

STAR WARS

Fin de la deuxième campagne

Casts (in order of appearance)

JB Chuck Boom

Vincent Yedil Morse

Episode XV : L'épopée de Ioméga

La Guerre des Frères interrompue, les deux amis Chuck Boom et Yedil Morse s'engageront dans une quête désespérée de leur père, espérant entraver ainsi la marche inexorable des plans de Reltih . L'un des moments cruciaux de l'histoire de l'Alliance allait commencer

A ZIP 100 Mo

Véritable merveille de technologie, Ioméga ressemble, de l'extérieur, à une jungle hérissée d'édifices titanesques inondés de lumière, et bien qu'elle soit loin du noyau de son système stellaire, ses habitants ont presque l'impression de vivre une seule journée continue . De l'intérieur, c'est un dédale .

Le gouvernement de Ioméga n'est pas véritablement hostile à l'Alliance en tant qu'allié . Il ne fait que se méfier des étrangers, cela se voit à la manière dont sont agencées les système de défense extérieurs de la planète; l'histoire justifie cependant partiellement cette xénophobie . Bien que la moitié de son parlement soit indépendantiste, un tiers tout de même est pro-rebelle et un sixième seulement favorable à l'Empire .

B Braindead

Par endroits apparaissent sur la surface de Ioméga des serres gigantesques, des écosystèmes d'une richesse inconcevable, dont la plus grande se situe au pôle nord de la planète et fait 50 km de rayon . Presque personne ne sait exactement ce qui s'y trouve : on dit qu'il s'agit d'un réservoir naturel dont on voudrait exclure totalement la présence humaine .

Ce que les PJ découvriront bien assez tôt, par le biais du petit génie Stini Klendrix, est que cette serre contient en son milieu le TEMPLE DE LUMIERE, centre nerveux de la planète . Le CERVEAU MECANIQUE, entité hautement intelligente dotée de pouvoirs quasi-magiques, y sommeille . Une partie seulement de son esprit reste éveillée, celle qui s'occupe de faire fonctionner la planète et donner vie à tout cet amassis de circuits électroniques, sorte de vaisseau spatial immobile . Au temple de lumière se trouve aussi le seul générateur

d'énergie atomique de Iomega . Paradoxalement, le Cerveau Mécanique est dépourvu, pour l'instant, de tout pouvoir de décision et il ne pourrait faire parvenir aux humains de Iomega aucun conseil : c'est le sénat de la planète qui en décida ainsi, il y a vingt ans de cela, au début de la guerre des Frères (c'est ainsi que l'on nomme ce conflit entre Iomega et Star's End) . Pour le moments, il semble que ce soit plutôt l'administration qui contrôle le fonctionnement de la planète .

Afin de protéger le Cerveau Mécanique, des champs de force et la garde nationale pratiquement indestructibles entourent la réserve . De plus à l'intérieur de la serre sont émises des radiations telles qu'elles détruiraient instantanément L'IMPLANT CYBERNETIQUE dont chacun des habitants de Iomega est doté . Cet implant, appelé aussi CERVEAU SECONDAIRE, a pour rôle de rationaliser les décisions des iomegiens et d'accroître leur capacités . Par contre, il n'est heureusement pas contrôlable .

C Mein Kämpf

Une des raisons de s'inquiéter est que la garde nationale a été presque entièrement infiltrée par les DISCIPLES RADIEUX . Cette secte dangereuse mais d'apparence pacifique et très populaire est littéralement en train de dominer Iomega . Elle prône l'harmonie entre l'esprit et la technologie, le développement spirituel et la maîtrise des outils technologiques, mais son but unique est de s'emparer du Cerveau Mécanique, le ramener à l'éveil, l'influencer et pouvoir exercer ainsi, par la suite un contrôle absolu de la planète . Malheureusement pour eux, seul un esprit suffisamment puissant et bien-évidement dépourvu d'implant cybernétique pourrait accomplir cette tâche : ceci explique qu'ils aient fait appel au maître obscur Reltih . Ce dernier a décidé d'employer le talisman contenant l'âme de Wild Lonnen .

On ignore comment Reltih et les Disciples Radioux ont réussi à se contacter et comment ce Grand Moff fit pour pénétrer Iomega . Le seul indice que les PJ pourraient découvrir est un article d'une revue spécialisée mentionnant les tout-récents travaux scientifiques sur la téléportation .

