

PARTIE 2: LA GUERRE DE LA LIBERTE

EPISODE IV: DANS LA GUEULE DU LOUP

(Un peu avant l'Episode IV: Un nouvel Espoir)



L'empereur tient la Galaxie sous sa botte depuis 18 ans déjà. Alors que les Jedi ne sont plus qu'une légende, les derniers d'entre eux participent sporadiquement aux actions de la rébellion, mais la plupart restent cachés, attendant l'occasion de porter un coup fatal à l'empereur. Sur la Planète Incognita un évènement inattendu se produit et... la guerre prend enfin une nouvelle tournure

- Sur la Planète où se trouvent les Pjs, débarque R2D2
- On ne sait trop comment, par un concours de circonstances unique dont seul les voies de la Force ont le secret, le Droïd arrive un beau matin chez les personnages (ou chez l'un d'entre eux).
- R2 apporte un message de la Princesse Leia Organa, membre du sénat impérial (C'est la fille d'Obiwan et de Padmé. Padmé a été gravement blessée par Vader et est morte en mettant au monde sa fille. Pour la protéger, Obiwan l'a confiée aux bons soins d'Organa, bien sûr à part Yoda, Organa et Obiwan, personne n'est au courant), demandant aux généraux, vétérans de la Guerre des Clones d'aider la Rébellion:
 - Pour se faire, ils doivent réussir à infiltrer R2 dans un complexe ultra secret de l'Empire. En effet, plusieurs espions rebelles ont tenté l'opération, y compris des Botans (morts) sans aucun succès. Mais la princesse pense que des Jedi ont toutes les capacités nécessaires pour réussir.
 - Le Complexe, situé sur Coruscant elle-même, est sensé abriter des données sur une nouvelle arme de l'empire qui pourrait faire gagner définitivement l'Empereur.
- Revoilà donc les personnages replongés au cœur de l'aventure après plusieurs années de mise au vert. Et ça va démarrer fort pour eux, car une fois la teneur du message assimilée, une voix de baryton sort d'un mégaphone à l'extérieur et somme les personnages, au nom de l'Empereur, de se rendre sur le champ: une escouade de 10 troupes de choc cerne la maison, éventuellement appuyée par 2 TIE qui font du va et vient au dessus.
 - Le combat est inévitable, car si les personnages ne se rendent pas tout de suite, la maison est pilonnée.
 - Troupes de Choc: NM (3 Par PJ); escadron de Chasseurs TIE (5 Par PJ)
- En théorie, les personnages devraient réussir à s'enfuir, ou peut-être décideront-ils de se laisser prendre pour bénéficier d'un transport gratuit jusqu'à la capitale. Quoi qu'il en soit, quelques jours et quelques fusillades plus tard, les voilà à Coruscant.
- Paradoxalement, le centre hyper secret de l'empereur se trouve dans les ruines mêmes de l'ancien temple des Jedi. Extérieurement, c'est toujours un amas de ruines, laissées là par l'empereur pour montrer clairement ce qu'il advient des traîtres à sa cause. Découvrir cette information n'est pas facile, surtout dans une capitale aussi fliquée que celle là.

