

Le cirque galactique

" Dans toute l'étendue de la Galaxie, nombreuses sont les formes que peut revêtir la plus suprême incarnation de l'Art du Spectacle. Nul besoin d'évoquer ici ces grotesques déclinaisons qui portent les noms de comédie, musique ou théâtre. Considérons avant tout cela comme un Tout englobant maintes et maintes expressions dont la somme des parties produit un effet bien supérieur à ce que l'on pouvait escompter au départ.

Car il s'agit de la manifestation la plus aboutie du moyen de ravir les sens de tout un chacun, porté à sa quintessence à un point où la moindre erreur est fatale car soumise aux fluctuations des désirs du premier venu. Parti de la rue, cet art s'est élevé aux plus hautes sphères par ses capacités à s'adapter à toutes les situations en suscitant l'étonnement de tous les publics qui ont pu y être confrontés.

En un mot comme en cent, vous venez de pénétrer dans l'Arène des Plaisirs pour oublier vos soucis journaliers mais jamais vous ne pourrez ôter de votre mémoire les sensations que vous allez vivre dans les prochaines heures. "

Discours prononcé avant chaque représentation par le Maître des Lieux.

L'ARÈNE DES PLAISIRS

Tant sont nombreuses les merveilles de la Galaxie qu'un Institut complet d'ethnobiologistes Mon Calamari n'en pourrait faire le tour en l'espace de mille générations. Car pour chaque nouvelle espèce inventoriée, on en découvre dix autres dans le même temps (sans compter celles qui se font exterminer ou qui disparaissent toutes seules). Cette situation vaut aussi bien pour l'ensemble des disciplines relevant de l'art du spectacle.

Malheureusement, l'indifférence de la majeure partie de la population vis-à-vis de ce problème fait qu'il ne suffit plus de jouer sur la fibre exotique pour étonner le pékin moyen. Il est devenu nécessaire d'ajouter la surenchère à l'inédit pour parvenir à créer l'événement chaque soir de représentation.

Ainsi ont été assemblées les Arènes des Plaisirs qui parcourent les Mondes Connus en proposant un éventail de spectacles dont l'accumulation et le renouvellement constant d'innovations sont à même de faire vibrer la corde sensible du plus blasé des Praticiens de Corruscant.

Dans de larges amphithéâtres, les gradins sont disposés autour de trois à cinq scènes où se déroulent les numéros en simultané, au son d'une musique quadriphonique. Le public a de cette façon le choix pour diriger son attention là où l'attire son intérêt. Il trouvera également des hôtesses en permanence à sa disposition qui proposent à qui le veut tout un assortiment de boissons, de sucreries et autres petits à-côtés qui agrémentent le plaisir du spectacle vécu en direct.

La diversité des goûts et des plaisirs entre les races dotées d'intelligence imposent cette solution, à condition pour son exploitant d'en avoir les moyens. En effet si la gestion de la face visible des attractions pourrait donner des cauchemars à un honnête Ithorien, la machinerie en coulisses tient d'une véritable foire d'empoigne qu'il faut savoir mener d'une main de gâtier.

Il faut littéralement savoir jongler entre les différentes ménageries, veiller à l'efficacité des mécanismes qui régissent le fonctionnement de tous les systèmes et bien entendu tenir en un ensemble cohérent la foule des artistes qui se produisent tous les soirs.

LE MAÎTRE DES LIEUX

Méol II Sul est le dirigeant de cette grande ménagerie qu'évoque parfois notre troupe. Formé à l'école de la rue sur Tatooin (la meilleure des formations qui soit dans notre milieu), il a écumé plusieurs dizaines de mondes avant de trouver la formule qui allait devenir son plus grand succès. Déjà sa réputation le précédait quand Il décida de rassembler sous son égide la première troupe de spectacle transpaciale, ce qui lui amena une solide équipe de professionnels parmi les meilleurs.

Affrétant un vaisseau cargo qui seul pouvait contenir l'immense ambition de son projet, Méol II Sul s'ingénia à appliquer les grandes lignes de sa théorie à la pratique. A savoir : le Tout d'un spectacle est supérieur à la somme des numéros qui en font partie. Le fin du fin étant non pas d'exploiter les légendes qui circulent entre les planètes mais bien de forger sa propre légende pour qu'il n'est rien qui ne soit comparable au Mirifique Trillion d'Artifices.

