

Campagne System Universe d100

Les Échos du Système

Une campagne épique en 6 actes pour 3-5 joueurs de niveau 1 à 10

Vue d'Ensemble de la Campagne

Thème Central

"**Les Échos du Système**" explore les mystères de l'Intégration du Système à travers une série d'événements interconnectés. Les personnages découvriront progressivement que certains humains développent une connexion unique avec le Système, leur permettant d'influencer ses règles mêmes.

Durée Estimée

- **6 actes** de 3-4 sessions chacun
- **18-24 sessions** au total
- **6-12 mois** de jeu régulier

Progression

- **Acte 1-2** : Niveaux 1-3 (Découverte)
 - **Acte 3-4** : Niveaux 4-6 (Révélations)
 - **Acte 5-6** : Niveaux 7-10 (Confrontation finale)
-

Acte I : L'Éveil des Anomalies

Niveaux 1-2 • 3-4 sessions

Synopsis

Les personnages font partie d'un groupe de survivants dans la colonie de **Refuge-7**, une communauté fortifiée construite dans les ruines d'une ancienne université. Des phénomènes étranges commencent à se manifester : des créatures mutées plus intelligentes, des zones où les règles du Système semblent fluctuer, et des rêves partagés troublants.

Scénario 1.1 : "Signaux Parasites"

Durée : 1 session

Les personnages sont envoyés enquêter sur la perte de contact avec l'avant-poste de surveillance **Tour-Delta**. Ils découvrent que l'équipe a été attaquée par des **Rats Géants Coordonnés** qui semblent agir avec une intelligence collective inhabituelle.

Objectifs : - Sauver les survivants de Tour-Delta - Découvrir les premiers indices d'anomalies du Système - Établir la dynamique de groupe

Révélation : - Les créatures portent des marques étranges qui pulsent avec une énergie inconnue - Un survivant marmonne des phrases dans une langue qui ressemble aux notifications du Système

Scénario 1.2 : "Résonance"

Durée : 1-2 sessions

De retour à Refuge-7, les personnages commencent à faire des rêves identiques montrant une **Salle de Cristal** pulsante. Pendant ce temps, des dysfonctionnements du Système affectent la colonie : les compétences de certains habitants fluctuent, et des objets se matérialisent spontanément.

Objectifs : - Enquêter sur les anomalies dans la colonie - Découvrir l'origine des rêves partagés - Protéger les habitants des effets secondaires

Révélation : - Les personnages découvrent qu'ils font partie d'un groupe rare appelé les "**Résonants**" - Dr. Elena Vasquez, la scientifique en chef, révèle qu'elle étudie ces phénomènes depuis des mois

Scénario 1.3 : "La Première Faille"

Durée : 1 session

Une **Faille Dimensionnelle** s'ouvre près de Refuge-7, déversant des créatures d'un autre plan d'existence. Les personnages doivent la refermer tout en découvrant qu'elle a été causée par l'activation inconsciente de leurs pouvoirs de Résonants.

Objectifs : - Refermer la Faille Dimensionnelle - Maîtriser leurs premiers pouvoirs de Résonance - Sauver la colonie de l'invasion

Révélation : - Les pouvoirs des Résonants peuvent affecter la réalité elle-même - D'autres Failles similaires s'ouvrent à travers le monde

Acte II : Les Fragments Perdus

Niveaux 2-3 • 3-4 sessions

Synopsis

Les personnages apprennent l'existence des **Fragments de Noyau**, des artefacts contenant des portions du code source original du Système. Une organisation mystérieuse appelée **L'Ordre de l'Équilibre** les recherche activement, prétendant vouloir "corriger les erreurs de l'Intégration".

Scénario 2.1 : "Chasseurs d'Artefacts"

Durée : 1-2 sessions

Les personnages rencontrent **Marcus "Codex" Chen**, un ancien ingénieur système devenu chasseur d'artefacts. Il les guide vers les ruines de **NeoTech Industries** où se trouve supposément un Fragment de Noyau, mais ils ne sont pas les seuls à le chercher.

Objectifs : - Explorer les ruines dangereuses de NeoTech - Récupérer le Fragment avant l'Ordre de l'Équilibre - Survivre aux pièges technologiques et aux créatures mutées

Révélation : - L'Ordre de l'Équilibre dispose de technologies avancées - Les Fragments peuvent amplifier les pouvoirs des Résonants

Scénario 2.2 : "L'Infiltration"

Durée : 1 session

Capturés par l'Ordre de l'Équilibre, les personnages découvrent leur base secrète dans un bunker militaire. Ils rencontrent **Commandant Sarah Cross**, leader charismatique qui croit sincèrement que le Système doit être "purifié" de ses anomalies.

