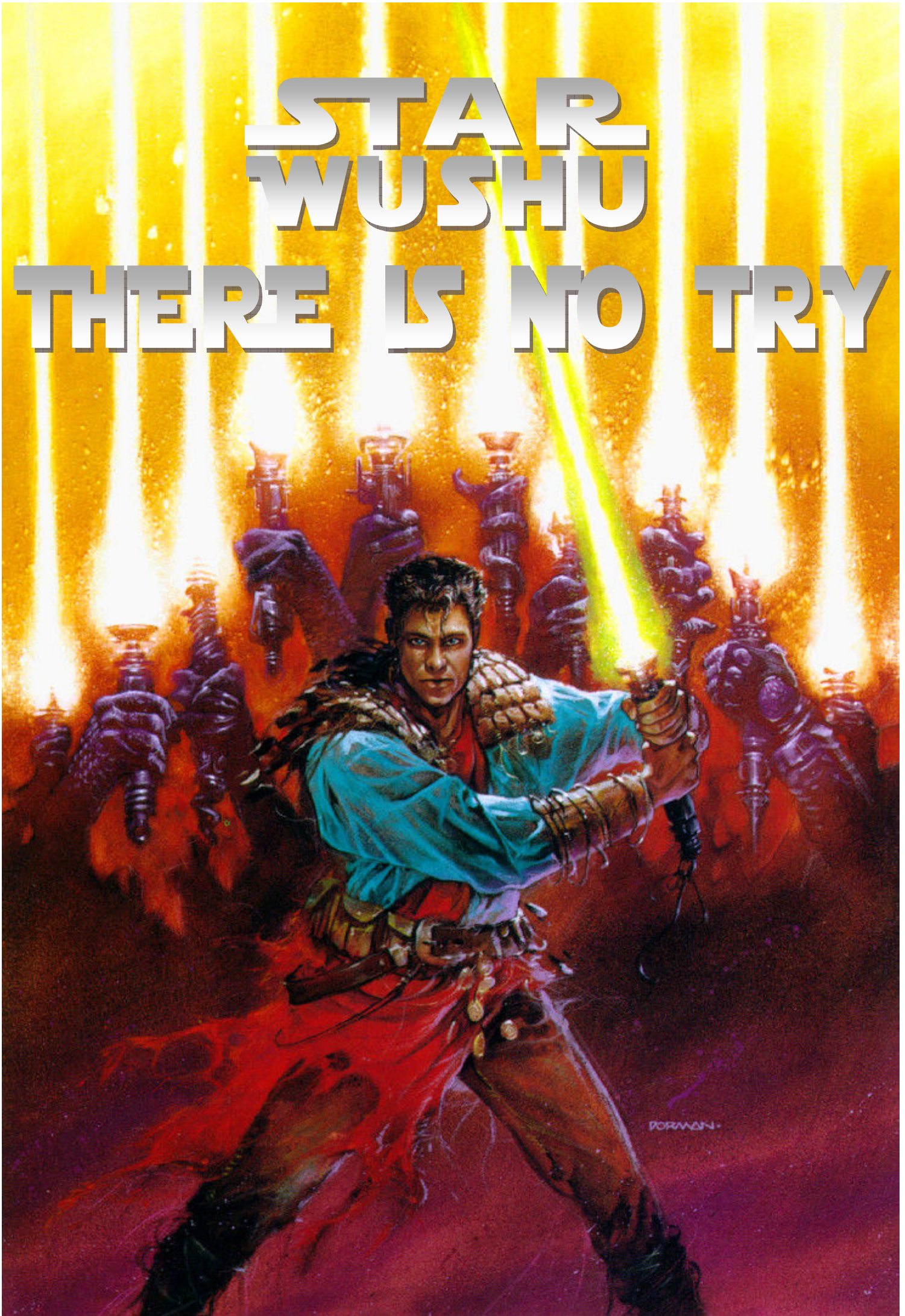


STAR WUSHU

THERE IS NO TRY



FORMAN

STARWUSHU: THERE IS NO TRY

Cette campagne inspirée d'une idée originale de Pregrine "Bright" Brightmeadow dans

