

MAUVAISE PASSE

Cette aventure est prévue pour une équipe de personnages de niveau 1-2. L'un des joueurs doit posséder le démon du jeu, prêt à vendre son âme au diable pour participer à une partie de sabacc se situant sur Metaan avec un prix d'un million de crédits pour le gagnant. A défaut d'avoir un joueur prêt à tout, créez un PNJ que les PJ devront suivre. Ce scénario n'incluant aucun protagoniste d'aucune période de jeu, il est possible de faire jouer cette aventure à n'importe quelle période de jeu. Le scénario ne possédant pas une trame de jeu très complexe, il vous est proposé des événements permettant de gonfler le scénario. Ils servent aussi à disperser les PJ pour qu'ils ne voient pas venir les événements principaux. Pour de plus ample information sur la planète Metaan, le site officiel de Wizards of the Coast a mis en ligne sa description complète en quatre parties.

Synopsis de l'aventure

Les PJ vont participer à l'une des manches du tournoi intergalactique de Sabacc. Cette manche se déroule sur Metaan. Des milliers de joueurs de sabacc se sont donnés rendez-vous pour gagner le prix de cette manche : un million de crédits. D'une certaine manière, le véritable scénario est simplement le tournoi et il survient autour des parties une multitude d'événements liés à la présence sur une seule planète de tous les joueurs de sabacc. Un événement représente une sorte de finalité, un baron du crime du nom de Arystul Granaf, instigateur et mécène de ce tournoi, tente d'ouvrir dans les profondeurs de la mer un nouveau gisement de kolto perturbant le comportement des natifs, les Selkath et mettant en danger la planète. Les PJ vont devoir choisir leur camp et tenter de gagner le tournoi et d'empêcher l'ouverture de ce gisement.

Bienvenue sur ahto

Ahto est la capitale de Metaan, seul cité accessible aux touristes et aux voyageurs. Ahto est un îlot flottant à la surface de cette planète complètement recouvert par les eaux. L'état dans lequel se trouve Metaan dépend partiellement de la période dans laquelle, vu qu'il est fort peu probable que les PJ jouent à une période aussi reculée que la conquête spatiale de Darth Malak, Ahto sombre dans la désuétude après la fermeture des mines de kolto. Lorsque les PJ arrivent en orbite autour de Metaan, ils découvrent un véritable embouteillage spatial digne des plus grandes réunions intergalactiques sur Coruscant. Il faudra attendre quelques minutes avant qu'une autorisation d'atterrissage et un hangar ne leur soient alloués. Dans le hangar, il y a foule. C'est véritablement impressionnant pour des personnes connaissant le calme qu'il y règne normalement.

Le tournoi est financé et organisé par un mystérieux mécène qui s'est occupé de tout par l'intermédiaire d'un négociant Selkath du nom de Udohun. Il traîne en permanence avec lui un petit drone qui traduit ses paroles. Avec l'apport important de personnes, il a été nécessaire d'engager de nombreuses compagnies de mercenaires. Si les PJ cherchent à trouver des appartements, il en trouve un, juste un encore disponible mais s'ils ne leur prennent pas tout de suite, ils passeront le reste du tournoi dans les couchettes de leur vaisseau.

Sabacc championship

Pendant dix jours, sur des centaines de tables, des joueurs de sabacc vont s'affronter la partie autour de la table ne s'achève que lorsque toute la table a été ratisée. Dès que toutes les parties sont finies, le second tour peut reprendre après une pause de cinq heures (où normalement on en profite pour se reposer et reprendre des forces). La mise de départ pour participer à chacune des parties est de dix mille crédits. Dès sa mise de départ est perdue, le joueur est éliminé. Les règles utilisées pendant ce tournoi sont les plus complexes utilisées dans la galaxie où la combinaison (et non pas la somme) des cartes déterminent le résultat. Une mise de départ entre 5 et 500 crédits est nécessaire pour participer à la partie. La mise de départ est fixée par le donneur. Ensuite on relance autant que l'on peut (veut?). Il y a six participants au maximum par table et un minimum de trois. Les participants jouent avec un jeu de 67 cartes. Vu que les règles proposées pour la compétence Gamble présenté dans l'édition révisée n'est pas adapté, les règles proposées dans le Galactic Campaign Guide vont être utilisées ici. Il n'est pas nécessaire de faire chaque tour, tout dépend des objectifs fixés pour cette aventure.