- Mais il y a toujours un underground plus ou moins bien informé (qui vend ses informations parfois pour un petit service) même dans les capitales les plus fliquées.
- Mais les personnages peuvent encore avoir quelques contacts (ils apprendrons que la majorité de ces derniers ont été exécutés à un moment où à un autre, mais il en reste encore un ou deux survivants (très, très méfiants)) qui pourront les diriger vers d'autres contacts qui les dirigeront vers l'underground (voir ci-dessus).
- Mais ils peuvent se rendre au temple pour un "pèlerinage" et remarquer fortuitement un curieux manège de droïds et de soldats.
- Mais ils peuvent assister à l'arrestation (la mise à mort plutôt) d'un rebelle en train de s'enfuir de l'ancien Temple Jedi.
- Quoi qu'il en soit, les contrôles de police sont nombreux. Les personnages ont bien des moyens de les éviter ou de passer à travers, mais l'usage de capacités "hors du commun", ou d'un sabre laser en public entraînera inévitablement une chasse à l'homme comme on n'en a pas vus depuis 18 ans.
- Une fois l'info connue, pénétrer dans le temple n'est pourtant pas le plus facile pour les personnages. Mais des années de formation sur place n'ont pas été oubliées. Et nombreux sont les passages "secrets". Le plus dur en fait, est de le faire avec R2. Ce petit robot a bien des qualités, mais il faut bien reconnaître que ce n'est pas un commando. En plus, dans les combats, non seulement il n'est pas d'une grande aide, mais en plus il se met souvent en danger... il va falloir le protéger...
- Après des heures de courses d'aération ou de maintenance, de couloirs plongés dans l'obscurité, de patrouille de troupes de choc, de portes, et encore de courses, et encore de combat, les Personnages arrivent enfin dans le saint des saints. Et peuvent permettre à R2 de télécharger tandis qu'ils sont aux prises avec autant de Garde Impériaux que de PJs.
 - Gardes Impériaux (les mecs en rouge): se sont des Némésis: La Force (3); Bâton énergétique (4); CHI (5)
- Quitter le temple ne sera pas facile non plus mais faisable. A la sortie, bien entendu, plusieurs gardes impériaux tentent d'empêcher les PJs de sortir.
- Par contre, quitter la planète après cette action d'éclats qui met toutes les forces de l'empire sur les dents sera beaucoup plus difficile, voire impossible. Sauf si les personnages se rappellent (R2 peu les y aider) que la Princesse Leia est un des sénateurs.
- La difficulté sera alors de l'approcher et de lui confier R2 sans éveiller les soupçons. Laissez les joueurs monter des plans dans les plans pour faire ça. Toujours dans la ville la plus fliquée de la galaxie.
- Quand les personnages auront une occasion, ils pourront jeter un coup d'œil sur ce qu'à télécharger R2. Il s'agit purement et simplement des schémas techniques de la toute nouvelle station spatiale de l'empereur: L'Etoile Noire.
- La princesse, reconnaissante, grâce à ses contacts et à des sympathisants, prend des dispositions pour l'évacuation des personnages, dans différents vaisseaux en partance. (le but est bel et bien de se séparer) Ces vaisseaux se retrouveront pourtant sur Yavin après des détours longs et erratiques.
- Epilogue: Quand à elle, elle se fera prendre quelques jours plus tard par Darth Vader aux abords de la planète Tatooine. Sachant que le Général Kenobi (qu'elle ignore être son père) y vit, elle lui envoie R2 et 6PO... "Au secours Obiwan Kenobi, vous êtes notre seul espoir"...

EPISODE V: L'EMPIRE S'ENERVE



(Pendant l'Episode V (L'Empire contre-attaque))

Grâce à l'intervention du Général Kenobi, l'alliance rebelle connaît maintenant l'emplacement et le point faible de la nouvelle station spatiale de combat impériale: l'Etoile Noire.

Sur Yavin, les forces se sont regroupées en vue d'une attaque décisive contre la station, qui, selon les rumeurs, vient de pulvériser Alderande.

Les équipes sont à peine prêtes à partir que le signal d'alarme retenti, l'Etoile Noir vient d'apparaître aux scanners, elle sera en position de tir dans 20 minutes.

- Bataille Spatiale:
 - Arriver au cayon métallique:
 - Survivre face aux chasseurs TIE Plein (+4) de TIE [Chasseurs TIE (NM 5 par personnage); y en a vraiment beaucoup]
 - Traverser dans le cayon métallique. N'est réalisable qu'avec un Petit vaisseau: faut totaliser 10 réussites en moins de 3 rounds.
 - Sinon, Attaque de beaucoup Batteries Turbolaser (NM 5 par personnage)
 - Si oui, Attaque de quelque Batteries Turbolaser (NM 3 par personnage).

- Ils seront Bien sur pourchassés au bout d'un moment par un Chasseur TIE expérimental et 2 ailiers.
 - Chasseur Expérimental: celui de Draky: Némésis: Chevalier Jedi devenu Seigneur Sith (5); La Force (4); Pilote (5); CHI (10)
 - Les ailiers: Chasseurs TIE (NM 2/ personnage)

A chaque fois que quelqu'un est touché dans le couloir, la perte ce CHI indique aussi bien les dégâts faits au vaisseau que les chocs causés en cognant la paroi du cayon.

