

ORPHÉES

UNE AVENTURE ATYPIQUE POUR STARWARS RPG

Le présent scénario est l'adaptation à Starwars RPG d'une BD de Bernard Dufossé : *Tärhn Au Delà Des Ténèbres Siann*, paru chez Glénat en 1984.

L'adaptation est intéressante parce qu'elle permet de jouer dans des conditions inhabituelles pour Starwars, et qu'elle réserve de grandes surprises aux PJ : devoir mourir, par exemple, et franchir les portes de l'au-delà.

Le scénario est divisé en trois épisodes :

- I. Camp de Concentration
- II. Le sang et les larmes
- III. La cité de Dis

I. Camp de Concentration

Tout commence par la prise d'une base rebelle de la bordure extérieure. Pris par surprise, écrasés par le nombre, toute retraite coupée, les soldats rebelles reçoivent l'autorisation de se rendre, non sans avoir saboté ordinateurs et engins de combat spatial. Décrivez deux ou trois phases précises de l'attaque et de ce que vivent les PJ : cela devra être retenu pour être réutilisé en toute fin de scénario. La base préparait un rassemblement de troupes dans le but de libérer la planète-prison Hakarnut.

Les PJ, pris avec le reste de la troupe rebelle sont emmenés sur Auchwatz, sinistre camp d'interrogatoire et d'internement, dont l'empire nie bien sûr l'existence. Ils sont enfermés dans une cellule de 6 x 4 m. 10 prisonniers y sont déjà reclus. Tous sont suspectés d'activités séditeuses, mais les PJ découvriront qu'au moins l'un d'eux est un espion impérial, et que presque tous vendraient leur mère pour une remise de peine d'une heure ou une demie-boulette de synthébouffe. Les deux seuls dignes de confiance sont un vieillard précoce, vétéran du camp : il a tenu 8 mois ! et un jeune homme blond, dont le visage d'enfant est marqué par le malheur. Une tristesse infinie émane de ses yeux d'un bleu profond.

Le vieillard a 44 ans, et se nomme Muffin ; il était entomologiste. Il aidera les PJ à se faire la malle en leur exposant un plan de fuite que les PJ perfectionneront par leurs observations récentes de l'extérieur du camp. Il a fabriqué une poche munie d'un dard de Jaaya, une longue araignée très répandue dans le camp. Ce venin n'est mortel que pour les prisonniers, affaiblis par les privations et la maltraitance, mais mélangé avec une protéine qui se trouve dans les élytres de certains cafards du camp, ce venin devient un soporifique puissant. Il a passé 4 mois à préparer cette arme, mais il est désormais trop diminué pour espérer s'évader : il se sacrifiera pour donner aux PJ une diversion nécessaire.

Le jeune homme se nomme Bann Noma. Il a 18 ans et n'est pas Corélien. Dans son esprit, un jedi verra qu'il a passé son enfance dans une région de désert rocheux, et que sa vie durant, il a essuyé du sang avec des larmes. Il est entré ensuite dans la rébellion. Le jedi verra

alors parmi les images de ses activités avec les rebelles les visages de chefs avec qui il est lui-même en relation.

Et pour cause... ***Bann Noma est en réalité un ancien compagnon d'armes du jedi***, tombé il y a peu, capturé ou laissé pour mort. Récupéré, il a été emmené à Auchwatz pour une expérience top secrète. Il a subi une transformation physique et psychique. Lorsque son masque tombera, à la fin du deuxième épisode de cette histoire, le jedi horrifié pourra percevoir les images des dernières minutes vécues par son compagnon avant l'opération : les gardes ivres de violence sauvage qui le traînent à demi conscient sur un sol glacé, les hommes en blanc qui le sanglent, le piquent, le froid partout, et surtout le traumatisme du sarcophage hérissé de fils qui se referme brutalement, enfin une souffrance aiguë que le jedi devra encaisser. Mais pour l'heure, les neurocontrôles du masque de Bann ne laissent rien filtrer de sa véritable identité.

