Que la Force soit avec toi

Ce scénario initiation est conçu pour 1 à 5 PJ et sa durée estimée se situe aux environs de 1 heure. Les thèmes « sabre laser », « côté obscur » et « l'espace » sont abordés. Durant cette aventure, la Voie du Métal ou du Feu pourrait offrir un avantage contrairement à celle de l'Eau.

Mise en garde : ce scénario d'initiation n'évoque que des thèmes assez larges et les descriptions restent abordables pour un large public. Ce scénario ne vise nullement à réinterpréter le Jediisme.

Remarque : ce scénario utilise à but ludique l'univers de Stars Wars de Lucas film, tous droits réservés.

Synopsis

La planète Alderaan est la source des toutes les attentions. La Rébellion vous a confié la mission de récupérer les informations d'un droïde avant que l'Empire galactique ne mette la main dessus. L'avenir de l'univers dépend de vous. Mais saurez vous faire face à la puissance de l'Empire avec vos maigres ressources ? Pourrez-vous vaincre celui que se cache derrière tout ça avant que la nouvelle arme de l'Empire ne se mette en orbite ?

Cadre de scénario

Date et lieu

Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine : un 4 mai, 1^{ère} année BY sur Alderaan

Intéresser les PJ

- Les PJ sont directement introduits dans le scénario au cours de l'assaut.

Description

L'aventure se passe dans la cité, le palais puis l'astroport d'Aldorande.

Contexte historique

L'Empire galactique veut faire un exemple en usant de l'Étoile de la Mort pour détruire la planète de la rebelle, la princesse Leia.

Lieux marquants

Alderaan, aussi connue sous les noms Aldorande et Aldérande, est une planète tellurique de l'univers de fiction Star Wars. Située dans les Mondes du Noyau, cette planète orbite autour de l'étoile homonyme.

Verdoyante malgré la présence de plusieurs grandes villes, elle se caractérise par son rayonnement culturel d'envergure galactique.

Alderaan est une planète couverte de verdure. Des prairies, des plaines et des forêts recouvrent sa surface. Les montagnes y sont aussi nombreuses. Il n'y a pas d'océan, mais une mer polaire, partiellement gelée, et aussi beaucoup de lacs et de rivières.

La planète abrite une impressionnante biodiversité. Parmi les animaux qui vivent sur la planète se trouvent notamment le nerf, le grazer et le thranta.

La Maison Organa est l'une des Maisons des Anciens, c'est-à-dire l'une des dynasties les plus ancrées de la monarchie à l'échelle galactique. Elle dirige Alderaan.

La capitale de la planète se nomme Aldera, une ville composée de hautes tours. Ces bâtiments donnent une magnifique vue sur les montagnes environnantes. La ville se situe sur une petite île, elle-même sur une caldeira volcanique. La famille royale et le sénateur représentant la planète vivent à Aldera.

La planète est aussi une grande exportatrice de vin, d'œuvres d'art et d'objets de luxe [2].

Pour le scénario

- Empire galactique
- Seigneur Sith / règle double : maître et apprenti
- Midi-chloriens et Force
  - Télékinésie, manipulation mentale, sonde mentale, prédiction, éclairs, pilotage, illusion, survie résurrection, connexion télépathique
- Ordre 66 de 19 av BY – 4 ap BY : tous les Jedis de la Galaxie sont trahis par les clones.
- Couleurs du sabre laser (lame 130cm et poignet 20*-30cm)
  - Bleu : Jedi, priorité à la protection des faibles et à la justice.
  - Vert : Jedi sages et diplomates.
  - Rouge : utilisateurs du Côté obscur, notamment les Sith. Ils sont synthétiques et imprégnés d'émotions négatives.
  - Violet : utilisateur qui use partiellement des deux Côtés de la Force.
  - Jaune : garde du temple Jedi
  - Orange : utilisateurs de la Force qui privilégient la discrétion
  - Blanc contient un cristal purifié de son Côté obscur.