"There are no Ewoks

Risus / There is in Try

Imagine there is no Skywalker"

que vous pouvez trouver à <http://students.oneonta.edu/shirs152/docs/CloneWars.pdf>

| | |
|------------------------------------------------|-----------|
| CONTEXTE | 3 |
| EPISODE I REVISE | 3 |
| EPISODE II REVISE | 3 |
| LES PERSONNAGES | 3 |
| CREATION DES PERSONNAGES | 3 |
| PARTIE 1: LA GUERRE DES CLONES | 4 |
| EPISODE I: LES CLONES CONTRE-ATTAQUENT | 4 |
| EPISODE II: L'HERITAGE DU JEDI | 7 |
| EPISODE III: L'ORDRE NOUVEAU | 10 |
| PARTIE 2: LA GUERRE DE LA LIBERTE | 12 |
| EPISODE IV: DANS LA GUEULE DU LOUP | 12 |
| EPISODE V: L'EMPIRE S'ENERVE | 14 |
| EPISODE VI: LE RETOUR DE L'ORDRE JEDI | 17 |
| EPILOGUE: LA GUERRE DES SITHS | 18 |
| EPISODE VII: LA REVOLTE DES CLONES | 19 |
| EPISODE VIII: LA FORGE STELLAIRE | 22 |
| EPISODE IX: SEIGNEUR SITH | 23 |

CONTEXTE

Cette campagne prend le parti de jouer dans une version alternative de l'univers officiel de Starwars. En voici les grandes lignes, modifiant quelque peu les éléments de des Episodes I et II

EPISODE I REVISE

- Anakin n'est pas l'Elu, et il n'y pas de prophétie.
- Le petit garçon que Qui Gon et Obiwan découvrent sur Tatooine est certes sensible à la Force, mais pas plus que la moyenne des enfants formés.
- Une romance commence entre Obiwan et Padmé.
- Le conseil Jedi dicte à Qui Gon de ne rien enseigner à l'enfant, et il s'y conforme.
- Ce dernier sera placé en institution spécialisée dans une famille d'accueil, il commence à nourrir une forte rancœur à l'égard des Jedis.
- Lors de la Bataille finale, Qui Gon tue Darth Maul seul alors que Obiwan détruit le vaisseau Mère.

EPISODE II REVISE

- Comme Anakin n'est pas le héros, l'aventure est menée par Qui Gon et Obiwan.
- Qui Gon enquête et tombe sur Canino pendant que Obiwan protège la princesse et reste sur Naboo.
- Pendant ce temps, Anakin, sujet à des cauchemars se rend sur Tatooine et massacre les hommes de sables en retrouvant sa mère morte.
- Quand Qui Gon envoie son message, Obiwan et Padme le réceptionne; c'est eux deux qui vont aider Qui Gon sur Géonosis.
- Lors du combat contre Dokku, Qui Gon affronte son ancien maître seul alors que Obiwan est envoyé à la recherche de Padmé.
- Qui Gon se fait battre mais est sauvé par Yoda qui arrive; la suite ne change pas, et la guerre des Clones peu Commencer.

LES PERSONNAGES

Les personnages sont tous des Jedis, en fait des Padawan dont les maîtres ont été tués à la bataille de Camino. Leur formation n'est pas terminée, mais le manque cruel d'effectif chez les Jedi leur permet difficilement de se passer des personnages.

Durant la Guerre des Clones qui fait rage depuis 1 an déjà, les personnages ont souvent été sous les ordres d'un Maître Jedi / Général et ont souvent commander des escouades de Clones dans diverses missions.

Si bien que qu'au bout d'un1 de guerre, et malgré leur manque de connaissances dans la Force, on les juge aptes à diriger une petite Armée de Clones en tant que généraux.

CREATION DES PERSONNAGES

- Suivre la procédure normale. Mais Maximum de 3 en Force à la Création
- A case de leur année d'expérience, ils auront ensuite le trait "Général" au niveau 3

PARTIE 1: LA GUERRE DES CLONES

EPISODE I: LES CLONES CONTRE-ATTAQUENT



La Guerre des Clones embrase la Galaxie depuis plus d'un an. Les missions se succèdent aux missions, et des Jedi Meurent.

Sur la Planète Eros, dans la bordure extérieure, une usine de fabrication de Robots des séparatistes a été détectée, des Chevaliers Jedi, nouvellement promus sont envoyés avec 2 brigades de Clones pour détruire cette base...