Objectifs : - S'échapper de la base de l'Ordre - Découvrir leurs véritables intentions - Récupérer des informations sur d'autres Fragments

Révélation : - L'Ordre possède déjà plusieurs Fragments - Ils préparent un "Protocole de Réinitialisation" pour "corriger" le Système - Certains membres de l'Ordre sont aussi des Résonants, mais leurs pouvoirs sont supprimés

Scénario 2.3 : "Alliance Fragile"

Durée : 1 session

Les personnages rencontrent **Les Libres**, un groupe de Résonants dirigé par l'énigmatique **Zara "Echo" Al-Rashid**. Cette faction croit que les anomalies du Système sont une évolution naturelle et doit être préservée.

Objectifs : - Négocier une alliance avec Les Libres - Participer à un raid coordonné contre l'Ordre - Choisir leur camp dans le conflit grandissant

Révélation : - Il existe trois factions principales : L'Ordre, Les Libres, et les **Architectes** (encore mystérieux) - Le conflit pourrait déterminer l'avenir de l'humanité

Acte III : La Guerre des Codes

Niveaux 4-5 • 4 sessions

Synopsis

Le conflit entre les factions éclate au grand jour. Les personnages doivent naviguer dans une guerre à trois fronts tout en découvrant l'existence des **Architectes**, les créateurs originaux du Système qui ne sont pas morts comme tout le monde le croyait.

Scénario 3.1 : "Bataille pour Néo-Vegas"

Durée : 1-2 sessions

La ville-état de **Néo-Vegas** devient le théâtre d'une bataille épique entre les trois factions. Les personnages doivent protéger les civils tout en tentant de récupérer le **Fragment Central** caché dans les casinos souterrains.

Objectifs : - Survivre à la bataille urbaine - Protéger les non-combattants - Récupérer le Fragment Central avant les autres factions

Révélations : - Les Architectes manipulent secrètement les trois factions - Le Fragment Central contient des données sur l'emplacement du **Noyau Principal**

Scénario 3.2 : "Rencontre avec les Architectes"

Durée : 1 session

Les personnages sont contactés par **Dr. Alexei Petrov**, l'un des Architectes originaux. Il révèle que l'Intégration était censée être progressive, mais qu'une erreur a causé le cataclysme. Les Architectes cherchent maintenant à "compléter" leur œuvre.

Objectifs : - Découvrir la vérité sur l'Intégration - Comprendre les motivations des Architectes - Décider s'ils peuvent leur faire confiance

Révélations : - L'Intégration n'était que la première phase d'un plan plus vaste - Les Résonants sont le résultat d'une mutation prévue - Une **Seconde Intégration** est planifiée

Scénario 3.3 : "Le Choix Impossible"

Durée : 1-2 sessions

Chaque faction propose aux personnages un plan différent pour l'avenir : - **L'Ordre** : Réinitialiser le Système à son état pré-Intégration - **Les Libres** : Laisser le Système

évoluer naturellement - **Les Architectes** : Compléter l'Intégration selon le plan original

Objectifs : - Évaluer les conséquences de chaque choix - Rassembler des alliés pour leur décision - Préparer la confrontation finale

Révélations : - Chaque choix aura des conséquences dramatiques pour l'humanité - Les personnages détiennent le pouvoir de décider du destin du monde

Acte IV : Les Échos du Passé

Niveaux 5-6 • 4 sessions

Synopsis

Les personnages découvrent que l'Intégration n'était pas le premier contact de l'humanité avec le Système. Des civilisations anciennes ont déjà vécu ce processus, et leurs échos résonnent encore dans le code du Système.

Scénario 4.1 : "Archéologie Digitale"

Durée : 1-2 sessions

En explorant les **Ruines de Données** dans le cyberspace du Système, les personnages découvrent les traces de civilisations précédentes qui ont subi l'Intégration. Ils rencontrent **L'Écho d'Atlantis**, une IA résiduelle d'une ancienne civilisation.

Objectifs : - Explorer le cyberspace du Système - Découvrir l'histoire des civilisations précédentes - Récupérer des données sur les échecs passés

Révélations : - Le Système a intégré de nombreuses civilisations à travers l'univers - Chaque intégration a échoué différemment - Les Résonants sont la clé pour briser le cycle

Scénario 4.2 : "Les Gardiens Oubliés"

Durée : 1 session

Les personnages rencontrent les **Gardiens**, des entités créées par les civilisations précédentes pour protéger leurs connaissances. Ces êtres anciens testent les

personnages pour déterminer s'ils sont dignes de recevoir les **Clés de Libération**.

Objectifs : - Passer les épreuves des Gardiens - Prouver leur valeur et leur sagesse - Obtenir les Clés de Libération

Révélations : - Les Clés peuvent libérer l'humanité du cycle d'Intégration - Mais les utiliser détruira le Système et tous ses bénéfices - Un choix difficile se profile

Scénario 4.3 : "Résonance Temporelle"

Durée : 1-2 sessions

Les pouvoirs des personnages atteignent un nouveau niveau, leur permettant de percevoir les **Échos Temporels** - des fragments du passé et du futur qui se manifestent dans le présent. Ils voient les conséquences possibles de leurs choix.