Pendant tout le tournoi, de nombreux événements peuvent survenir dans le cadre du tournoi :

- Il existe un classement des joueurs de sabacc : le gagnant du tournoi récupère 10 points, les finalistes 8 points, les demi-finalistes 6 points, les quart-finalistes 4 points puis un point de moins.
- L'un des joueurs autour de la table triche. Le seul moyen de remarquer son petit manège est de réussir un jet sous Sense Motive DC 15. Dès qu'il sera remarqué, il sera éliminé automatiquement du tournoi et très certainement lynché à coup de pied.

Règles pour le Sabacc

Après la mise de départ, chaque joueur jette en secret 1d10 que l'on garde secret jusqu'à la fin du tour. Ensuite chaque joueur lance ouvertement un jet spécial d'Intelligence modifié de +2 par ses compétences possédant au moins un niveau 4 : Bluff, Diplomacy, Intimidate et Sense Motive. Chaque joueur peut augmenter sa mise une fois. La somme des différents jets doit atteindre la somme de 23 ou être le plus proche possible. Avant de déterminer le gagnant, chaque joueur lance 1d6. En cas d'un "1", le joueur soustrait 1d10 à son résultat. Puis on recommence.

- L'un des PJ se fait draguer par une des serveuses qui en a profité pour lui voler des jetons, un jet de Spot contre Sleight of Hand de la demoiselle (+7) est nécessaire pour l'en empêcher de se faire voler. La demoiselle réussit à voler 1d10x100 crédits.
- Une bagarre éclate autour de la table, mis à part qu'un combat s'ouvre, l'ensemble des jetons et des cartes sont renversées. Ce qui peut faire rentrer bien des personnes dans une rage meurtrière.
- Un PJ tombe à la table d'un baron du crime les plus dangereux de la galaxie. S'il veut continuer le tournoi, il doit gagner mais s'il tient à la vie, il doit faire tout son possible pour ne pas froisser le baron du crime.
- Un PJ joue avec un noble ne sachant pas jouer. Il est prêt à miser beaucoup d'argent mais les règles du tournoi l'en empêchent. Il représente une occasion en or de faire des extra en dehors du tournoi mais s'il quitte trop tôt la table, des requins vont vite lui mettre la main dessus.
- L'un des participants à la table d'un des PJ vient de se faire rafler ses dix mille crédits et n'apprécie pas d'avoir perdu, il sort une arme et menace les autres de son arme.
- L'un des PJ est remarqué par des détresseurs qui vont tenter de l'agresser lorsqu'il se trouvera tout seul. Il est possible de les remarquer avec un jet sous Spot DC 10.
- L'un des PJ se trouve à la table de l'un des plus grands joueurs de sabacc. Si le PJ gagne face à lui, il se fait un ami dans le milieu et le joueur de sabacc espère le retrouver dans les autres manches du tournoi intergalactique du sabacc.
- Un participant fait chanter le président de la Fédération Intergalactique du Sabacc, il doit l'aider à gagner le tournoi de Manaana sinon il révélera un scandale dans lequel le président est mêlé. A chaque tour, le président fait rentrer un joueur à sa table qui l'aide à tricher et gagner sans que les soupçons ne se tournent vers le maître-chanteur. Le seul moyen de remarquer la triche est remarquée que le joueur rajouté n'était pas présent au tour précédent. Les joueurs rajoutés sont des experts dans la manipulation des cartes. Lorsqu'ils battent les cartes, il ne demeure aucun hasard et place donc les cartes pour que le maître-chanteur gagne sans que cela soit visible.

