

I Can Hear The Dark... Can You ?

Un scénario sombre pour Star Wars FFG
Par Groumphyllator Hammer Smashed Face

Un scénario court d'horreur avec un minimum de lecture et beaucoup d'improvisation de la part du Mj. Un titre tiré de l'album des Dimension Zero pour un scénario qui fut joué lors du tournoi des Joutes Rôlistes à Toulon le 28 Novembre 2015.

Acte 1 : Faites vos jeux !

Les joueurs sont convoqués sur **Velga Prime** (Secteur Juvex - Bordure médiane) pour y chercher un colis à amener sur la base scientifique de **Tejrivozs** (Système Riflorii – Bordure médiane). Une mission simple, de routine. Leur contact sur Velga prime est un Chagrien du nom de **Miba Fedor**. Il sera reconnaissable à son uniforme militaire vert et les attendra dans le casino du **Hutt Chanceux**.

Velga Prime est la lune de Velga mais elle est plus célèbre que l'astre autour duquel elle orbite. C'est une vaste zone touristique très prisée, recouverte d'hôtels luxueux et de casinos. Cette dernière particularité lui valant le surnom de « Lune des Parieurs ». Plusieurs casinos et hôtels de luxe reliés entre eux par des passerelles surplombant un océan visiblement calme, contrastant avec l'intérieur des établissements, bruyants et bondés. Des vies se font et se défont sur Velga Prime, faites ressentir cette frénésie à vos joueurs.

Miba les attend au lieu prévu. Avec sa peau bleue d'un pale effrayant, son regard martial et son uniforme vert, autant dire qu'on le voit de loin. A ses cotés, un humain d'environ 9 ans se tient assis en sirotant une boisson verte, elle aussi. Le garçon paraît calme mais un observateur attentif avec un difficulté moyenne remarquera qu'en fait, quelque chose semble le préoccuper. Il est en fait en proie à ses visions (voir plus loin).

Miba parlera peu, expliquant que le colis est en fait ce jeune garçon nommé Kelo Argana. Kelo semble pouvoir prédire certaines choses et la base scientifique de Tejrivozs se propose de recueillir le garçon afin d'étudier ses capacités.

Kelo Agana : Petit garçon brun à la peau très pale et aux traits tirés de fatigue. Cet enfant de 8 ans originaire de Coruscant est hyper sensible à la force mais il confond le présent, les images du passé et les prophéties concernant le futur.

Son Don étant absolument incontrôlé, l'enfant est terrifié par ses visions de morts. Il lui arrive fréquemment de hurler ou de se mettre à l'abri de quelque chose qu'il aurait vu, quelque chose qui le terrifie. De même, il peut très bien annoncer à quelqu'un, l'air de rien, l'heure de sa mort ou la façon dont cette dernière va arriver. Très instable mentalement, il espère que les scientifiques de Tejrivozs vont l'aider à contrôler ce mal.

Aux joueurs de se dépatouiller avec ce gamin étrange qui ne dit pas un mot mais qui hurlera brusquement de terreur à un moment inopportun. Peut-être même que des personnes voudront aider ce petit garçon qui a l'air d'être terrifié par ces drôle de personnes qui l'accompagnent, qui sait ?

Laissez donc vos joueurs se rendre compte petit à petit de ce qu'il se passe avec ce gamin. De toutes façons, ce ne sont pas leurs affaires, il faut amener Kelo sur Tejrivozs ! Peut-être voudront-ils tenter leur chance au Hutt Chanceux ? Ailleurs, qui sait ?

Profitez-en pour faire repérer les joueurs par des troupes de choc de l'Empire. Ainsi ils devront batailler en fuyant vers l'astroport tout en protégeant le gamin qui hurle à la mort sans discontinuer avant d'embarquer, clôturant ainsi ce premier acte.



Acte 2 : Isolation

Le voyage est court et ne dure que peu de temps, à moins que vos joueurs n'aient quelque chose de particulier à faire. Idéalement, si vous vous sentez, pourquoi ne pas les faire suivre par deux ties qui les auraient poursuivis depuis Velga Prime ?