- Tirer dans le petit trou: faut un faire 6 sur la table des résolution éclaires.
- Le Combat est finalement gagné, que se soit l'œuvre des Personnages (ils auront la médaille), ou celle d'un certain Yann Solo (c'est lui et son copilote qui auront la médaille), le contrebandier qui a aidé Obiwan à s'échapper de Tatooine.
- Fuite de l'alliance sur diverses planètes. La majorité se dirige sur Hot, une planète à la chaleur tropicale. Tellement chaude et humide que les hommes doivent vivre dans les grottes fraîches qui courent sous la surface.
- Pour retrouver les rebelles, L'empire à leurs trousse lance des Droïds espions un peu partout.
- Les personnages ont une "vision" qui les pousse à aller sur Osus, la planète originelle des premiers Jedi. Sur place, ils peuvent espérer trouver des artefacts ou des savoirs perdus. Cette planète a été vitrifiée il y a 5000 ans lors des guerres Siths, mais la vie a surmonté cette épreuve.
 - Peut être est-ce aux puissant champ de Force qui semble parcourir toute la planète, car la planète entière semble être un Nexus de la Force.
 - Pourtant, elle n'est pas liée à un côté ou à l'autre de la Force. Il semble que la Force qui coure ici, soit tout simplement la Force dans son absolu.
 - Les personnages découvrent un village de survivants. Ces derniers sont des descendant des habitants d'Osus, qui ont eu le temps de se réfugier dans des Abris anti-atomiques, dont le fameux abri 13. tous sans exceptions sont très puissants dans la Force.
 - Explorant la planète à la recherche d'un temple, ou quelque chose du genre (les villageois peuvent avoir entendu des légendes, les ordinateurs de l'abris une fois remis à neuf peuvent donner des cartes des temps anciens etc...) les personnages tombent sur une navette de classe Lambda à l'entrée d'un temple à flanc de falaise, dans une gorge profonde.
 - Ils devront être très prudents, il y a un Sniper (4) avec une fusil sniper qui est camouflé à 1 Km de là en haut de la gorge (super difficile à repérer).
 - Son plan est simple, abatte le moindre intrus au moindre signe et prévenir ses amis qui enverront une troupe à la sortie du temple 2 rounds après.
 - Les renforts sont des Cyborgs modèle Griévious. Sabre Laser (4); Cyborg de Combat (5); Athlétisme (4), pas d'esprit d'initiative en dehors des situation de combat (1); PS (6).
 - Si les personnages s'en sortent, les méchants se cassent avec la navette (sauf si les personnages l'ont saboté, dans ce cas, ils s'autodétruisent), ne laissant rien d'intéressant dans le temple.
 - Si les personnages sont vaincus, ils seront laissés pour mort, et les méchants font exploser le temple pour ne rien laisser.
- A un moment ou un autre les personnages se rendront sur Hot, et y découvrir que l'Empire est en train d'attaquer la planète alors que les rebelles tentent de la quitter en catastrophe en neutralisant les croiseurs avec un canon ionique orbital. Les personnages peuvent aider quand même face aux hordes de TIE qui reste quand même dangereux pour les rebelles.
- De retour parmi les rebelles, La princesse envoie les personnages sur Bespin, elle veut négocier des contrats avec Lando, ainsi que son aide dans la guerre.

- Mais l'Empire connaît le besoin crucial qu'a l'alliance de gaz à blaster. Darth Vader envoie sur place des Chasseurs de Prime, dont Boba Fett et Anakin Skywalker pour faire foirer toute négociations.
 - Boba Fett: Chasseur de Prime (5); Pilote (5); CHI (4)
 - Anakin: Chasseur de Prime (4); Pilote (5); La Force (4); CHI (4)
- Lando, étant surveillé, dit à demis mots aux personnages de se tirer vite fait.
- Mais Anakin a une dent contre les personnages depuis qu'ils ont libéré Qui Gon des mains de Jabba. Dès qu'il voit qu'il a faire à eux, il décide d'aller outre ses ordres et de tuer toute la bande.
- Profitant que les personnages sont sur Beshin, il plastique leur vaisseau, au besoin en massacrant tous les PNJs qui le gardent.
- Dès que les personnages mettent le pied dedans, ils n'ont plus que 1 minute avant que le vaisseau n'explose. Il y a plusieurs charges habilement placées, et chacune d'elle est vitale pour le vaisseau. Impossible de les désactiver toutes; il faut quitter le vaisseau, ce qui donnera lieu à des actions hautement héroïques....
- Ils devraient s'en sortir avec beaucoup de bobos, mais vivants, quitte à se jeter dans le vide et à se pendre à une antenne.
- Mais ce n'est pas fini, l'Esclave 2 les pourchasse: s'ils sont de taille, ils pourront peut être l'ajouter à leur tableau de chasse. Normalement, c'est Boba Fett qui est dedans:

EPISODE VI: LE RETOUR DE L'ORDRE JEDI



(Pendant l'épisode VI (le Retour du Jedi))

- Sur Tatooine, Obiwan est aux mains la pègre locale, la statue orne le hall la salle de fête d'Anakin Skywalker, devenu le parrain de Tatooine après avoir tué Jabba.
- Sauver Obiwan des mains de Skywalker; à la Luke pour Yann, sauf que là y faut se taper Skywalker et Boba Fett réunis.
- Réunion au sommet pour les Rebelles; l'empereur à construit une nouvelle Etoile de la Mort, actuellement en construction en orbite autour de Kakkysik; d'ailleurs, les wookies servent d'esclaves pour la construction.
- Mais encore mieux, l'empereur lui-même supervisera la phase finale de la construction (des Botans sont morts pour fournir cette information. Ils sont cools ces Botans, et ont un tel esprit de sacrifice!)
- Les ingénieurs de la rébellion ont trouvé une faille; mais pour mener l'attaque, il faut qu'une équipe se rende sur Kakkysik et détruisent le générateur à champ qui fournit l'énergie alimentant le bouclier de la station spatiale.
- Débarquer ni vu, ni connu.
- Se fritter des patrouilles en moto speeder.
- Convaincre les Wookies de coopérer, en libérant le puits des esclaves et provoquer une révolte par exemple.
- Détruire le générateur (attaque massive avec les Wookies, contre des hordes de bipodes)
 - Complication, un piège est tendu par des troupes de choc grâce à la complicité d'un des Wookies (qui rêve de devenir chef)
- Détruire l'Etoile Noire
- Rétablir le nouvel ordre Jedi une fois la république rétablie.

EPILOGUE: LA GUERRE DES SITHS

La campagne peut se terminer ainsi ou se poursuivre "grâce" certains jeux vidéos: La série de jeux vidéos "Knight Of Old République" (KOTOR) 1 et 2, fournissent les scénarios parfait pour cela.

Procurez vous ses jeux, terminez les et faites le jouer, non pas à l'époque de l'ancienne république, mais à la suite de l'Episode 6; ça vous fait 3 épisodes tout cuits en plus. L'idéal serait de recommencer avec de nouveaux personnages, mais c'est pas obligé.



EPISODE VII: LA REVOLTE DES CLONES



Star Wars: Galactic Battlegrounds developer Ensemble Studios publisher LucasArts

MGON GAMEWALLPAPERS.com

5 ans se sont passés depuis la Chute de l'Empire.

La Nouvelle République doit faire face à une nouvelle crise.

Les Clones qui à la fin de l'empire ont été démobilisés sur une planète vierge qui leur a été confiée ,Malachor V, grondent. Ayant été remplacés dans l'armée de la Nouvelle république par des gens normaux, ce peuple guerrier dans l'âme se retrouve sans but. Menés par un Ancien ARC qui se fait appelé Duncan, ils sont partis en croisade dans la Galaxie, semant destruction et douleur dans cette nouvelle république qui leur a tout pris. L'armée de la République réussit pour l'instant à les contenir, mais pour combien de temps?

Contre l'avis contraire du Conseil, beaucoup de chevaliers Jedi, menées par Raven sont partis aider les forces républicaines en tant que généraux comme à la grande époque de la Guerre des Clones.

Pendant ce temps, sur la planète Camino, un groupe de Maîtres Jedi sont en quêtes d'informations sur Duncan auprès des cloneurs...