Caractéristiques de Méol II Sul
<b>DEXTERITE<span> </span>: 2D</b>
<b>SAVOIR<span> </span>: 3D</b> <div>Bureaucratie<span> </span>: 6D Illégalités<span> </span>: 6D Langages<span> </span>: 5D Systèmes planétaires<span> </span>: 4D+2</div>
<b>MECANIQUE<span> </span>: 2D+1</b>
<b>PERCEPTION<span> </span>: 4D</b> <div>Commandement<span> </span>: 5D+2 Jeu<span> </span>: 6D Marchandage<span> </span>: 7D Recherche<span> </span>: 6D</div>
<b>VIGUEUR<span> </span>: 3D</b>
<b>TECHNIQUE<span> </span>: 3D</b>

LE MIRIFIQUE TRILLION D'ARTIFICES

Comment décrire un tourbillon tel qu'il s'en produit chaque soir où se produit le Mirifique Trillion d'Artifices ? Prenons quelques exemples dans la masse :

Les Mille et Unes Merveilles de l'Univers

Tin Panaley, le Grand Chasseur venu de Baast, présente ses captures les plus fameuses. Ces créatures ont été pourchassées dans des milieux extrêmes et sont à présent dressées à obéir à la tentacule et au pétoncle.

Caractéristiques de Tin Panaley
<b>DEXTERITE<span> </span>: 3D</b>
<b>SAVOIR<span> </span>: 4D</b> <div>Cultures<span> </span>: 5D+1 Langages<span> </span>: 5D</div>
<b>MECANIQUE<span> </span>: 2D+2</b>
<b>PERCEPTION<span> </span>: 3D+2</b> <div>Dissimulation-Discretion<span> </span>: 5D+1 Recherche<span> </span>: 4D+2</div>
<b>VIGUEUR<span> </span>: 3D</b>
<b>TECHNIQUE<span> </span>: 2D+1</b>
<b>SENS<span> </span>: 2D (utilisé principalement pour les sens exacerbés)</b>

Les Jumeaux Parfaits

Batan et Ulic, deux Twi'lek de Ryloth, sont capables de mimer les mêmes gestes et d'éprouver des sensations exactement semblables tout en étant séparés l'un de l'autre dans des caissons d'isolation.

Caractéristiques de Batan et Ulic
<b>DEXTERITE<span> </span>: 2D</b>
<b>SAVOIR<span> </span>: 3D</b> <div>Bureaucratie<span> </span>: 6D Illégalités<span> </span>: 6D Langages<span> </span>: 5D Systèmes planétaires<span> </span>: 4D+2</div>
<b>MECANIQUE<span> </span>: 2D+1</b>
<b>PERCEPTION<span> </span>: 4D</b> <div>Commandement<span> </span>: 5D+2 Jeu<span> </span>: 6D Marchandage<span> </span>: 7D Recherche<span> </span>: 6D</div>
<b>VIGUEUR<span> </span>: 3D</b>
<b>TECHNIQUE<span> </span>: 3D</b>

L'Ultime Farce

Mortimer le Chanceux résiste aux pires traitements (électrochocs, jets de plasma, températures extrêmes) sans même ressentir la douleur.

Caractéristiques de Mortimer le Chanceux
<b>DEXTERITE<span> </span>: 3D+2</b> <div>Esquive<span> </span>: 6D</div>
<b>SAVOIR<span> </span>: 2D</b> <div>Illégalités<span> </span>: 4D</div>
<b>MECANIQUE<span> </span>: 2D+1</b>
<b>PERCEPTION<span> </span>: 3D+2</b> <div>Dissimulation-Discretion<span> </span>: 5D Escroquerie<span> </span>: 6D</div>
<b>VIGUEUR<span> </span>: 4D</b> <div>Résistance<span> </span>: 6D</div>
<b>TECHNIQUE<span> </span>: 3D</b> <div>Médecine<span> </span>: 5D</div>

La Magie des Sens

Martha Faci, une illusionniste rodienne initiée aux Arts Jedi, joue avec les esprits des audacieux volontaires désireux de faire face au pouvoir de la mystérieuse Force.

Caractéristiques de Martha Faci
<b>DEXTERITE<span> </span>: 2D+1</b> <div>Esquive<span> </span>: 4D</div>
<b>SAVOIR<span> </span>: 3D</b> <div>Cultures<span> </span>: 4D+1</div>
<b>MECANIQUE<span> </span>: 2D+1</b>
<b>PERCEPTION<span> </span>: 3D</b> <div>Commandement<span> </span>: 4D+1</div>
<b>VIGUEUR<span> </span>: 2D+2</b> <div>Escalade-Saut<span> </span>: 3D+1</div>
<b>TECHNIQUE<span> </span>: 2D+2</b>
<b>CONTROLE<span> </span>: 1D+2</b>
<b>SENS<span> </span>: 2D</b>
<b>ALTERATION<span> </span>: 2D</b>

Le Chant des Sphère

une volière d'oiseaux et d'autres espèces similaires venant de la toute Galaxie produit de concert des sons éthérés.

