantes de Jedi qui mettraient leurs vies au service de la galaxie.

La partie la plus accessible du code permet de comprendre les buts et le rôle de l'ordre. Elle est, certes, moins complexe que d'autres extraits, mais des Jedi de tous niveaux l'étudient. Elle résume la façon dont ils doivent mettre en pratique le code :

Les Jedi sont les protecteurs de la paix dans la galaxie.

Les Jedi utilisent leurs pouvoirs pour défendre et protéger, jamais pour attaquer.

Les Jedi respectent la vie sous toutes ses formes.

Les Jedi servent les autres au lieu de les diriger, pour le bien de la galaxie.

Les Jedi cherchent à s'améliorer grâce au savoir et à l'entraînement.

Le code Jedi est en fait l'ensemble des règles que suivent les membres de l'ordre espérant obtenir une connexion plus puissante avec le côté lumineux de la Force. Son application et sa compréhension sont une quête permanente qu'aucun des membres de l'ordre n'a jamais achevée.

Le code contient un passage qui réunit les mystères et les révélations sur leur mode de vie. Chaque Jedi connaît par cœur ces paroles dont l'interprétation varie entre individus. Mais la sensibilité à la Force ne signifie pas forcément qu'un Jedi pourra mieux comprendre le code qu'un autre. Cela a parfois exercé une mauvaise influence sur les jeunes disciples, les rendant arrogants et les persuadant qu'ils n'ont pas besoin d'étudier le code : c'est la route directe vers le côté Obscur. Une bonne compréhension du code est la meilleure défense contre ce côté maléfique. Voici cet extrait :

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

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

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

Il n'y a pas de mort ; il n'y a que la Force.

Chaque phrase contient des centaines de leçons fondamentales pour les élèves. Elle se divise en deux parties : une proposition négative représentant ce que le Jedi est censé oublier et une conclusion positive, qu'il doit cultiver. Pour pouvoir assimiler le code, il faut apprécier le sens et l'application de chacune de ces phrases.

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

Les jeunes élèves pensent que cette phrase signifie "restez détendus". Les émotions dirigent la vie de chacun. La colère, la tristesse, la peur et la joie provoquent des réactions prévisibles. Les Jedi doivent prendre conscience de leurs sentiments sans les suivre. Les Padawan apprennent à les considérer comme leur côté primitif commandant à leur moi supérieur. La plupart des êtres suivent ces directives sans réfléchir alors que les Jedi expérimentés les tiennent à distance. Cela ne veut pas dire qu'ils sont indifférents : ils ressentent des émotions, mais se donnent la possibilité de ne pas être sous leurs influences.

L'étude de la paix est l'un des points essentiels de l'enseignement Jedi. Il ne s'agit pas seulement de l'absence de bruit, mais d'un état d'esprit réceptif. Le code indique qu'il faut l'éprouver même en plein combat. La paix n'est pas passive : c'est une écoute active. En se plaçant dans cet état d'apprentissage permanent, les Jedi sont plus ouverts et sont plus aptes à ne faire qu'un avec la Force.

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

Après les leçons de la première phrase, la deuxième décrit ce que les Jedi apprennent en étant serein. Mais elle ne signifie pas que la connaissance s'acquiert passivement dans les livres. Il s'agit de se connaître soi-même. Accepter des étiquettes pour se définir est une forme d'ignorance qui empêche l'individu de progresser.

Les Jedi apprennent qu'ils ne sont pas limités par leurs propres conceptions. Les Jedi apprennent à s'ouvrir aux mystères de leurs propres existences.

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

La passion est la manifestation ultime de la volonté. En l'entretenant, on se concentre que sur ses désirs personnels quels qu'en soient les coûts. Elle empêche de voir les conséquences de ses actes et coupe toute communication avec la Force.

Après avoir analysé la nature de la passion, les Jedi sont invités à choisir la sérénité, c'est l'absence d'envie personnelle. Ainsi, ils acceptent la réalité au lieu de devenir amers. De nombreux Padawan croient que les Jedi doivent changer le monde mais ce n'est pas le cas : ils sont là, certes, pour l'améliorer, mais s'ils se laissent guider par la passion, ils sombreront au côté obscur. Serein, le Jedi devient une manifestation de la Force, exécutant sa volonté sans être parasité par ses désirs.

Il n'y a pas de mort ; il n'y a que la Force.

