<http://www.minet.net/~jdr>

Auteur: Sylvain Cornillon

Campagne Star Wars

Les couleurs de la Force

Présentation de la campagne

Synopsis:

Au travers de cette campagne de STAR WARS, les personnages interprétés par les joueurs vont découvrir les multiples facettes de la force. En effet, la force réside dans tous les éléments, dans tout ce qui fait l'univers, et lors de leurs aventures, les personnages vont constater, parfois à leur dépend ce fait reconnu par tous les JEDIS.

En fait, ils vont découvrir au travers de 4 aventures quatre des facettes de la forces que l'on pourrait appeler colorées. Lors de la première aventure par exemple, il vont affronter le coté vert de la force, c'est-à-dire la puissance qui réside dans la végétation et la jungle. Plus tard ils auront à faire à la puissance de la terre, l'aspect rouge de la force, puis à l'eau et l'air, les aspect bleus et enfin le coté noire, coté obscure de la force. Leur aventure va donc les amener petit à petit à rencontrer puis apprivoiser toutes ces possibilité qu'offre la force et pour certain d'entre eux à devenir des apprentis JEDI.

Cependant on pourrait ce demander ce qui relie toutes ces aventures, quel en est le fil conducteur ? Cette réponse ce trouve dans la personnalité évolutive du principal adversaire des personnages qui va les harceler tout au long de leur aventures tout en progressant et en devenant de plus en plus menaçant.

Grâce à cette figure qui deviendra de plus en plus envahissante dans le scénario (en devenant de plus en plus envahissante dans l'univers) les personnages tout d'abord

impliqués par un concours de circonstance devront se sentir forcés de prolonger leur combat.

Il est tout de même important de préciser qu'une grande partie de l'intérêt de cette campagne réside dans une atmosphère particulière associées à chaque aventure : on se reportera pour cela aux principes.

Résumé des différentes aventures

Cette aventure se déroule dans l'univers de STAR WARS mais elle prend place 10 ans après la chute de l'empereur et donc cinq ans après la destruction de la flotte de l'amiral Thrawn (c.f. la trilogie de Timothy Zahn).

1. Ouverture en Blanc :

Les personnages sont à bord d'un vaisseaux de croisière sur lequel va se dérouler un mariage princier.

Lors de la cérémonie le vaisseaux sort de l'hyperespace et entre en collision avec un astéroïde. Après l'évacuation du vaisseaux, les personnages se retrouvent , en compagnie de P.N.J. sur une planète forestière.

2. L'enfer vert :

Après ce début mouvementé, les personnages vont devoir dans un premier temps apprendre à se débrouiller seuls. Après ces premiers pas dans l'enfer vert, ils tombent par hasard sur un camp peuplé par une race extra-terrestre très étrange mais néanmoins sociable et amicale (qui avait appris à maîtriser la force dans un lointain passé). Cependant les choses se gâtent rapidement puisque ces êtres sont exploités par d'anciens soldats impériaux qui se sont organisés depuis la disparition de l'empire. Le plus surprenant est tout de même qu'ils semblent s'attendre à chercher les rescapés. Les personnages vont être repérés, capturés ou s'échapper mais ils vont devoir vite sauver la population de cette planète car les impies ne veulent rien laisser sur la planète comme trace de leur origine afin de se faire passer pour des rescapés lorsque les secours vont venir pour chercher les survivants.

Normalement, les personnages devraient réussir à anéantir les troupes ennemies et surtout le chef lors d'une bataille dans un canyon en landspeeder. Lorsque les secours arrivent, ils doivent croire tous les impies morts ou prisonniers.

3. Bloody Sunday :

Après leur première aventure, les personnages se détendent sur la planète natale de l'un des P.N.J. Là ils sont interrogés sur ce qui s'est passé lors de leur précédente aventure. Mais surtout le mystère plane autour de l'accident survenu à leur vaisseau de croisière. De nombreuses rumeurs courent autour de sa disparition, le vol, le sabotage, etc. Les personnages se retrouvent même accusés d'être complices du vol. L'un des responsables de ce vaisseau les accuse directement. Cependant personne ne semble prêter attention à ces divagations jusqu'à ce qu'il se fasse assassiner juste après avoir rencontré les joueurs. Immédiatement tous les soupçons se portent sur eux et la peine de mort étant la peine encourue pour assassinat sur cette planète, ils vont devoir s'échapper, se cacher puis prouver leur innocence. Lors de leurs recherches, ils vont découvrir le meurtrier et surtout que le commanditaire était parmi les survivants. De plus ils vont commencer à percevoir les implications de la disparition du vaisseau. L'industrie de production calamarienne se retrouve en très mauvaise posture, en effet elle n'a pu fabriquer un vaisseau résistant aux aléas des voyages, on suppose même qu'elle n'aurait pas été capable de se remettre de la fin de la production de guerre. Toujours est-il que les personnages se disculpent devant la police lors d'une scène finale se déroulant dans les citernes de la ville. Ils doivent apprendre que le vaisseau a été saboté.

