Croisades d'Unnord 2003

La planète aux ennuis.

Auteur : Ch_biloute

Synopsis

Sur le retour d'une mission d'infiltration dans une base impériale située à la bordure de l'empire, le vaisseau de PJ se retrouve subitement dans le noir et à l'arrêt au dessus d'une planète inconnue éclairée par un soleil bleu. Leur réserve d'énergie ne le permettant plus de rallier la base rebelle de Norval II, ils descendent sur cette étrange planète. Sur place il ne semble y avoir aucune trace de civilisation à l'exception d'un monument titanesque émergeant d'une forêt très dense et particulièrement inhospitalière.

Sur cette planète loin de tout, ils feront la connaissance de Maw seul habitant de cette planète qui essayera de les faire repartir très vite de la planète. Car une terrible menace pèse sur eux, cette planète qu'il nomme Sithorion n'aurait jamais du apparaître à leurs yeux.

Les PJ rencontreront aussi Lodurian qui est prisonnier au fin fond des geôles de la pyramide de pierre, prisonnier de Maw. Lodurian essayeras de les convaincre de la démence de Maw et du fait qu'il faut le libérer pour qu'il sorte de cet enfer.

Scénario

Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine très lointaine, 5 (ou étais-ce 6 ?) valeureux soldats de la rébellion s'était vus confier une mission d'importance capitale. Ils s'étaient rendus dans une base impériale pour récupérer un agent rebelle qui avait été capturé par les soldats de l'empire. Après une infiltration réussi, ces fiers soldats été passés à l'extraction du prisonnier, et là les choses se sont dégradés…

Episode I : le feu aux fesses.

Comme vous l'aurez deviné ces fiers agents rebelles ne sont autres que le PJ et si tout à capoté et qu'ils commencent se scénario avec des dizaines de troupes de choc au fesses c'est tout simplement parce qu'ils n'avaient pas prévus que lorsque Jorsk M'bella parlait d'un plan de sortit infaillible il parlait d'assommer le garde à la porte de la cellule, de sortir blaster au poings et de rejoindre le hangar à vaisseaux pour partir aux commandes de d'un vaisseau impériale. Ce plan aurait pus fonctionner si la première phase avait été respectée, seulement ouvrir une porte à coup de blaster c'est pas franchement se qui se fait de mieux niveau effet de surprise, bref le garde à eut le temps de hurler dans son communicateur et voila les PJ avec une horde stormtrooper qui leur cours derrière.

A vous de gérer l'affrontement comme bon vous semble, mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit que de faire démarrer le scénario avec un peu d'action. En fin de compte les PJ doivent rejoindre le hangar et parvenir à quitter la base, si vous le souhaité vous pouvez même caser ici un petit combat spatial avec quelques TIE.

De toute façon les PJ quittent le système en partant en Hyper espace, ils voyagent pendant prés d'une semaine avant de s'arreter en orbite d'une planète qui ne figure sur aucune de leurs cartes. Soudain, tous les voyants de leur vaisseau s'éteignent et il amorce une descente vers la planète. Sithorion, c'est le nom de cette planète est une planète recouverte d'une végétation très dense, éclairée par un soleil bleu. Elle ne semble pas habitées cependant si elle ne l'est plus, elle a du l'être un jour, la preuve en est qu'un bâtiment colossale, ressemblant à une pyramide sud américaine d'une matière entièrement noire se dresse au milieu de la forêt. Le vaisseau se pose dans une clairière à proximité de la bâtisse.

Note pour le master : *le responsable de cet incident, est Lodurian, en effet, celui-ci est un Jedi sombre maintenu ici par la puissance de Maw qui lui est un Jedi « lumineux » un peu atteint par la réclusion et la lutte constante pour enfermer lodurian. Lodurian a profité d'un instant de faiblesse de Maw pour attirer des gens sur Sithorion, gens qu'il espère pouvoir manipuler pour sortir de sa prison. (cf histoire de Sithoron en annexe).*

Episode II : Bienvenu en enfer.