Par cette dernière phrase, on comprend d'abord que les êtres ne disparaissent pas avec leurs corps physiques : ils ne font plus qu'un avec la Force. Mais en explorant en profondeur cette phrase, le Jedi en découvre une multitude de sens. Elle révèle comment il peut utiliser la mort pour se rapprocher de la Force. Les maîtres enseignent à leurs disciples que les Jedi doivent fonctionner sans ego et baser leurs jugements sur le respect de la Force pour n'accomplir que sa volonté. La disparition physique est donc considérée comme processus d'élévation ou d'illumination. Enfin, ce dernier principe dit que les Jedi ne doivent pas redouter la mort, mais y voir un moyen de ne plus faire qu'un avec la Force.

STAR WARS : Descriptif de Yavin IV.

Astronomie : La géante gazeuse Yavin est située dans la Passe Gordienne aux confins de la bordure extérieure. Elle possède un diamètre de 200 000 Km ! Elle est en outre entourée de douzaines de satellites naturels appelés lunes. On dénombre 3 lunes habitables : Yavin VIII, XIII, et, la plus connue de l'univers STAR WARS, Yavin IV. La couleur orange de Yavin donne l'impression que Yavin IV possède 2 soleils comme sur Tatooine.

Atmosphère : l'air sur Yavin IV est un mélange à base d'oxygène qui rend la planète tout à fait habitable.

Climat : Le climat est déterminé par la position de Yavin IV par rapport à la géante gazeuse et son soleil. En effet, si Yavin IV se trouve entre la géante et son soleil, la lune bénéficie de journées ensoleillées et, pendant la nuit, le ciel garde une luminosité crépusculaire, illuminé par la planète Yavin qui renvoie la lumière solaire à la surface de la lune. Quand Yavin se trouve entre le soleil et sa lune, la température chute brutalement, provoquant de violents orages. Heureusement, ils se terminent par des arcs-en-ciel : lorsque Yavin IV émerge de l'ombre de sa planète, les rayons du soleil sont polarisés par les cristaux de glace restés dans les couches supérieures de l'atmosphère du satellite. Les gerbes d'arcs-en-ciel résultantes célèbrent alors la fin de la longue nuit.

Géologie : 69% de la lune est constitué de terres émergées divisées en 4 continents : Starloft, Swiven, Koos et Wetyin. Le reste est constitué de 6 océans reliés entre eux et une mer intérieure. La lune présente aussi une activité géothermique et sismologique : on trouve ainsi la présence de canyons et de remparts naturels. Les violents orages entretiennent aussi un réseau de marais dans la jungle.

Flore : La lune est dominée par la jungle grouillante de vie. Elle est constituée d'arbres géants aux troncs violets se mêlant aux buissons de blueleaf et d'orchidées nebula. Le sol est quant à lui recouvert de fougères. Dans les zones marécageuses, on trouve aussi des arbres conventionnels comme des chênes et des palmiers.

Faune : Woolamander : primate ressemblant à un gros gorille. Il possède un pelage de couleurs majoritaires bleu et blanc et un visage plutôt triangulaire de couleurs jaune et rouge, au milieu duquel on trouve 2 yeux d'un vert persistant. Ce primate possède des bras démesurés par rapport au reste du corps. Il a également une longue queue sur laquelle on dénombre 3 sortes de « pompons » de couleurs jaune, bleu et rouge.

Stintaril : féroces prédateurs mesurant jusqu'à 80 cm, ils chassent généralement en groupe. Sorte de rat géant possédant une longue queue se finissant en triangle muni de 3 pointes, ils doivent sans cesse être en quête de proies en raison de leur métabolisme. En effet, lorsqu'ils font 2 heures de jeûne, ils meurent de faim. Leur vie nomade leur a permis de tout faire en se déplaçant, y compris s'accoupler et mettre bas.

Runyip : Ce grand herbivore est un mélange entre l'Hippopotame, le cerf et le zèbre. Il se nourrit de la végétation décomposée sur le sol. Faible par rapport aux prédateurs, il a développé des astuces lui permettant de survivre.

Bête Nocturne : Hybride de la nature et de la magie noire des Sith, la bête nocturne est un monstre humanoïde énorme capable d'être un féroce prédateur.

Oiseau murmure : Il doit son nom à son vol discret et à son cri faible. Possédant un cou assez court, il ressemblerait à une grue. Mais on ne sait pas plus d'informations sur cet étrange oiseau car il est très difficile à approcher.

Gundarks : Amphibiens redoutables, ils vivent dans les eaux de la jungle. Ils sont toujours en quête d'un repas. A mi chemin entre un anaconda et un crocodile, il possède, de chaque côté de son corps, 2 nageoires lui permettant de se mouvoir de façon rapide dans les marécages et marais.