Les Pourquoi

R2D2, un droïde, a téléchargé les plans de l'Étoile de la Mort et un film précieux pour un certain Luke Skywalker. La princesse de la Rébellion envoie les PJ récupérer le précieux droïde avant l'Empire galactique.

Points importants

- TB-TT : transport blindé tout terrain, ou Marcheur

L'Empire galactique envoie les TB-TT en premier lors d'un assaut, afin d'inspirer la terreur dans les rangs ennemis, dans l'espoir d'une reddition rapide. Ils peuvent ainsi commencer à éliminer les forces

ennemies et dégager un chemin pour le reste des troupes impériales, tout en leur fournissant une défense face à l'ennemi.

Le TB-TT mesure 22 m de haut. Son corps comprend un grand espace de chargement. Il peut contenir 40 stormtroopers et 4 motojets, ainsi que diverses armes lourdes et des TS-TT. Pour déposer les troupes, le TB-TT plie les articulations au milieu de ses jambes, jusqu'à se retrouver à 3 m du sol. Une rampe à l'arrière peut alors s'ouvrir et permettre le débarquement.

Le blindage d'un TB-TT résiste aux blasters, mais aussi aux canons blaster et aux explosifs. Les armes habituellement utilisées pour neutraliser les véhicules militaires n'ont aucun effet sur eux.

Un TB-TT se déplace à 60 km/h sur un terrain plat. Sa vitesse avoisine les 40 km/h sur des terrains accidentés.

Noms des principaux PNJ

- Dark Maul ressuscité, mi Zabrak, mi droïde (coupé en 2 par Obiwan Kenobi)
  - Membres inférieurs araignée puis jambes puis détruits de nouveau
  - Grosses cornes
  - Un sabre laser noir
- R2D2, le célèbre droïde.

Intrigue

Mission récupération

Les PJ sont en mission de récupération d'une droïde archive (R2D2) qui contient des informations vitales sur Leia Organa – un film qui doit parvenir à un Jedi disparu (Luke sur Tatooine)

Infiltration

[Encart MJ]

Les PJ forment un groupe hétéroclite de rebelles qui a pour seul objectif de retrouver une droïde qui possède un message vital pour la Rébellion.

Ils vont pouvoir user de leurs compétences et de leurs matériels standards pour cela. Il faudra adapter votre « infiltration » aux Éléments de vos PJ.

Petit à petit, ils vont découvrir leurs pouvoirs élémentaires car ils n'ont pas de midi-chloriens. Ils ont mieux, la maîtrise élémentaire mais ne le savent pas encore.

[/Encart MJ]

Infiltration

Description : « vous êtes en planque depuis quelques jours déjà. Vous vous connaissez les uns les autres. Des informations vous font craindre l'arrivée prochaine de l'Empire. Il faut faire vite sans éveiller les soupçons des troupes royales. Le palais est un immense édifice où circulent de nombreux citoyens.

La place de la ville devant se révèle superbe grâce à sa fontaine à l'eau claire et à une mosaïque immense qui couvre tout l'endroit. L'odeur florale du printemps comme les pollens s'insinuent partout. Il y a quelques jours, vous avez aperçu le droïde entré dans le palais et être visiblement emmené dans un entrepôt dédié. »

Défi : récupérer le droïde

Les PJ usent de leurs talents naturels pour passer des portes verrouillées, rester discret, escalader des parois, négocier des informations, etc.

- Il y a un accès de service gardé par un simple garde (Métal/négociation) et une porte en métal à sas (Métal/crochetage ; Feu/panneau de contrôle électrique) ;
- L'entrepôt est peu gardé et possède une fenêtre. Elle donne directement sur une immense falaise (Air/Terre/escalade) ;
- Des cristaux servent de circuits aux ordinateurs (Terre). De même, des aérations sont présentes partout (Air) ;
- Des vérins hydrauliques sont fréquemment utilisés (Eau).
- Des fontaines sont partout présentes (Air/Eau/dissimulation par brume) ;
- Le droïde comme tout appareil électrique possède une source de chaleur (Feu), etc.

