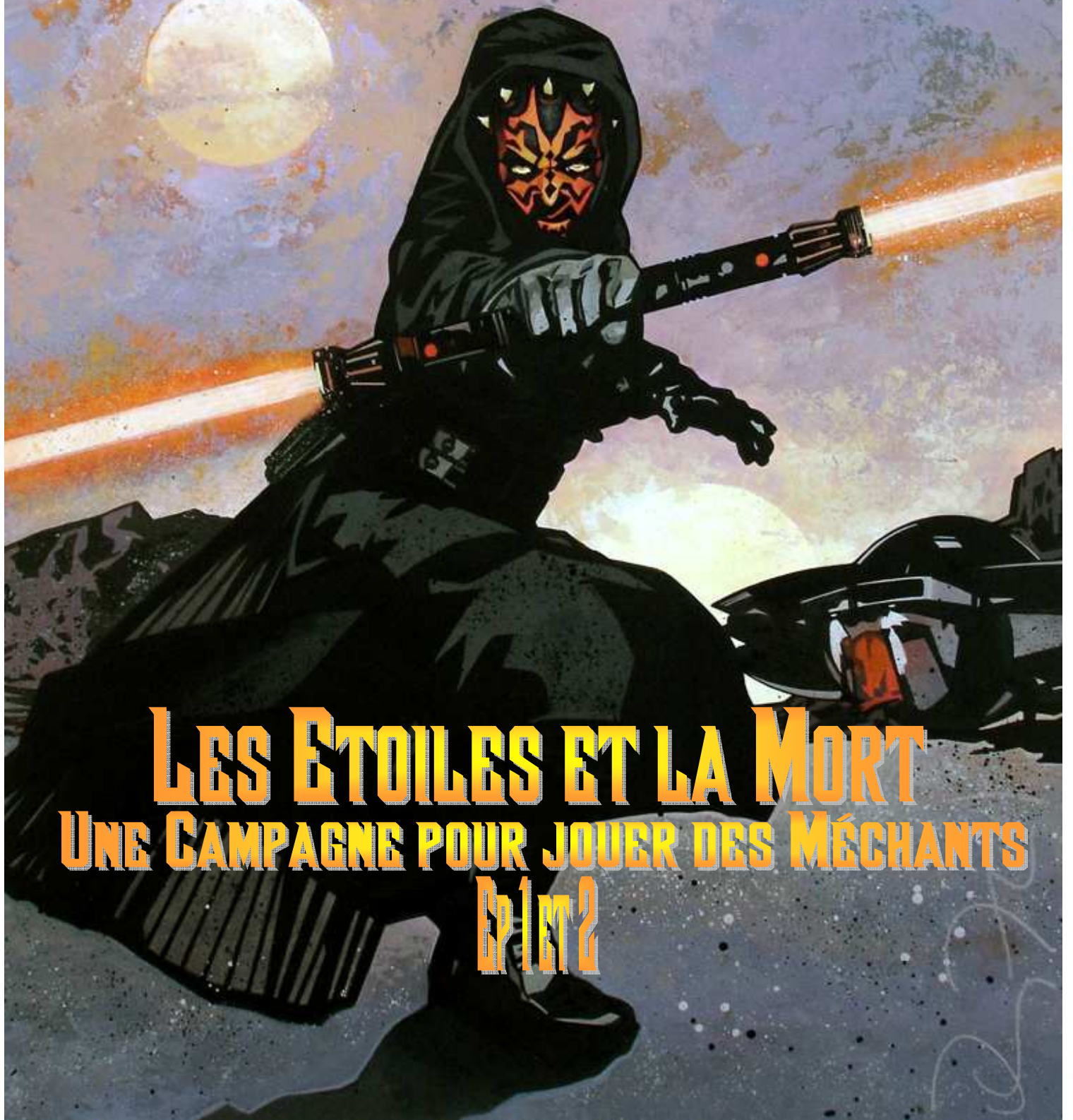


STAR WUSHU



LES ÉTOILES ET LA MORT
UNE CAMPAGNE POUR JOUER DES MÉCHANTS
Ep 1 et 2

CAMPAGNE: LES ETOILES ET LA MORT EP 1 ET 2

EPISODE 1: LES HORDES MECANQUES (ENTRE SW EP 1 ET EP 2)