Dans tous les cas, l'arrivée en orbite de Tejrivozs n'est pas celle attendue : personne ne répond à leur annonce d'atterrissage et la planète (une glaciale balayée par des vents froids, du type de Hoth) ne semble pas habitée, même si un radar de sa surface révélera bel et bien l'emplacement d'une infrastructure qui pourrait être celle d'une base enterrée.

Si les ties poursuivent les joueurs, ils seraient de bon ton qu'une attaque mette en péril ces derniers et qu'ils soient forcés d'atterrir sur la planète en catastrophe. Sinon, de toutes façons, le climat est tel sur Tejrivozs et la visibilité si mauvaise qu'un jet de pilotage très difficile est nécessaire pour arriver à bon port.

Dans tous les cas, arrangez-vous pour que le vaisseau des joueurs soit inutilisable sans une bonne réparation. Pas grave, la base scientifique est juste à quelques dizaines de minutes à pied. Cela ne devrait pas porter à conséquence .

Pas vrai ?

La déception des joueurs devrait donc être à son comble quand ils arrivent devant le portail béant de la base scientifique qui ne semble pas être simplement déserte mais avoir été le théâtre d'un drame : des traces de sang sont présentes partout sur les murs et le sol.

3 : Hell on Stage

Ce qu'il s'est passé est simple : la base scientifique avait élu domicile sur une planète déserte pas si déserte que cela. Une race d'extra-terrestre primaire y avait élu domicile. D'ordinaire peu vindicatifs, ces aliens ne chassent pas les hommes et en ont peur. Mais un Holocron sith fut récupéré par l'équipe qui décida de s'intéresser à cet étrange artefact. Son aïe d'effet croisa le passage d'un de ces xénomorphe qui devint fou, son instinct biaisé par le pouvoir du côté obscur le poussant à traquer et à tuer les humains aux alentours.

Cette bête sauvage suivit donc son instinct et fit un carnage dans la base. Les rebelles ont eut le temps de prendre les armes et de se défendre... En pure perte.

La bestiole les a tous tués un par un dans un moment d'horreur gore avant de rapatrier les corps dans le laboratoire, devenu son antre. Là, elle veille sur l'holocron sans trop savoir pourquoi.

Dans la base, il ne reste que des traces du carnage. L'électricité est absente (les générateurs, sans entretien, ont rendus l'âme) et si quelques armes traînent de ci, de là, le reste de la base est dans un état horrible.

Plus intéressant, l'holocron continue à faire des siennes. En effet, de par sa proximité, les visions de Kelo sont plus fortes et plus fréquentes. Plus grave, elles peuvent également être perçues par moment par les joueurs. En fait, on peut très bien imaginer que les joueurs doivent à la fois lutter contre leur peur, celle que provoque Kelo en hurlant et en voyant des fantômes des scènes que les murs ont vécu et que les joueurs croient voir par moment.

Puis viendra le moment où Kelo fuira en s'enfonçant dans les ténèbres... Vers le laboratoire.... Et son occupant... Les joueurs s'en sortiront-ils ? Ce n'est pas obligatoire, pour la réussite de ce petit scénario où l'ambiance prime. Mais ce qui est sûr, c'est qu'une base complète sera leur récompense en cas de réussite.

Petit plan de cette dernière pour Mj D&Desques, caractéristiques de la bestiole et éclaircissement sur les holocrons :

1 : Entrée et couloir :