L'ex-compagnon du Jedi a été modifié pour tuer ses anciens amis, non sans avoir au préalable recueilli et transmis un maximum d'informations sur leurs contacts et leurs activités. Une bombe a été placée dans sa poitrine, pour sauter lorsque le personnage mourra et il a été muni d'un système de psycontrôle simple. Sa silhouette a été modifiée, et un masque d'acier recouvert de synthépeau indécélable lui donne une apparence parfaitement humaine.

Sa mission est claire : il aidera les PJ à s'évader, puis il agira.

Lors de l'évasion, l'équipe sera surprise au détour d'un couloir par un garde impérial qui les tiendra à sa merci, au bout de son blaster. ***Bann le regardera quelques secondes dans les yeux... le garde lui donnera son blaster*** et leur donnera accès à un couloir menant directement à l'astroport du camp. L'effet du psycontrôle. Il permet à Bann d'imposer sa volonté aux esprits les plus simples. Les autres pouvant ressentir une certaine gêne sous le regard de Bann ou une désorientation passagère. Tout ceci ne doit que jeter une légère incertitude sur ce qu'est Bann, mais pas ruiner la confiance que les PJ auraient en lui.

II. Le Sang et les Larmes

Là commence un long et terrible jeu des « dix petits nègres ». Les PJ qui se sont évadés d'Auchwatz dans des chasseurs mono ou bi-places se sont trouvés séparés pendant la poursuite spatiale, et par les aléas des sauts en hyper-espace.

Un par un, ils sont retrouvés et tués par Bann, sauf le jedi, dont il s'occupera en dernier.

Cet épisode peut être joué très rapidement pour ne pas ennuyer les joueurs dont le perso est mort, ou bien peut faire l'objet d'autant de mini-scénarios où tous jouent des PJ différents de ceux que Bann poursuit, sauf un, qui meurt à la fin, forcément. C'est ce qui marche le mieux, si l'on a le temps, parce que chaque scénar se finissant par la mort du PJ visé, et la fuite de Bann, les joueurs auront vraiment eu la dose de rancœur pour vivre à plein le troisième épisode.

Le deuxième épisode se termine par la confrontation entre Bann et le Jedi, qui aura appris, une par une, la mort de ses compagnons. De quoi perdre la voie... Après une quête rapide, puisque Bann et le Jedi se cherchent mutuellement, l'affrontement final aura lieu, dans un lieu propre à accueillir une telle scène. Un endroit isolé, labyrinthique, mais monumental, tel une cathédrale de glace, ou un vaisseau-palais abandonné.

Cette scène est un point d'orgue du scénario. Le combat est attendu depuis longtemps, et son issue ne doit rien avoir de certain pour le jedi, d'autant que la douleur et le désir de vengeance lui hurlent aux oreilles de faire appel à la Force obscure. Un défi en duel peut être

lancé par Bann, pour rendre la rencontre plus solennelle. Si le jedi n'est pas venu seul, tous les PJ auront été égorgés par derrière, blastés façon sniper, ou mourront sur des mines anti-personnel avant que le combat entre le Jedi et Bann ait lieu.

Le MJ mènera un combat âpre, dur. Bann utilise une lame de tueur de jedi. Le jedi devra frôler la mort, mais c'est Bann qui succombera... presque.

Au sol, agonisant, l'ancien compagnon du jedi sentira ses neurocontrôles lâcher, et son masque s'ouvrira, révélant son vrai visage. Alors que la personnalité de Bann s'évanouit, le jedi pourra lire les horreurs qu'a vécues son ami.

L'ami retrouvé révélera la présence de la bombe dans sa poitrine et suppliera son ami de s'enfuir aussi vite qu'il le pourra. Mais il est déjà trop tard pour fuir : le vaisseau est trop loin, ou endommagé. Il lui faut bloquer son compagnon entre la vie et la mort, soit en ralentissant son métabolisme jusqu'à la catalepsie, soit, si le jedi n'a pas les pouvoirs suffisants, par un jet de technique, en trifouillant dans les implants cybernétiques de son ami.

Amorce du 3^{ème} épisode : il faut amener le jedi sur la planète Conut, où se trouvent les prêtres Meerbans, une secte proche du culte de la Force, mais particulièrement familière des portes de la mort. Les subterfuges pour l'y amener sont nombreux : c'est la planète natale de son ami, il connaît ces prêtres capables d'apaiser l'âme de son ami, il va y chercher la paix parce qu'il a acquis trop de points de Force Obscure...