MISE EN PLACE

Comment tomber dans le côté obscur de la Force

Cette campagne est prévue pour des Jedi uniquement. En fait, ils ne seront Jedi que pendant le premier scénario et encore, pas jusqu'à la fin. Ce premier scénario a d'ailleurs pour but ultime de les faire tomber dans le côté obscur. La suite de la campagne est donc prévue pour être jouée par ces Jedi Déchus; au service du seigneur Tiranus.

Pour mener cette chute à bien: une méthode simple pour le MJ: ne pas comptabiliser, ni noter (en tout cas pas devant les joueurs) les mauvaises actions des personnages. Pas même les utilisations de la force à de mauvaises fins. Même si les personnages commencent en faisant très attention à "rester du bon côté", en voyant que le MJ ne relève pas leurs mauvaises actions, ils vont vite être gagnés par la "facilité", et commencer à utiliser leurs pouvoirs "en dehors du cadre fixé" par les préceptes Jedi. Ça c'est la première phase. Ensuite, il suffit de les provoquer un peu (particulièrement dans la partie de scénario traitant de la mine) en les poussant à agir sous l'emprise de la "Peur", la "Colère", et "l'agression". Le tour est joué, ils sont murs pour le côté obscur.

Point de Départ

Le conseil des Jedis est peu ou prou une sorte de force de police intergalactique secrète; un genre de FBI avec des pouvoirs et un code Jedi. C'est ainsi qu'ils surveillent de près ou de loin certains savants menant des recherches sur des sujets sensibles: Armement de pointe ou de destruction massive, bio génétique etc...

Un des ses savants, Alis Varlan, spécialiste en manipulations génétiques et en robotique pour la création de "super soldat" faisait depuis peu l'objet d'une "enquête de moralité" de la part du conseil (en tant que gardiens de la paix dans la galaxie, ils s'y doivent). L'enquête n'a rien révélé de spécial. Le Dr Varlan étant un homme au sens de l'éthique rare. Cependant, lors de vacances sur sa planète natale, ce dernier a mystérieusement disparu; apparemment enlevé en pleine rue. Le conseil des Jedis a donc décidé d'envoyer des enquêteurs. Cette mission leur semble parfaite pour les jeunes padawans nouvellement promus au rang de Chevalier que sont les personnages.

LA MISSION

Les Personnages sont donc convoqués dans les quartiers d'un maître Jedi Ithorien du nom de Shaz'Al'Carnn. Shaz (pour simplifier) leur explique le point de départ et leur demande de mener l'enquête. C'est une mission officielle, un mandat accrédité par le chancelier Palpatine leur donne autorité auprès des forces de polices locales.

La planète de destination (celle de Varlan) se trouve dans le système Bondeur. Et s'appelle Bondeur Central, 3^{ème} planète du système. Elle se situe dans la bordure intérieure non loin des grandes voies commerciales, ce qui en fait une planète industrialisée et assez prospère.

Le voyage de la capitale de la république au système Bondeur dure 2 semaines d'hyper espace. Si les personnages ont un vaisseau tant mieux, sinon, leur voyage est payé par vaisseau de transport public, ou si les personnages ont des compétences de pilotage (ce qui est plus que probable), une navette de l'ordre leur sera confiée (comme celle d'Obiwan dans l'épisode 2 mais avec autant de place que de PJ)

Le système Bordeur.

Composé de 6 planètes, dont 2 sont officiellement habitées.