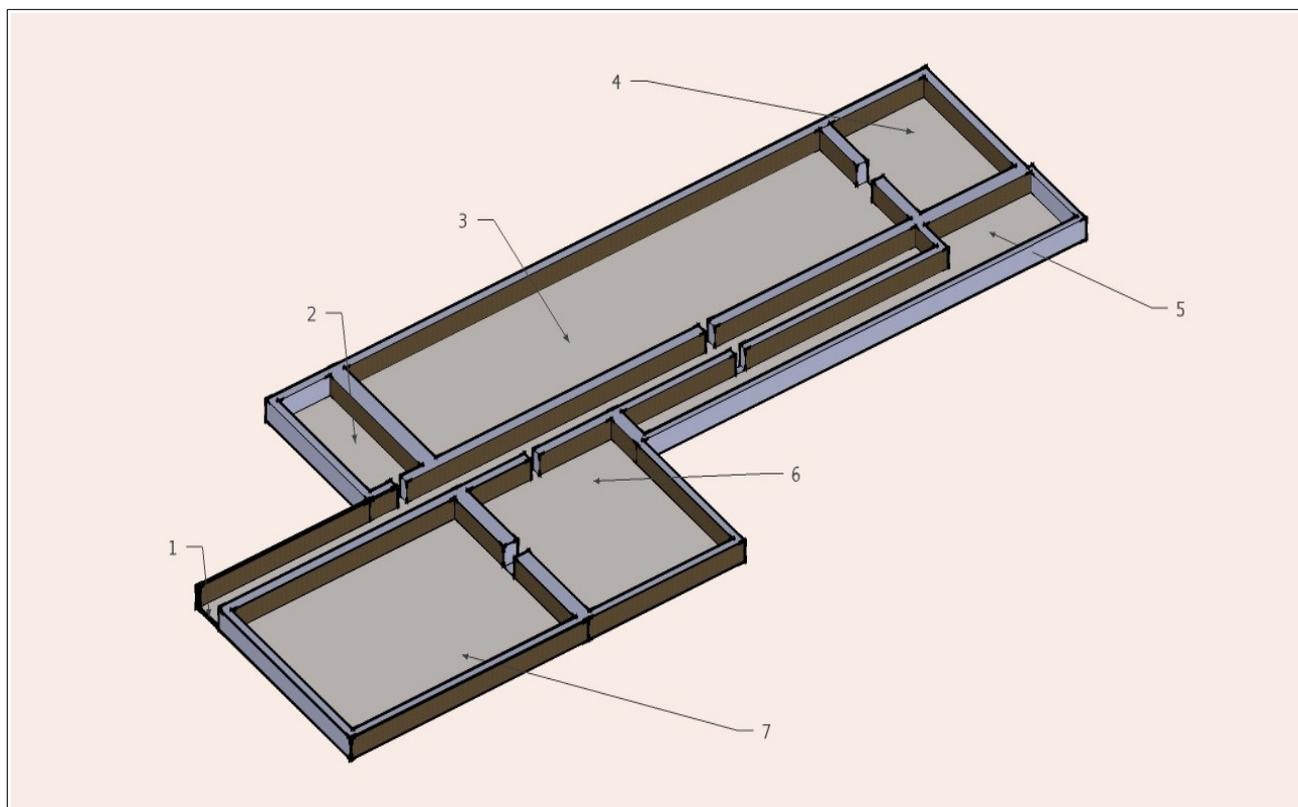
Grande ouverte et laissée au libre vent, l'entrée est envahie de neige sur ses 5 premiers mètres. Celle-ci recouvre des traces de sang. Le couloir est immense, non éclairé et donne sur 4 entrées.

2 : Réserve et armurerie

Des râteliers à armes sont vides mais les réserves de nourritures sont plutôt remplies.

3 : Cantine et réfectoire

Ici ce fut un carnage. Du sang visible sur les murs et le sol, des meubles renversés. C'est également l'endroit où Kelo est le plus susceptible d'avoir des visions de ce qu'il s'est passé, visions que peuvent voir -ne l'oubliez pas !- les Pj. Tablez sur des effets gores non attendus pour une bonne ambiance (une jeune femme qui pleure en se cachant le visage, révélant brusquement une mâchoire arrachée, etc..)



4 : Spatioport

Un vaisseau de type cargo attend bien sagement sur le quai. La lourde porte en acier donnant sur l'extérieur est bloquée par la neige et le manque d'électricité. Il faudra prendre le temps de désengorger l'accès et remettre le courant pour pouvoir filer.