III. La Cité de Dis

1. Conut

Le jedi, avec son ami toujours inconscient, se rend donc sur Conut, une planète composée à 90 % d'océans, et dont les terres ne sont constituées que d'îles : un archipel planétaire. Les prêtres vivent dans une île petite, creusées de galeries et de demeures troglodytes. Ils sont une cinquantaine, et les descriptions auront comme base un mélange de civilisation aborigène, et de village de pêcheurs polynésiens ou indonésiens.

Une cérémonie révèle au jedi une perturbation constante dans la force qui décèlerait une anomalie dans le cours des choses, comme un tourbillon en surface d'un fleuve lisse révélerait la faille qui alimente une rivière souterraine. La cérémonie révèle aussi aux prêtres et au jedi que des millions d'âmes n'ont pas rejoint la Force, et sont en perdition, dont les âmes des compagnons du jedi, qu'il voit l'appelant à l'aide.

Une seule solution : il faut suivre ce flux de Force dévoyée, pénétrer dans l'au-delà pour tenter d'annihiler ce qui génère cette perturbation.

2. Voyage dans l'Au-Delà

Le jedi accompagné de son ami retrouvé, prend place dans une barque blanche, fuselée, lisse, aux formes végétales. Il lui a été confié, ainsi qu'à son compagnon, une épée et un bouclier, tous deux aux formes et aux motifs étranges. Ces armes puissantes sont intimement liées à leur possesseur, et décuplent leur efficacité en puisant dans leur force mentale. Les épées se gèrent comme un sabre laser, si ce n'est qu'aucun jet de Contrôle n'est nécessaire. Personne ne peut utiliser ces objets hormis ceux à qui ils ont été confiés par les prêtres au terme d'une cérémonie spéciale. Une recommandation leur a été adressée : *en aucun cas ces armes ne doivent être dirigées l'une contre l'autre, ni contre l'un de leurs possesseurs, encore moins retournées contre leur propre possesseur.* La conséquence serait une explosion Kharmique monstrueuse dans laquelle toutes les âmes alentour seraient anéanties.

Les prêtres incantent une lente cérémonie, la barque s'élève alors que les occupants de la barque sombrent dans l'inconscience.

3. Une nouveau Monde

Au bout d'un temps, les PJ s'éveillent au bord d'une bouche de pierre noire colossale en suspension dans l'espace, laquelle aspire une partie du flot des âmes sur lequel flotte la barque.

La barque essuie de sérieuses turbulences au moment où elle est aspirée, mais elle finit par s'échouer sur une sorte d'embarcadère de pierre suffisamment grand pour recevoir les centaines d'âmes qui prennent peu à peu corps et substance en s'y posant.

Des gardes à la peau olivâtre et aux yeux morts, armés de piques font progresser la foule vers une route au bout de laquelle se dresse une tour cônica, à étages, telle que l'on représente souvent la tour de Babel. Le ciel est bouché, uniformément gris. Il y passe de temps à autre d'inquiétantes silhouettes, de toutes tailles, mais rien qui puisse rappeler un animal connu. Plutôt plusieurs animaux à la fois.

Parmi la foule circulent des individus de toutes races extra-terrestres, mais surtout des représentants des races les plus commerçantes (les humains ne sont donc pas en reste). Ils semblent proposer des services, se lancent dans de longues explications.

Assez rapidement, le jedi et son compagnon se rendent compte qu'ils sont l'objet de regards inquiets. Les « commerçants » semblent réticents à les aborder, mais l'un d'eux finit par s'enhardir.

Il leur souhaite, malgré leur étrange transparence, la bienvenue dans la cité de Dis, dont il est le meilleur guide. Il saura les orienter dans les méandres bureaucratiques de cette cité, pour se loger, travailler, et se montrer utiles. Il loue ses services à des prix modiques, et bien sûr, il saura attendre que ses seigneuries aient gagné leurs premiers « spirits » pour réclamer ses insignifiants honoraires.

Le jedi et son compagnon ont en effet l'apparence que les légendes prêtent aux fantômes : ils sont translucides, et ne peuvent toucher les objets qu'au prix d'un effort de force mentale.