R2D2

Description : « dans cette modeste pièce, vous entendez clairement le bip-bip espéré. Un simple droïde, une sorte de cylindre blanc et bleu parsemé de boutons, se déplace grâce des roulettes arrière et deux bras également équipés de roues. Son langage reste peu clair. Il semble vous invectiver. »

Rencontre : R2D2

Vos PJ ont peu de temps. Il s'agit du bon droïde. Il réclame une évacuation rapide car des troupes impériales sont en chemin mais il est bien difficile de le comprendre (sauf Voie élémentaire).

- **Air :** moduler les sons ;
- **Eau :** ressentir l'émotion ;
- **Feu :** partager l'ardeur et interpréter la couleur des bips lumineux ;
- **Métal :** comprendre directement l'engin ;
- **Terre :** pirater les cristaux informatiques, etc.

Trésor : l'endroit regorge de blasters et de **sabres lasers** ainsi que des pièces détachées.

Événement : alors que vos PJ finissent par comprendre le droïde et l'importance de son message (Voie), ils entendent des explosions et des tirs.

Alarme – l'Empire arrive

[Encart MJ]

Il s'agissait d'un piège et les PJ doivent évacuer, soit en combattant, soit en utilisant une autre Voie, celle des Éléments.

Attention, les armes laser sont particulièrement mortelles notamment à *Élestria*.

Équipez vos PJ avec des sabres lasers pour la fin du scénario.

[/Encart MJ]

Description : « votre sang ne fait qu'un tour. Il s'agit d'un piège. Les troupes impériales sont là. Le combat a commencé entre les rares gardes royaux et les stormtroopers fraîchement débarqués. Les tirs de blaster emplissent l'air du palais à l'instar du cri des blessés, du sang et de la mort. Le combat demeure inégal, ne vous laissant que peu d'options. »

Sortir

Défi : sortir du complexe.

Vos PJ vont découvrir petit à petit qu'ils ont des pouvoirs élémentaires.

- **Air :** suivre l'odeur du dehors pour s'orienter (pollen), l'absence de respiration et donc de soldats, masquer leurs bruits, etc.
- **Eau :** trouver ou se cacher dans un cours d'eau / une fontaine, détecter les intrus, se rafraîchir ou se soigner, produire une brume pour se dissimuler, mettre en panne une arme laser, etc.
- **Feu :** bloquer des armes laser, faire surchauffer des objets métalliques, dissimuler sa chaleur corporelle, etc.
- **Métal :** tordre une arme, ouvrir une porte verrouillée, démarrer un engin, etc.
- **Terre :** pirater un ordinateur (cristaux), se cacher dans la terre, jeter un caillou de diversion, etc.

Côté obscur / Corruption

Ils peuvent également sentir déjà la Corruption qui règne alors que leurs sentiments sont chamboulés par le drame qui se déroule sous leurs yeux.

- **Pollution :** empêcher quelqu'un de respirer
- **Maladie :** rendre quelqu'un malade
- **Ombre :** obscurcir un lieu ou une personne, jouer avec les Ombres
- **Peur :** intimider fortement un garde, enserrer un adversaire dans une vierge de fer qu'est son armure, retourner l'arme d'un adversaire contre lui, etc.
- **Sang :** combattre à outrance, bloquer la circulation d'un adversaire ou le tuer en faisant couler son sang, calmer ou énerver une personne, stopper une hémorragie.

Tout cela est tellement plus facile que l'utilisation des Voies standards. Il y a bien sûr un arrière-goût un peu âpre, acide, des pulsations cardiaques, une tâche persistante d'ombre sur les doigts, ou bien, une certaine crainte. Il n'y avait peut-être pas d'autres solutions.

S'armer

Défi : trouver des armes

Ils trouvent notamment des sabres lasers (et des blasters) sur des gardes morts ou dans la réserve du palais.

Côté obscur : la couleur du sabre va varier en fonction du penchant du PJ pour la Corruption.