D Fondation et Empire

L'historien Jedi Willbut Goseine, qui communiqua aux PJ ce qu'il savait de l'avenir de Iomega, c'est-à-dire que son avenir risque d'être remis en jeu par Reltih, se fait tuer par une rafale de blasters . Les PJ réussissent à fuir de sa demeure après avoir criblés les meurtriers . Dans la rue vide , ils entendent des sirènes, probablement les forces de l'ordre, et préfèrent déguerpir .

Sur le carnet d'adresses que l'historien leur a donné, sont marqués deux noms :

Stini Clendrix, petit génie en informatique, 18 ans, 13 rue des Oliviers, Capital City

Jan Seul, contrebandier influent, pourra être contacté demain à 27.50 au Nostalgia Bar . "Lumière"

E Wargames

L'appartement recherché est situé au coeur même d'un quartier mal famé et très mal éclairé, un peu désert, ambiance *Blade Runner* . Jeune homme sympathique, plutôt mature pour son âge, Stini passe son temps les lunettes-ordinateur sur son nez . Il se méfie toujours des étrangers et accueille donc les PJ un blaster (illégal) à la main . Comme il voit qu'ils n'ont pas d'implant, il leur croit rapidement sur parole . Proche ami de Willbut, il ne sait rien de plus que l'historien sur L'OPERATION LUMINUS . De même, il n'a eu que de vagues infos au sujet du Cerveau Mécanique, par exemple qu'il serait en période de sommeil, que ses pouvoirs de décision seraient inexploités depuis plus de vingt ans, depuis le début de la Guerre des Frères, et que le Cerveau Mécanique serait implanté à l'intérieur du Temple de Lumière, au pôle exact de Iomega, endroit pratiquement inaccessible . Il est toutefois prêt à les aider gratuitement en tentant de pirater par exemple le QG des Disciples Radioux . Après deux heures d'exploration de leurs ordinateurs, il ne réussit cependant qu'à trouver que des communications avaient été établies entre Reltih et eux . L'ordinateur du bureau central reste inaccessible et impossible à pirater de l'extérieur .

Stini peut par contre leur proposer de détruire partiellement le système de surveillance et de sécurité du QG . Il craint malheureusement que le bureau central ne possède encore après des détecteurs de chaleur et de mouvements .

F L'homme qui valait 10 milliards

Petit bar paumé dans le même quartier que celui où habite Stini, il est composé d'une salle enfumée où quelques personnes à la mine patibulaire discutent en petits groupes . Un jeune homme, Jan Seul, ressemblant au héros de *Strange Days* se bécote avec une jeune, belle mais maigre donzelle . Le barman droïde, créature à l'aspect d'un humain costaud, affirme ne pas connaître Jan . Il est incorruptible et seule l'évocation du mot "Lumière" le persuadera d'aider les PJ .

Jan, lui est un homme assez arrogant et demande cher ses services . Il est par contre capable de tout fournir, même des mercenaires et des armes, à un prix avoisinant les 10 millions de crédits de préférence .

G Harcèlement

Les Disciples Radioux semblent suivre les PJ : des escouades de 3 ou 4 d'entre-eux passent régulièrement à côté des PJ sur des skates volant . Un traceur a été placé sous leur véhicule . Que les PJ se sentent guettés, même dans leur propre chambre d'hôtel . Aux infos, diffusées sur des panneaux dans les rues on mentionne le meurtre de Willbut, probablement perpétré par un humain et un ithorien, dont les portraits-robots sont innaccessibles . Heureusement, les Ithoriens ne sont plus une rareté sur Iomega . Les passants regarderont désormais d'un sale oeuil Chuck Boom, et les PJ auront l'impression que certains d'entre-eux se dirigent vers les forces de l'ordre, les dénoncer .

Au cours d'une de leurs promenades, les PJ seront arrêtés par deux policiers en uniforme, bien armés et disposant de propulseurs dorsaux personnels . Il ne s'agit que d'une simple vérification d'identité de routine, mais les PJ pourraient s'attirer des ennuis avec leur comportement .

