

DÉSASTRE SUR NASUS III

Sommaire

I.	Introduction (pour le MJ).....	2
1.	Difficulté : 4 / 12.....	2
2.	Période	2
3.	Objectifs.....	2
4.	Remarque.....	2
II.	Introduction (pour les PJs).....	2
1.	L'avant mission	2
2.	Convocation en salle de Briefing.....	2
3.	Fourniture	3
III.	Chapitre 1 : Le voyage allé vers Nasus III	4
IV.	Chapitre 2 : La base de Nasus III.....	4
1.	Arrivée sur Nasus III	4
2.	La base	4
3.	Qu'est ce qu'il s'est passé ?.....	6
4.	Comment contracter la maladie ?	6
V.	Chapitre 3 : Voyage retour	7
VI.	Conclusion	7
1.	Points de mission	7
2.	Indice de recherche	7
3.	Augmentation de compétences	7
4.	Crédits :.....	7
VII.	Annexe I – Caractéristiques des PNJs	8
1.	Première classe Nek Darell.....	8
2.	Capitaine Yott Wiksati – Chef de base.....	8
3.	Liste du personnel de la base	9
VIII.	Annexe 2 : Plans	10
1.	Carte à fournir au joueur.....	10
2.	Carte lors de l'expédition des joueurs	11

I. Introduction (pour le MJ)

1. Difficulté : 4 / 12

Leur plus grande difficulté dans ce scénario sera eux-mêmes. Plus ils seront puissants, plus ils pourront se faire mal.

2. Période

Jouable dans n'importe quelle ligne de temps, pourvu qu'une guerre soit en cours, de n'importe quelle faction (pourvu qu'on adapte les personnages non joueurs présents).

3. Objectifs

Partant secourir une équipe de recherche sur la planète Nasus III, vos formidables PJ vont se rendre compte que les occupants de la base se sont entre-tués et que seul survit le responsable de la sécurité de la base devenu à moitié fou.

Continuant leurs recherches, les joueurs commenceront à avoir des excès de folies et à s'attaquer les uns les autres. Par la suite, ils pourront se rendre compte que les scientifiques ont creusé sous terre et ont découvert une antique société détruite depuis des milliers d'années. Leur malédiction viendrait-elle de cette civilisation ?

Venez tester un mélange des genres Star Wars & horreur !

4. Remarque

L'aventure est prévue pour 3 à 6 joueurs faisant partie de la république. Mais vous pouvez très facilement la faire jouer à une autre époque si vous voulez (par des soldats impériaux par exemple...).

Prévoir un à deux scientifiques et/ou médecins dans le groupe afin de pouvoir analyser la cause du mal (une maladie) ayant frappé les occupants de la base, voire, quelques uns des PJ.

La force des personnages n'est pas importante.

II. Introduction (pour les PJs)

1. L'avant mission

Avant d'avoir cette nouvelle mission, les PJs auront la possibilité d'effectuer un stage dans la compétence de leur choix pour augmenter de +1D3 dans le cas où ils ratent leur test dans la compétence choisie (strictement supérieur).

2. Convocation en salle de Briefing

La mission sera donnée directement par le supérieur du groupe de PJ, par crainte d'interception des consignes par l'Empire (si vous jouez les rebelles) ou toute autre faction ennemie.

« Bonjour à vous. Comme vous le savez, l'Alliance rebelle pour faire chuter l'Ordre Nouveau de l'Empereur Palpatine n'est qu'un frêle mouvement comparé à l'immense machine de guerre impériale. Nous avons sans cesse besoin de matériel, de nourriture, d'armes et de partisans pour lutter contre la tyrannie et libérer les peuples de la galaxie du joug impérial. Ces Missions de ravitaillement peuvent être effectuées par la plupart de nos effectifs.

Aujourd'hui, je vous confierai une tâche plus importante, aux vues de vos récents exploits.

Il y a peu de temps, nous avons repéré une planète isolée sur la Bordure Extérieure – nous la nommerons Nasus III. Son climat est polaire, et régulièrement les perturbations météorologiques empêchent les vaisseaux d'y accéder ou d'en partir, voire coupent toute tentative de communication.