Sans oublier aussi les grands classiques du monde du spectacle :

- un orchestre de musiciens biths et ortolans
- des prestidigitateurs droïdes
- des danseuses de charme
- des gymnastes wookies
- des combats de robots
- des acrobates ewocks
- des clowns gungans
- des jongleurs dugs

L'ÂÉTHON

Ce qui n'était à l'origine qu'un vaisseau cargo mal dégrossi, l'Âéthon devait devenir, par ce genre de coups de dés qui peuvent changer la destinée, la première Arène des Plaisirs volante. Bien entendu l'intérieur a été entièrement reconstruit pour laisser place à l'amphithéâtre, aux loges des artistes, aux entrepôts de rangement ... L'espace dédié au spectacle constitue la partie la plus importante de l'engin dont la vocation n'est pas la vitesse de croisière. C'est pourquoi le bloc de propulsion occupe (relativement) peu de place. Il existe néanmoins un nombre impressionnant de coursives et de couloirs entre les différentes parties du vaisseau, ce qui causerait des cauchemars à l'ingénieur initial de l'appareil.


Par une ingéniosité courante à Méol II Sul, l'Âéthon a été équipé progressivement d'une foultitude de dispositifs dans le but de répondre au mieux aux besoins du public. C'est ainsi que lors des représentations en plein espace, un dôme à gravité sélective peut être aménagé sur la scène du milieu afin d'y produire des numéros d'acrobatie en apesanteur artificielle. La technique utilisée pour obtenir cet effet n'a pas encore été copiée malgré plusieurs tentatives.

Une autre innovation fabuleuse consiste en un amphithéâtre mobile car monté sur chenilles qui permet à la troupe du Mirifique Trillion d'Artifices d'aller à la rencontre des spectateurs dans les villages isolés des mondes dépourvus d'astroports.

A ce point de la description les mots ne suffisent plus à donner la dimension exacte de ce phénomène, chaque soir renouvelé, qu'est le Mirifique Trillion d'Artifices. Les multiples histoires qui circulent sur son compte ne font que refléter une petite partie de la réalité. En effet rien ne vaut l'expérience directe de ses propres sens car on peut littéralement s'attendre à être envoûté par notre spectacle.

Caractéristiques de l'Âéthon
<div>Equipage<span> </span>: 8 Passagers<span> </span>: 30 Capacité de la soute<span> </span>: 200 tonnes métriques Autonomie<span> </span>: 2 mois Multiplicateur d'hyper-propulsion<span> </span>: x2 Navordinateur<span> </span>: oui Hyperpropulseurs de secours<span> </span>: malheureusement en panne Vitesse sub-luminique<span> </span>: 2D Maniabilité<span> </span>: 0 Coque<span> </span>: 4D Armes<span> </span>: aucune (démantelées par le passé). Coefficient d'écrans<span> </span>: aucun</div>
<b>Les Attractions fanales</b>
<div>" Foi de toydarien je crois que je n'ai encore jamais vu de spectacle aussi minable de toute ma pauvre vie. Pourtant j'en ai vu des bouges infâmes comme Sullust où mêmes les esclaves des mines de souffre ne réagissent plus aux pilerries d'un vieux singe-lézard de Kowakien. Ils ont, eux, l'excuse de payer une misère en comparaison à ce que l'on demande dans cette fumerie. Du vol organisé dès l'entrée, alors qu'on subit des flashes de lasers destinés à masquer les décors aux couleurs délavées. Ensuite un vieil emmerdeur d'humain vient vous baratiner en agitant ses mains comme s'il voulait donner le tournis à tous les spectateurs avant qu'ils ne voient quelque chose. A l'intérieur, c'est une vraie cacophonie tellement le son est poussé à fond. La chaleur, le bruit et l'odeur sont insoutenables à tel point qu'un wookiee pourrait hurler sans gêner personne.</div> <div>Les attractions fournies sont tout au plus un pot-pourri des vieux nhans du spectacle dont même un nemoïdan ne saurait faire l'article. Il y en a dans tous les côtés de la salle au point qu'on ne fait plus attention aux scènes secondaires disséminées dans le public. D'ailleurs c'est si soûlant que j'ai préféré regarder dans la foule où se passaient les affaires les plus intéressantes. Je n'aurais jamais pensé qu'on pouvait demander autant pour des boissons frelatées mais il faut reconnaître que ça marche<span> </span>!</div> <div>A mon avis le plus rentable dans cette affaire ce trouve bien dans les petits trafics parallèles qui se nouent dans l'ombre. Il serait bon d'appliquer votre formule " protection contre rétribution " quand je vois ce qu'on peut soustraire à des types qui sont entraînés là par leurs gosses et qui se font royalement entuber par dessus le marché. "</div> <div>Rapport secret envoyé à Gorba le Hutt</div>

Aide de Jeu



Pour : Star Wars

Télécharger

3 pages - 67 ko

Toujours plus !

Vous pouvez naviguer à travers nos archives pour trouver d'autres articles ...pour Star Wars ...de type Aide de Jeu

Ou consulter les ressources de nos partenaires :

Guide du joueur galactique

Découvrir ce jeu et la gamme

Les Aventures de l'Empire

D'autres ressources pour ce jeu

Abonnement

Inscrivez-vous sur notre liste de diffusion pour être tenu au courant des sorties de notre webzine

vous adresse e-mail

Inscription

(un service Yahoo)