Nul doute que les PJ se dirigeront vers le monument pour tenter de trouver de l'aide pour repartir de ces lieux inhospitalier. En se rapprochant de la pyramide ils se rendront compte que cette pyramide est décorée comme si il s'agissait d'un tombeau pour peu qu'ils s'intéressent à l'architecture de l'endroit. Lorsqu'ils arrivent à proximité de l'entrée, un Twi'lek de grande taille portant des vêtements sales rappelant de loin ceux que porte les nobles de l'empire se tient dans l'encadrement de la porte. Il les accueils rudement et à l'air surpris, presque catastrophé de constater qu'il n'est pas seul sur cette planète, il leur conseilleras de repartir car un terrible danger rode sur cette planète, cependant il n'y connaît rien en matière de vaisseau et ne dispose pas de carburant. Selon lui il est tout seul sur cette planète et il semble ne pas croire que les PJ ait pus se poser. Après les avoir traités comme des êtres indésirables et leur avoir froidement demandé de partir au moins une vingtaine de fois il s'en va à l'intérieur de la pyramide.

Il y as fort à parier que devant tant d'insistance à vouloir les écarter de ce lieu, Maw n'aura fait que piquer la curiosité des PJ, mais que peut il bien craindre à ce point, ou alors que peut il bien vouloir cacher à ce point ? Peut être détient il des informations qui seraient d'importance pour la Rébellion. A vous de faire en sorte d'amener les PJ à se poser ces question, de toute façon ils n'ont aucun moyen de quitter la planète. Ils vont donc entamer une exploration de la pyramide.

La pyramide est un dédale de couloir, de salles ou sont entreposés des bouquins des vivres et quantité d'autres objets courants, mais qui semble daté de mathusalem. Elle est haute de 6 étage de plus en plus petits, et d'un très vaste sous sol. (cf plan en annexe.). Plus les PJ montent dans la pyramide, plus ils se sentent à l'aise, réconforter, bien dans leur pompe quoi, plus ils descendent, plus un sentiment de gène les envahit, ils se sentent mal à l'aise, angoissé, pourtant la décoration de ne change pas. Finalement leur exploration les mèneront au sous sol. Là, il n'y as rien, rien qu'un grand piédestal sur lequel est posé une petite sphère de verre rouge qui lui dans le noir. Quand ils s'en approchent un Twi'lek se matérialise comme un spectre. Il leur semblera sympathique et l'angoisse qui les tenaillait jusqu'à présent semblera s'évanouir. Il se présentera comme étant Lodurian, et leur expliquera l'histoire de cette planète, le pourquoi il est enfermé, mais en altérant la réalité pour passer pour le gentil (cf annexe, la vérité par Lodurian.).

Finalement, à l'issu de son récit les PJ devront être convaincus que Maw est le méchant et qu'il a enfermé le gentil Lodurian. Et qu'il faut tuer Maw pour pouvoir quitter cette planète, sinon à la nuit venus, ils seront morts. En remontant pour trouver Maw et le tuer, Les PJ rencontreront des créatures étranges, cauchemardesques, qui tenteront de les tuer.

Note pour le master : *en réalité ces créatures sont des illusions de la force que Lodurian génère pour paraître plus crédible, pour que les PJ n'hésitent plus à massacrer Maw.*

Episode III : Lodurian is realeased

Les PJ finissent par trouver Maw au sommet de la pyramide en pleine méditation, lorsqu'ils se rapprochent de lui, le Jedi a vite fait de sentir en eux les sentiments agressifs à sont encontre aussi sera t'il rapidement prés à se battre. Cependant il commencera par leur balancer un phrase telle que : Je sent que le coté obscur vous dévore l'âme, enfin un truc qui si les PJ ne sont pas trop obnubilé par l'envie de lui péter la tête devrait les faire réfléchir au bien fondé de leur agressivité.