Néanmoins, nous avons découvert sur place un matériau aux propriétés étonnantes (solidité, transfert d'énergie, etc.) et chargé une équipe scientifique de l'étudier, dans l'espoir qu'il nous serve un jour dans notre combat.

Malheureusement, voilà plusieurs semaines que nous sommes sans nouvelles de cette équipe. Vous serez donc chargé – insérer ici le nom du responsable du groupe de PJ – d'enquêter sur ce silence radio.

Peut-être est-ce l'Empire qui a frappé, trompant notre vigilance, peut-être qu'il ne s'agit que d'une fausse alerte, peut-être s'agit-il de quelque chose de pire. Quoiqu'il en soit, notre ignorance de la situation est critique.

Trouvez la cause de l'absence de communications, en cas d'attaque, trouvez les éventuels survivants, mais surtout, revenez aussitôt la situation éclaircie. Il est inutile de prendre des risques inconsidérés : vous êtes responsable de la vie de vos soldats, si vous tombez nez-à-nez avec l'ennemi, n'engagez pas le combat et contentez-vous de prévenir le Commandement sans vous faire repérer.

Pour vous faciliter la mission, le première classe Nek Darrel, qui avait participé à l'escouade de reconnaissance au moment de la découverte de la planète, vous accompagnera. Il vous fournira un plan d'accès à la base ainsi que les coordonnées de la planète pour mener à bien votre mission. Rompez. »

Si le responsable du groupe de PJ la réclame, fournir la liste du personnel présent dans la base au moment de la perte des communications. Elle figure en Annexe I.3. S'ils veulent le plan de la base, ils pourront aussi avoir l'Annexe 2.1.

3. Fourniture

En plus de leur équipement, ces derniers recevront, s'il ne le possède pas déjà, l'équipement suivant à restituer à la fin de la mission :

- Macro-jumelles
- Masque respiratoire (Autonomie 3 heures)
- Lampe torche (Autonomie 10 heures)
- Vêtement adaptés à un climat polaire
- Scanner sensoriel (Pour le chef du groupe uniquement)
- Comlink militaire (Pour le chef du groupe uniquement)
- Datapad (Pour le chef du groupe uniquement)

