

Λες εχλατσ δυ νοψαυ ¹



Savage Worlds is a trademark of Great White Games, doing business as Pinnacle Entertainment Group. This work is not an official licensed product and has no affiliation with Pinnacle / Great White Games.

Last Exile is copyright © 2003 / Gonzo/ Victor entertainment GDH

Skyland is copyright © Method Films/ Nine Story Ent. / Luxanimation/ France 2/ Canal J/ Millimages.

All pictures are © their respective owners.

Non commercial fan work : Please do not sue.

¹ Les éclats du Noyau

Propos introductifs (parce que ça fait toujours bien !!)

Il s'agit d'une mini campagne inspirée par le manga Last Exile remis à ma sauce... Il n'y a rien de révolutionnaire dans mon travail mais j'espère que ça vous aura fait passer un bon moment ...

Je ne souhaite pas détailler un nouveau monde avec pleins de factions et de détails sur la durée des jours et l'influence des saisons et blah blah... Je veux juste mettre au propre une petite histoire facile à jouer et pas prise de tête. Donc je n'y ai mis que ce qui me semble indispensable à la compréhension de l'histoire (et puis on s'en fout de savoir que la boisson favorite des Ulampala à poils longs est le kirgiztoïte si le scénario ne se passe pas chez les Ulampala. Et encore !!) Si des idées vous inspirent... Go, improvisez ! On (nous autres rôlistes) a souvent tendance à créer des mondes tout beaux tout pleins avant de créer des histoires... Mais si le monde vous inspire (j'ai pas fait grand chose, juste piqué des trucs à droite et à gauche...) allez-y !

Les idées de base étant tout de même sévèrement (et honteusement) pompées sur cet animé (Last Exile...Faut suivre un peu quand même !!), il serait franchement dommage que les joueurs l'aient vu. Par contre, il est, à mon sens, indispensable que le meneur le connaisse (encore que !) Et puis de toute façon il est vachement bien...

Vous trouverez pleins d'illustrations tirées de Last exile ou de Skyland sur la Toile à utiliser comme aides de jeu.

Inspirations

- Last Exile : (indispensable)
 - pour les visuels
 - les vanship,
 - la guilde,
 - le mélange année 50 et ère napoléonienne,
 - la guerre Dithis- Anatorée,
 - le grand courant.
- Skyland :
 - pour les paysages,
 - le monde éclaté,
 - la lutte pour l'eau,
 - la sphère.
- Le cycle des hommes dieux de F-J Farmer et le jdr Thoan :
 - pour les univers de poche et leur Seigneur.
 - Nico et Naigruppkezaar (T'as vu j'ai toujours gardé ça en tête ! ☺)
- The Red Star :
 - pour la guerre entre les peuples,
 - pour la touche soviétique,
 - pour la touche de magie dans cette technologie.
- Star Wars:
 - Est-il vraiment nécessaire de dire pourquoi ?
- Farscape :
 - Pour Moya, Talyn, Pilote
 - Pour les PK, Winona,
 - Pour 4 saisons et un film génial.