- Les personnages sont reçus par le ministre de Camino (qui déplore l'arrêt de production des clones et surtout les entrées d'argent que cela entraînait pour son pays). Cependant il est tout disposé à aider les personnages. Et à leur fournir accès au dossier de Duncan.
- Arrivé au centre de données, les personnages surprennent un individu masqué en train de tripoter l'ordinateur central.
- Pris la main dans le sac, il plaque une mine (qui explosera presque immédiatement) à fragmentation sur la console et tente de fuir. Il évite à tout pris le combat, mais s'il y est poussé (en étant coincé etc...) il n'hésitera pas à sortir son sabre laser à double lame.
 - Fuite / Poursuite / Fight avec cet inconnu: Sabre Laser (4); La Force (4); Infiltrateur (5); Expert en démolition (4); CHI (4)
 - Finalement, que se soit en combattant ou en s'enfuyant, il tombe dans les eaux déchaînées de la Mer de Camino, pas de traces de lui.
- Ordinateur: la plus grande partie des données a déjà été effacée, mais on peut récupérer les infos suivantes:
 - Duncan est bien un ARC, c'est même le clone qui est plus proche de l'original.
 - Sa fabrication date de l'Ere Impériale, peu avant la chute de l'Empire.
 - Il a apparemment quelque chose qui a été ajouté à son code génétique, mais ces données ont été détruites à cause de l'explosion.
- Investigation / Démolition: la mine utilisée, d'après ses restes, provient de l'arsenal du Nouveau Conseil Jedi.
- Sur Dantooine, les personnages retrouvent Windu, Qui Gon et Obiwan ...
 - Ils confirment bien la provenance de la mine
 - Mais d'après le registre, cette dernière fait parti d'un lot que de jeunes Jedi décidés à partir en guerre ont discrètement subtilisés.
 - Autre info importante, Raven a eu beaucoup d'influence sur les Jedi de Dantooine, en effet, il faisait parti du conseil local (70%, c'est-à-dire 14 Jedi sont partis)
 - Windu, Qui Gon et Obiwan pensent que ce qui a été volé l'a été sans le consentement de Raven. Malgré sa désobéissance concernant l'engagement des Jedi dans la guerre, c'est une Femme d'honneur qui a toujours scrupuleusement suivi les préceptes Jedi: Elle et son Padawan Malka sont partis en guerre par idéal et par sens du devoir, pas par désir de gloire.
 - D'après les dernières informations, Raven et sa Flotte seraient dans la Bordure Extérieure, aux abords de la Planète Manaan, pour refaire le plein de Bacta, il serait judicieux d'aller là-bas l'interroger.
- Arrivés sur Manaan, les personnages ne trouvent aucune trace de Raven.
- Elle est bien venue ici, mais n'est restée que quelques jours. Ils étaient en train de refaire le plein de Bacta quand le branle bas a été sonné, il paraît que les Clones attaquaient Naboo, Raven est partie aussitôt.
- Arrivés à Naboo, une grande victoire a été remportée par Raven, et les personnages arrivent juste après que la Reine Ninalda aie rendu hommage au Jedi; rencontrer Raven est un peu difficile aujourd'hui, mais elle propose aux personnages de venir sur son vaisseau le lendemain.
- Arrivé sur le vaisseau, les personnages peuvent se rendre compte de quelques trucs:
 - Sens de la Force: les Jedi présents ici, bien que n'étant pas teintés par le Côté obscur, sont devenus durs... la guerre les a endurcis et en a fait d'autres hommes; c'est particulièrement vrai pour Mathilde, une jeune et belle Jedi que les personnages auront l'occasion de rencontrer
 - La place forte des Clones semble être la Planète Malachor IV; des éclaireurs y sont envoyés en ce moment même pour préparer l'attaque de cette planète.