- Infiltrer et détruire une usine de fabrication de robots:
 - Elle se trouve sur la Planète Eros, un monde forestier et montagneux dépeuplé.
 - L'usine se trouve sous une montagne imposante
 - Suivant la discrétion des personnages ils pourront se trouver face à un groupe de droïds de combat (Niveau de menace de 3 à 4 x Nb de PJ) et/ou de Droïds Destroyers (Niveau de Menace de 5 à 6 x Nb de PJ)
- Sur place, découverte d'un message de Darth Sidious (toujours dans l'ombre de sa capuche) félicitant le général Gréivous pour son plan audacieux concernant Alderande... Brodez les autres découvertes suivant vos besoins ou vos envies.
- De retour sur Coruscant après cette mission, le conseil Jedi décide préparer une contre-offensive, les personnages dirigeront l'opération.
 - On ne connaît pas l'objectif de Greivous, sur Alderande, mais on sait que bientôt vont avoir lieu les fêtes pour le 600^{ème} anniversaire de l'entrée d'Alderande dans la République.
 - Le Sénateur Organa étant au sénat un des principaux partisans pro république, le conseil redoute que se ne soit lui la cible. La mission principale des PJs est donc de le protéger.
 - Les Clones seront déployés dans les sous sols de la ville à des endroits stratégiques, et un Croiseur sera immergé à 1000m de profondeur, dans une faille non loin de la capitale.

- Les personnages accompagnerons Organa partout, officiellement, se seront des représentants du conseil Jedi, invités pour les festivités.
- Les Pjs font monter divers plans pour s'assurer de la réussite de leur mission. Dans la mesure du possible laissez les faire, et assurez leur l'entière collaboration du Marshall Voldan, chef de la sécurité du sénateur.
- L'attaque est soudaine:
 - En plein milieu d'un discours, un droïd de protocole s'approche et explose (plus ou moins loin d'Organa suivant la réaction et les plans des Pjs)
 - Dans le même temps, la moitié des droïds présents dans la foule (environ 100), qu'ils soient des Droïds mécano, de protocole ou astromec, sortent de petits blasters et tirent à tout vas; c'est la panique dans la foule.
 - Une partie des Clones situés sous la place font irruption et liquident le danger; mais n'oubliez pas que pour un clone, la perte d'une vie civile est acceptable.
 - Les personnages peuvent affronter des Droïds.
 - Le problème c'est que tout cela n'était qu'une diversion; en effet, la Femme du Sénateur vient d'être enlevée par Greivous... Mais les personnages ne le découvriront que quand il sera trop tard. Cette dernière est restée au palais; en effet elle est enceinte de 3 mois et préfère se reposer.
- Une fois le calme revenu, une première analyse de certains Droïds montre qu'ils ont été reprogrammés il y a moins de 10 jours pour faire ce qu'ils.
- Un rapide coup d'œil aux fichiers de maintenance de ces droïds montrent qu'ils sont tous passés en révision il y a moins d'un mois par la société "Alderande Robotix".
- A Alderande Robotix on clame son innocence.
- Investiguer dans l'atelier de maintenance, principalement dans les Fichiers de Personnel, montre qu'il y eu 10 intérimaires à l'époque concernée.
- 9 d'entre eux sont rapidement écarté de la liste des suspects, reste le 10^{ème}, un Certain James Turn
- Si le nom de ce dernier ne dit rien aux personnages, son profil et ses empruntes diverses, recoupées avec des données de la Police et des Jedi désignent clairement un Pirate spécialisé dans la robotique; il a été récemment libéré sur parole d'une prison de Corussant; Dernière adresse connue: La Planète Andromaque.
- Sur Andromaque, planète genre Far West, les personnages retrouvent facilement James Turn, qui vient de s'acheter un ranche à 30 bornes de la ville Capitale.
- Après une résistance d'usage (Je ne suis pas une balance (4)), il crache le morceau, un mec dont il ne connaît pas l'identité, mais répondant au signalement de Greivous l'a fait libérer sur parole. Comment? Il ne sait pas.
- L'homme (ou plutôt l'homme lézard) lui a simplement remis 2 millions de crédits et un programme tout fait à mettre dans les robots. Turn n'a même pas regardé le programme. Il devait simplement se faire embaucher chez Alderande Robotix et mettre ce programme dans le maximum de Droïds possibles. On en tirera rien d'autre.
- Par contre, il reste à Turn un peu des crédits qu'il reçu; il a été payé en cash, et les billets ont été émis par une banque Sullustaine appartenant au Techno Syndicat (Indépendantistes reconnus, et alliés à la Fédération du Commerce).
- Remontant cette piste, les personnages arrivent à Sullust. A la Banque en question, on leur fait gentiment comprendre les données de la banque sont confidentielles. Et puis barrez vous ou j'appelle la sécurité, ou revenez avec un mandat dûment signé par les autorités Sulustaines. 3 Solutions se présentent:
 - Aller chercher un mandant etc...: La procédure aboutira, c'est sur, mais dans au moins 2 semaines et d'ici là il peut se passer plein de choses.