Bordeur Central, la planète principale, industrialisée

Bordeur 4, une planète peuplée uniquement de colon (et de mégacorp) qui exploitent les mines riches en métal

Bordeur 7, une planète glacière qui abrite un groupe de pirates (mais personne ne le sait). Pour tout le monde, cette planète est inhabitable, un point c'est tout. Les pirates vivent en fait dans un immense vaisseau qui s'est craché il y a des siècles. Maintenant recouvert de 500m de glace, ce vaisseau ne marche plus mais reste un bon endroit ou habiter pour les 20 pirates qui la peuplent cette planète invivable.

BORDEUR CENTRAL

L'arrivée des personnages est attendue par les enquêteurs locaux; en effet, l'enquête piétine.

Ambiance:

La Capitale (Central City) est une ville de 50 millions d'habitants faite à la façon de Coruscante. Hautes tours de métal etc...Le transport urbain est très développé (monorails sur répulseurs, plates-formes mouvantes, élévateurs ascensionnels etc...). Question délinquance, elle est qu'on peut s'attendre d'une ville de cette importance, bien que la criminalité n'y aie jamais été très forte, (c'est plus comme Paris que comme Los Angeles (en tout cas celle des films) les forces de polices faisant bien leur boulot. La planète n'est pas non plus connue pour sa corruption, on peut même dire que dans le climat actuel, elle fait figure de modèle pour le reste de la galaxie. Cela se ressent sur la population qui est plutôt accueillante et bienveillante vis à vis des représentants de l'administration de la république en général et des Jedis en particulier (bien sur, il a des cons ou des intégristes partout). Dans l'ensemble les policiers locaux sont heureux de profiter de l'expérience d'un Jedi même si certains voient d'un mauvais œil ses fouineurs venus piétiner leurs plates-bandes. Le chef de la Sécurité de Bordeur Central un humain du nom de Dolf Hurtac est quand à lui neutre. Il attend des personnages que ces derniers fassent leurs preuves sans idées préconçues. Depuis quelque temps, certains convois sont la cible d'attaque de pirates. Ces derniers sortent de l'hyperespace aux abords de Bordeur 7

L'enquête:

Ce que savent les Policiers: Varlan a été enlevé il y a 4 semaines en plein jour et devant une foule de témoins.

D'après ces derniers, il a opposé une résistance farouche avant de se faire embarqué de force dans un speeder noir qu'on a retrouvé incendié à 100 Km de la ville, non loin d'un petit astroport secondaire. L'enquête n'a pourtant rien révélé d'anormal dans les départs de ce jour là. Même le centre de contrôle des douanes n'a rien à dire. Aucune demande de rançon, aucun indice dans les appartements de Varlan...

Voilà, ce n'est pas lourd, et la police locale attend les conclusions des Jedis pour classer l'affaire (dans le stock des affaires non classées).

Que peuvent donc faire les personnages

- Ceux qui pensent à la faculté de post cognition n'ont rien à craindre les autres vont aller un peu plus lentement.
- L'inspection par les personnages de l'appartement de Varlan ne révèle rien. Par contre une planque ou une chance inouïe orchestrée par le maître du jeu leur permettra de rencontrer Alicia Varlan. Cette dernière, est la fille du savant. Elle se pointe de nuit, discrète, coupe les rubans de police et entre dans l'appartement. Si les personnages ne font rien, elle ressort quelques minutes plus tard avec un sac. Elle sort alors de la ville et se dirige vers l'astroport dont il déjà été question. Elle embarque dans un vaisseau Marchand de la fédération du Commerce, direction (officielle) la planète centrale de la Fédération.
- Il est probable que les personnages la suspectent d'emblée d'une malveillance quelconque...et ils auront raison. En fait, la jeune femme est venue chercher des vêtements et quelques outils de son père. Ce dernier n'a manifestement pas été enlevé.
- Que les personnages la suivent discrètement ou qu'ils la bloquent et la font parler, ils apprennent qu'elle se rend en fait sur Bordeur 4, grâce à un vaisseau de la fédération; qui fera un détour par cette planète pour la déposer en même temps que d'embarquer un cargaison marchande.
- En tout état de cause, la jeune femme ne sait pas grand chose des travaux de son père (sinon qu'il travail sur la création d'un "super soldat"); mais elle a vaguement l'impression que même s'il ne s'est pas fait enlevé, il est quand même soumis à une sorte de chantage.
- Dans tous les cas, ils ne trouveront d'autres éléments qu'en se rendant sur Bordeur 4, dans les mines de la fédération...