III. Chapitre 1 : Le voyage allé vers Nasus III

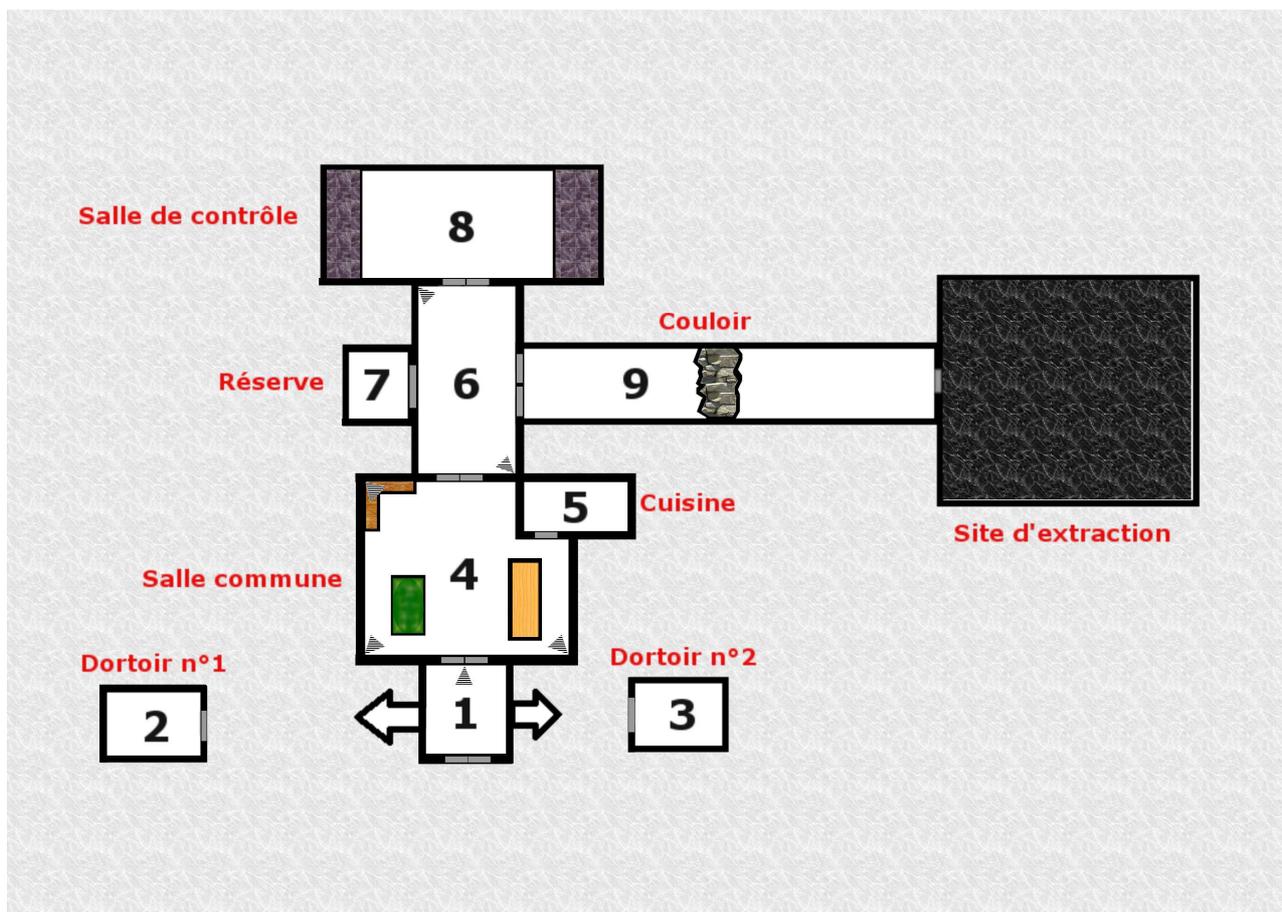
Le voyage s'effectuera en 1 saut hyperspatial pour une durée totale de 7 heures. Si les PJs n'ont pas leur propre vaisseau, l'Alliance leur prêtera le vaisseau « *Le Vagabond* », qu'ils ont déjà utilisé dans le scénario « *Bienvenue dans l'alliance* » (s'il a été joué).

IV. Chapitre 2 : La base de Nasus III

1. Arrivée sur Nasus III

Nasus III est un monde de glace équivalent à la planète Hoth mais avec une météo plus turbulente. Lorsque les PJs arrivent, il leur faudra attendre une bonne heure dans l'espace avant d'avoir un ciel suffisamment dégagé pour atterrir normalement. La base sera recouverte de neige ; les PJ auront ses coordonnées et devront donc déblayer l'entrée.

2. La base



Pièce 1. L'entrée.

- L'entrée est au sud, porte de fer avant ouverture par Nek Darell (dicode : 2487)
- à l'ouest un escalier vers un étage inférieur qui emmène vers (2)
- à l'est un escalier qui emmène vers (3)
- devant une grande porte qui amène vers (4) Une caméra est fixée au-dessus.

Tout ici pue la mort, les personnages devraient très vite comprendre d'où cela vient...

Pièce 2. Dortoir des soldats.

Le caporal est mort ici, son cadavre n'est pas décomposé. Il à semble avoir été fusillé dans son sommeil. Des traces de sang aussi dans l'escalier sont à déplorer. Trouvable : carte d'accès à la salle de contrôle.

Pièce 3. Dortoir scientifiques.

Rien à trouver de spécial à part des journaux de notes incomplets. Comme si quelqu'un avait cherché à enlever des preuves de... quoi ?

Pièce 4. La salle de repos, la salle à manger...

Là où les hommes se reposaient. Il y à un billard, deux bibliothèques, une grande table et... des morts. 11 scientifiques et les 7 soldats. Certains ont été attaqués tués par des coups de couteaux, d'autres par des tirs de blasters. Leurs corps sont encore frais. Il manque le Capitaine et le chef des scientifiques. Trois caméras observent la pièce des coins de la salle (pas de caméra pour la partie cuisine)

Pièce 5. La cuisine ainsi que la réserve de nourriture.