Attention : il est évident que si vos joueurs partent dans le délire de filer en laissant tout derrière eux, le xénomorphe se ramènera au spatioport pour en faire des steack hachés.

5 : Escalier menant au laboratoire

L'escalier, dégoulinant de sang, mène au sous-sol. Ce dernier est dans l'obscurité totale et il y règne une espèce de moiteur tropicale. Le laboratoire était une grande pièce rectangulaire de 4 mètres sur 3, bien organisé avec pas mal de matériel. A présent, tout y est dévasté. Au fond, dans l'angle, un amas de corps est entreposé, sur lequel trône l'holocron sith. Son aura est maléfique et on la ressent à travers tout le laboratoire. Si les pj arrivent jusque là, le xénomorphe se jettera sur eux, toute bave dehors dans un show digne d'une émission de TopChef.

6 : Dortoirs

Dans le même état à peu près que la cantine et le réfectoire. Beaucoup ont essayé de trouver refuge ici et notamment en se barricadant.

7 : Salle de détente et générateurs

Encore une fois, des barricades de fortune, du sang et des visions. Notons que remettre en marche les générateurs devrait être une chose ardue mais faisable. Quand le courant revient, le xénomorphe sortira de son antre pour chasser les intrus.

La créature :

Grande d'environ 3 mètres, rapide et aussi à l'aise dans la nuit qu'en plein jour, la peau de cette créature est faite d'une épaisse croûte, difficile à percer malgré son apparente fragilité

Acrobate et discret à la fois, la créature attaque avec ses longs doigts munis de griffes rétractiles, déchire les chairs avec ses dents en hurlant. Elle est dotée d'une force tout simplement hallucinante. Pour sa description, veillez à ne pas trop en dire, en restant vague. Une ombre trop rapide pour être vue. Une odeur de sang et de tragédie. Un cri déchirant la nuit.

**VIG 6 AGI 6 INT 2 RUS 4 VO 1 PRE 1
ENC 4 SDB 15**

Compétences :

**Pugilat 3 – Corps a corps 4 -Résistance 3 – Discrétion 3
Acrobatie 4**

Talents : **Aucun**

Capacités Spéciales

La créature peut voir parfaitement dans la nuit.

**L'Holocron Sith**

L'Holocron est un artefact souvent de forme cubique ou pyramidale, très précieux et très rare, fabriqué et utilisé par les Jedi et les Sith.

Les holocrons renferment un texte ou un message holographique enregistré par un Jedi ou un Sith pour enseigner à des générations suivantes des modes de fabrications de sabre laser, des enseignements, des cours sur la Force, indications d'un lieu secret ...

Incomparablement supérieurs aux banques de données et aux hololivres, les anciens Holocrons Jedi sont imprégnés d'une énergie subtile et doivent être manipulés par des Jedi dotés de pouvoirs extrasensoriels. Les Holocrons renferment les enseignements de grands Chevaliers Jedi et Maîtres Jedi et, pour qui sait utiliser le savoir avec sagesse, ils font office d'exemples vivants.

Les Holocrons sith sont des mécanismes diaboliques qui contiennent des données aussi puissantes que funestes, mais ils ont parfois été consultés quand des Sith menaçaient les Jedi.

Les Holocrons Sith étaient plus rares que ceux façonnés par les Jedi, ils étaient généralement de forme pyramidale et étaient le plus souvent créés par des Seigneurs Noirs désireux de transmettre leur savoir mais aussi de corrompre des Jedi au côté Obscur de la Force. En effet les Holocrons Sith étaient dotés d'une aura particulière, imprégnée par le Côté Obscur qui poussait ceux qui le lisaient à approfondir au maximum leur étude de l'Holocron jusqu'à embrasser totalement les enseignements Sith. Venant de l'essence même du côté obscur, ils leur arrivent de corrompre leur environnement jusqu'au point de non-retour.