- Effectuer un "cambriolage" et récupérer les données: l'argent à été prélevé sur le Compte d'un certain Mr Riau, résident de Sullust
- Maître Vos est en mission sur Sullust pour le compte de Tiranus, il doit rencontrer un certain Riau et prendre réception d'un "paquet". Il ne sait pas de quoi est fait ce "paquet" et il ne savait pas trop comment faire pour rater cette mission, mais il a repéré les personnages qui se feront sûrement une joie de l'aider.
- Observant l'immeuble, à flanc de coulée de lave de loin, les personnages se rendent bientôt compte que Riau n'est autre que Greivous, et que le paquet est la femme d'Organa.
 - Pour la petite histoire, un chantage a commencé avec Organa; être un peu moins pro République ou sa femme en payera le prix.
- Il faut la délivrer... l'immeuble est protégée par environ 20 gardes (Niveau de menace 4 x NB de PJ) des Droïds de la fédération (Niveau de Menace 5 x NB de PJ) et un système de sécurité très performant
- Duel final entre les Pjs et Grievous au bord d'un fleuve de lave de Sullust, il finit découpé en morceaux, et tombe dans le fleuve de lave. (mais est toujours vivant; il finira bien sur dans la boîte de conserve qu'on connaît).
- Greivous: Chef de Guerre (4); Combat au Sabre Laser (4); CHI (5); Trop Confiant (1)
- La Femme d'Organa est retrouvée dans le complexe. Elle a été passablement mal traitée, tant et si bien qu'elle a perdu son enfant, et ne pourra jamais plus en avoir...

EPISODE II: L'HERITAGE DU JEDI



La République vit ses dernières heures.

Pendant que Darth Vader (Maître Vos qui s'est finalement complètement tourné vers le côté obscur) massacre le temple Jedi, puis le Vis Roi Gunrey et ses sbires sur la planète Mustafar, des Généraux Jedi, aux commandes de leurs troupes, sur la station Avancée Mirage, doivent survivre à l'ordre 66....

- Les Pjs sont aux commandes de leurs troupes, sur la Station Mirage, un avant poste de ravitaillement de la République en bordure extérieure.
 - Mirage est en orbite autour de Zamira, une lune marécageuse, où se trouve un générateur à Champ qui donne à la Station son énergie.
- Pendant le Plein de carburant, les Pjs vaquent à leurs occupations, quand est déclenché l'ordre 66. A moins que les personnages ne soient en pleine inspection des troupes, un groupe de 10 clones par personnage, s'approche sans mot dire et met le personnage en joue. (Niveau de Menace 8 pour chaque PJ)
- Normalement, les PJ devraient s'en sortir sans trop de problème, mais toutes les issues du vaisseau sont sévèrement gardées tant que les personnages ne sont pas morts ou emprisonnés. La seule solution c'est les capsules de sauvetage, moins gardées.
- A peine les personnages sortent-ils de la capsule qui a atterri sur Zamira que cette dernière explose sous l'impact d'un tir de laser venant d'un vaisseau de débarquement Clone.
- 2 escouades sont déparquées un peu plus loin, armés de matos lourd et de speeder.
- Une poursuite / Survie à la Rambo peut s'engager.
- La traque durera plusieurs jours, les clones, de plus en plus nombreux, quadrillant le secteur, ne laissant aucun répit aux personnages, qui se retrouvent un matin cernés par une troupe d'ARC. Niveau de Menace 12 par personnage)
- La situation est critique, la seule solution est de se réfugier dans cette grotte à flanc de falaise, non loin.