4. La Cité de Dis

Le MJ pourra passer un temps plus ou moins long selon l'amusement des PJ à faire vivre ces PJ dans cette nouvelle apparence assez... inusitée, et *c'est alors que peuvent réapparaître en PJ les ami du jedi morts dans l'épisode 2.*

Ce ne sont pas exactement les PJ qui reviendront, mais leur « âme », une sorte d'avatar. Il auront tout oublié de leur vie passée, de leur nom, de leurs amis, seule leur apparence physique n'aura pas changé. Le MJ, à la mort des PJ aura recueilli leur fiche, et l'aura convertie, pour créer l'avatar du PJ, à l'aide de la fiche située en fin de document. Les compétences restent à peu près les mêmes, le nom doit changer, suffisamment au moins pour le joueur ne reconnaisse pas son personnage d'emblée. Les PJ, mûs par leur lien kharmique, ont constitué un mouvement clandestin de résistance, dont nous détaillerons les activités plus loin.

La cité est organisée autour de la tour de Dis. La ville est vaste, faite de maisons de pisé, semblables aux maisons des indiens pueblos, des maisons de terre mexicaines ou yéménites. La tour est très haute et très large, cerclée d'un chemin qui monte en spirale jusqu'à son sommet. Des escaliers transversaux coupent ce chemin à intervalles réguliers. Tous les 5 mètres, une porte de bois donne sur des logements, des bureaux, des restaurants, bref, tout ce qu'une ville peut offrir. A chaque étage, 4 portes plus grandes : presque aussi hautes que l'étage, et de quelque 5 mètres de large, elles conduisent à la salle du trône, immense, haute comme la tour dont elle occupe le cœur, comptant autant de blacons circulaires que d'étages.

Toute la ville est tournée vers cette salle : chaque semaine, y sont jugés ceux qui ont réuni les mille spirits nécessaires à l'achat d'un « karma », et du « passage ». Le « Maître »

siège sur un trône de fer colossal au centre de cette salle monumentale. Dans la cité de DIS, tout le monde travaille comme il peut pour réunir ces mille spirits, mais une fois acquis le « Kharma », rien n'assure que la maître octroiera le « passage ». Bien souvent, il gobe purement et simplement la précieuse gemme bleue censée acheter le passage, et renvoie l'âme en peine peiner quelques années de plus.

La cité est corrompue, pleine d'espions du maître, et d'âmes prêtes à tout. Le meurtre n'existe pas cependant (parce qu'il n'y a pas de mort), mais la souffrance physique et morale, si. On ne voit partout que mesquinerie, avarice, mensonge, vol et violence. Les gardes du Maître sont soit des démons, soit des âmes comme les autres, ou plutôt plus noires que les autres, mais astreintes au même devoir de rassembler les mille spirits de rigueur. Ils usent de toutes les violences pour y parvenir. Cela sert le Maître, car ils dépouillent la population, et diminuent d'autant le nombre de passage obtenus. Les gardes ne sont pas si pressés que ça de « passer » : leurs spirits passent le plus souvent dans l'achat de plaisirs vils et éphémères.

Face à cette abjection, une résistance s'est organisée, les anciens amis du jedi à leur tête. Ils luttent pour empêcher les gardes et les « âmes » les moins scrupuleuses de martyriser et de piller les plus faibles. C'est une sorte de nouvelle rébellion dans l'au-delà. Que voulez-vous, on ne se refait pas...

Dans la cité de Dis, point de blasters, mais des fusils à air comprimé projetant des grêlons, des canons à neige : les démons sont très sensibles au froid.

Le jedi verra agir ces hommes, parmi lesquels il reconnaîtra futivement un ou plusieurs de ses anciens camarades, lesquels ne le reconnaîtront pas du tout, et s'enfuiront dans les sous-sols.

Le contact sera établi lors de heurts bien plus considérables.