Loin des tables, loin du coeur

C'est uniquement loin des tables de jeu que les PJ vont pouvoir apprendre ce qu'il se manigance avec le mystérieux organisateur. Tout d'abord, il est fort probable que tous les PJ ne vont pas rester dans la course au titre. La chance ne sourit pas tout le temps. Dès que l'un des PJ n'est plus occupé par le tournoi, il va pouvoir apprendre que de nombreuses personnes ont besoin de gens comme lui. Manaana se situe sur une ancienne route intergalactique et il n'est pas facile de trouver de la main d'œuvre. Ces gens gravitent dans les cercles de contrebande et de banditisme intergalactique.

C'est aussi dans ce cadre que les PJ vont pouvoir croiser la Fédération Intergalactique du Sabacc (FIS), son président et les six collaborateurs présentent tout le tournoi. Et leur rôle se limite à faire suivre le règlement imposé dans le cadre du tournoi de sabacc.

Tout d'abord de nombreux événements surviennent en dehors des salles :

- Un homme s'effondre non loin des PJ, il est pris d'un arrêt cardiaque. Les PJ remarquent sur lui une bombe amorcée qui menace d'exploser dans les plus brefs délais. Un jet sous démolitions DC 20 est nécessaire pour désamorcer la bombe. Sinon, il faut évacuer les environs. L'explosion causera 6d6+4 de dommages. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent tenter de comprendre les raisons de ce geste. Il avait une chambre de louer à l'un des hôtels. Dans la chambre, rien d'important mais son visage est celui d'un homme politique d'Alderaan, mais d'après les informations que les PJ peuvent avoir, l'homme y est toujours. Celui qui est mort est le véritable politicien, celui qui est en place est un clone conditionné pour se prendre pour ce politicien d'Alderaan mais aussi pour obéir à un membre du clan bancaire qui se trouve actuellement sur Manaana pour le tournoi. Le politicien a été capturé maltraité et a sombré dans une violence. Il a préféré mourir en tuant le responsable de ces actes que de tenter de reprendre sa place. Le « banquier » mort, le clone ne saura jamais qu'il est un clone et vivra tranquillement jusqu'à sa mort.
- Deux compagnies de mercenaires différentes et rivales s'affrontent et les PJ se retrouvent pris au milieu.
- On propose au PJ de transporter un colis sans danger en échange de 100 crédits. Dès la livraison du colis, on leur propose de voler un disque de données (des images compromettantes avec quelques prostituées) en la possession d'une autre personne en échange de 200 crédits (l'homme est facile à persuader) qu'ils doivent emmener à une autre personne. Cette personne est prête à les payer un bon prix (2000 crédits) pour qu'il lui apprenne qui est l'organisateur du tournoi. Le Selkath organisant le tournoi en son nom est en mesure de fournir cette information. Il se rend d'ailleurs fréquemment auprès de son employeur.
- Des personnes abordent les PJ (surtout s'ils sont toujours dans le circuit) pour les emmener dans une fête privée. Là-bas, ils rencontrent des femmes prêtes à leur plaire. Ce sont des filles qui ont la charge de les rendre moins efficace pour le tour suivant.
- Une femme approche les PJ et leur demande de tuer l'homme qui a tué sa sœur jumelle. Elle est en mesure de leur apporter toutes les preuves nécessaires mais il se trouve sous une protection diplomatique.
- L'appartement des PJ (s'ils en ont un) est saccagé par un groupe de perturbateur. Tous les objets de valeurs présents dans l'appartement ont été volés. S'ils ont perdu un objet important pour eux (un droïde ?), ils vont devoir tenter de retrouver ce qu'on leur a volé.
- L'un des membres de la Fédération Intergalactique du Sabacc est menacé de mort par une personne anonyme, les membres de FIS ne faisant pas confiance aux services de sécurité de Manaana, ils vont chercher de l'aide au sein des participants du tournoi : les PJ. L'histoire n'est pas difficile à mettre en évidence. Plusieurs années plus tôt, ce membre a escroqué un jeune joueur de sabacc qui s'est donné la