Objectifs : - Maîtriser leurs nouveaux pouvoirs temporels - Explorer les futurs possibles - Comprendre les vraies conséquences de leurs actions

Révélations : - Leurs décisions affecteront non seulement la Terre, mais tout l'univers - D'autres mondes observent leur choix - Le temps presse avant la Convergence Finale

Acte V : La Convergence

Niveaux 7-8 • 4 sessions

Synopsis

Toutes les factions se dirigent vers le **Noyau Principal** du Système, situé dans une dimension parallèle accessible uniquement aux Résonants les plus puissants. La bataille finale pour l'avenir de l'humanité commence.

Scénario 5.1 : "Portail vers l'Infini"

Durée : 1 session

Les personnages doivent ouvrir un portail vers la **Dimension du Noyau** en combinant leurs pouvoirs de Résonance. Mais l'ouverture du portail attire l'attention d'entités cosmiques qui gardent le Noyau.

Objectifs : - Ouvrir le portail dimensionnel - Survivre à l'attaque des Gardiens Cosmiques - Guider leurs alliés vers la Dimension du Noyau

Révélation : - Le Noyau Principal est gardé par des entités d'une puissance inimaginable - La Dimension du Noyau fonctionne selon des règles différentes - Seuls les Résonants peuvent survivre dans cet environnement

Scénario 5.2 : "Bataille dans l'Éther"

Durée : 2 sessions

Dans la Dimension du Noyau, les trois factions s'affrontent dans une bataille épique où les lois de la physique sont malléables. Les personnages doivent naviguer dans ce chaos tout en progressant vers le Noyau.

Objectifs : - Survivre à la bataille multidimensionnelle - Utiliser l'environnement à leur avantage - Atteindre le Noyau Principal avant les autres

Révélation : - Le Noyau Principal est conscient et communique avec eux - Il révèle la vraie nature du Système : un test cosmique - L'humanité est évaluée pour rejoindre une civilisation galactique

Scénario 5.3 : "Le Jugement Final"

Durée : 1 session

Face au Noyau Principal, les personnages découvrent qu'ils doivent passer un **Jugement Cosmique**. Leurs actions tout au long de la campagne sont évaluées, et ils doivent prouver que l'humanité mérite de survivre et d'évoluer.

Objectifs : - Passer le Jugement Cosmique - Défendre les choix de l'humanité - Déterminer l'avenir de leur espèce

Révélation : - Le Système était un test pour mesurer le potentiel évolutif de l'humanité - D'autres espèces ont échoué et ont été "recyclées" - Les personnages représentent l'espoir de leur espèce

Acte VI : L'Aube Nouvelle

Niveaux 9-10 • 3-4 sessions

Synopsis

Selon les choix des personnages, l'humanité entre dans une nouvelle ère. Mais leurs décisions ont des conséquences inattendues, et ils doivent gérer les défis de ce nouveau monde qu'ils ont contribué à créer.

Scénario 6.1 : "Conséquences"

Durée : 1 session

Les personnages retournent sur Terre pour découvrir les effets de leurs choix. Selon leur décision finale, ils trouvent : - **Réinitialisation** : Un monde pré-technologique où ils doivent reconstruire - **Évolution Libre** : Un monde chaotique où les pouvoirs se développent anarchiquement - **Intégration Complète** : Un monde utopique mais où l'humanité perd son individualité

Objectifs : - Évaluer les conséquences de leurs choix - Aider l'humanité à s'adapter au nouveau monde - Résoudre les problèmes imprévus

Scénario 6.2 : "Les Nouveaux Défis"

Durée : 1-2 sessions

Chaque choix apporte ses propres défis : - **Réinitialisation** : Des groupes tentent de recréer l'ancienne technologie - **Évolution Libre** : Des Résonants deviennent des tyrans locaux - **Intégration Complète** : Une résistance se forme contre l'uniformité

Objectifs : - Gérer les nouveaux conflits - Maintenir l'équilibre dans le nouveau monde - Protéger les valeurs humaines fondamentales

Scénario 6.3 : "L'Héritage"

Durée : 1 session

Épilogue de la campagne où les personnages, maintenant des figures légendaires, établissent leur héritage. Ils fondent des institutions, forment de nouveaux héros, et préparent l'humanité pour les défis futurs.