5. Le jugement de Liina

Lors d'une cérémonie de « passage », une petite fille de huit ans, appelée Liina comparait. La petite a obtenu son Kharma, et c'est cette gemme bleue dans ses petites mains qu'elle se présente, insignifiante, devant le maître, haute et sombre silhouette cagoulée, à la mesure de son gigantesque trône de fer. Devant la petite, il tarde une seconde à se prononcer sur la sentence de passage, quand le frère de Liina, devenu garde, réclame son « dû » : les mille spirits de sa sœur, au prétexte d'une protection qu'il lui a toujours offerte, au prétexte qu'elle n'a pas acquitté fidèlement le prix de cette protection, au regard de tout ce qu'il pourra trouver comme argument fallacieux. La petite, l'innocence incarnée, s'approche alors lentement de son frère, les yeux pleins de compassion. Le jeune homme recule, le sourire sardonique soudain évanoui ; il fixe les yeux de Liina, dont les PJ découvrent qu'elle n'est pas sans un étrange pouvoir hypnotique. Le maître réagit soudain, mais trop tard : la petite a planté son Kharma dans le front de son frère, ce qui a pour effet de lui octroyer illico le passage : le jeune homme devient à l'image du jedi, translucide, puis il disparaît, le visage apaisé. Le maître entre dans une fureur noire : il va falloir sauver Liina.

C'est l'occasion pour les PJ et le jedi de faire leur jonction, et pour le jedi et son compagnon de tester leurs nouvelles armes : elles sont d'une efficacité foudroyante : le bouclier ne pèse rien, et semble tenir les gardes à une distance respectable. Seuls les démons les plus forts peuvent arriver au combat, mais ils sont suffisamment nombreux pour forcer toute l'équipe à fuir.

6. Au Cœur de Dis

Le MJ a alors l'option de faire jouer quelques aventures à cette nouvelle rébellion dans la cité de Dis, ou bien de précipiter le mouvement.

L'important est que les PJ découvrent les pouvoirs de Liina, qui n'a rien d'une petite fille ordinaire, si ce n'est la jovialité enfantine, et un goût prononcé pour les chats. Elle est capable de matérialiser des images dessinées ou projetées, voire même pensées avec

suffisamment de force et de précision. Elle est aussi par moments télépathe, ce qui peut devenir très agaçant lorsqu'elle chante à tue-tête et faux dans ce qu'elle croit être *sa* tête *seule*. Elle maîtrise mal ses pouvoirs, de sorte que la plupart du temps, les PJ ne pourront pas compter sur elle pour les aider dans leurs activités de guérilla.

7. Assaut final et Apothéose

La petite rébellion va subir une attaque des forces du Maître, en tous points semblable à l'attaque de la base rebelle par laquelle a débuté ce scénario.

Les PJ seront piégés dans leur QG, sans espoir d'évasion, et le MJ leur décrira les mêmes actions qui ont eu lieu pendant l'attaque de leur ancienne base. La réminiscence sera provoquée inconsciemment par Liina. Leurs souvenirs reviendront par vagues douloureuses qui les empêcheront d'agir quelques rounds.

Puis surviendra le coup de théâtre, et tout s'enchaînera très vite.

Le Maître s'est converti en un immense démon, presque aussi haut que la tour de Dis. Impatient d'en finir, il va arracher le toit du QG (ou ouvrir le sol si le QG est souterrain) et plongera ses mains pour capturer les personnages. Il se relèvera avec l'ancien compagnon du jedi, l'ancien Bann, qui se battra comme il le pourra avant de prendre une ultime décision.

Voici deux propositions de final : l'un grandiose, l'autre plus traditionnel.

Je recommande de guider les persos vers le grandiose : bien mené, il restera dans les mémoires de vos joueurs comme un grand moment de jeu de rôle.

Commençons par le traditionnel : il faut vaincre le Maître, mais seuls les personnages sensibles à la Force peuvent agir sur lui, puisqu'il est une manifestation de la Force Obscure, une sorte d'avatar. On peut envisager un combat épique de la part du jedi contre ce monstre, et un combat non moins épique de ses amis contre les démons, dont, peut-être, ils sortiraient vainqueurs. Après une explosion de tout le plan, les PJ se sentiraient projetés à travers l'espace, et se retrouveraient à l'endroit qu'il siéra au MJ de choisir. Le plus logique serait qu'ils soient projetés à l'endroit où ils ont été tués, quelques secondes avant leur assassinat, sans aucun Bann à l'horizon. Le jedi (et l'ex-Bann) se réveilleraient chez les prêtres Meerbans.

