

Campagne de grabuge pour Star Wars

STAR CHRONIQUES DE L'EXODE CORIN

WARS

An 20 après l'Empire

An 19 - Les évènements des années précédentes étant trop nombreux et surtout inutiles pour cette quête, je ne les reprends pas entièrement ici. Ils sont racontés dans "Le spectre du passé" et "Vision du futur" de Timthy Zahn. Il faut tout de même savoir que les Vestiges de l'Empire sont au plus bas si bien que l'Amiral Pellaeon décide d'établir la paix avec la Nouvelle République. Pour cela, il élimine les derniers Moff nuisibles.

La nouvelle république est, quant à elle, au bord de la guerre civile et un ancien ennemi semble ressurgir d'outre-tombe. On retrouve de nouveaux clones et notamment un clone du Grand Amiral Thrawn...



Personnages Joueurs :

- Arnaud Jérémie Maldeï, médecin Jedi, humain de Corellia ;
- Damien Camron, Jedi Obscur et Taquin, humain de Fondor ;
- Pascal Seraph Tycho, officier de la Nouvelle République, humain de Coruscant ;
- Thibaut Schiub-al-ibli, marchand (voleur), ewok d'Endor ; (Mort "accidentellement" en cours de partie !)
- Thibaut Johan Bayle, lieutenant, humain de Coruscant
- David Riga, lieutenant pilote d'escadron, falléen de Falleen
- Nicolas Nissk, garde du corps, bothan de Bothawui ;
- Mélanie Cynthia de Célanon, jeune noble, humaine de Célanon.

An 20 - Tandis que le nouveau président de la Nouvelle République , Borsk Fey'lya, s'apprête à signer un traité de paix avec l'Empire, deux anciennes organisations s'allient à un clan de sith. Ensemble, ils pourraient être plus fort que la Nouvelle République et les Vestiges de l'Empire réunis...

Scénario I : Le Reine de l'air et des ténèbres

Note 1 : le Reine de l'air et des ténèbres est un croiseur bothan classe II appartenant à Borsk Fey'lya. Son hyperdrive a été amélioré de sorte qu'il fasse du 0.2 parsecs au dessus de la vitesse lumière. Autrefois pendant les guerres cloniques, il comptait parmi les meilleurs croiseurs de la flotte Katana. Aujourd'hui, il s'agit d'un des plus beaux croiseurs de plaisance avec le princesse Kuari.

Note 2 : Borsk Fey'lya est le nouveau président de la Nouvelle République. Comme tout les Bothans, il a longtemps trempé dans de sales affaires. On l'a même soupçonné de traiter avec l'Empire au temps de Thrawn. Néanmoins, il reste un très grand homme politique au point d'avoir pris la place de Leia Organa Solo. Beaucoup le préfère en effet à Leia car il est non-humain et n'a aucun lien d'amitié avec les Jedi.

Note 3 : L'affaire Caamas concerne la mystérieuse destruction de la planète Caamas, monde natal des Caamasi. On a longtemps accusé les Bothans de ce crime mais récemment, on a découvert un nouveau coupable : un Jedi obscur nommé Skydar de Kuvhult. Celui-ci a été condamné à la congélation carbonique.

Résumé du scénario : Des terroristes corins, infiltrés dans le Reine de l'air et des ténèbres, prennent le président Bothan en otage. Les PJ doivent comprendre qu'ils sont manipulés et décider de les aider en se rendant en urgence sur leur planète.

Un groupe de Sith veut forcer les Corins, habitants de la planète Cori, à travailler à leur service. Pour cela, ils conjuguent leur pouvoir pour maintenir Nont 1, 2, 3 et 4, les lunes de Cori en éclipse totale permanente. Privée de soleil, la planète commence à dépérir. Les Corins doivent prendre le président Fey'lya en otage afin que le clan de Sith puisse réclamer la libération de leur maître ultime : Skydar de Kuvhult. Alors que la puissance Sith maintient Cori sous sa tutelle, les partenaires du Sith, le Soleil Noir, tiennent les habitants de Cori en esclavage. Guri l'androïde, directrice du Soleil Noir, alliée à CNK (dirigé par Skydar de Kuvhult), compte prendre le pouvoir total sur la galaxie mais ignore le danger de s'allier à un Sith.