- Le lendemain, les personnages sont reçus par Raven et Malka.
 - Ils ne sont pas au courant pour les explosifs, aucun ordre n'a été donné en ce sens.
 - Ils se montrent courtois et indulgents durant toute la conversation infructueuse au possible.
 - Ils proposent aux personnages de se joindre à eux dans la lutte. N'ont-ils pas été eux même généraux durant la guerre des Clones? Leur expérience et leur charisme ne pourront qu'être bénéfiques.
 - Si les personnages acceptent, ils suivent le reste de la campagne et seront à la bataille de Malachor.
- Bref ça se passe bien, mais rien de nouveau sous le Soleil. C'est au retour que ça se corse. La navette (ou le vaisseau des personnages) a été piégée, et doit exploser un peu plus tard à un moment approprié.
- Les personnages découvrent la bombe juste à tant pour ne pas mourir, mais pas assez rapidement pour pouvoir la désamorcer. Ils iront crasher leur capsule de sauvetage sur une des lunes de Naboo, celle qui est couverte de marais.
- A peine remis de leur crash, les personnages sont attaqués par 3 Jedi. Ils agissent sur les Ordres de Raven, il ne le disent pas tout de suite bien sur, mais trouveront un moment pour le dire durant le combat.
- Une équipe de la république, menée par Mathilde part à la recherche d'éventuels survivants.
- Après un débriefing au conseil Jedi, il est décidé d'attaquer Raven et de mettre un terme à ses agissements.
- Le contact à lieu à Malachor V où Raven vient de remporter une terrible victoire sur les Clones, mais au prix de millions de vies et de la destruction de Malachor qui s'effondre sur elle-même.
- Raven est sommée de se rendre par le conseil, mais au lieu d'obtempérer, elle engage des manœuvres de passage en hyper espace. La moitié de la Flotte semble la suivre alors que l'autre moitié se range auprès des Jedis. Un combat spatial épique a lieu.
- Au final, Raven réussit à s'enfuir, non sans avoir perdu une bonne partie de sa flotte.
- Quelques PNJs au cas où.
 - Raven: Chevalier Jedi (5); La Force (4); Chef de Guerre (4); Ex éclaireur sur Osus (5); CHI (8)
 - Melka, Padawan de Raven: Chevalier Jedi (4); La Force (4); Ex Truand (4); CHI (8)
 - Divers Jedis embrigadés: Chevalier Jedi (4); La Force (3); Métier d'ancienne vie (4); CHI (3)
 - Les Clones: NM (3) par personnage.

EPISODE VIII: LA FORGE STELLAIRE



(Inspiré de Knight Of The Old Republic (KOTOR); se déroule un an avant et pendant KOTOR)

Raven, l'ancienne Jedi devenue Seigneur Noir des Siths revient dans les territoires de la République à la tête d'une flotte sans précédent. Les Forces de la république sont rapidement submergées, mais le conseil Jedi hésite à intervenir officiellement.

En effet, Beaucoup au sein de la République n'ont pas compris la défection de Raven, et mettent les Siths et les Jedis dans le même panier. Qui pourrait les en blâmer? Mais Raven était un Jedi, et il est hors de question de la laisser faire.

Un groupe de maître Jedi parmi les plus reconnus, sont envoyés pour mettre un terme à cette folie. Aux Abords du système Arrimas, dans la Bordure Moyenne, un vaisseau marchand est arraisonné par un croiseur Sith...

- Cette quête entraînera les personnages sur les traces de Raven. Cette dernière s'est lancée dans une croisade contre la nouvelle république, à la tête d'une armada jamais vue jusqu'alors. Beaucoup de Jedi la rejoignent ou sont tués.
- Les maîtres Jedi, réussiront à la vaincre mais son apprenti, Darth Melka, a pris la relève.
- La Nouvelle République est au bord de l'effondrement. Darth Malka, dernier apprenti du Seigneur Noir Raven, a déchaîné une invincible armada Sith sur une Galaxie sans méfiance.
- Ecrasant toute opposition, l'armée conquérante de Malka a laissé l'ordre Jedi exsangue et vulnérable après la mort de maints chevaliers et la défection d'un nombre plus grand encore au profit du nouveau maître Sith.
- Dans le Ciel de Taris, dans la Bordure Extérieure, une flotte de guerre de la Nouvelle République affronte les forces de Darth Malka dans un effort désespéré pour mettre un terme à la domination galactique des Sith...
- A partir de là C'est LE scénario intégral de KOTOR I, sauf que bien sur le héros c'est les personnages et que bien sur ils ne sont pas Raven...
- C'est un très long scénario; qui pourrait presque être une campagne à-lui tout seul.

EPISODE IX: SEIGNEUR SITH

(Inspiré de KOTOR II)



La révolte des Clones, et la Guerre des Siths ont décimé l'Ordre Jedi, laissant la république plus affaiblie que jamais. Les Siths en ont profité pour envoyer des troupes discrètes dans toute la Galaxie, afin de traquer et d'éliminer les rares Chevaliers Jedi qui ont survécu. Après avoir échappé de justesse à une embuscade des Sith, les derniers Jedi connus se cramponnent à la vie, a bord d'un transporteur délabré, près du monde de Péragus...

- C'est LE scénario intégral de KOTOR II.
- C'est un très long scénario; qui pourrait presque être une campagne à-lui tout seul.

Bon, vous avez de quoi jouer un petit moment.

Bon jeu. Que la Force soit avec vous

URVAL