Angler : Mollusque ressemblant à une araignée, il laisse pendre ses filaments dans l'eau, tels des filets, pour pouvoir prendre au piège sa proie.

Ikaria : L'Ikaria est un grand papillon multicolore de la taille d'une soucoupe. Des touches de rouge ou de jaune cerclés de noir et de violet se détachent du bleu pâle de ses ailes. 2 Antennes fines terminées par 2 yeux clairs semblables à des gouttes de rosée se dressent sur sa tête. L'ensemble est une merveille pour les yeux. Cependant, ce papillon peut rendre dément et peut contrôler quiconque s'en approchant trop près.

Ceci n'est qu'un échantillon des animaux vivant dans cette végétation luxuriante. Il existe aussi de nombreux insectes, mais le plus dangereux d'entre eux est certainement le Scarabée piranha. Ils sont en effet nantis de dents acérées comme des rasoirs, avec lesquelles ils découpent très vite leurs victimes.

Histoire de Yavin IV : À l'origine, la jungle luxuriante de la lune n'existait pas. Ce fut pendant longtemps un caillou nu, en orbite autour de la géante gazeuse. Elle le serait restée sans l'arrivée d'explorateurs Jedi. A l'apogée de leur puissance et pendant la paix galactique, ils entreprirent de faire prospérer la vie. Ils installèrent, sur l'un des continents, un système de contrôle climatique afin de stabiliser le climat. Mais un jour, ils furent

contraints de confier leur œuvre à des droïdes gardiens afin de protéger leur création. Yavin IV serait restée dans l'oubli si un Seigneur Noir des Sith en fuite ne s'y était pas échoué. En effet, Naga Sadow, après une série de défaites, décida d'établir sur la lune son repère. Dans les dernières années de son existence physique, lui et ses disciples Sith commencèrent à construire d'énormes temples, puissants points convergents du côté obscur de la Force. Furieux, amer, avide de vengeance et de plus en plus fou, il utilisa ses pouvoirs Sith pour transformer ses disciples en une espèce nouvelle, race difforme, qu'il baptisa Massassi. Après sa mort, celles-ci lui survécurent, dégénérèrent en bêtes semi intelligentes et sauvages et qui s'intégrèrent peu à peu à l'écosystème de la lune. Un millier d'années s'écoula avant que l'émergence d'un nouvel ordre de Jedi Noirs lui fasse reprendre son importance. L'un de ces adeptes était Exar Kun. En rage contre ses anciens maîtres Jedi, il fut attiré par la Force obscur concentrée dans les temples de Sadow. A cette époque, les Massassi s'étaient multipliés. Cependant, ils leur manquèrent un meneur et Kun vint combler ce vide. Héritant des pouvoirs et du statut de Sadow, Kun fit construire aux Massassi de centaines de nouveaux temples. Il créa même des créatures volantes à 2 têtes pour protéger son héritage. Mais lorsque les Jedi retrouvèrent sa trace et organisèrent une attaque contre lui, Kun réalisa que ses jours étaient comptés. Dans une tentative désespérée pour que son esprit survive à son corps physique, il sacrifia la totalité des Massassi. L'enfer qui en résultat dévasta la surface de Yavin IV ainsi que la plupart de la vie. Mais la vivacité de la végétation reprit le dessus et la lune retrouva sa jungle luxuriante. De nouvelles espèces s'y développèrent et la lune tomba pour la troisième fois dans l'oubli. Le côté obscur refit surface 4000 ans après avec l'empereur Palpatine. Un groupe de rebelles commença une longue et pénible guérilla contre l'ancien chancelier. Cherchant des planètes sur lesquelles ils pourraient établir des bases, ils envoyèrent le naturaliste Dr'uun Unnh explorer la quatrième lune de Yavin. Son rapport fut favorable : Yavin IV allait de nouveau rentrer dans l'histoire avec la bataille du même nom et la destruction de la première étoile de la mort.

A suivre très bientôt...

Un traquenard trop prévisible.

Un couloir... Un long, très long couloir où de part et d'autres, des cellules ou plutôt des cages, sont censées retenir prisonniers, ceux qui ont offensés le grand Boulga le Hutt... Mais voilà que votre radio grésille. Vous enclenchez le commutateur et une voie familière se fait entendre

« Istaya ? Tu me reçois ? Tu te trouves où ? »

- Maître ? Je suis dans le couloir Est. Les cellules sont désertes jusqu'à présent... répondez-vous.