Assez de nourriture pour tenir longtemps. Quelqu'un semble venir ici de temps en temps, malgré le cadavre d'Andy Telor. Trouvable : carte d'accès à la réserve de l'expédition

Pièce 6. Un long couloir.

Sur la gauche, une porte déverrouillée amène vers la réserve, en face, une lourde porte en fer bloque le passage. Trois caméras sont fixées dessus.

Pièce 7. La réserve de matériel

Pour les expéditions et surtout un tractopelle (un énorme truc pour creuser). Il à été saboté. Trouvable : explosifs, cordes, matériel scientifique dont le microscope nécessaire à l'extraction des vers pour sauver un joueur de la maladie.

Pièce 8. La salle de contrôle.

Là où s'est réfugié Yott, où on peut activer la porte en fer verrouillant l'entrée, voir les caméras, parler avec l'extérieur (quand les conditions le permettent). Trouvable : extraits vidéo montrant le déroulé des événements, confirmant l'hypothèse de la maladie/folie collective (objectif de mission récupérable par datapad)

Pièce 9. Un immense couloir.

Des éboulis bloque l'accès à mi-chemin. Quelqu'un à dynamité le passage. On peut le dégagé le tractopelle est réparé par un des joueurs.

Pièce 10. La base scientifique d'une ancienne civilisation.

Des vers de partout. Quiconque parvient ici est contaminé sans jets de volonté possible. Plusieurs cadavres jonchent les lieux (des hommes à 4 bras) et un joueur orienté médecin pourra se rendre compte que les anciens chercheurs tentaient de trouver un vaccin et examinaient des vers via un appareil ressemblant à un énorme microscope. Les jedi pourraient sentir que le danger ici est palpable. (Peut-être avant de rentrer si vous êtes sympa)
Rien de spécial à signaler. De grandes richesses autour du cou du mort. Un somptueux édifice (laissez aller votre imagination) et tout cela dans la même pierre qu'aux alentours.

3. Qu'est ce qu'il s'est passé ?

Les scientifiques, à force de creuser, tombèrent sur un ancien bâtiment fabriqué à l'aide de la roche qu'ils cherchaient à étudier. Comprenant que l'édifice venait d'une ancienne civilisation, ils tentèrent de l'ouvrir : c'est ici que leurs ennuis débutèrent.

L'ouverture dans le bâtiment révéla un ancien laboratoire où les corps des derniers occupants – des humanoïdes à quatre bras - n'étaient pas totalement décomposés. Leur position et les blessures apparentes semblaient indiquer qu'ils s'étaient entre-tués. Les géologues venaient de trouver l'un des laboratoires de jadis ayant tenté de découvrir un remède à la maladie, sans résultat.

Ayant touché les cadavres, certains des scientifiques furent contaminés, puis contaminèrent à leur tour les autres occupants de la base...déclenchant la suite des événements.

Pendant son sommeil, un soldat (le premier contaminé) s'est levé puis est allé tuer le Caporal. De suite, ses coéquipiers soldats l'ont maîtrisé (d'où les traces de sang dans le couloir) et amené à la salle collective.

De l'autre côté, quelques scientifiques avaient déjà commencé à s'attaquer les uns les autres mais sans grands dommages : ils ne disposaient pas d'armes et n'étaient pas particulièrement doués pour le combat. Ce n'est qu'une fois les occupants de la base tous réunis que les choses dégénérent rapidement. Yott aussi commença à faire preuve d'hostilité bien qu'il ait gardé un comportement passif ; certains soldats agirent à leur tour de manière illogique.

Seul Yott survécut au carnage qui s'en suivit. Comprenant qu'il avait affaire à une maladie contagieuse, il ne tenta pas de rejoindre la surface (contrairement à deux scientifiques ayant tenté de fuir, morts de froid à l'extérieur de la base). Voyant que les cadavres ne pourrissaient pas, il commença à suspecter les vers de pouvoir faire revivre les cadavres sous une forme encore plus agressive (à tort) et positionna donc des caméras devant les corps inanimés.