Les éclats du Noyau

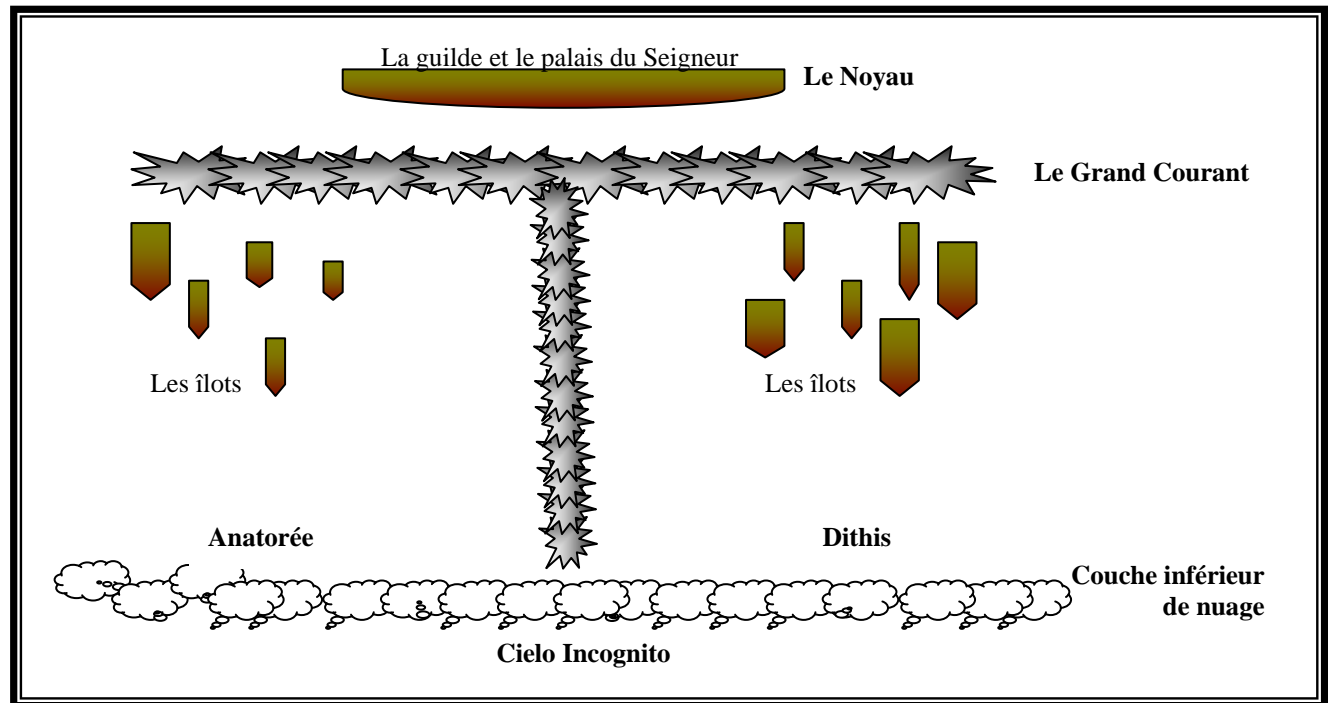
- Vue de profil du monde :

Oui oui, vous avez bien vu. Il n'y a pas de terre en bas.... Les îlots flottent dans le ciel, dominés par le Grand Courant. Les gens ignorent à quoi ressemble le dessus. La guilda vit sur une terre plate (le Noyau) d'une taille gigantesque. Cette terre est évidemment un véritable Eden puisqu'elle porte le palais du Seigneur.

Deux légendes sont particulièrement importantes et répandues dans l'ensemble des îlots.

- La première décrit comme le Seigneur a chassé les hommes du Noyau en éclatant la terre en îlots. Depuis il vit sur le Noyau avec la Guilda. Les hommes pourront y retourner lorsqu'ils auront lavé leurs pêchés.

- La deuxième parle de l'Exile. Les versions divergent quant à ce qu'est l'Exile. Pour certains, il s'agit d'un Léviathan vivant dans le Grand Courant. Pour d'autres une machine infernale, un vaisseau expérimental de la Guilda, voir un cube offrant la vie éternelle à son possesseur. Enfin, certains pensent que seule la possession de l'Exile mettra fin à l'exil des hommes et leur permettra de retourner sur le Noyau...



- Petit précis d'histoire destiné au meneur :

La guilda, créée par le Thoan (Seigneur) du monde, dirige en sous main le monde.

Le Thoan est mort / disparu il y a quelques siècles. Ne sachant pas bien utiliser la technologie thoanne, les membres de la guilda (regroupés en « Familles ») ont réussi à garantir leur équilibre climatique (en particulier en ce qui concerne l'eau) en asséchant les îlots du dessous.