Événement : vos PJ arrivent à sortir du palais. Mais où doivent-ils aller ? Comment quitter la planète ?

[Rencontre]

Stormtrooper

Des soldats à l'uniforme en plastacier reconnaissable forment le gros des troupes impériales. Sous cette carapace se trouve le même clone humain.

Ard 3, Précision 2 ; lance laser 10

Adr 3, Parade 2 ; blaster 10, CC

Per 2, Condition : 2 cases par ligne ; armure en plastacier 6, PA-2

Voie : -

Pouvoirs spéciaux de Voie : -

Athlétisme 1, Bricolage 0, Langues 0, Larcin 0, Pilotage 1, Relations sociales 0

Avantages / désavantages : extérieur, travail en équipe

Récupération : 0

Chance/Credo (loyauté à l'Empire) : 3

[/Rencontre]

Il faut fuir

[Encart MJ]

Le combat reste inégal. Les PJ doivent fuir tandis que l'Étoile de la Mort promet une destruction imminente à la planète. Il faut rejoindre Astroport et trouver une navette pour évacuer.

[/Encart MJ]

Description : « les tirs de blaster envahissent la ville autrefois paisible. Les blessés et morts sont nombreux des deux côtés et chez les civils. Le sang macule le pavé. L'exhalaison de chair brûlée, les vomissures comme les cris emplissent l'atmosphère d'une douleur et d'une injustice qui vous étreignent. La foule paniquée coure vers l'Astroport, le seul salut qu'il reste tandis qu'un vaisseau gigantesque de la taille d'une lune commence à paraître dans le ciel. »

Défi : éviter les combats et arriver jusqu'à l'Astroport.

Vos PJ découvrent petit à petit leurs pouvoirs élémentaires, et ils vont en avoir besoin. Une lutte acharnée ne mène nulle part.

Ils peuvent choisir entre Corruption et Voie élémentaire.

Ils peuvent également sauver des civils lors de leur fuite et peut-être se faire justice eux-mêmes (Corruption).

Rencontre : la garde d'Alderaan contre l'immense armée de l'Empire galactique

[Encart MJ]

Vos PJ ont déjà probablement fait une ou deux actions en rapport avec leurs Éléments. Ils peuvent alors retourner leurs feuilles de personnage pré-tirés et profiter pleinement de leurs nouveaux pouvoirs élémentaires. Que la Force le Flux soit avec eux.

[/Encart MJ]

Le marcheur de guerre

[Encart MJ]

Le seigneur Sith dans cet engin assure la garde et veut en finir avec les PJ.

[/Encart MJ]

Description : « alors que vous entrapercevez votre salut, dans une poignée de vaisseaux stellaires de transports, vous observez l'un d'eux prendre son envol. Après quelques instants, vous entendez le tir de canons lasers et voyez le vaisseau explosé en plein vol. Puis, vous percevez la vibration dans le sol, le potentiel destructeur d'un TB-TT, un marcheur impérial, et d'un occupant bien particulier dont parlent les radios des stormtroopers tués autour de vous.

L'engin est un immense quadrupède de 22 mètres de haut. D'une rare vivacité, il avance rapidement et use des canons lasers de sa tête colossale pour empêcher tout décollage. Quelques tirs de roquettes n'usent qu'à peine son blindage. Il sème la désolation tandis que son commandant, cela ne fait aucun doute, le dirige. »

Événement : Le TB-TT détruit toute navette qui quitte Alderaan.

Défi : mettre le TB-TT hors d'état de nuire

- Les PJ doivent monter à bord. Les moyens de destruction conventionnels ne font rien.
- Ils doivent utiliser leur Déplacement élémentaire.
- Ils doivent éviter les tirs de part et d'autre.

Les statistiques de la machine ne sont pas notifiées. Les PJ ne peuvent la détruire à distance.