Petit à petit, Cori se transforme en boule de glace et les Corins, peuple aquatique isolé du reste de la galaxie et à l'origine pacifiste, sont à la merci du Soleil Noir. Ils vont tout faire pour sauver leur planète et vont obéir à leur maître. Pour Skydar, ils font une armée parfaite dont il a déjà pu tester la puissance sur Caamas.

Vous vous trouvez à bord d'un croiseur bothan, classe 2, nommé Reine de l'air et des ténèbres. Celui-ci est parti de Coruscant pour se rendre à Bothawui après avoir fait escale à New Alderaan. A bord du Reine se trouvent de nombreux aristocrates et des officiers de la Nouvelle République mais surtout le président de la N.R. : Borsk Fey'lya. Vous savez que le président se rend sur sa planète natale pour y rencontrer l'Amiral Pellaeon, grand commandeur des forces impériales et traiter avec lui des futures relations entre l'Empire et la N.R. Nous sommes 20 ans après Palpatine, la guerre entre les rebelles et les impériaux est terminée. Vous savez qu'aucun Jedi n'a pu monter à bord du croiseur (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas de Jedi dans le croiseur) compte tenu de la mauvaise réputation qu'ils auraient faite aux Bothans au sujet de l'affaire de Caamas.

La réception a bord du croiseur se passe bien jusqu'à l'intervention des Pirates Corins cachés dans la soute (note : si les PJ ont la folie d'aller voir dans la soute, c'est leur problème). Les Pirates Corins commencent par saboter l'hyperdrive du vaisseau pendant que cinq d'entre eux montent au poste de pilotage où se trouvent déjà un traître humain. Ils envahissent ensuite la salle de réception et fouillent les chambres. Les Pirates tâcheront de regrouper tout le monde dans la salle de réception. Le président Fey'lya sera quant à lui emmené au poste de pilotage. L'objectif premier des Corins étant de sauver leur planète ils se rendront une que les PJ auront tués le traître humain qui se trouve aux commandes. Si les PJ n'interviennent pas, le croiseur sera emmenés sur Cori. S'ils interviennent mal, ils risquent de sacrifier de nombreux otages.

Mode Rounds

Pirates Corins - les corins sont des créatures aquatiques dont la couleur varie suivant la race (écailles bleues, écailles grises, écailles d'or, écailles rouges et écailles d'argent) mais ils pratiquent le mimétisme. Bien qu'isolés du reste de la galaxie, ils ont un niveau intellectuel assez élevé. Ils ne connaissent pas le laser mais utilisent des armes projetant des ondes ultrasonores pouvant traverser les obstacles pour détruire un objet ciblé. Ces armes étaient au départ des outils de construction utilisant les variations de fréquence des ondes pour construire et créer. Leur moyen de défense est également inconnus des joueurs. DEX 4D, blaster corin 5D, esquive 4D+1, course 4D+1, SAV 2D, survie 3D, MEC 2D+2, PER 3D, discrétion 4D, VIG 3D+2, TEC 2D, Déplacement : 10. Spécial : les Corins ont les os très fragiles en général car il s'agit en fait d'arrêtes. Equipement : ceinture de protection énergétique (Vig +20 vs énergie ; -1 après chaque coup encaissé), blaster corin léger (5D, passe-muraille ; modificateur : -1D à qui n'a pas la compétence) ou blaster corin moyen (6D, passe-muraille; modificateur : -2D) + viseur infrarouge, x cellule énergétique (x = 1d6), 1000 mandiu (monnaie Corin: 40 mandius = 1 crédit).

Rem. : d'une façon ou d'une autre, les PJ doivent arriver sur Cori.

Scénario II : Les lunes de Cori

Note : les anciens corins se déplaçaient grâce à des pierres par lesquelles ils se téléportaient d'un lac à un autre. Ces pierres sont aux nombre de six et l'on peut se déplacer entre elles mais de manière aléatoire. Seule la lumière blanche du soleil peut activer ces pierres malheureusement, le soleil est caché par les lunes.

Résumé du scénario : les personnages arrivent sur Cori et se posent à proximité d'un temple. Ils doivent en résoudre l'énigme afin d'activer une pierre de télétransportation qui les mènera dans une grotte. A la sortie de cette grotte, ils arrivent au bords d'un lac.

