

STAR WARS :

Prélude à une légende

Un scénario pour des personnages débutants est le début d'une mini-campagne ayant pour principal thème les agissements d'une bande de pirates de l'espace (Non, pas Albator...). Idéal pour que tous les protagonistes se rencontrent et décident de partir à l'aventure pour de futurs scénarii. MJ de tout niveau. Les vieux de la vieille sont déconseillés étant donné que ce scénario est prévu pour des débutants. Le scénario se déroule quelques semaines après la destruction de l'Etoile Noire. Le Livre de Base devrait suffire (moi, en tout cas, j'ai que celui-là...)

Voici les différentes introductions prévues pour les pjs :

Les Ewoks : La seule possibilité trouvée est leur utilisation pour ramoner les cheminées des usines de Mos Eisley. Ils se sont échappés des Stormtroopers et se sont réfugiés dans les soutes d'un vieux cargo Ghtroc en négociation.

Les contrebandiers, négociants Sullustains et copilotés Wookies : s'il y en a plusieurs, ils doivent travailler de mèche. Ils ne possèdent pas de vaisseaux mais, comble de la chance, un fantastique cargo Ghtroc est en vente pour 15000 crédits. En négociant bien, ils peuvent le dégoter pour 10000 crédits et une révision de l'hyperpropulseur.

Les Pilotes de l'Alliance Rebelle : après avoir participé à la bataille de l'Etoile Noire, ils ont dû se réfugier sur différentes planètes dans toute la galaxie : Tatooine. Leurs vaisseaux X-Wing ont été dissimulés dans un hangar désaffecté à l'extérieur de la ville. Ils ont entendu dire que plusieurs vaisseaux et droïds s'étaient échoués sur Tatooine. De plus, au détour d'une cantina, ils ont justement entendu parler d'un vaisseau de transport dans le hangar C-8 D-57 qui abriterait dans ses soutes un droïd astromec ayant appartenu au colonel Leria de l'Alliance Rebelle. Peut-être connaît-il les coordonnées de la nouvelle base rebelle

Les Joueurs professionnels : ils passaient par-là lors de l'arrivée des Stormtroopers dans le hangar (voir la suite)

Les jeunes Jedis : ils ont appris comme les pilotes de l'Alliance que le Ghtroc contiendrait le Droïd astromec du colonel Leria, celui-ci étant le meilleur ami d'un maître Jedi appelé Pitvara Bel' dad. La rencontre d'un maître Jedi serait alors l'occasion d'augmenter leur compréhension de la Force.

Les Chasseurs de Primes : ils ont appris par le patron de la cantina " Chez l'Gamorréen " que Han Solo et Chewbacca seraient en ville. Ils fréquentaient souvent un vendeur de vaisseaux Ithorien nommé Xéreez Baja. Ce dernier serait actuellement en train de négocier la vente d'un Ghtroc dans le hangar C-8 D-57. Faudrait lui rendre une petite visite histoire de savoir ce qu'il sait.

Les chevaliers Jedi : ils ont appris que le Droïd astromec du colonel Leria, un de leur meilleur ami, était actuellement à l'intérieur d'un cargo Ghtroc sur le point d'être vendu au hangar C-8 D-57.

Vous êtes dur en affaire-vous :

Alors que les personnes qui souhaitent acheter le vaisseau sont sur le point de conclure l'offre avec l'Ithorien Xéreez Baja, arrivent à quelques minutes d'intervalles les Pilotes de l'Alliance Rebelle, les jeunes Jedis, les chevaliers jedi, les joueurs professionnels et les chasseurs de Primes qui vont pouvoir faire une grosse prise.

Comme en cuisine, laisser mariner tout ça, faire monter la pression. Attention à ce qu'ils ne s'entre-tuent pas quand même. Et alors que les Pjs commencent à faire cordialement connaissance les uns les autres, une voix métallique ferme se fait entendre à environ 30 mètres du hangar :

« Rendez-vous et lâchez vos armes ! Il ne vous sera fait aucun mal ! Cette fois-ci tu es fait Baja ! Ta contrebande de Droïds touche à sa fin »

Dix Stormtroopers (p. 133) gardent les deux issues du hangar et sont armés de fusils Blaster. Ils ne tireront pour tuer que si les Pjs sortent leurs armes. Sinon, au bout de quelques interminables secondes de silence, ils feront feu en mode « paralyser ».

Là, bien faire comprendre aux Pjs qu'ils ont deux possibilités :

Tout d'abord, l'affrontement. Laisser tomber, ils sont débiles et ils meurent tous comme des cons.