LA MORT DANS LES MINES

L'aide la jeune femme s'arrêtera là. Puisqu'en arrivant à Bordeur 4, un batracien à l'accent russe de la Fédération du Commerce l'attend et prend possession du sac. Si les personnages le suivent, il se dirige directement à aux mines que la fédération exploite ici. Cette mine est une ville à elle toute seule. Son propre star port pour les marchandises; les ouvriers vivent ici en vase clos il n'en entre ou n'en sort jamais rien... De plus, le secteur est clôturé et sévèrement gardé (beaucoup plus que ne devrait l'être une simple mine...)

Que les personnages se fassent embaucher comme ouvriers ou optent pour une infiltration discrète, voici les éléments qu'ils pourront recueillir dans les mines suivant leurs initiatives: a chaque fois est indiqué la difficulté de l'investigation (que se soit en interrogeant des gens ou en allant voir discrètement)

- Automatique: La mine est très protégée. Des patrouilles de robots de la fédération font des rondes constantes, avec parfois un droid destroyer
- Moyen: Il semble que les patrouilles visent plus à empêcher de sortir que d'entrer
- Moyen: Depuis quelque temps, des hommes sont morts de façon mystérieuse dans la mine
- Facile: Personne n'a jamais vu le corps d'un des mineurs morts, officiellement pour empêcher toute psychose
- Facile: Tous les morts ont eu lieu dans le secteur 4, on commence à l'appeler le secteur maudit
- Très difficile: Une créature rode dans le secteur 4, ce serait elle la cause des morts
- Difficile: Les morts coïncident avec l'arrivée d'un savant
- Extrêmement Difficile: Le Savant s'appelle Varlan
- Héroïque: Il met au point un nouveau robot géré par un cerveau humain génétiquement modifié, pour le combat
- Extrêmement difficile: Il n'y a pas qu'une seule créature
- Moyen: Seuls les hommes les plus valides et en bonne santé (suite à un test médical) sont envoyés au secteur 4 (officiellement à cause des conditions difficiles de travail la bas)
- Moyen: Les Morts ne sont pas tout de suite retournés à leur famille, ils sont "gardés pour autopsie"
- Héroïque: En fait, leur cerveau est prélevé et transplanté dans un robot
- Héroïque: Varlan travaille sous la contrainte: D'un premier mariage il a eu un fils qui est retenu en otage sur la planète Géonésis. Mais il faut arrivé à parler à Varlan (et à le convaincre de parler)
- Héroïque: Le Savant doit bientôt partir pour la planète Géonésis; Les Robots (et les plans, schémas etc...) vont eux aussi partir pour la planète Géonésis.

Ce que les personnages vont apprendre dépend grandement de leur esprit d'initiative ou de leur "Chance"

- En tout état de cause, ils vont eux même affronter un ou plusieurs robots (et se rendre compte par eux même de leur puissance de feu)
- Si les personnages ne font rien pour l'en empêcher, Varlan sera tué par la fédération le jour prévu pour son départ (ou il devait aller rejoindre son fils) (Techniquement il va en effet rejoindre son fils car celui-ci est déjà mort)
- Les personnages devront comprendre que pour remonter la filière complètement, ils doivent se rendre sur Géonésis.

FIN BRUTALE ET PAS OUVERTE; VOIRE MEME FERMEE

Cette fin de scénario doit avoir pour les joueurs le goût amer de la déchéance et de la défaite.