Les Familles ne sont pas parvenues à utiliser la technologie thoanne de façon efficace. Les droïds, les défenses du palais et bien plus encore les machines garantissant l'équilibre climatique du monde échappent à leur entendement. Même si leur avancée technologique et le Grand Courant² garantissent une bonne protection, les membres de la guilde craignent une révolte des gens d'en bas en réaction à l'assèchement de leurs terres.

Pour éviter cela, la Guilde agit sur trois fronts en même temps :

- Ils ont créé un second Grand Courant séparant cette fois l'empire d'Anatorée et les royaumes de Dithis.

- Ils ont également créé la Sphère : une organisation, sans liens apparents avec la Guilde, dont l'objectif est de récolter l'eau des îlots. Officiellement la sphère a été créée par des rebelles de la Guilde, sortes de vilains garçons désobéissants, contre lesquels la Guilde lutte au quotidien pour le bien être de tous...

Cette explication justifie la technologie avancée de la sphère et la création du second Grand Courant par les rebelles. Ces derniers possèdent en effet des bots (robots humanoïdes), des vaisseaux modernes et bien sur les tubes d'assèchement.

- Enfin, ils attisent la haine entre les deux empires de façon à alimenter une guerre qui perdure maintenant depuis plus de 50 ans.

L'attention des belligérants étant captée ailleurs ; ils ont, après les avoir eux aussi séparé par le Grand Courant, asséché plusieurs petits îlots. Depuis quelques décennies les choses s'accroissent. Les Familles ont vu apparaître un nouveau leader dans leur rang : Maestro Delfiné (une thoanne ?). Celle-ci a découvert un moyen pour recréer un microclimat stable pour le Noyau mais cela demande d'assécher totalement les îlots.

La Guilde a transmis aux seigneurs de Dithis une cartographie du Grand Courant séparant les deux royaumes afin qu'ils puissent envahir plus facilement Anatorée. Pendant ce temps la guilde accentue l'envoi des tubes d'assèchement sur Dithis par l'intermédiaire de la Sphère. Dithis n'a pas les moyens de lutter contre la Sphère, elle doit donc se tourner contre Anatorée contre conquérir des terres. L'assèchement accéléré des îlots de Dithis accentue la pression sur la population et donc multiplie les attaques contre Anatorée.

Dans les faits la guilde a également commencé à assécher Anatorée mais de façon plus discrète afin que cette dernière conserve une image de terre promise aux yeux Dithis.

Il y a une vingtaine d'année, un voyageur a passé une Porte³ menant au palais thoan. Il s'est rapidement fait repérer par les Familles qui, pensant à un retour du Seigneur, ont pris peur et ont chassé l'étranger. Ce dernier parvint à s'enfuir sous le Grand Courant en emportant avec lui quelques informations tirées de l'ordinateur central du palais. Il arriva dans l'empire d'Anatorée où, après bien des déboires compte tenu de son apparence inhumaine⁴, il réussit à rencontrer les émissaires de l'empereur. Il leur confia alors une partie de ce qu'il savait en échange de la protection impériale et de la possibilité de rentrer chez lui une fois le Noyau repris des mains de la Guilde.

L'empereur d'Anatorée sait donc que la Guilde manipule en sous mains la Sphère, qu'elle assèche les royaumes de Dithis et alimente le conflit pour préserver ses intérêts. Il entend même parler de Maestro Delfiné, le nouveau leader des Familles.

L'empereur décida donc de s'unir à Dithis afin de s'opposer à leur véritable ennemi. Pour cela il confia un tube de mission aux meilleurs coursiers d'Anatorée (dont le père de Klaus Valka et Alex). Ce tube comporte un message crypté expliquant le rôle de la Guilde auprès de la Sphère dans l'assèchement des deux

² Sorte de tempête perpétuelle séparant le Noyau des îlots du dessous

³ Une Porte est un portail thoan permettant de passer « d'un univers de poche » à l'autre. En gros, il vient d'une autre dimension...