H Wipe out

Les ambassades de l'Alliance refusent de débloquer des sommes colossales, l'Alliance n'ayant pas beaucoup de moyens . Les PJ pourraient par contre être attirés par une publicité pour un grand jeu médiatisé, le *Cyber Race*, une course de vaisseaux ressemblant étrangement à des Tie Fighters Secrets, à l'intérieur d'une froteresse spatiale . Le principe de ce jeu publicitaire organisé par la Kenlar Dynamics est simple, mais le parcours est ardu et les concurrents doués . 100 concurrents, soit 50 équipes s'affrontent pour des prix allant de 8 millions à 75 mille crédits par équipe . Le jeu se déroule dans un édifice en forme de dôme, constitué par une grande salle au milieu de laquelle sont disposés des simulateurs semi-transparentes de l'extérieur en forme de Tie; des estrades tapissent toute la paroi du dôme . Les épreuves sont organisées chaque soir et l'accès en tant que joueur coûte 10000 crédits . L'accès au jeu n'est pas difficile, les organisateurs n'importent pas les candidats avec des formulaires administratifs, il suffit juste d'être suffisamment résistant; par contre il faut réserver trois jours à l'avance . Les PJ et Stini ne devraient pas avoir du mal à manier les véhicules, les commandes étant à peu de chose près celles d'un Tie banal . Comme ce jeu s'efforce aussi de débusquer les talents de pilote, Vincent subira à la fin de la course, au moment de la remise des prix, une forte pression médiatique, et recevra périodiquement des offres d'emploi ...

I Les Experts

Ce grand édifice en forme de roue dentée et haut de trois étages, situé dans un quartier chic de Capital City, au milieu d'un parc de verdure, est composé de huit grands amphithéâtres et de nombreux bureaux . Le jour, des Disciples patrouillent tout autour, la nuit, un système de surveillance ultra-performant se charge de la surveillance . Si les PJ et Stini décident de s'infiltrer la nuit, en ayant préalablement débranché le système de sécurité, ils vont toutefois devoir rester vigilants . Quelques robots indépendants patrouillent encore le bâtiment, et il reste le fameux problème du bureau central, là où se trouvent les ordinateurs intéressants . Faire en sorte que leur sortie soit précipitée par une alarme ...

Ce que les PJ trouveront parmi les documents cachés des Disciples, est une lettre de Reltih, sans destinataire, annonçant qu'il préférerait s'infiltrer à l'intérieur du Temple de Lumière de manière discrète, tout simplement "en traversant" le bouclier protecteur . "J'aie ma propre idée sur cette question" . Reltih se chargerait alors d'influencer le Cerveau Mécanique afin de désactiver le bouclier protecteur qui entoure la réserve du pôle

Nord et permettre ainsi l'accès des Disciples Radieux au contrôle de la planète . L'enjeu de cette opération est l'alliance entre Iomega et l'Empire, de nombreux échanges commerciaux, le soutien militaire, etc Il mentionne un talisman renfermant une énergie spirituelle surpuissante, ainsi que la date de l'opération : dans deux semaines .

J Don't give up ...

Lors de leur arrivée à l'ambassade rebelle, un bâtiment agréable de l'extérieur et décoré avec goût, la première chose qui frappe les PJ est l'agitation des ambassadeurs et fonctionnaires de l'Alliance : tous semblent énervés et anxieux, se meuvent en tous sens ou crient ou discutent en petits groupes . Des baggages et des paquets circulent . Au début, personne ne remarque leur arrivée; ce n'est seulement qu'après que les PJ se sont nommés que tout le monde s'intéresse brusquement à eux et les salue avec la courtoisie et le respect qu'ils méritent .

Un sénateur de l'Alliance, Robert Marley, homme jeune, dynamique et courtois, les invite dans son bureau . Il leur sert un verre de Rancor, boisson très populaire dans toute la galaxie, puis, après une longue inspiration, leur expose la situation : "Le gouvernement de Iomega, qui n'avait pourtant pas une mauvaise opinion de l'Alliance, vient de voter la loi de neutralité et d'isolement de la planète : cela veut dire que les offres de l'Alliance, jugée trop faible et anarchique, tout comme un quelconque pacte avec l'Empire, n'ont pas convaincu la majorité du Sénat, composée de vieilles canailles corrompues extrêmement influentes . Nous n'avons pas les moyens diplomatiques et politiques nécessaires pour renverser le gouvernement ou au moins le faire changer d'avis . De plus, nous sommes désormais considérés comme gênants sur Iomega, et il semble que nous devions quitter cette planète ." . Bien entendu, toute demande d'argent sera déclinée, en raison des difficultés actuelles de l'Alliance, qui essaye de se mettre de côté un ensemble de 5 systèmes stellaires . Le sénateur leur déconseillera toute intervention musclée au compte de l'Alliance : les PJ doivent désormais agir seuls .