Il fit aussi s'effondrer le couloir menant au site d'excavation, sabota le tractopelle pour éviter que le couloir soit de nouveau dégagé, et s'est enfermé dans la salle de contrôle, pour tenter d'envoyer un message à la Rébellion – pour prévenir l'arrivée d'une nouvelle équipe qui serait probablement contaminée à son tour. Au moment où une accalmie météorologique lui aurait permis d'envoyer ce message, les PJs sont arrivés...

Il tentera de se barricader, pensant que les joueurs seront contaminés (il ne sait pas que les morts peuvent contaminer aussi les vivants, mais s'en doute)...

Une fois sûr de leur contamination, il les attaquera ne voulant pas que les infectés aient l'opportunité de répandre la maladie sur une autre planète.

4. Comment contracter la maladie ?

- Par contact avec les morts (certains vers sont encore là) et en échouant un jet de Constitution x 5
- Par morsure d'une personne infectée (le risque est plus grand) et en échouant un jet de Constitution x 3
- En rentrant dans la tombe (obligatoirement touché)

Conséquence : à la discrétion du MJ, le joueur doit réussir un test de Santé Mentale de temps à autre. En cas d'échec, le personnage attaque directement le premier être vivant sur son passage.

Antidote : aucun sur le moment

Un médecin pourra voir les vers au microscope et pourra tenter de les enlever s'il dispose du matériel approprié. Pendant une opération, le procédé risque fort de le contaminer lui-même.

L'antidote sera développé une fois le groupe de retour à la base puisqu'ils y trouveront suffisamment de temps, de matériels et de scientifiques pour étudier le mal.

V. Chapitre 3 : Voyage retour

Comme à l'allé, il ne se passe pas grand-chose durant les 7 heures d'hyper-espace sauf peut-être un problème de comportement violent... tout dépendra des actions des PJ pour conserver ou éradiquer les vers. Ces dernières actions influenceront considérablement la réussite ou l'échec de la mission (amener du matériel avec le vers par exemple et risquer de contaminer la base de l'Alliance n'est pas une bonne idée).

VI. Conclusion

1. Points de mission

- Découvrir ce qui s'est passé dans la base : 2 points
- Neutraliser sans le tuer le dernier survivant : 1 point
- Rappporter du matériel contaminé : -2 points
- Bonus roleplay (tous) : /2 points
- Malus Tuer un coéquipier : -2 par coéquipier (PNJ compris)
- Bonus Chef de mission : 1
- Malus Chef de mission : **-1 par membre de l'équipe mort**

- **Total max : 5 (6 pour le chef)**

2. Indice de recherche

Aucune organisation (l'Empire ou autre) n'est présente dans le secteur donc l'indice de recherche ne changera pas.

3. Augmentation de compétences

- **Système planétaire** : Si les PJs ne sont jamais allés sur Nasus III (ce qui devrait être le cas), faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence.
- **Culture Star Wars** : Faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence. A noter que cette compétence ne peut augmenter que de cette manière, en fin de scénario (elle ne peut être cochée durant le scénario).

4. Crédits :

Ce scénario est une adaptation libre de Désastre sur Nasus créé en 2011 par Arthur Stephan et disponible à sur la Scénariothèque.org ; il fut d'une grande aide pour la « création » de ma première partie en tant que de Maître de jeu.

VII. Annexe I - Caractéristiques des PNJs

1. Première classe Nek Darell

Caractéristiques :

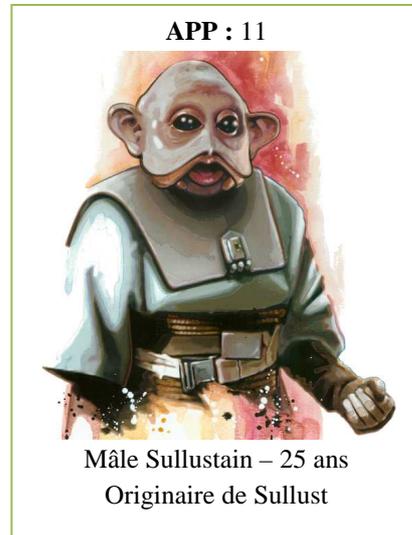
FOR	CON	DEX	POU	INT	EDU	TAI
15	13	12	9	12	12	15
Dégâts Infligés	Dégâts Subis	Attaque / round	Chance	Idée	SAN	PV
-	-	1	45	60	45	13