L'arrivée sur la planète se passe bien. Jouez là comme l'arrivée d'Obiwan: infiltration..., espionnage... un petit peu de combat...: Faites durer cette phase, délectez les personnages de leurs pouvoirs, montrez leur évidente supériorité face aux robots, extraterrestres etc... et finalement la confrontation avec le Seigneur Doku. (Alias Tiranus), si la rencontre ne se passe pas bien, il devrait être

facile pour lui de venir physiquement ou mentalement a bout des résistances des Jedis.

Les voilà donc prisonniers. Les personnages peuvent le connaître pour ce qu'il était, un chevalier Jedi respecté par ses pairs et de bonne réputation

Ce dernier leur fera donc sa proposition: La république part en couille, il faut soutenir les planètes sécessionnistes pour rétablir la paix et l'ordre dans la galaxie. Nul doute que les personnages lui cracheront (façon de parler) à la gueule...

La discussion et échange de point de vue peut durer suivant votre bon vouloir, si les personnages ne craquent pas, Doku termine en "lisant en eux" et il sent bien entendu que les personnages sont murs pour passer du côté obscur "Si seulement vous connaissiez le pouvoir du côté obscur... mais je vois que vous le connaissez déjà." Passez ensuite en revue les exactions de chaque personnage pour leur montrer que de toute façon, leur chute est déjà entamée. Proposez leurs monts et merveilles, mais a chaque fois qu'ils voudront répondre "Non" faites leur un jet de volonté avec comme difficulté le nombre d'exaction qu'ils ont commises, et +2 en difficulté par chacune de ses actions ou ils ont utilisé la force. Résultat garantis: ils vont rater. Et à chaque fois, ils se rendront de plus en plus compte de leur déchéance. La fin est inéluctable, après deux jours de ce traitement, ils appelleront Doku "Mon maître".

ET SI?...

Si contre toute attente, vous en avez un qui depuis le début a tout fait pour rester sans taches, pur, inviolé... faites le quand même tomber dans le côté obscur et puis c'est tout. (Par contre, prenez le joueur à part et expliquez lui qu'il réussit à garder sa lumière... bien caché au fond. Il gardera sans doute un contrôle sur ses actes malveillants... bref faites lui croire qu'il a passé l'épreuve, et qu'il sent bien qu'il peut, grâce à son comportement passé fleureté avec le côté obscur sans y tomber, et qu'il a là une très belle occasion d'infiltrer l'ennemi ni vu ni connu... c'est un mensonge bien sûr, attendez simplement que dans les autres scénarios il se laisse un peu aller (de toute façon il sera obligé ne serait-ce que pour sauver les apparences vis-à-vis de ses copains) et refaites lui le coup de facteur de difficulté etc...

PNJS

Policier Standard (Personnage anonyme) : Flic (3)

Dolf Hurtac, chef de police : Flic (4); Pilote (4); Ex membre des forces spéciales (4)

Alicia Varlan: Scientifique (4)

Groupe de 3-4 Droïds de la fédération (personnage anonyme): NM (6)

Droïd Destroyer de la fédération (Némésis): Droïd Destroyer équipés d'un Ecran (5); CHI (5)

Robot de combat expérimental (Némésis): Droïd de Combat (5); Sur Armé. Le premier rencontré est une Némésis (CHI 7); les autres seront de la Chaire à Canon (NM 6 Par PJ).

Comte Doku (Darth Tiranus) (Némésis): Noble (4); La Force 5; Jedi Déchu 5; Pilote (3); Stratège (4); CHI 10 et plus si affinité ou besoin.

A PROPOS DES JEDI DECHUS (OU JEDI NOIRS) ET UN PEU DES SITHS

Par définition, par son éducation, par son entraînement, par son mode de pensée, un Sith est rolistiquement défini comme "Chaotique Mauvais". Ce qui implique, au delà de la simple malveillance, un caractère individualiste doublé d'un ego sur dimensionné. C'est une des raisons pour laquelle, l'ordre des Siths actuel ne comprend qu'un seul maître et un seul élève (dans le sens Maître Sith, et Elève Sith). En effet, le Siths ont bien failli disparaître du simple fait de leur individualisme et de leurs querelles interne de pouvoir.