Vous avez deux option désormais : - soit vous avez des joueurs qui vous écoutent et qui réfléchissent avant de taper, auquel cas ils discuteront avec Maw et s'apercevront qu'ils ont été dupés

- soit ils tapent sans réfléchir sur Maw et la bon courage, reporté vous à sa fiche de personnage pour gérer le combat.

Dans les deux cas, la sphère sera brisée, soit par l'affrontement, soit par le Lt Morezo qui aura été attiré par le pourvoir rayonnant de l'objet. Si c'est pendant l'affrontement, l'esprit de Lodurian prend possession du corps du Lt et tues Maw, les PJ se retrouvent alors à l'affronter lui et ses bêtes de la force, sinon, Lodurian arrive à la fin de la conversation entre Maw et les PJ (toujours dans le corps du Lt) avec ses gentilles bébêtes, et la BASTON.

A vous de voir qui de Lodurian ou de Maw sort vainqueur du combat et se qu'il advient des PJ. Cependant, s'ils tuent la nouvelle incarnation de Lodurian, leur vaisseau n'étant plus soumis à ses pouvoirs, ils pourront repartir, sinon c'est qu'ils sont morts. Si Maw a survécu et qu'ils lui expliquent que la galaxie est gouvernée par un méchant tyran, Maw acceptera de les suivre et de rejoindre la rébellion, si ils omettent de lui en parler il le remerciera et resteras sur sa planète.

Annexe 1 : Aides, plans et autres documents

Histoire de Sithorion :

Il y a des années, avant l'avènement de l'empire, la planète Sithorion était une planète inhabitée et inintéressante pour la république puisque les ressources dont elles disposées étaient négligeable. Aussi c'est l'ordre des chevaliers Jedi qui y fit construire le temple de la force, un endroit ou le coté lumineux serait fort, permettant d'en faire une retraite parfaite pour la méditation, puis vint le temps de la chute de la république et l'avènement de l'empire, Lodurian, disciple des Sith combattit Maw son frère disciple du conseil su la planète Sithorion, Maw triompha par chance. Cependant il trouva sur son frère un Holocron, Artefact dans lequel Lodurian avait enfermé une partit de sa psyché dans le but d'enseigner à travers les siècles la voie des Siths. Maw combattit la psyché et réussi à la contenir en canalisant tout le coté obscure dans les sous sol du temple, la lumière lui servant de prison. Malheureusement, le temps passant, les pouvoirs de Maw diminuèrent et Lodurian profita d'un manque d'attention de Maw pour attirer un vaisseau su Sithorion.

Plan de la pyramide.

Annexe 2 : Fiches de personnages & historiques

Annexe 3 : Fiches des PNJs

Annexe 4 : Synopsis pour les arbitres

Sur le retour d'une mission d'infiltration dans une base impériale située à la bordure de l'empire, le vaisseau de PJ se retrouve subitement dans le noir et à l'arrêt au dessus d'une planète inconnue éclairée par un soleil bleu. Leur réserve d'énergie ne le permettant plus de rallier la base rebelle de Norval II, ils descendent sur cette étrange planète. Sur place il ne semble y avoir aucune trace de civilisation à l'exception d'un monument titanesque émergeant d'une forêt très dense et particulièrement inhospitalière.

Sur cette planète loin de tout, ils feront la connaissance de Maw seul habitant de cette planète qui essayera de les faire repartir très vite de la planète. Car une terrible menace pèse sur eux, cette planète qu'il nomme Sithorion n'aurait jamais du apparaître à leurs yeux.

Les PJ rencontreront aussi Lodurian qui est prisonnier au fin fond des geôles de la pyramide de pierre, prisonnier de Maw. Lodurian essayeras de les convaincre de la démence de Maw et du fait qu'il faut le libérer pour qu'il sorte de cet enfer.