Cori est une planète couverte d'eau, son seul continent est constitué de grands lacs entourés des montagnes. Le climat y est très froid à cause de l'éclipse permanente. Dans l'espace de Cori volent 2 croiseurs impériaux classe II de CNK, le Prestige de Kuat et l'Effroi de l'Ombre. C'est à bord de ce dernier que montera Skydar et que sera enfermé l'équipage du Reine de l'Air et des Ténèbres. Les PJ atterissent sur la planète

au beau milieu d'une forêt, ils n'ont malheureusement plus assez d'énergie que pour redécoller.

Vous vous sentez tout à fait à l'aise en mettant votre nez dehors. Malgré l'épais brouillard qui recouvre la planète, l'air est parfaitement respirable, vous êtes entouré d'arbres assez hauts qui semblent être des conifères. L'atmosphère est très foide. Jet de résistance contre le froid : 15; si le PJ échoue : -1D Dex, Vig, Déplacement -3.

Après 1/2 de marche, vous apercevez une énorme masse sombre située à moins de 30 mètres. En vous approchant, vous constatez qu'il s'agit d'un immense temple en pierre.

Ce temple est gardé par 8 antiques droïdes de combat vieux de 700 ans, et armés de sabre-lasers incorporés. Ceux-ci sont enfermés dans des alcôves situées sur les pourtours de la pièce circulaire. Au centre de cette pièce se trouve une dalle différente des autres, en l'enfonçant, les alcôves s'ouvrent et les droïdes s'activent.

Mode Rounds

Droïdes de combat - Toutes les caractéristiques à 1D excepté Sabre-laser 7D, déplacement : 9. Équipement : 2 sabre-laser incorporés, carrosserie blindée (Vig + 3D).

Une fois les droïdes détruits, les joueurs peuvent inspecter les alcôves et découvrir que l'une de celles-ci contient une manivelle actionnant l'ouverture de la porte du temple.

Une fois dans le temple, les malus dus au froid disparaissent.

Les PJ entrent dans une immense pièce au mur fait de pierre réfléchissant la lumière. Au centre de celle-ci se trouve une grande roue. La pièce se divise en 2 couloirs aux bouts desquels se trouvent des escaliers donnant sur un étage supérieur. En haut des escaliers, ils se trouvent face à deux statues tournées dans la même direction. Entre elles deux se trouve, une pierre tombale de forme hexagonale. De leur côté, se trouve une double porte s'ouvrant grâce à deux roues situées sur les côtés. Ces portes donnent dans une grande pièce où se trouvent au centre un cercueil, deux coffres (dont l'un est vide), et deux bibliothèques.

Cercueil : 1 squelette, 1 sabre-laser, une cape noire à capuche, 1 diadème (permet à quelqu'un qui ne comprend pas le langage d'un autre de l'entendre parler dans sa langue natale), un bouclier réfléchissant assez léger doté de gravures illisibles, un pak de régénération détruit.

Coffres : 5000 mandius des diamants, un crystal.

Bibliothèques : "création d'un sabre-laser", "de la méditation guerrière de combat", "de la transe meurtrière de combat", "création de prothèses électronique élémentaires",

"nos amies les bêtes", "de la clairvoyance Jedi", "objets corins : utilisation", d'autres livres écrit dans un charabiah indéchiffrable.

Le fond de la pièce avec les deux statues est fait d'une parabole au centre duquel se trouve un creux. La roue située à l'étage inférieure permet de faire se tourner les deux statues l'une vers l'autre, il surgit alors entre elle deux un rayon laser vert partant de l'une à l'autre. Au dessus de la pierre tombale apparaît également un objet créé par un laser : une sorte de sphère rouge.

Après que le crystal ait été placé au centre du mur parabolique, le rayon vert doit être dirigé à l'aide d'un "miroir" vers celui-ci. Il sort alors en direction de la sphère rouge un rayon bleu et un rayon jaune. A la rencontre des 3 couleurs, la sphère de laser devient lumineuse et semble éclater. La tombe semble alors entourée d'une aura de lumière. La tombe est alors un point de téléportation vers une autre pierre au hasard. Si les Pj pénètrent le halo de lumière un à un, ils risquent d'être tous téléportés à des endroits différents (sans possibilité de retour sans lumière). Si cela arrive, tant pis pour eux, ils devront trouver un moyen d'activer les pierres situées à leurs points d'arrivée (en inondant celle-ci de lumière).