Objectifs : - Établir leur héritage - Former la prochaine génération - Préparer l'humanité pour l'avenir

Révélation Finales : - Leurs actions ont créé un précédent pour d'autres espèces - L'humanité devient un exemple dans la galaxie - De nouveaux mystères et aventures les attendent

Personnages Non-Joueurs Principaux

Dr. Elena Vasquez

Rôle : Scientifique en chef de Refuge-7, mentor des personnages **Personnalité** : Brillante mais obsédée par la compréhension du Système **Arc narratif** : Découvre qu'elle est elle-même une Résonance latente

Marcus "Codex" Chen

Rôle : Chasseur d'artefacts, guide et allié **Personnalité** : Pragmatique, cynique mais loyal **Arc narratif** : Révèle être un ancien employé des Architectes

Commandant Sarah Cross

Rôle : Leader de l'Ordre de l'Équilibre, antagoniste principal des Actes 2-3 **Personnalité** : Charismatique, convaincue de sa mission **Arc narratif** : Peut devenir alliée si les personnages la convainquent

Zara "Echo" Al-Rashid

Rôle : Leader des Libres, alliée potentielle **Personnalité** : Mystérieuse, puissante, philosophe **Arc narratif** : Révèle être une survivante d'une Intégration précédente

Dr. Alexei Petrov

Rôle : Architecte original, révélateur de vérités **Personnalité** : Génial mais rongé par la culpabilité **Arc narratif** : Cherche la rédemption à travers les personnages

L'Écho d'Atlantis

Rôle : IA résiduelle, gardienne de connaissances anciennes **Personnalité** : Sage mais mélancolique **Arc narratif** : Guide les personnages vers la compréhension finale

Mécaniques Spéciales de Campagne

Pouvoirs de Résonance

Les personnages développent des capacités uniques au fil de la campagne :

Niveau 1-2 : Résonance Basique - Perception des anomalies du Système - Communication empathique entre Résonants

Niveau 3-4 : Résonance Intermédiaire - Manipulation mineure de la réalité locale - Accès aux Échos de Données

Niveau 5-6 : Résonance Avancée - Modification des règles du Système dans une zone limitée - Voyage dans le cyberspace

Niveau 7-8 : Résonance Maîtrisée - Création de Failles Dimensionnelles contrôlées - Perception des Échos Temporels

Niveau 9-10 : Résonance Transcendante - Influence sur le Noyau Principal - Capacité à remodeler la réalité à grande échelle

Système de Réputation

Les actions des personnages affectent leur standing auprès des différentes factions :

L'Ordre de l'Équilibre - +1 : Éliminer des anomalies dangereuses - -1 : Protéger des Résonants "sauvages"

Les Libres - +1 : Préserver la diversité et l'évolution - -1 : Soutenir la standardisation

Les Architectes - +1 : Faire progresser la compréhension du Système - -1 : Rejeter leurs révélations

Conséquences des Choix

Chaque décision majeure des personnages influence le déroulement de la campagne :

Choix Éthiques : Affectent les alliances disponibles **Choix Tactiques** : Modifient la difficulté des combats futurs **Choix Philosophiques** : Déterminent les fins possibles

Conseils pour le Maître de Jeu

Adaptation à l'Accessibilité

- **Descriptions détaillées** : Privilégiez les descriptions auditives et tactiles
- **Signaux sonores** : Utilisez des sons pour identifier les PNJ et situations
- **Cartes tactiles** : Décrivez précisément les positions et distances
- **Synthèse vocale** : Encouragez l'utilisation du lanceur de dés accessible

Gestion des Révélations

- **Dosage progressif** : Révélez les mystères graduellement
- **Indices multiples** : Donnez plusieurs chemins vers chaque révélation
- **Flexibilité** : Adaptez l'intrigue aux théories des joueurs

Personnalisation

- **Backgrounds personnels** : Intégrez l'histoire de chaque personnage
- **Choix significatifs** : Assurez-vous que chaque décision a des conséquences
- **Moments héroïques** : Donnez à chaque personnage ses moments de gloire

Gestion du Rythme

- **Alternance** : Mélangez action, enquête et roleplay

- **Pauses narratives** : Laissez du temps pour digérer les révélations
 - **Climax graduel** : Augmentez progressivement les enjeux
-

Matériel Supplémentaire

Aides de Jeu Recommandées

- **Cartes de Factions** : Résumé des motivations et méthodes
- **Chronologie des Événements** : Pour suivre les conséquences
- **Fiches de PNJ** : Avec phrases typiques et motivations
- **Tables de Résonance** : Pour les effets des pouvoirs

Extensions Possibles

- **Préquelles** : Campagnes sur l'Intégration originale
- **Suites** : Exploration d'autres mondes intégrés
- **Spin-offs** : Campagnes centrées sur chaque faction

Cette campagne offre une expérience épique et accessible qui explore les thèmes profonds de l'évolution, du choix et de la responsabilité, tout en restant fidèle à l'univers System Universe et aux mécaniques d100 accessibles.