Un Jedi quant a lui, Par définition, par son éducation, par son entraînement, par son mode de pensée, est plutôt "loyal ou neutre bon". Un Jedi déchu, devient simplement "mauvais". ("Loyal mauvais" ou "Neutre mauvais"). Ce qui implique, qu'il n'est pas fondamentalement individualiste et qu'il respect certaines règles (même dans le mal). Par contre, des mots comme malveillant, cruel et sans pitié peuvent assez bien coller à leur caractère.

Le cas des Pjs (vous) est celui d'un Jedi déchu. Vous n'êtes donc pas des Siths (en tout cas pas tant qu'un maître Sith ne décide de vous prendre comme élève). Vous n'aurez également pas droit aux pouvoirs de la force "spécifiques aux Siths", ni à l'éducation sur le mode de pensée "Sith".

En ce qui concerne votre affiliation au Seigneur Taurus (qui lui même est un Jedi déchu) elle est une relation d'élève à maître "normale" en ce sens que tant que vous servirez ses intérêts, il ne vous voudras pas spécialement du mal.

Il attend de vous obéissance et fidélité, et n'hésitera pas à vous tuer si vous lui faites défaut. En échange de quoi, vous avez sa protection et sa fidélité, et dans une moindre mesure, bénéficié de l'enseignement de celui qui fut l'un des plus grands maîtres Jedi.

Voilà juste quelques petits garde-fous. Ils ne sont là que pour servir le jeu... l'expérience montre qu'un personnage "chaotique mauvais" est absolument ingérable. Il passera son temps à vouloir tuer ses petits camarades... Attention, je ne vous demande pas d'être les meilleurs amis du monde loyaux et fidèles l'un envers l'autre.

EPISODE 2: LE REVEIL DES SITHS (JUSTE AVANT SW EP 2)

POINT DE DEPART

La Firme Sénart Industries, basée sur Coruscante est une des firmes de la république des plus à la pointe de l'armement moderne et lourd. Ses travaux notamment sur les Laser haute puissance intéressent beaucoup Darth Sidious pour son projet de super station orbitale de combat.

LA MISSION

C'est ainsi que le comte Dooku (le Seigneur Tiranus) convoque les personnages. Il charge ses derniers d'aller dérober les résultats de ces travaux. Ils ont carte blanche pour y arriver, mais doivent rester discrets. L'heure n'est pas encore venue de se dévoiler. Dans la foulée, ils doivent également éliminer toute personne ayant travaillé (jusqu'à un certain niveau) dans le projet.

Le Seigneur Tiranus les prévient également (mais comme les personnages sont des anciens Jedi, ils le savent déjà) qu'il arrive parfois que des sociétés de ce type, travaillant sur ce genre de projets, fassent l'objet d'une surveillance plus ou moins poussée par les Jedis. Les personnages peuvent donc s'attendre à ce genre de présence dans l'entourage du projet.

Une fois les formalités réglées, Tiranus demande aux personnages de le rejoindre sur Mandore 7 avec les données.

Les difficultés:

- Les Jedis s'intéressent effectivement au projet. Le siège social est effectivement surveillé (mais pas par des Jedis, mais justes des informateurs)
- Bien que basée à Coruscante, Sénart mène les recherches de ce type sur une planète lointaine et non habitée. Cela bien sur pour des raisons de sécurité et d'espionnage industriel. Pour les mêmes raisons, la base est hyper protégée (en tout cas électroniquement).
- La base elle même est infiltrée par Lord Farmir, un Maître Jedi. Ce dernier est infiltré en tant qu'ingénieur. Il va de soit que si les personnages font montre de leurs pouvoirs en sa présence, il cherchera à les abattre.
- Les informaticiens de la firme sont décidément paranoïaques. Ils ont protégés les données de telle sorte que si dernières ne reçoivent pas une dose journalière d'un "vaccin informatique", un virus se propage et les détruit entièrement. Les personnages doivent donc impérativement se procurer ce "Vaccin".