- Pareille de mon côté. Le couloir Ouest est aussi désert que la planète de Kessel ! Mais où peut-il être donc ? »

Le couloir continue pendant un bon moment avant de tourner brusquement vers la gauche. Un homme qui vous est familier vous attend et son visage s'illumine d'un sourire goguenard à votre arrivée. Votre Maître Kyp Durrone est serein bien que la plupart du temps, il fait exprès de vous déstabiliser par ses frasques, qui selon vous, ne sont pas toujours de très bon goût.

Vous êtes Istaya, une jeune Twi'lek à la peau rose pâle. Il y a peu de temps, vous avez intégré l'Académie Jedi de Maître Luke Skywalker et vous voilà, perdu au milieu de Nar Shaddaa, dans un bâtiment inconnu, en train de porter secours au fils du Sénateur Rweelak !

La porte en duracier qui se tient devant vous est probablement le dernier obstacle que Boulga a placé sur votre route. Mais que peut faire une porte comme celle-ci face à un sabrolaser ? Vous souriez à votre maître qui vous rend aussitôt. C'est trop facile...

Le duracier fond comme graisse de Runyip au soleil. D'un geste, le morceau vole au milieu de la pièce circulaire. La Force ! Quelle chose fantastique et pourtant encore si mystérieuse...

Boulga et sa horde de mercenaires vous attendent de pied ferme. L'un d'eux tient le jeune homme de Corellia par le cou, à l'aide de ce qui semble être son avant-bras. La masse gélatineuse et verdâtre, commence à parler :

« Vous, les Jedi, vous êtes toujours si prévisible... On vous tend un piège et il faut que vous y fonciez tête baissée ! »

Vous êtes doué en langues et vous êtes satisfait de pouvoir comprendre ce que dit le Hutt. Kyp apparemment, le maîtrise également, puisqu'il répond aussitôt :

- Il semble que vous nous connaissez mal. A l'évidence, puisque vous avez déjà commis une erreur ! »

Kyp effectue un salto périlleux avant, puis d'une main, il pousse le Hutt, qui se renverse de son fauteuil anti-gravité, telle une masse gélatineuse, sur quatre des mercenaires. Affolés, les coups partent. Un liquide gluant et répugnant, coule à plusieurs endroits de ce qui est maintenant le cadavre de Boulga. Les corps continuent de se débattre avant de s'immobiliser, étouffés par leur ancien employeur...

Au même instant, vous lancez votre sabre sur le mercenaire se trouvant à droite du mercenaire Gran. Kyp se débarrasse alors de celui de gauche par une estafilade et se tourne vers le dernier, enserrant encore le captif :

« Je serais toi, je laisserai le fils du sénateur et je partirais sur le champ. » Dit Kyp d'une voie neutre.

Vous ne savez pas comment il s'est y pris pour l'en convaincre. S'est-il servi de la persuasion ? Vous ne le savez pas car vous n'avez pas senti, le contact de la Force à ce moment là. Où peut-être a-t-il eu simplement peur ?

Vous vous approchez du fils du sénateur et il semble avoir eu plus de peur que de mal. Son corps amaigri atteste cependant de la durée de sa captivité : deux mois avec un peu de vers gluants et d'eau croupie chaque jour. Ayant prévenu les autorités, il a été convenu que vous laissiez à l'armée républicaine à la station orbitale de la planète. Ce que vous faites rapidement grâce au *Poux de Kessel*.

Après que vous vous assurez que le fils du sénateur Rweelak est en de bonnes mains, vous vous apprêtez à regagner votre vaisseau. Kyp vous arrête alors :

« Et si on allait boire un verre ? On n'est pas à 2 heures près... »

- Avec plaisir. » Répondez-vous avant de pénétrer dans le *Bantha rieur*...

Rendez-vous au 1 du premier épisode du cycle d'Istaya par Tûrelia : Les Anges d'Eruya.

Sources

Bien que certains évènements ont été inventés et d'autres adaptés pour l'histoire par moi-même, j'ai souhaité être au plus proche de l'univers de STAR WARS. Je ne prétends pas être incollable sur ce monde immense et complexe mais voici les sources dans lesquelles j'ai puisé pour réaliser ce premier épisode :

- Star Wars génération 1 : <http://www.swg1.net/>
- Star Wars holonet : <http://www.starwars-holonet.com/>
- Saga cinématographique Star Wars, propriétés exclusives de Lucasfilm.
- Saga animée Clones Wars, propriété exclusive de Lucasfilm.
- Romans Star Wars édités chez Fleuve Noir et Pocket éditions, publiés sous autorisations.
- Fiches Atlas collection Star Wars.
- Star Wars le mythe et sa magie, propriété exclusive de Lucasfilm.
- Jeux Star Wars Jedi Knight II et Star Wars Jedi Knight III.