K Les Experts - rectificatif

Il serait plus judicieux de faire trouver aux PJ, parmi les archives des Disciples Radieux, des documents prouvant que le bouclier possède des points faibles . Des études auraient montré que vers la chaîne montagneuse de Magna Rocks, aux antipodes de Capital City, la surveillance militaire, infiltrée par la secte, est plus concentrée, au dépens d'un champ magnétique moins puissant et presque franchissable, pourvu que l'on dispose d'une force de frappe suffisante .

On pourrait aussi trouver un rapport écrit par une équipe scientifique travaillant pour le compte de la secte, aux laboratoires de Silicionne Plains, à propos d'une invention révolutionnaire : la télétransportation personnelle . Malheureusement, ces recherches piétinent ...

Un autre document informerait les PJ que dans la réserve du pôle nord, un champ électrique surpuissant empêche tout individu disposant d'un implant cybernétique cervical de pénétrer (Stini soulignera le fait qu'il est impossible, à moins de remettre sa vie en question, d'enlever cet implant, et que la population entière de Iomega en est dotée) .

L Le Professionnel

C'est par l'intermédiaire de Jan Seul que les PJ en feront leur connaissance .

Le vieux mercenaire Antonio Lopez est l'un de ces hommes déterminés, précis et sans trop de morale, prêt à accepter n'importe quel travail dangereux, pourvu qu'il soit rémunéré . On le charge d'habitude, sur Iomega, de simples assassinats, mais comme il a le pouvoir et les ressources nécessaires pour déclencher une guerre civile. Sa présence sur Iomega est très peu désirable pour le gouvernement local, en particulier les Disciples Radieux .

Il pourrait fournir une dizaine de Tie Advanced et des pilotes . Après tout, Vincent doit être en manque d'action ... Seul inconvénient, le prix, un tout petit élevé . Il est à noter qu'Antonio traite ses affaires de manière intraitable ...

M Avancées Dongeons et Dragons

Les joueurs auront assez peu de choix : soit détruire le bouclier en son point faible et affronter les Disciples, soit attaquer un laboratoire secret de cette secte pour leur dérober le secret de la télétransportation, et donc affronter les Disciples .

Magna Rocks sont une petite chaîne de montagnes qui brisent la régularité de la surface de Iomega : très peu de bâtiments et de plus plutôt des édifices de grand standings . Le bouclier protecteur de la réserve s'aperçoit à des dizaines de kilomètres à cause des légères lueurs et reflets bleuâtres à sa surface . Mais l'on voit aussi 3 bases militaires entre les cîmes des montagnes, disposant visiblement de moyens, et difficiles à espionner à cause de l'interdiction de survol aérien . L'offensive des PJ doit donc être rapide, et le point faible du bouclier se situe dans un vallon, entre deux bases militaires . Antonio (et Stini) proposent d'attaquer en trois points, c'est-à-dire les 2 bases les plus proches et le champ laser .

Le principal rebondissement de cette bataille devrait être l'opportunité de détruire un générateur du bouclier, situé au plein milieu d'une base .

Une fois le bouclier franchi, et la totalité de l'équipe sauf les PJ, abbatue, quelques vaisseaux-sondes possédant les mêmes caractéristiques que les X-Wings devraient descendre l'appareil de PJ . Il tourneront à partir de ce moment-là, autour de leur gibier et les joueurs devront faire preuve de beaucoup de ténacité et de discrétion pour s'évader inaperçus de leur engin .

N A la poursuite du Diamant Vert

Les PJ, ayant atterri en catastrophe derrière le bouclier, dans la réserve, auront un petit moment de répit (pourvu qu'ils réussissent à se cacher afin d'éviter quelques attaques à distance des Disciples .

Leurs seuls ennemis seront désormais ceux de la nature sauvage de cette réserve fétide et grouillante . La forêt amazonienne en plus dense serait une bonne représentation de cet Enfer Vert . Si le temps le permet, improviser une rencontre avec une race peluchoïde sous-développée, un peu à l'image des Ewoks . Sinon, deux ou trois serpents à plusieurs têtes, ainsi que des plantes carnivores, tous parfaitement camouflés dans la réserve, de vigueur 4d devraient faire l'affaire .

"Vaporetto" prouvera ici sa connaissance de la flore et de la faune en évitant aux PJ certains pièges .