Plus intelligent, essayer de s'enfuir avec le cargo Ghtroc. Le hangar est à ciel ouvert heureusement et il leur sera donc facile de s'envoler pour l'espace. Libre à eux de savoir qui rentre dans le vaisseau.

Voici donc nos héros partis dans l'univers intergalactique infini...

Love Boat :

Les Pjs peuvent désormais faire connaissance avec les membres de leur nouvel équipage : pour ça, laisser les Pjs faire une bonne grosse part de roleplay, quitte à les aider un petit peu.

Ils peuvent aussi décider d'inspecter le vaisseau (voir description p.122).

Y'a un Blem'

Bon, il y a des bonnes et des mauvaises nouvelles :

La bonne, c'est que le canon laser bitube marche, tout comme les senseurs, les écrans, le navordinateur aussi. Comble de la chance, les soutes sont pleines d'épices et y en aurait pour au moins 7500 crédits. Y a même un Droïd Astromec.

La mauvaise, c'est qu'il n'y a plus beaucoup de carburant, l'hyperpropulseur est H.S, et la soute renferme des Ewoks.

Là, va falloir improviser. La planète la plus proche est un satellite de Tatooine, Croderooin. C'est une planète entièrement forestière similaire à Endor (c'est les Ewoks qui vont être contents !). Il va donc falloir se poser rapidement sur cette planète, qui, espérons-le est habitée, tout en endommageant le moins le Ghtroc.

R2 H6 :

C'est effectivement le Droïd du colonel Lerii de l'Alliance Rebelle. Il porte un message holographique qu'il faut projeter en faisant un jet de Programmation de Droïd moyennement facile ; Si le jet est réussi, on peut voir un noir en uniforme de l'Alliance Rebelle tenir ce discours :

« Seigneur Palpatine, les troupes rebelles se sont retranchées sur une petite planète glaciale nommée Hoth. Vous pouvez compter sur moi, je m'occuperai de ce jeune Skywalker et de ses amis contrebandier et Wookiee. »

La transmission s'arrête là. Par la Force, un traître dans l'Alliance Rebelle !

Demande autorisation de se crasher :

La tension est à son paroxysme. L'atterrissage est laborieux. On peut entendre les arbres géants (200 mètres) frapper les parois de l'appareil. Puis vient le crash dans une surface apparemment moins rigide que le vrai sol. Attention, c'est de la mousse carnivore. Petit à petit, le vaisseau va commencer à s'enfoncer dans la mousse caoutchouteuse et douce. Au bout de 6 heures, il n'y aura plus de vaisseau, il vaut donc mieux que les Pjs enlèvent leur matériel avant que tout ne disparaisse. Il y a pour 15 jours de vivre par personne.

La Force est très présente à environ 20 kilomètres du vaisseau .

Les Pjs peuvent désormais partir à la recherche d'une ville. Plus ils se rapprochent de la présence de Force, plus la forêt se transforme en marécage bouseux où les marais mouvants sont omniprésents. Même les arbres semblent se reformer après qu'on les ait coupés.

Puis, à environ 5 kilomètres de la ville investie par le côté obscur, ils seront victimes d'une hallucination horrible...

Oh mon Dieu qu'elle est grosse !

Alors qu'ils sont en train de se frayer un chemin dans la forêt, ils peuvent entendre comme des petites secousses rapides qui se rapprochent. Cela vient de derrière eux. Quand soudain déboule un énorme Rancor qui explose les arbres avant de pousser un hurlement à glacer le sang. Il y a trois possibilités :

Rester sur place terrorisé : le Rancor Pit s'approche des Pjs, l'attrape dans une de ses pattes ; Les Pjs sentent tous leurs os craquer puis s'évanouissent et se réveillent 15 minutes plus tard au même endroit de la forêt.

Tirer sur le Rancor : ahahah ! Les tirs de blasters et n'importe quelle autre arme restent sans effet sur cette illusion (normal !). si l'on tente de sentir la Force, le Rancor est un pur produit du côté obscur. Quoi qu'il en soit, ils finiront par se rendre compte qu'il est invincible avant de se faire broyer.

S'enfuir : Si tous les Pjs le font, ils les suivra. Sinon, il s'occupera de leurs amis avant de les rattraper et de les bouffer.

De toute façon, il faut que les Pjs aient peur pendant le Rancor et surtout après. Insister sur le fait qu'ils se sentent observés (Faux), il y a parfois des microsecousses sismiques (faux), ou que le sol se réchauffe parfois (faux). Il faut impérativement leur faire de plus en plus peur. Ainsi, ils seront cuits à point à leur arrivée à Friskoo.