4. The Big Blue

Finalement innocentés, les personnages suivent une piste concernant les probables commanditaires du sabotage du vaisseau. Cette piste les mène sur la planète paradisiaque et touristique où l'eau joue un rôle très important (c.f. Dark Force Rising Sourcebook). Là ils vont être confrontés à l'enfer du jeu, aux magouilles interplanétaires, ils vont découvrir quelle entreprise cherche à attaquer l'industrie Mon Cal. (C'est en fait la société KUAT PROPULSION). Dès leur arrivée, ils doivent faire face à une escadrille qui les attend. Ces pirates sont en fait identifiables par leurs vaisseaux : des Intercepteurs TIE (nouvelle version) et un ancien croiseur des

douanes impériales. Cela pourra mener les joueurs sur une fausse piste concernant l'entreprise qui tente d'atteindre les Mon Cals.

5. Dark Savour

6. Final en blanc

Ouverture en blanc

1. Introduction :

« Depuis trois jours les baies en transpacier du Calamah Gick diffuse la lumière changeante que vous connaissez bien. Si tout se passe comme prévu, vous sortirez de l'Hyperespace 75 heures après le mariage APRES 72 HEURES DE FESTIVITES D'UNE AMPLEUR ENCORE INEGALEE DANS LE DOMAINE DU VOYAGE SPATIAL titrait le programme de la croisière. Depuis qu'elle a commencée, vous ne cessez d'être surpris par la taille et la qualité de ce bijou de technologie calamarienne, dernier né de leur docks de production et surtout premier vaisseau non militaire depuis le début de la guerre contre l'empire. Ce vaisseau est désormais la propriété du prince Calder.

Le prince Calder est l'un des princes du secteur Hapan, il habite le riche monde de Gallinor .

La princesse Tintiel quand à elle vient de Charubah connu pour sa haute technologie. Vous venez de vous mettre sur votre trente et un afin d'assister à la cérémonie qui va les unir pour le meilleur et le pire. Comme de nombreux autres passagers, vous attendez dans le grand hall de réception. Vous n'aviez jamais pensé qu'une telle ampleur était possible dans un vaisseau. Les colonnades montent sur plusieurs dizaines de mètres jusqu'à une immense baie où les lueurs de l'hyperespace semblent répondre à la luminosité changeante spécialement choisie pour la cérémonie. Dans ce cycle de lumière, blanche, verte, rouge, bleu, noire, blanche, toutes les races de la galaxie connue se mélange sans distinction. Vous remarquez surtout les superbes Hapaniennes au physique considéré comme absolu de beauté bien au delà de leur lointaine patrie.

Soudain le bruit cesse dans l'immense salle. La cause de ce silence vous apparaît vite : un faisceau de lumière blanche qui semble presque solide dans la pénombre qui règne maintenant autour de vous, un halo de lumière blanche vient de parcourir la salle comme à la recherche de quelqu'un avant de se focaliser quelque part sur un mur au dessus de vous. Un second faisceau jumeau réitère la même opération et vous ne pouvez vous empêcher de penser aux vieilles projections holos de votre enfance, celle des concerts des grandes stars.

Dans les ohs!! et les has!! d'admiration deux ouvertures s'ouvrent dans les murs juste au centre des halos lumineux et laisse entrevoir le prince et la princesse. De si loin vous ne pouvez bien distinguer le costume folklorique du prince mais la princesse bien plus proche de vous resplendit de mille feux. Vous frissonnez lorsqu'elle fait le premier pas vers le vide et rencontre la plaque à repulseur transparent qui l'emmène vers son futur époux à dix mètres au dessus du sol vous laissant un point de vue des plus surprenant pour une telle cérémonie. Lorsqu'ils ont rejoint le centre de la salle, ils s'approchent du mur du fond pour aller prêter serment devant le prêtre de leur religion.

C'est parce que vous aviez les yeux fixés vers le plafond que vous vous apercevez que le défilement des étoiles cesse au dehors. Quelle surprise vous ont-ils encore réservé ? (A partir de là toute réaction des joueurs sera prise en compte et toute attitude interrogative sera sanctionnée par un jet en perception permettant de constater que les mariés ont l'air aussi surpris que tout le monde).