⁴ Il ressemble à une sorte d'homme chien.

royaumes, les plans des tubes d'assèchement, et deux photos : une du Noyau (paysage paradisiaque) où figurent les vaisseaux ravitailleurs de la Sphère et une autre prouvant la présence de tubes dans l'empire anatoréen.

Deux vanship quittèrent la capitale avec pour objectif de traverser le Grand Courant et de livrer ce tube aux seigneurs de Dithis. Les vanship sont en effet les seuls vaisseaux n'étant pas équipé de moteur Claudia⁵ construit par la Guilde et donc susceptibles d'être retiré à tout moment par cette dernière.

Malheureusement, les coursiers ne parvinrent pas à traverser le grand Courant. La Guilde envoya l'Hécatonchire (le croiseur de combat de la guilde) intercepter les deux vanship. Seul Alex parvint à s'enfuir...

Le tube finit échouer son un îlot loin de tout, perdu jusqu'à ce qu'une panne force, près de dix ans plus tard, un vanship de course à se poser sur cette îlot.

A son bord, Klaus Valka... L'histoire débute...

⁵ Cf. document sur les règles pour plus d'explications sur les vaisseaux.

Les scénarii de la campagne

La campagne comporte quatre scénarii. D'autres scénarii peuvent être évidemment ajoutés si on le souhaite. Mais ces quatre là forment le socle minimal. Pour des idées supplémentaires voir le document 3 : Accroches.

- Scénario Un : Une mission dix étoiles.

L'histoire débute alors que le vanship de deux des joueurs est en rade sur un îlot. Les deux autres joueurs croisent cet îlot et porte secours à leur amis. Il découvre sur cet îlot un tube de mission dix étoiles⁶ qui commence à rouiller.

Ce tube ne comporte évidemment pas d'adresse, comme toujours seul le coursier savait à qui il devait le remettre. Les Pjs n'auront d'autres choix que de l'ouvrir.

Le tube comporte un message crypté portant le sceau impérial, des plans étranges où figurent des sortes de tubes et deux photos : l'une d'un paysage paradisiaque où l'eau est abondante et une autre montrant les tubes dessinés sur les plans plantés en pleins milieu d'un désert.

Les pjs décideront certainement de remettre ce courrier au palais impérial.

Quoi qu'il arrive, ils vont quitter l'îlot et seront peu de temps après pris au milieu d'une bataille entre Dithis et un bâtiment anatoréen : le « Novgorod » du capitaine Madsein.

Comme toujours lors d'un combat, un vaisseau de la guilde sera là. Ils servent de juge - arbitre. La guilde est la seule à savoir construire les moteurs Claudia qui permettent aux croiseurs et autres gros navires de voler⁷ cela, et le fait qu'elle vive au-dessus du Grand Courant (et donc semble pouvoir le traverser sans souci) lui donne une position particulière.

L'arrivée du Silverna (le navire pirate du capitaine Alex) sauvera les joueurs et permettra au navire militaire d'Anatorée de quitter les lieux malgré de sérieuses avaries. Durant le combat, le tube récupéré par les pjs s'illuminera⁸. Il est étrange que le navire pirate soit venu porter secours à un bâtiment impérial...

- Scénario Deux : Les secrets de la Brume.

Après quelques jours passé sur le Silverna a découvrir l'équipage. Klaus Valka découvre que l'autre homme sur la photo avec son père est Alex. Le capitaine explique que cette mission visait à traverser le Grand Courant pour porter un pli aux seigneurs de Dithis. Son père a disparu. Il est certain qu'il a été abattu par un rayon de lumière venant du ciel et non pas englouti par le courant. Il est sur d'avoir vu un vaisseau ressemblant un peu aux vaisseaux de la guilde et une sorte d'immense animal (comme une baleine géante).