Reltih se vexerait si on oubliait de le mentionner : les PJ en feront la rencontre dans l'enceinte de l'réserve-même, splendide dans son habit noir, avec son visage bleu et ses yeux rouges pénétrants, entouré de 3 Gardes Impériaux tout rouges ainsi que d'un officier de la marine impériale, juchés sur leur petit esquif rapide .

Au fur et à mesure qu'ils s'approchent du Temple de Lumière, énorme citadelle blanche en forme de croix, avec ses quatre tours s'élevant comme des piques dans le ciel, entourant un grand dôme, les P(N)J Jedis ressentent une force latente, puissante, mais comme endormie . Dans un rayon d'une cinquantaine de mètres autour de cet édifice, plus aucun végétal ne recouvre le sol; l'air lui aussi a l'air plus pur et la température plus froide . L'entrée de ce Temple est laissée libre, puisqu'après tout, le bouclier protégeant la réserve et les champs magnétiques de cette réserve sont censés décourager toute intrusion ... de iomégiens .

O Duel

La citadelle du Temple de Lumière est un ensemble de pièces gigantesques contrastées, soit d'une blancheur parfaite et parfaitement vide, soit très sombres et tapissées de circuits et de composants pour la plupart inconnus des PJ . A ce propos, Reltih et sa garde les attendent au détour d'une plateforme ...

Au cours de l'affrontement, une voix intérieure, un peu prémonitoire, empêchera les PJ de tirer sur l'officier de la marine .

P Dénouement

Reltih vaincu, le corps du père retrouvé, et les PJ vivants, le maître-Jedi Obu Naw Kenoba s'occupera de libérer l'esprit enfermé dans le talisman et à lui faire retrouver son corps . Cette opération prend une demi-journée environ, mais d'après le conseil de Vaporetto, il faut rester à l'intérieur du Temple .

Après le transfert d'esprit, le père reste dans un état de sommeil comateux . Le maître Jedi formule alors aux PJ : "Désormais, un esprit libéré est, mais un autre, endormi, de son sommeil de vingt ans réveiller être doit . Toi aussi, Chuck, à revenir au réel aide le ." . Suivent alors deux jours de transe cataleptique, au cours de laquelle JB semble communiquer de plus en plus clairement à un esprit incroyablement puissant et bénéfique, qui lui explique quelques aspects de la politique de Iomega d'avant la Guerre de Frères . Au cours de cet éveil, la citadelle semble vibrer et dégager une énergie vitale . A la fin du deuxième jour, l'Esprit de Cerveau Mécanique dira ceci aux PJ :

"L'histoire nous a déjà donné un exemple de groupement politique et militaire puissant s'appropriant le pouvoir, et un autre exemple de gouvernement corrompu et irresponsable priver une nation entière d'un conseiller précieux . Je sais qu'avant la fin de l'autre guerre, plus vaste, qui concerne notre galaxie entière, le cupide Empire tenterait de s'approprier les ressources de notre planète, et qu'il réussirait . Je sais aussi que Iomega ne bénéficierait pas toujours de cette même aide précieuse que vous, Yodil, Chuck et Obu naw lui avez fourni . Je sais enfin, que c'est l'Alliance, par son héroïsme et par ses idéaux qui triomphera, sans qu'aucune aide de la part de Iomega ne lui soit nécessaire . Ce n'est pas la puissance de feu, mais la puissance des liens d'un camp qui lui donnent la victoire . Je décide donc, afin d'empêcher les armées de Palpatine de bénéficier d'une quelconque aide de Iomega, de la faire disparaître pendant la durée nécessaire à la victoire de l'Alliance Rebelle, et de la faire réapparaître alors : tous les événements suspendus lors de cette disparition reprendront alors leur cours . Les seuls personnes non affectées par ce gel du temps seront vous ainsi que tous les étrangers à Iomega" . Les PJ sont alors éblouis par une flash intense et perdent conscience .

Ils se réveilleront tous sur la surface dure, froide et étonnement uniforme d'un sol s'étendant à l'infini . Au dessus d'eux, une étoile cuisante, et une atmosphère peu dense mais respirable . Les PJ assisteront alors à l'explosion, au dessus d'eux, sur l'orbite de la planète, de toute une flotte impériale, dont un vaisseau viendra s'écraser au sol non loin d'eux . Ils reperdront alors conscience, la reprenant pour un instant lors de l'opération de sauvetage organisée par des vaisseaux rebelles .

A leur réveil, à bord d'un Mon Calamari, l'amiral Ackbar et Mon Mothma les attendent avec des explications et des décorations ...