Compétences principales :

Coups de poing	55%	Esquiver	45%
Coups de pied / tête	30%	Bloquer / Parer	45%
Armes blanches	40%	Ecouter / Observer	65%
Blasters de poing	55%	Lancer	50%
Fusils blasters	55%	Armes lourdes	30%

Equipements :

Blastech DL-18 + 2 chargeurs	Casque militaire
Couteau de combat	Gilet de protection



2. Capitaine Yott Wiksati – Chef de base

Caractéristiques :

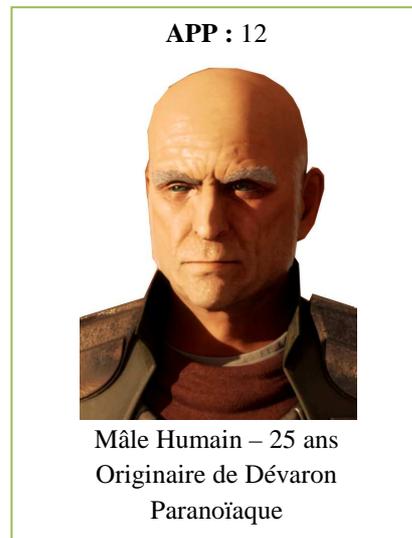
FOR	CON	DEX	POU	INT	EDU	TAI
15	14	12	9	11	13	17
Dégâts Infligés	Dégâts Subis	Attaque / round	Chance	Idée	SAN	PV
-	-	1	45	55	45 (24)	16 (10)

Compétences principales :

Coups de poing	65%	Esquiver	35%
Coups de pied / tête	35%	Bloquer / Parer	35%
Armes blanches	45%	Ecouter / Observer	50%
Blasters de poing	65%	Lancer	50%
Fusils blasters	60%	Armes lourdes	35%

Equipements :

Blastech DH-17 + 3 chargeurs	Casque militaire
Couteau de combat	Gilet de protection



Blastech DL-18

Dégâts	Panne	Tir / Round	Munitions	Portée	Ignore
6D3+2	97	1 à 2	20	15 mètres	4 PA

Blastech DH-17 (dispose d'un mode paralysant)

Dégâts	Panne	Tir / Round	Munitions	Portée	Ignore
6D3+2	97	1 à 2	30	30 mètres	5 PA

Couteau de combat

Dégâts	DEX	Bloquer/Parer	Lancer
2D6+2	+2	+2	-5

3. Liste du personnel de la base

Yott Wiskati a participé à la Rébellion durant de nombreuses années avec son caporal Nelric Browzat. Il n'a jamais trouvé que la guerre, même pour défendre la Rébellion, était un travail de paix. Après avoir vu trop d'horreurs, il demanda au Commandement la permission de se retirer, lui et son caporal : il n'en pouvait plus. Il partit donc sur Nasus III pour se servir de son expertise en matière de sécurité à des fins scientifiques et non à des fins militaires. Son Caporal, qui avait perdu une jambe lors de la guerre (raison peut-être aussi déterminante) le suivit. Sur Nasus III, il devait s'occuper de prélèvements de roches étranges avec un groupe de 12 scientifiques (et 7 soldats pour assurer leur défense). Rien de glorieux, mais la science doit avancer.

Capitaine Yott Wiskati



Accompagnés de 7 soldats de la rébellion :

Ils étaient ici « au cas où ». Ils voyaient leur retraite sur Nasus III comme des vacances et ne pensaient pas rencontrer de problèmes. Si les noms sont demandés :

1. Lulik Darmann
2. Munk Neenov
3. Bonn Jakoness
4. Bolik Otilles
5. Rhenar Harkoman
6. Dunar Idallek
7. Didatt Chimaeski

Caporal Nelric Browzat



Les 12 scientifiques :

Triés sur le tas, grands géologues pour la plupart, travaillant par "amour de la science".