Pour monter à bord, vos PJ peuvent :

- **Air :** voler et aider les autres, escalader très vite, se dissimuler face à tirs, etc.
- **Eau :** bloquer les vérins hydrauliques des membres, se cacher dans une brume, soigner des gens, etc.
- **Feu :** foncer avec ardeur, s'aider de réacteurs de flammes, faire fondre un peu de métal pour escalader, donner du courage aux autres, détourner les tirs laser, etc.
- **Métal :** former un accès / une échelle / des prises pour escalader, bloquer un court instant une patte du TB-TT, etc.
- **Terre :** provoquer une zone boueuse pour ralentir une patte de l'engin et escalader, pirater des cristaux pour ralentir la motricité de la patte, etc.

À bord

[Encart MJ]

*Scénario pour Élestria, le jeu de rôle paru chez Léviathan Éditions
Scénario réservé à une utilisation privée compte tenu des droits sur l'univers star wars non acquis.*

En désactivant ce mastodonte, les PJ pourront décoller et permettre à d'autres de le faire.

[/Encart MJ]

Description : « l'intérieur du véhicule se révèle immense. Des passerelles, des grilles de ventilation, des portes à sas forment un labyrinthe complexe dans les entrailles de l'engin de destruction. Des lumières et des boutons clignotent en tout sens. Des câbles courent sous les plaques de blindage. Quelques gardes sont peut-être présents. Vous percevez aisément l'odeur de l'huile, des gaz, des grincements ainsi que de la puissance des lasers. »

Défi : bloquer l'engin

- **Côté obscur / Corruption**

- **Pollution / Maladie :** en bloquant la combustion ou les aérations en manipulant directement la Pollution.
- **Ombre :** en éteignant toutes les machines en les submergeant de ténèbres tout comme les gardes présents.
- **Peur :** en faisant fuir les gardes, en pressurant un mécanicien innocent, etc.

- **Force et maîtrise élémentaire**

- **Air :** faire surchauffer le moteur en coupant l'arrivée d'air / poussière, provoquer des courts-circuits (Foudre), etc.
- **Eau :** faire surchauffer le moteur en coupant le circuit de refroidissement, bloquer les vérins hydrauliques des membres et du cou, etc.
- **Feu :** faire fondre des câbles, provoquer des courts-circuits (Foudre), etc.
- **Métal :** pirater le système avec l'aide du Métal, saboter l'appareil, etc.
- **Terre :** pirater le système grâce à ses cristaux, bloquer les circuits avec de la poussière, etc.

Événement : l'engin se bloque progressivement. Les derniers gardes évacuent par des trappes de secours. La victoire des PJ n'est que de courte durée.

En finir

[Encart MJ]

Voici venir le combat épique des PJ contre le seigneur Sith ressuscité.

Acrobatie, volonté, utilisation de la Force et sabres lasers vont virevolter mais ne seront peut-être pas suffisants face à un Seigneur Sith.

Forcez le trait sur les descriptions et les bruitages, etc.

Les PJ devront choisir entre Force lumineuse et Côté obscur, entre maîtrise élémentaire et Corruption.

[/Encart MJ]

Description : « alors que la machine endure les nombreuses avarices dont vous l'avez affublée, vous percevez un danger immense. Une sueur froide vous parcourt l'échine, l'acidité de la nausée envahit

vosre gorge sèche tandis que des exhalaisons néfastes sont sur le point de vous étourdir. Un être encapuchonné par une cape noire s'approche d'un pas décidé. Il vous est bien difficile de le discerner des ténèbres qui l'entoure. Ses yeux jaunes, son visage noir parsemé de veines cramoisies ainsi que d'immenses cornes rougeoyantes trahissent son origine zabrak. Le cliquetis de ses membres inférieurs métalliques dénote des modifications corporelles. Il porte en main un simple bâtonnet de métal. Ce dernier s'active et dévoile une lame laser d'un noir profond. Il vous invective en se jetant sur vous. »

Défi : en finir avec le seigneur Sith

Rencontre : Dark Maul ressuscité

Vos PJ ont deux options :

- Fuir : simple et efficace, il laisse le seigneur Sith, piéton, sur Alderaan et empêche le tir de l'Étoile de la Mort.
- Combattre : pour en finir avec le seigneur Sith, un objectif difficile mais stratégique pour la Rébellion.