Tiens, les Pjs arrivent justement à la petite ville de Friskoo...

Friskoo :

La petite ville de Friskoo est similaire à celles du Farwest des années 1850. Elle se compose d'une rue principale avec des habitations autour. La Force y est très présente, mais c'est le côté obscur qui est dans la ville. Des impacts de blasters sont visibles sur les murs des habitations. On a dû installer une batterie de BLAF à l'entrée Nord de la ville et des traces de TBTT sont visibles à l'entrée Sud. On peut compter une trentaine de traces de bottes de gardes impériaux. Des traces de pied différentes peuvent être vu à l'entrée Nord. Ce sont des pieds nus de taille humaine. Les Impériaux ont pris les habitants de Friskoo en étau pendant le jour du marché. Une cinquantaine de corps gisent sur la rue principale au milieu des fruits et des légumes. Ils se sont faits tirer dessus. Voici les différents lieux que les Pjs pourront visiter :

La Cantina « Le petit Jawa » : Elle est vide est une forte odeur de mort en sort. Le patron, un Jawa, est effectivement petit, très petit. On lui a coupé les jambes et on l'a posé sur le comptoir. Une dizaine de cadavres de toutes races jalonnent le bar. Ils se sont faits apparemment tirer dessus à coups de Blasters

Les habitations : les Stormtroopers les ont fouillées et ont pris la plupart des objets de valeur. Des corps sont aussi présents, morts à causes des tirs de Blasters.

Le Marché : les fruits sont pourris depuis une semaine, c'est-à-dire la date de l'attaque des Stormtroopers. Là-aussi, rien de valeur, les habitants de Friskoo ont été dépouillé. Certaines personnes ont été atrocement mutilées par une chose dotée d'une grande force et de griffes similaires à celles des Wookies.

L'atelier de mécanique de Vov' Sukkin le Sullustain : un cargo Ghtroc nommé « Le Rebelle » en miette est entreposé dans l'atelier. On l'a détrossé de tout ce qui pourrait servir. Le corps de Sukkin repose devant l'entrée de la soute à marchandise du cargo. Il tient un pistolet Blaster à la main. Sukkin et le Stormtrooper en face de lui ont dû s'entre-tuer. La soute, fermée à clé (elle est autour du coup de Vov') renferme des provisions pour une semaine, une caisse de pistolets Blasters, des uniformes de l'Alliance Rebelle, des casques militaires, des morceaux de X-Wing, un canon à ions en pièces détachées, des macro-jumelles, des medpacs, des vestes protectrices et un Droïd de Sécurité K4 (p.159) prêt à tout pour protéger les affaires de l'Alliance Rebelle. La radio du cargo Ghtroc peut être mise en fonction et les Pjs pourront alors envoyer un message de secours à qui ils veulent (Empire, Rebelles, ou autres...)

La mine de sel : elle est au sud de la ville et ses galeries se propagent la ville. Il est possible de visiter la mine en chariot à essence, mais malheureusement, celui-ci les mènera directement dans une crevasse dont on ne ressort pas. Si les Pjs s'aventurent dans les mines de sel, voilà ce qui leur arrivera ...

Je me sens pas très bien :

Alors que les Pjs partent à la recherche des mineurs, ils sont victimes d'une autre hallucination : du sel commence à couler dans la galerie où ils sont. Il devient alors extrêmement difficile de courir ou de marcher dans 50 centimètres de sel. En revanche, s'ils étaient blessés aux jambes, le sel ne les brûle pas. Le sel coule de plus en plus, il y en a maintenant 1,5 mètres. La galerie n'est plus qu'à quelques mètres. Le sel monte, monte, monte et finit par noyer les Pjs (faire s'échapper un ou deux Pjs pour donner l'illusion qu'ils sont vraiment morts).

Les Pjs qui se sont alors évadés de la prison de sel sont alors sains et saufs à l'extérieur de la mine. Quand aux autres, ils se réveillent nez à nez avec un monticule de sel d'où un bras émerge. A

l'intérieur se trouve les corps d'une demi-douzaine de mineurs. Il y a une dizaine de ce type de monticules dans la galerie avec la même composition. Les corps sont parfaitement bien conservés dans le sel, mais ils empestent littéralement. Une lumière verte sort d'une galerie éloignée. Ceci est très étrange, d'autant plus que des plaintes émanent de cette lumière et le côté obscur y est roi...