Passons à la description du final grandiose.

Deux choses doivent être posées. Liina, depuis la réminiscence, lie tous les persos par un lien télépathique : ils s'entendent et ressentent ce que ressentent les autres. Ce qu'ils ressentent, c'est surtout de la peur, mais après tout, ce sont des héros...

Ensuite, tout se passe vite, très vite : il faut penser rapidement.

Maintenant la conduite de la partie suppose une habile manipulation du MJ, qui doit induire sans y paraître un raisonnement précis chez les PJ :

Le Maître est **totallement invulnérable**, donc la seule issue est **la fuite**. De plus, le PNJ ancien compagnon du jedi décide d'en finir avec le Maître en se transperçant avec sa propre épée (vous souvenez-vous de ce qu'avaient dit les prêtres au sujet de ces armes ?). Il sacrifie de la sorte son âme pour sauver ses camarades. Sa décision est transmise aussitôt pensée à tous ses compagnons. Il leur adresse un vibrant adieu et leur enjoint de **fuir, viiite !!!!** et tous ressentent à la fois sa peur, sa résolution, et ... et bien, s'il y a une femme dans l'équipe, la révélation d'un amour inavoué, mais indestructible pour elle, ou à défaut, l'immense amitié qu'il a toujours vouée à ses amis, et le malheur, la souffrance ineffaçable de les avoir tous trahis malgré lui lorsqu'il était Bann.

Il faut donc fuir...

Comment quitter ce plan ? par *la barque qui a amené le jedi et son ami...*

Mais la barque est trop petite pour accueillir toutes les personnes de l'équipe : il faut l'agrandir. Comment ? *Liina le peut... Il suffit de créer une image mentale assez forte d'une grande nef incluant la vraie barque.*

La barque est toujours abandonnée sur la jetée au bout de la route de pierre. Une fois rejointe, (deux minutes de course effrénée, pendant que se bat leur compagnon aux mains du Maître), et agrandie, les PJ y prennent place, quand, dans un dernier adieu, leur compagnon retourne son arme contre lui et s'empale...

Une explosion de lumière blanche souffle tout sur son passage et soulève la barque comme une feuille dans une tempête. Les PJ sombrent dans l'inconscience au moment où ils s'engouffrent dans la bouche de pierre.

Ils se réveilleront dans la barque, au cœur de la grotte cérémonielle des prêtres Meerbans ébahis.

A la manière d'Obiwan, le compagnon qui s'est sacrifié pourrait s'adresser au jedi pour lui dire qu'il est désormais en paix, et que son âme n'a pas été détruite : le vortex de force obscure s'est déchiré sans laisser de traces. La perturbation dans la Force n'existe plus.

FIN

Feuille de Personnage

STARWARS

Nom : _____ Race : _____

Taille : _____ Poids : _____

Description : _____

DEXTÉRITÉ _____ D	SAVOIR _____ D	MECANIQUE _____ D
Course à pieds _____ D	Bureaucratie _____ D	Réparation canons _____ D
Esquive _____ D	Races Extra-terrestres _____ D	Rép. fusils _____ D
Parade Mains Nues _____ D	Langages Extra-t. _____ D	Rép. Air Comprimé _____ D
Tir fusil à grêlons _____ D	Cultures Extra-t. _____ D	Construction syst froid _____ D
Tir canon à neige _____ D	Connaissance de Dis _____ D	_____ D
Combat Arme Blanche _____ D	_____ D	_____ D
Combat Mains Nues _____ D	_____ D	_____ D
_____ D	_____ D	_____ D
_____ D	_____ D	_____ D

PERCEPTION _____ D	VIGUEUR _____ D	TECHNIQUE _____ D
Investigation _____ D	Résistance _____ D	Premiers Soins _____ D
Marchandage _____ D	Force Mentale _____ D	Déguisement _____ D
Recherche _____ D	_____ D	Discrétion _____ D
Persuasion _____ D	_____ D	_____ D
Odorat _____ D	_____ D	_____ D
_____ D	_____ D	_____ D
_____ D	_____ D	_____ D
_____ D	_____ D	_____ D
_____ D	_____ D	_____ D

Richesses : _____ spirits

Recherché : O / N

Récompense : _____ \$