Dark Maul veut les détruire et ne négociera pas.

[Encart MJ]

Les PJ ont choisi entre Force lumineuse et Côté obscur, entre maîtrise élémentaire et Corruption. Leurs sabres lasers s'ils l'activent seront de la couleur appropriée (*cf. Pour le scénario*) probablement bleu, violet ou rouge.

[/Encart MJ]

Astuce : le combat s'annonce difficile et mortel, surtout aux sabres lasers.

L'utilisation des Voies élémentaires, ou bien, de la Corruption peut assurer une victoire inespérée.

- **Côté obscur / Corruption**

Elle assure facilement la victoire mais aussi, la Corruption des utilisateurs.

- **Pollution** : brouiller sa vue, casser son sabre laser, l'empêcher de respirer, etc.
- **Maladie** : le rendre malade avant de la tuer, etc.
- **Ombre** : occulter son champ de vision, tordre la lame de son sabre laser noir, etc.
- **Peur** : le faire douter, le pousser à la paranoïa, etc.
- **Sang** : bloquer son système sanguin directement, faire couler son sang, etc.

- **Force et maîtrise élémentaire**

Elle assure la victoire avec beaucoup d'astuces. Elle s'oppose à la Force de Dark Maul.

- **Air** : ralentir son arme dans les airs, s'envoler et esquiver, etc.
- **Eau** : humidifier et détruire son sabre laser, le faire glisser, se soigner, bloquer les vérins hydrauliques de ses jambes, etc.
- **Feu** : bloquer son sabre laser, l'éblouir, etc.
- **Métal** : bloquer ses membres métalliques ou son sabre, bloquer ses déplacements en limitant l'accès à des plateformes en métal, etc.

- **Terre** : pirater son sabre laser, nuage de poussière, bloquer ses attaques, etc.

[Rencontre]

Dark Maul (mode araignée)

Ard 5, Précision 4 ; sabre laser noir 14 et 2 pattes d'araignées 6

Adr 4, Parade 4 ; pas d'arme à distance

Per 5, Condition : 5 cases par ligne ; armure en plastacier 6

Voie : Côté obscur (Corruption) 6

Pouvoirs spéciaux de Voie : -

Athlétisme 4, Bricolage 0, Langues 0, Larcin 3, Pilotage 2, Relations sociales 2

Avantages / désavantages : extérieur, sith

Récupération : 1

Cor : 6

[/Rencontre]

Événement :

- Soit vos PJ détruisent Dark Maul. Ils doivent fuir avant le tir de l'Étoile de la Mort.
- Soit les rares survivants sont faits prisonniers.

Fin

Description : « alors que vous fuyez cette planète en perdition, vous apercevez l'immense machine de guerre de l'Empire, l'Étoile de la Mort. Un faisceau d'énergie verte s'accumule dans un cratère à sa surface avant qu'un immense rayon se jette à l'assaut du noyau de la planète. Alderaan est détruite mais vous êtes saufs. La Rébellion a beaucoup perdu mais l'objectif est atteint. Pour la suite ? Que la Force élémentaire soit avec vous. »

Événement : le faisceau détruit Alderaan alors que les PJ fuient soit en navette soit par une Iris.

Pour la fin

Objectifs

- Soit les PJ sont restés du côté lumineux de la Force et ont pris conscience de leurs pouvoirs élémentaires. L'aventure continuera sur Élestria ou dans la galaxie.
- Soit les PJ ont sombré du côté obscur de la Force. Ils arpentent désormais les pouvoirs de la Corruption. La galaxie va trembler.

Récompense

- Gain de Légende : 3 LÉ
- Un sabre laser de la couleur appropriée
- Contact : Jedi ou Seigneur Sith.

*Scénario pour Élestria, le jeu de rôle paru chez Léviathan Éditions
Scénario réservé à une utilisation privée compte tenu des droits sur l'univers star wars non acquis.*