MANDORE 7

Il y a 1 siècle, cette planète était une planète de la frange intermédiaire où il faisait bon vivre. Climat agréable et non polluée. Puis, des prospecteurs ont découvert d'important gisement de carbonite.. En moins de 50 ans, à l'aide de pots de vins, et de diverses manipulations, la planète fut peuplée de colons des grandes firmes, et mise à sac. Aujourd'hui, et depuis 20 ans, tous les gisements sont à sec. Il ne reste plus qu'une planète polluée, sale, ou les tempêtes de sables (en été) et de neige (en hivers) sont fréquentes en raison du dérèglement climatique. Bref une planète idéale pour que les divers pirates et autres hors la loi du secteur y élisent

domicile. Les forces de police n'y mettent plus les pieds depuis longtemps, c'est le Bronx à l'échelle d'une planète.

C'est dans ce décor idyllique que les personnages retrouvent Le Seigneur Tiranus. Une fois arrivé, il ne les félicite même pas. Il prend les données et vas les consulter sur son portable. Il revient satisfait et annonce aux personnages que leur mission est terminée, il va le jour même traiter avec Zorba le Hutt, un puissant trafiquant d'arme. Les personnages restent avec lui pour assurer un nombre suffisant (bref pour devenir de la chaire à canon en cas de pépin).

Tous se passe bien le reste de la journée au cours de laquelle Tiranus fait plusieurs copies des données quand l'heure du rendez vous arrive. C'est alors que Tiranus reçoit un appel sur son HoloCom. Il revient voir les personnages et déclare qu'une affaire importante l'attend sur leur base (celle Géonosis (il va à l'Episode 2 de Starwars)).

Il les charge de traiter l'affaire avec Zorba (L'échec est hors de question). Les personnages doivent négocier avec Zorba la fourniture de 5 tonnes de Cristal d'Urilinium (la source d'énergie première des Super Laser) Il doit également fournir tout un arsenal de système de mise à feu. Ce dernier a 3 mois pour le faire. Les Personnages disposent de 8 Millions de crédits, mais en dépenser 4 ou 5 serait grandement apprécié .

LES DIFFICULTES:

- Ça aurait très bien pu se passer, mais non: Zorba, depuis le début n'avait prévu qu'une chose pour ce rendez vous: Tuer les mecs, prendre le fric et puis c'est tout. C'est pourquoi, les personnages tombent dans une embuscade.
- Mis au pied du mur, Zorba accepte le marché sans conditions.
- Les personnages l'ignorent mais Farmir avait eu le temps de lancer un message au conseil des Jedi lors de l'intervention des personnages sur la base de Sénart. Et les renforts, arrivés peu après ont suivi les personnages jusque là. Les renforts sont un chevalier Jedi et son jeune Padawan déguisés en pirates. Ils branchent les personnages pour que ces derniers traitent avec eux et non avec Zorba. Ils iront même jusqu'à les prévenir que Zorba leur tend un piège. Le seul moyen pour les personnages de les dépister est que le jeune padawan est un peu trop sur de lui, et oublie facilement les préceptes de discrétion avec lesquels il doit agir.

PNJs

Garde Standard de Sénart : Gardes Corporatistes (NM 2 par PJ)

Farmir, Maître Jedi (Némésis): La Force pas pour le combat (5); La Force pour le combat (4); Jedi Plein de Sagesse (5); CHI (5)

Le Jeune Padawan: La Force (3); Padawan fanfaron (4); Technicien (3)

Truand Standard: NM (4 Par PJ)

Toba Foot (Le garde du corps de Zorba): Garde du Corps (4); chasseur de Primes avec une armure bourrée de gadgets (5); Pilote (3); CHI 7