Le Silverna est alors attaqué par des étoiles (afin de récupérer le tube de mission).

⁶ Les missions des coursiers sont notées selon leur importance et le niveau de danger qu'elles impliquent. Une mission dix étoiles représente la notation maximale.

⁷ Les vanship utilisent une autre technologie bien plus rudimentaire.

⁸ Les plans contenus dans le tube viennent de la guilde. Ils ont été volés par le « monstre de la brume ». Ils représentent les plans de construction des tubes d'assèchement. Ces plans portent un mouchard à moyenne portée qui s'est activé durant la bataille.

Ils découvrent que les étoiles sont des vaisseaux piloté par des membres de la guilde portant les mêmes signes que Mahaad et que ces vaisseaux n'ont pas de source d'énergie. Un pilote d'étoile survit à l'extraction de son vaisseau : Dio. Ce dernier deviendra un ami des personnages et en particulier de Mahaad à qui il enseignera l'utilisation des dons seijins.

Dio est plutôt content d'être libéré du joug de Maestro Delfiné. Visiblement les Familles sont passées sous les ordres du tyrannique maestro.

Le capitaine Alex ordonne de rejoindre Port Brumeux où des réparations pourront être faites. Il souhaite également avoir des informations sur les guildiens étranges et l'Exile. Alex a survécu à son voyage dans le Grand Courant. Il est persuadé que l'animal est en fait l'Exile et il a enregistré « son chant ».

A Port Brumeux plusieurs scènes vont avoir lieu (à vous de voir comment selon les activités de vos joueurs : course de chiens, participation aux réparations du vaisseau, jeux de séduction etc...) :

1. Les personnages vont entendre parler :
 - de l'effritement de Dithis.
 - de rumeur sur des îlots asséchés à « douze heures » (au Nord) de l'empire.
2. Ils vont également rencontrer le « monstre de la brume » qui aura entendu parler du tube de mission des personnages. Comme nous l'avons dit, celui-ci en sait long (à vous de voir jusqu'à quel point. Voulez-vous en faire un thoan ? Un simple voyageur ?) Il sait en tout cas que ce monde, tout comme le sien, possède un palais et, au moins, un centre de replis si le palais est pris par un autre thoan. Sur ce monde, après des années de recherches, il en est arrivé à la conclusion que ce centre est l'Exile...
3. L'Exile se situe donc quelque part dans le Grand Courant mais s'agit-il d'une base, d'un sanctuaire divin, d'un animal ?

- Scénario Trois : Sur la route de l'Exile.

Rendez-vous avec un émissaire de l'empereur qui demande à Alex (celui-ci travail en fait pour l'empereur) d'aller voir les seigneurs de Dithis et leur transmettre le tube afin de négocier une alliance. Il faut donc franchir le Grand Courant. Une fois le Grand Courant traversé, les pjs découvrent les tubes de sécheresse et l'état de délabrement de Dithis.

Dio est parvenu à rester en contact avec les seijins de la Guilde. Ils fomentent une rébellion (une vraie cette fois) contre Maestro Delfiné. Un conflit éclate entre les quelques dizaines de seijins (franchement puissants) et les centaines de soldats de la Guilde. (Pourquoi ne pas faire jouer cet épisode en one shot à vos joueurs ? Une séance spéciale jedi euh seijins super balèzes contre pleins de méchants...) Cela et les modifications du vaisseau le rendant autonome expliquent la non-intervention de l'Hécatonchire contre le Silverna. Néanmoins, la Sphère est très présente de ce côté du Grand Courant. Des affrontements sont possibles. Peut-être même tenteront-ils d'empêcher l'arrivée du courrier.

A vous de voir l'importance que vous voulez donner aux négociations et au côté diplomatie. Certains seigneurs pourraient voir un piège dans cette proposition ou plus simplement haïr Anatorée au point de préférer la mort à une alliance...