- Hélas, les clones pilonnent l'entrée et les personnages se retrouvent coincés. Les voila dans le noir, sans nourriture. La grotte s'enfonce au loin; si les personnages suivent cette direction, il y marcheront environ 3 jours avant de trouver une sortie. Leurs capacités à survivre va être mise à rude épreuve: La faim la fatigue etc...
- La grotte s'ouvre des marécages à n'en plus finir, au loin (1 jour de marche) une légère fumée s'élève dans le ciel.
- Les personnages arrivent à un grand village d'environ 200 âmes: c'est un peuple primitif, les Unas.
- Ils semblent les prendre pour des démons, les entourent, les foutent en prison et appellent le Sorcier.
- Le Sorcier semble plus accueillant que ses congénères, et en plus, il est sensible à la Force qu'il connaît sous le nom de "Grand Esprit" (Force 3). Il s'en sert surtout pour guérir ses compatriotes et prédire le temps, parfois pour l'influencer.
 - Le Sorcier (qui parle la langue commune), leur demande d'où ils viennent etc...
 - Il leur demande s'ils sont bien les Serviteurs du Premier:
 - Seuls les sorciers le savent de génération en génération: les Unas ne sont pas originaires de ce monde.
 - Il y a bien des générations, ils quittèrent leur monde sous la conduite du Premier (Una. Ils s'appellent Unas en son honneur). Ils fuyaient les démons aux épées de feu qui portaient la destruction sur leur monde.
 - Una, l'homme à l'épée de lumière, qui avait été béni par le "Grand Esprit" les conduisait vers la terre promise.
 - Mais les démons du Vide n'étaient pas d'accord, ils détruisirent le navire du Premier et les projetèrent vers cet enfer.
 - Avant de mourir, le Una dit avant de mourir, des gens comme lui viendraient et que les Unas pourraient sortir de là.
 - Et les PJ sont bien là, et eux aussi ont des épées de lumière, sans parler de la bénédiction que le Grand Esprit leur a faite.
- Le Sorcier tente de convaincre le Chef du Village de libérer les personnages, mais ce dernier est septique, il veut les offrir en sacrifice au Premier.
- Le Sorcier, sur la valeur des personnages propose alors un marché: ils devront prouver leur valeur face au Gorgol.
 - Ce dernier est un monstre des marécages carnivore de 10m de long et 3m au garrot qui bouffe du Unas à n'en plus finir. (c'est un mélange entre un Rankor et un serpent des marais) (Monstre des Marécages (4); CHI (6); Craint le feu (1))
 - Normalement, les personnages devraient pouvoir en venir à bout.
 - Une fois cela réglé, le Chef accepte les personnages dans le Village, et attend la suite de la prophétie.
- Le Sorcier peut emmener les PJ au Temple du Premier; l'antique vaisseau, il est à 90% enterré dans le marécage
- C'est un Harbringer datant de la guerre des Sith il y a 5000 ans.
- Dans le poste de commande, le Sorcier est surpris de constater la disparition de l'Épée de lumière du Premier: Sûrement un coup de Halan
 - Halan est l'ancien apprentis du Sorcier, lui aussi initié aux pouvoirs du Grand Esprit. Mais il s'est livré à des pratiques interdites, et a été possédé par l'Esprit de la Haine. Après avoir pas mal foutu la merde, il a quitté le village il y a 5 ans, emmenant avec lui la moitié des indigènes. Depuis, les 2 Clans se livre une guerre sporadique.
- Journal de bord holo:

- "...l'hyper drive marche encore mais la propulsion ionique ne démarre plus; je crois ce ça vient du générateur à fusion... Pas de Pièces... autant quitter le vaisseau qui s'enfonce lentement... un des jeunes Unas est sensible à la Force; je vais le former, il pourra servir de guide au peuple quand je ne serais plus... l'Eclair de Force de ce Sith semble avoir causé plus de dégâts que prévu, je n'arrive pas guérir mes blessures, et mon état se dégrade de plus en plus. Je n'aurais sûrement pas le temps de terminer la formation... Terminé de construire mon Holocron, seule chance de pouvoir terminer ce qui a été commencé... ça y est tout est prêt, la cérémonie d'impresion de mon essence dans l'Holocron devrait provoquer ma mort, c'est donc mon dernier message. Si un jour quelqu'un le lit, par la Force, menez ce peuple sur un monde forestier, ou sur leur planète d'origine: Px 428, si la paix y est revenue. Que la force Soit avec vous.
- L'holocron est là, et trône parmi les bougies et têtes de petits animaux. Le Sorcier dit qu'il renferme l'esprit du Premier et que c'est en parti grâce à lui qu'il a pu progresser dans la connaissance du Grand Esprit.
- Un examen des personnages montrera qu'il est défectueux, et que donc le sorcier n'a pas pu tout apprendre, mais aussi qu'il est l'œuvre d'un très puissant Jedi: Le Seigneur Valdeck, Un Jedi qui a vécu plus de 5000 ans et qui a disparu mystérieusement lors de la Guerre des Sith il y a 5000 ans. Historiquement, on le considère comme l'un de ces érudit qui ont mis en place le code Jedi tel qu'il existe actuellement, pour avoir lui-même affronté le côté obscur et en être revenu.
- Examen du vaisseau
 - Comme prévu, l'hyper drive marche encore, mais à tout de même besoin d'une petite révision.
 - Le propulseur ionique aussi, mais il n'est plus alimenté en énergie.
 - Le navordinateur est mort, les indigènes s'en sont servit pour faire des bijoux etc...
 - Le système informatique en général est en bon état, bien que complètement désuet.
 - L'armement du vaisseau est foutu.
- Réparer le vaisseau
 - Le plus gros problème est l'alimentation en énergie, il suffit de monter une opération sur le générateur à champ situé à 10 jours de marches pour se procurer ce qui est nécessaire (outils spéciaux et cellules d'Energie etc...).
- Quelques jours après le retour des personnages, et peu avant la fin des réparations, arrive au village un Unas passablement blessé. Il vient de l'autre Clan, et déclare de façon un peu décousue que leur clan a été attaqué par une bande de démons blancs, tuant tout sur leur passage. Il pense être le seul survivant.
- Se sont bien sur les Clones, toujours à la recherche des personnages qui leur sont tombés dessus. Les clones ont remonté la piste du fuyard, et quelques minutes plus tard, on voit au loin poindre la silhouette de 10 transporteurs de troupes (10 hommes par transporteurs); 100 clones vont arriver.
- La bataille fait rage, mais grâce à l'aide des personnages, les Unas sont vainqueurs (mais la moitié du clan est décimée). C'est le gros combat de ce scénario, alors, allez-y gaiement.
- Il faut terminer vite les réparations, car d'autres vont revenir. (logiquement si la procédure est respectée dans environ 3 heures).
- Juste le temps d'embarquer et partir. Au décollage poussif, du cockpit on voit Halan, brandir vers le vaisseau son Sabre laser d'un bras vengeur.
- Dans l'espace, il faut tenir 4 rounds contre les chasseurs avant de pouvoir trouver la sécurité de l'Hyper Espace (pas questions d'acrobaties folles avec un Harbringer qui a passé 5000 ans dans la boue) sans compter que son système d'armement est absolument non fonctionnel.
- Les Unas seront toujours fidèles a leurs libérateurs, (même si les personnages s'en défendent, 10 d'entre eux, dont le Sorcier les serviront a vie.)

EPISODE III: L'ORDRE NOUVEAU



La Guerre des Clones est terminée. Palpatine a décrété la naissance de l'Empire Galactique. Maître Vos, qui devenu Darth Vader (avec la même respiration) après son combat contre Obiwan sur Mustaffar, s'est rallié à l'Empereur pour combattre les Jedis. Ces derniers sont décimés, leur temple attaqué et les rares survivants sont recherchés pour trahison. Certains d'entre eux tentent désespérément de rassembler les derniers Jedi alors que la Résistance à l'empire s'organise en même temps que l'Ordre Nouveau de l'empereur. Dans un vaisseau banalisé, ballottés par les vents stellaires, des Chevaliers Jedis reçoivent un étrange appel...

Avec en guest stars, Anakin Skywalker en Chasseur de primes à la solde de Jabba, et Boba Fett qui commence sa vie de chasseur de prime sous la direction d'Anakin.