Nous avons besoin de vous !

Tûrelio et moi-même recherchons des fans de la saga STAR WARS, ayant un don pour le dessin, afin d'illustrer nos aventures et cela à titre bénévole. Nous sommes également ouvert à des idées de scénarios ou des suggestions que vous souhaitez voir développer dans les prochains épisodes de la série.

Si vous avez des questions ou des commentaires, laissez-les sur <http://rdv1.dnsalias.net/forum/> dans le sujet approprié.



TABLE DE HASARD (D10 avec 0 \equiv 0)

7	5	0	1	5	1	5	7	3	6
3	6	4	3	9	3	9	2	8	1
4	5	1	4	2	6	1	0	7	3
0	1	7	2	5	0	2	8	9	2
6	2	4	8	1	5	9	6	4	8
9	0	1	7	9	0	3	1	3	9
7	4	9	7	8	5	8	2	5	1
0	5	4	6	7	7	0	4	8	6
9	6	0	2	4	4	6	8	3	2
2	8	5	6	3	8	3	7	0	9

TABLE DES BLESSURES POUR BLASTER (D6 avec 6 \equiv 0)

0	2	3	4	5	0
4	0	5	3	4	2
3	4	1	0	2	3
5	2	3	5	1	0
3	4	1	2	3	5
1	2	3	0	4	1
2	4	0	1	2	5
4	3	1	5	4	0
5	0	2	1	3	2
1	4	5	0	1	5

Table des coups portés (sabrolaser) :

-11 OU INFERIEUR	-10/-9	- 8/-7	- 6/-5	- 4/-3	- 2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 OU SUPERIEUR
-----------------------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	------------	--------------	--------------	--------------	--------------	---------------	-----------------------------

1	E	-0	E	-0	E	-0	E	-0	E	-1	E	-2	E	-3	E	-4	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	1
	JD	T	JD	T	JD	-8	JD	-6	JD	-5	JD	-5	JD	-5	JD	-4	JD	-4	JD	-4	JD	-4	JD	-3	JD	-3	
2	E	-0	E	-0	E	-0	E	-1	E	-2	E	-3	E	-4	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	2
	JD	T	JD	-8	JD	-7	JD	-6	JD	-5	JD	-5	JD	-4	JD	-4	JD	-3	JD	-3	JD	-3	JD	-3	JD	-2	
3	E	-0	E	-0	E	-1	E	-2	E	-3	E	-4	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	E	-11	3
	JD	-8	JD	-7	JD	-6	JD	-5	JD	-5	JD	-4	JD	-4	JD	-3	JD	-3	JD	-3	JD	-2	JD	-2	JD	-2	
4	E	-0	E	-1	E	-2	E	-3	E	-4	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	E	-11	E	-12	4
	JD	-8	JD	-7	JD	-5	JD	-4	JD	-4	JD	-3	JD	-3	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-2	
5	E	-1	E	-2	E	-3	E	-4	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	E	-11	E	-12	E	-14	5
	JD	-7	JD	-6	JD	-5	JD	-4	JD	-4	JD	-3	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-1	
6	E	-2	E	-3	E	-4	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	E	-11	E	-12	E	-14	E	-16	6
	JD	-6	JD	-6	JD	-5	JD	-4	JD	-3	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-2	JD	-1	JD	-1	JD	-1	JD	-1	
7	E	-3	E	-4	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	E	-11	E	-12	E	-14	E	-16	E	-18	7
	JD	-5	JD	-5	JD	-4	JD	-3	JD	-2	JD	-2	JD	-1	JD	-1	JD	-1	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	
8	E	-4	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	E	-11	E	-12	E	-14	E	-16	E	-18	E	T	8
	JD	-4	JD	-4	JD	-3	JD	-2	JD	-1	JD	-1	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	
9	E	-5	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	E	-11	E	-12	E	-14	E	-16	E	-18	E	T	E	T	9
	JD	-3	JD	-3	JD	-2	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	
0	E	-6	E	-7	E	-8	E	-9	E	-10	E	-11	E	-12	E	-14	E	-16	E	-18	E	T	E	T	E	T	0
	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	JD	-0	

E = Ennemi JD = Jedi = Vous

T = Tué sur le coup