Arrivée à un accord (enfin j'espère !), la deuxième étape consiste à adapter les croiseurs de guerre pour qu'ils se passent des moteurs Claudia fournis par la Guilde. La méthode employée pour le Silverna est trop longue et la Guilde aurait alors le temps d'enlever les moteurs à distance.

L'arrivée des survivants seijins (env. une douzaine) règle une partie du problème. Leur présence permet de couper plusieurs fonctions des moteurs Claudia rendant la prise de contrôle à distance impossible. Les seijins acceptent de servir de batteries pour les croiseurs malgré le risque qu'ils encourent en alimentant de si gros navires.

Alors que la « reprise » de contrôle des navires par l'alliance commence, la Sphère arrive en force. Pendant ce temps, la Guilde prend, peu à peu, le contrôle des moteurs Claudia des navires non équipé de Seijin et les coule.

Les équipes doivent déconnecter certaines parties des moteurs pendant l'assaut et avant la prise de contrôle par la Guilde. Puis le seijin de bord doit se connecter au moteur. Le reste de l'équipage doit tenir suffisamment longtemps pour pouvoir enfin s'enfuir dans le Grand Courant.

La recherche de l'Exile peut alors commencer si l'on souhaite pouvoir s'opposer à la Guilde...

- Scénario Quatre : Le retour de l'enfant prodigue

- Dans un premier temps il s'agit de trouver L'Exile. Pour cela il doivent arpenter le Grand Courant en écoutant les échos des différentes épaves etc... Alex ayant le chant de l'Exile, ils savent quel son ils recherchent. Faites durer cela autant que vous le voulez si vous souhaitez faire vivre des aventures au sein du vaisseau. Lorsque vous n'avez plus rien à faire ou si joueurs s'ennui faite leur trouver l'Exile.

- Une fois trouver, il faut maintenant l'explorer : à vous de voir le plaisir que votre table à avec les donjons (bein oui ça revient à ça en définitive ! !) Insistez sur l'aspect étrange du vaisseau. Il s'agit d'une « technologie » techno-organique, les portes coulisses dès qu'ils s'approchent etc... les joueurs sont habitués à du Jules Vernes, du Eiffel, pas du Farscape ou du Star Wars...

Ceci dit il serait bon qu'il découvre :

Dans le hangar du vaisseau, six vaisseaux étranges : les wyvern (c'est marqué dessus)

Dans un labo : une femme dans une cuve de stase. Le thoan du monde qui se régénère ? Un autre thoan ? Son épouse ? ? ? S'ils la reveille, elle les conduira à Yoma. Vous de voire la place que vous voulez lui donner. Elle peut tout aussi bien réorienter des joueurs un peu perdu, que devenir une concurrente pour la possession du palais (soit elle est seule, mais elle connaît l'Exile et maîtrise la technologie thoanne, une technologie capable de créer des mondes...).

- « L'ordinateur de bord » s'appelle Yoma, en fait il s'agit du vaisseau lui-même) est pratiquement à court d'énergie. Il expliquera que sans énergie il mourra, sauf si quelqu'un accepte de devenir son pilote. Il expliquera alors la connexion (cf. règles) il est capable de se connecter au palais et de prendre la main sur de nombreux dispositifs (dont les robots de combats, les défenses du palais etc... Mais pour cela il doit être à une faible distance du palais... Il acceptera de se brancher et de rééquilibrer l'écosystème mondial si en échange, lui et son pilote sont libres de quitter la planète (d'autres peuvent les accompagner s'ils le souhaitent).

- Un combat de masse s'en suivra entre la Guilde, la Sphère et les forces coalisées pour accéder au palais. Faites quelques escarmouches avant pour que les joueurs pilotes des wyvern puissent faire joujou. Personnellement je verrais quelques croiseurs standards (Dithis et Krausas), les Ulbanus et leurs vanship, l'Exile et ses wyverns contre l'Hécatonshire, quelques vaisseaux mère et les étoiles.