- Les Personnages sont appelés (par l'intermédiaire de la Force) par Yoda sur Dagobah.
- Il tente de rassembler les Jedis Survivants, jusqu'à présent, seuls les Pjs ont répondu à son appel
- Dagobah est un lieu idéal pour se cacher de l'empereur. Il y a ici un puissant nexus du côté obscur, suffisamment puissant pour cacher la présence des Jedis.
- Yoda forme les PJ pendant quelques mois (le MJ peut permettre aux personnage quelques utilisations de la force qu'il avait refusé jusque là)
- Un soir il sent une grande perturbation dans la Force: Qui Gon Gin est en danger. Il envoie les Pjs sur Tatooine à sa recherche.
- Après enquête sur place, les PJ découvrent que Qui Gon est aux mains de Jabba, qui compte le revendre bientôt aux sbires de l'empereur; en effet, Jabba a perdu une grosse somme quand Anakin a gagné la course de Pod, et il a appris que Qui Gon était lié à tout ça. Il faut délivrer Qui Gon avant que les Clones (renommées Troupes de Choc) n'arrivent.
 - Infiltration dans le palais de Jabba; Fuite à 200 à l'heure dans le désert, poursuivis par les Chasseurs de prime; affrontement contre Anakin et Boba, qui seront sauvés (ou les Pj le seront) par l'intervention d'un Dragon Kryat.
 - Boba Fett: Chasseur de Prime (5); Pilote (4) CHI (4)
 - Anakin: Chasseur de Prime (4); Pilote (5); La Force (3); CHI (4)

- Sur Dantooine, qui possède aussi un puissant Nexus du côté obscur, et qui fut Jadis le siège d'une Académie Jedi, un nouveau conseil Jedi se forme avec les Pjs nommés Maîtres aux côtés de Yoda; Mace Windu, Qui Gon Gin et Obiwan Kenobi. Il semble qu'il ne reste plus que 20 Jedis vivants.
- Les personnages sont envoyés sur Alderande contacter Organa, qui est un sympathisant des Jedi. Ils doivent négocier avec lui l'organisation de la résistance; la Rébellion est en train de naître.
 - Ce dernier est enchanté, mais il est perturbé. En effet, la Reine Alida de Naboo, est elle aussi contre l'ordre nouveau, et ne se cache pas de le dire au Sénat impérial.
 - Organa vient de recevoir un message, ou elle implore son aide; en effet, les forces impériales occupent actuellement l'espace aérien de Naboo, et devraient débarquer d'un instant à l'autre. Certains de ces renseignements, confirment que la 501^{ème} compagnie de Clones a été envoyée sur Naboo pour exécuter la reine, et ainsi faire un exemple pour les peuples récalcitrants.
 - Les personnages doivent impérativement aller lui porter secours, d'autant qu'elle a donné asile à une dizaine de Jedi en cavale. Toute tentative de fuite est impossible tant que le croiseur impérial reste n orbite.
 - Les personnages doivent trouver un moyen d'éloigner ou de saboter le croiseur pour permettre à Alida de s'enfuir avec les Jedi.
 - Infiltration / Leurre / Combat spatial... la totale
- Retour sur Dantooine ou Organa, Mon Mothma et la Reine Alida de Naboo, et quelques Bothans commencent à parler Rebellion.
- D2 et 6PO découvrent accidentellement une balise de pistage dans les affaires d'un jeune Jedi nommé Dan et en préviennent les personnages.
- Dan est semble-t-il parti à la chasse dans la Forêt avoisinante; les personnages doivent se lancer à ses trousses et protéger l'identité des 2 visiteurs. Ils le retrouvent dans le Nexus où il s'abreuve de pouvoir, de colère et de haine.
- Il a bien entendu sombré dans le côté obscur, et est en communication holographique avec Darth Tiranus quand les Personnages le retrouvent; Il semble que Darth Vader va arriver dans moins d'une demi heure; c'est peu pour évacuer tout le monde. D'autant qu'il y a des civils.
- La bataille consiste surtout à tenir au loin les chasseurs et vaisseaux ennemis pendant l'évacuation. Bien entendu, il y aura un Duel contre un ou plusieurs Adeptes du Coté Obscur. C'est le moment de faire intervenir les nouveaux Cyborgs Impériaux (CI) basés sur ce qu'était le Général Grievous) tous ont sur le crâne le Signe SIG XX ou XX est un numéro. Il y en a atant que de PJ et se sont des Némésis:
 - Sabre Laser (5); Super Athlètes (5), Super Acrobates (4); CHI (5); pas d'esprit d'initiative en dehors des situation de combat (1)
- Une fois au calme, quelque mois plus tard, la Rébellion se met en marche dans le secret, et 2 ans plus tard, elle est proclamée officiellement. Les Jedi survivants y participent quand vraiment on a besoin d'eux; en effet, ils ne tiennent pas à attirer l'attention de l'empereur sur leur survivance.
- Le nouveau Conseil Jedi ne tient pas, trop dangereux de se fixer quelque part. tous se partent de leur côté, se retrouvant parfois et ne regroupant pas à plus de 3 ou 4.