Rejoins-moi dans le côté obscur de la Force :

Des plaintes légères mais sincères peuvent donc se faire entendre de l'étroite galerie sombre et mystérieuse. La lumière verte émane d'une petite statuette de matière semblable à du jade. Une sorte de fumée représentant des crânes semble bouger à l'intérieur. La statuette représente l'Empereur Palpatine sur son trône avec sa longue robe noire.

Si quelqu'un tente de prendre la statuette investie par le côté obscur de la Force avec la main, un éclair de Force (dommage 3D) partira en direction de tous les joueurs. La meilleure solution pour mettre fin à la statuette est de la faire exploser. Gageons que nos Pjs trouveront le moyen le plus adéquat à sa destruction .

Une fois la statuette détruite, les hallucinations disparaissent heureusement. Ca, c'est la bonne nouvelle.

La mauvaise c'est que cette brutale projection de côté obscur a fait se réveiller les morts de la mine (une cinquantaine). Economisez vos munitions les gars.

Bon et qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

L'Alliance Rebelle, alertée soit par Sukkin, soit par les Pjs, arrivent deux jours après la destruction de la statuette maléfique. Un YT-300, nommé le Faucon Millenium, arrive pour récupérer les Pjs. Et oui, c'est Yan Solo et Chewbacca eux-mêmes qui pilotent le vaisseau, accompagnés du fidèle Z-6PO.

Yan Solo se la pète devant les jeunes Pjs. Il accepte de les raccompagner sur Hoth, s'ils veulent se joindre à l'Alliance Rebelle. Sinon, il sera obligé de les laisser sur place.

Si les Pjs les avertissent que le colonel Lerii est un traître à la solde de l'Empire, Yan Solo se la jouera style « ouais j'le sentais pas c'type ».

Dans tous les cas, ils passeront en vitesse lumière rapidement parce qu'il paraît qu'il y aurait des pirates dans le coin. Libres aux Pjs de s'interroger sur la question...

Hoth, ça m'botte :

Arrivés sur Hoth, les Pjs se dépêcheront sûrement de prévenir Luke Skywalker et le reste des Rebelles que le colonel Lerii est un traître. Celui-ci sera enfermé dans une cellule à vie. Avec l'accord de la Princesse Leïa, les Pjs pourront interroger Lerii.

Celui-ci ne sait pas grand chose, il devait simplement envoyer la localisation du refuge des Rebelles. Pour cela, il devait s'enregistrer dans son Droïd astromec et le larguer sur Tatooine. Ce dernier est apparemment tombé entre les mains d'un pirate qui l'a mis dans son vaisseau. Ce dernier ayant entendu parler de la valeur de ce Droïd, il a préféré le cacher au lieu de se faire tuer par les Stormtroopers. La suite, vous la connaissez...

Les Pnjs, ils sont gentils :

Les Pirates de l'Etoile noire : cette troupe de pirates s'est formée peu après l'explosion de l'Etoile Noire. Elle est composée d'une trentaine de Stormtroopers qui ont mis la main sur une corvette corellienne avec en plus du matériel de l'Empire : 2 TBTT, 10 motos-speeders, des armures de combat, des armes... Ils sont dirigés par un Jedi noir Twi'lek du nom de Benderdish No'Goul' Ak. Ce dernier est constamment accompagné par un Wookiee complètement fou et sanguinaire. Benderdish est connu pour sa cruauté et son sadisme par les membres de l'Empire. Sa tête et ses tentacules sont mis à prix 50000 crédits et 10000 pour le Wookiee. Les caractéristiques ne seront pas utiles cette fois-ci.

Les Stormtroopers du hangar : voir p. 133. Ils sont 10 et portent des fusils Blasters et un BLAF. Leur lieutenant se nomme Head Zera et il voue une profonde haine aux ennemis de l'Empire.

Xéreez Baja, Ithorien : caractéristiques du négociant Sullustain (p. 175) avec 3D+2 en Savoir, 3D en Vigueur. Il est pressé de vendre son cargo Ghtroc miteux. Il se méfiera de tout le monde. Il préférera s'enfuir avec les Pjs plutôt que de rester dans le hangar, quitte à les supplier. Il parle un langage commun très spécial... il parle du nez.

Les zombies de la mine de sel : ils appartiennent à toutes les races imaginables. Ils avancent lentement et frappent lentement. Dextérité : 1D; Savoir, Mécanique, perception, Technique : 0D ; Vigueur : 3D, combat mains nues 4D, Levage 5D. Ce seraient dommages qu'ils tuent un Pj, quitte à tricher sur les jets de dés.

Aureil Le Roi