Vous sentez aussi la faible fluctuation dans la pesanteur artificiel lors de cette sortie de l'hyperespace. Un bref regard sur l'assemblée vous renseigne sur la surprise générale avant qu'une lueur verdâtre n'attire de nouveau votre attention vers le plafond. L'immense disque verdoyant d'une planète a en effet envahi tout votre champ de vision. Étonnamment proche vous dites vous avant de constater que la luminosité a encore changée, pour votre plus grande inquiétude, les alarmes rouges et bleues indiquant l'évacuation générale du vaisseau viennent d'être enclenchées. C'est la panique totale ... Que faites vous.

2. Evacuation

Les personnages doivent donc décider de ce qu'ils font. Ils disposent de vingt rounds pour évacuer le Calamah Gick avant que celui-ci ne se détruise. Durant ces vingt rounds ils peuvent :

Prendre leurs affaires et évacuer au plus tôt : de 10 à 15 rounds suivant les jets de déplacement.

Examiner ce qui se passe au dehors : 3 rounds. Ils pourront alors constater que de nombreux astéroïdes viennent percuter la coque du vaisseaux.

Tenter de sauver des passagères et des passagers incapables d'atteindre les capsules de survie.

Sauver leur peaux : 3 rounds.

Tenter d'atteindre un hypothétique vaisseaux dans une des cales : 16 rounds puis tenter de le faire décoller impossible ou alors dégâts lors du décollage tels que le vaisseaux nécessite réparation immédiate.

Flâner et mourir.

De toutes les façons les joueurs vont se retrouver avec plusieurs PNJ dans des capsules de secours ou leur vaisseaux, ils auront sentis de nombreux chocs contre la paroi du Calamah Gick et se retrouveront forcés d'atterrir sur la planète verte.

Gain de l'épisode : De 1 à 4 point de personnages selon leur attitude.

Les P.N.J. avec lesquels ils vont se retrouver seront : Malak Aray : l'un des actionnaires de la société de production Mon Calamarienne mais cela doit rester caché, la Princesse Tintiel (le prince est mort dans sa chute du disque à répulseur), une ou deux Hapanienne (la garde de la princesse en fait), plus quelques races étranges : ithoriens, etc..

3. Atterrissage

Les capsules de survie ou le vaisseau repèrent une clairière au milieu de la jungle et atterrissent là sans problème.

Après étude de leur situation, il semble qu'ils ne s'en soit pas mal tirés, la plupart des capsules ont été soufflées par l'explosion du Calamah Gick, d'autres ont ratées leur entrée dans l'atmosphère, certaines encore ont été dépressurisées.

Bref, dans la clairière d'une centaine de mètre se retrouvent cinq à six capsules de sauvetage de deux à trois personnes posées ça et là certaines sont vides, d'autres sont pleines de cadavres (une étude approfondis de ces capsules montrent que la dépressurisation n'est pas dut à un choc mais plutôt à un défaut : jet moyen en réparation vaisseau, un jet difficile permet de repérer l'origine de la panne : c'est du sabotage bien camouflé).

Les perso commencent à s'organiser, sans sortir de la clairière. Un des P.N.J. qui veut faire le barbo va s'aventurer à l'extérieur derrière le couvert du feuillage, et se fait dévorer par une créature apparemment imposante.

Le mystère devrait planer autour de cette créature. Mais c'est une sorte de lézard énorme d'environ SIX mètres de long

DEX : 2D, PER : 4D, VIG : 6D, Indocilité 5D, déplac. : 12

Taille : 6m.

Lors de leur première nuit sur cette planète, les personnages vont devoir affronter une attaque de ce lézard : le delgard. L'ayant repoussé certainement à coup de blaster, ils vont percevoir une autre présence : des observateurs silencieux.

4. Rencontre

Ce sont des caldirs, d'étranges petits êtres qui maîtrisaient auparavant la force. Cependant, ils ne sont plus capable de se défendre, dès qu'ils seront repérés par les joueurs, ils s'échapperont.

Le lendemain, les joueurs pourront repérer une fumée au loin. S'ils décident de s'aventurer par la bas, ils devront affronter quelques uns des pièges de la jungle : serpents, plantes carnivores etc.. avant de parvenir à un petit village caldir. Ce dernier est vide, les habitations sont détruites et brûlent.

5. « Alors que vous vous approchez de l'origine de la fumée qui vous a guidée vous commencez à percevoir l'odeur caractéristique du pillage. Ce que vous soupçonniez se confirme lorsque seul le dernier rideau d'arbres vous sépare du spectacle. Au premier plan dernière les énormes tronc de ce qui ressemble à des palétuviers, se trouve une petite cabane encore intacte, à elle seule, elle suffit à vous convaincre de l'esprit pacifique qui animait ces hôtes. Toute en courbes, faite d'une unique liane spiralée, Tout est naturel dans ces constructions. Les sortes de crochets de la liane procure à l'ensemble sa cohérence. En fait, seule l'ouverture d'entrée permet de différencier cet habitat d'une simple construction de mère nature.