Liste de noms pour les PNJ anonymes

Lesore
 Jendar
 Deyal
 Dzabba
 Kyood
 Vurd
 Sorn
 Zallfric
 Ytil
 Ket Maliss
 Dourlas
 Tyrn Jiton
 Shal-Orl
 Syron Aalun
 Egame Nar
 Harc-Brin
 Hedji
 Grelido
 Milaciss
 Po Nulnik
 Rilba Bronk
 Twothchy
 Beshnagar
 Deus
 Céphare
 Odonar
 Dalamai
 Koon'key
 Vondaar
 Yonnie
 Quasoer
 Ebno
 Wervu

mort après avoir été ruiné par cette personne. L'un des membres de sa famille veut venger sa mort en tuant le membre de la FIS. Il est possible d'apprendre cette sordide histoire en interrogeant le membre de la fédération ou en faisant des recherches. La fouille de l'appartement du membre de la FIS permet de mettre à jour des empreintes et du matériel de surveillance qui permet de remonter jusqu'à notre futur assassin.

L'ambition d'un baron du crime

En marge de toutes les activités, le baron du crime Arystul Granaf prépare l'exploitation d'une mine de kolto. Le kolto est réputé pour être plus puissant et plus efficace que le bacta. On prête certaine fonction régénératrice au kolto mais personne n'est en mesure de le certifier. C'est pourquoi Arystul Granaf veut ouvrir un filon. Ce baron du crime est un Umbaran, particulièrement fragile à la lumière du jour, il doit se protéger même des lumières artificielles trop puissantes. C'est pourquoi il s'est installé dans l'un des hangars du spatioport qu'il a plongé dans les ténèbres les plus complets. Il est en permanence protégé par deux gardes du corps équipé de fusil de combat.

Voilà les événements qui surviennent pendant les dix jours du tournoi :

- Le premier jour du tournoi : Il est possible de remarquer un comportement étrange de la faune animal aquatique. Des centaines de droïdes de forage avec des droïdes de construction se charge de mettre en place la mine et d'ouvrir des filons.
- Le deuxième jour du tournoi : des légères secousses sont perçues à la surface. Des charges explosives importantes tentent de débayer l'accès des anciennes mines. De rares animaux aquatiques s'attaquent à la coque sous-marine de Ahto.
- Le troisième jour du tournoi : On interdit les sorties aquatiques car les créatures sont devenues trop dangereuses. Des secousses surviennent encore.
- Le quatrième jour du tournoi : Le comportement des Selkath devient légèrement étrange (changement d'humeur soudain, comportement paradoxal, etc.). Des troupes de nageurs vers les profondeurs marines sont remarquées par les touristes. Le gisement de kolto est atteint.
- Le cinquième jour du tournoi : Les premières réserves de kolto atteignent la surface. Les Selkath sont devenus extrêmement dangereux. Les mercenaires formant la sécurité de Ahto font le nécessaire pour les contenir dans leur quartier loin des touristes.
- Le sixième jour du tournoi : Les rumeurs sur la guérilla entre les mercenaires et les Selkath se propagent. Personne ne panique sauf les personnes les plus fragiles. Une charge explosive de très grande puissance est en cours d'installation.
- Le septième jour du tournoi : Un gigantesque secousse est perçue par l'ensemble de la population.
- Le huitième jour du tournoi : Des personnes prétendent avoir aperçu un gigantesque poisson rodant autour de la cité flottante.
- Le neuvième jour du tournoi : Les mercenaires de Arystul Granaf sont chargés de tuer le poisson géant. Les Selkath le considèrent comme leur dieu.
- Le dixième jour du tournoi : Les premiers transferts de kolto vers des laboratoires et des entrepôts sont mis en place. Les Selkath sont tous rentrés dans un comportement destructeur. Si les PJ ne font rien, Arystul Granaf n'hésitera pas à exterminer tous les Selkath se trouvant sur Manaan. Il annexera finalement la planète pour en faire son fief.