Un indice est donné aux joueurs, les murs de la première pièce par laquelle ils sont passés pour entrer dans le temple étaient couverts d'écritures illisibles, correspondant à celles situées sur le bouclier. Afin de lire le texte gravé sur le bouclier, il faut le placer face à l'un des murs de l'entrée. Ils liront alors le texte suivant :

"Toi qui connais l'Aurebesh, comprend mon message, celui d'un jedi mourrant qui cherchant à fuir le mal s'est perdu, sur cette planète, au coeur de celui-ci. Mon nom était Théus, mais il m'a fallu du temps avant de m'en souvenir. Si comme moi, tu dois voyager ou te mettre en quête sur cette planète, utilise les pierres sacrées, tombeaux des anciens sages mais sache qu'eux seuls peuvent prédire ta destinée. La lumière t'ouvrira la voie mais tout comme un crystal la divise, elle divisera les communautés."

Pour déterminer le point d'arrivée des Pj lancez un d6 : 1 - Grotte de Geddes ; 2 - Ville de Trubi ; 3 - Temple de Nont ; 4 - Ile de Kaladrè ; 5 - Crypte de Descar ; 6 - Ville de Asoni. Si vous faites le résultat correspondant au lieu où ils sont déjà, les Pj arrivent dans une forêt...

La première fois qu'ils emprunteront la pierre ensemble, faites en sorte que ce résultat soit 1 (Vous êtes le Mj, bien entendu). Lisez ensuite ceci à haute voix :

Vous quittez le halo de lumière et vos yeux prennent quelques minutes avant de se réhabituer à l'obscurité de Cori. Quand vous voyez à nouveau, vous constatez que vous n'êtes plus à l'intérieur du temple mais dans le coeur d'un volcan refroidi. Derrière vous se trouve une autre pierre sacrée, semblable à la première. Le sommet du volcan est assez haut au dessus de vos têtes, mais vous apercevez, par la cheminée de celui-ci, l'éclipse permanente qui continue à refroidir la planète. Devant vous, se trouve l'entrée d'une grotte ou plutôt : la sortie.

La grotte sert d'habitat à des araignées géantes ; si les Pj les laisse tranquille, elles resteront passives mais s'ils les menacent, elles attaqueront. La première pièce à côté de laquelle ils passeront sera sans doute décisive car celle-ci est remplie d'une trentaine de cocons. S'ils en détruit ne serait-ce qu'un, il est certain que les araignées ne se feront pas gentilles.

Mode Rounds

Araignées géantes - DEX 4D, VIG 3D, Escalade/saut 6D, PER 1D. Déplacement : 16. Venin (4D paralysant), Griffes (Vig +2). Tailles : 1m de haut.

L'une des sorties de la grotte donne sur une clairière d'une forêt de ronces géantes. Au beau milieu de celle-ci, les Pj trouvent un vieux vaisseau archaïque coupé en deux par un atterrissage vraisemblablement trop brutal. Dans le cockpit de celui-ci, ils peuvent trouver des rations périmées de plus de 600 ans, des packs pour blasters toujours opérationnels, un databloc sur lequel ils trouvent les coordonnées de Cori, 2 tentes de survie, 10 bombes d'oxygène avec 6 masques.

A la sortie de la grotte, les Pj trouveront des Ossements. Il s'agit plutôt d'arêtes car elles proviennent de Corins. Sur ces ossements, ils trouvent un blaster corin lourd (8D, passe-muraille, perce-blindage ; modificateur : -3D à qui n'a pas la compétence), 2d6 cellules énergétiques corins, 2 anneaux de Cori (permet de comprendre et de parler le corin mais empêche la compréhension d'autre langage).

La caverne débouche enfin sur un immense lac entouré de hautes montagnes (dont un volcan). Au sommet d'une montagne les Pj peuvent, au moyen d'un jet moyen en PER/recherche, remarquer une antenne radar. Sur les rebords du lac flottent des motospeeders submersibles.

Au fond du lac se trouve une ville sous-marine. Il faut 20 à 30 min pour l'atteindre. Cette ville se nomme Geddes, on peut y respirer car elle se trouve sous cloche. Quand les Pj arriveront dans la ville, en empruntant un siphon, les habitants de la ville ne prêteront pas attention à ceux-ci, non pas qu'ils ne les ont pas remarqué mais bien qu'ils préfèrent les ignorer.