Certaines propriétés des pierres de Nasus III les perturbent grandement : formes, solidité à toute épreuve (ou presque), etc. Cette roche pourrait servir à créer de grandes armes si on trouve un jour un gisement assez important. Si l'on vous demande la liste des noms des scientifiques :

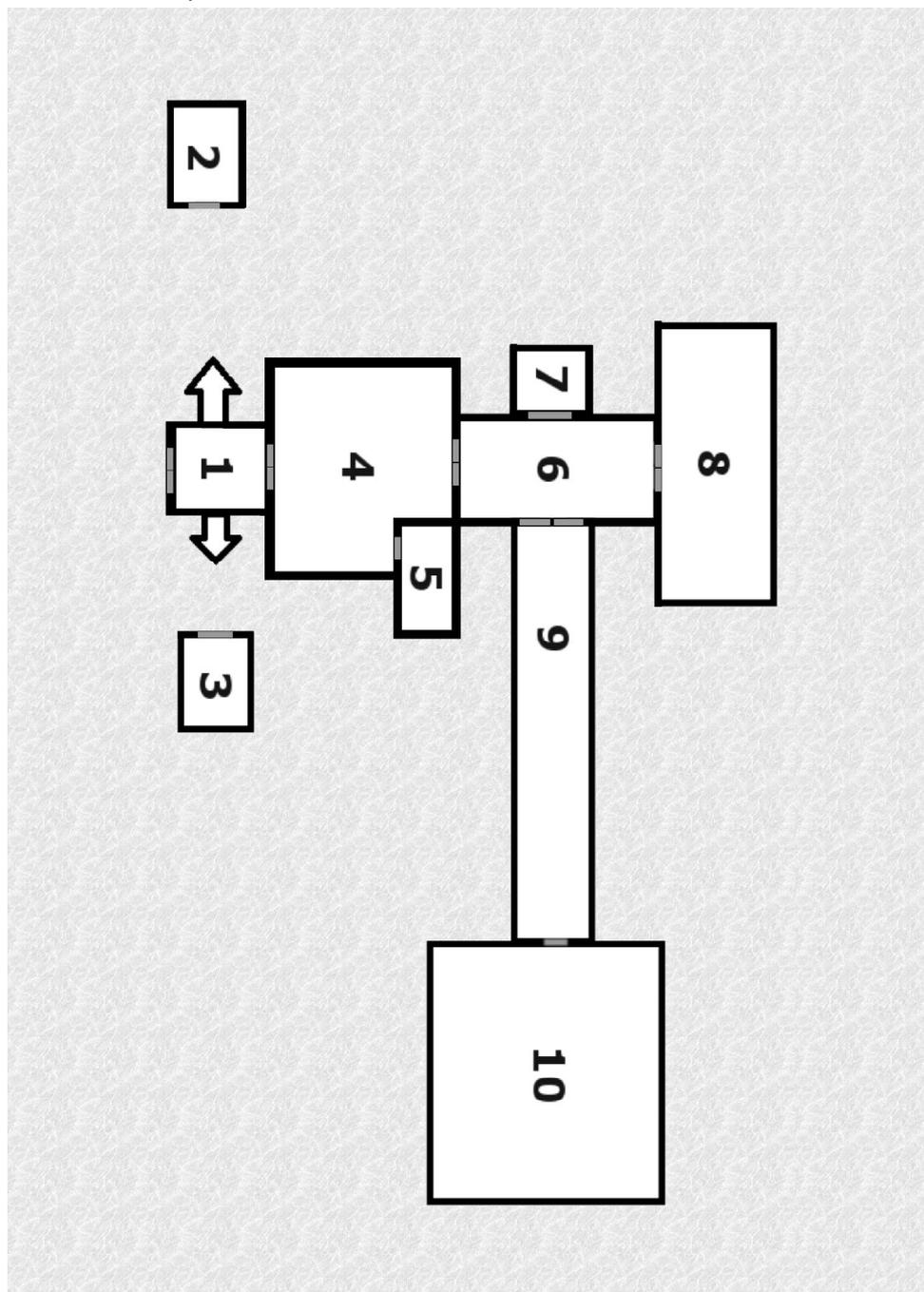
1. Andy Telor
2. Kogan Jakon
3. Nek Darrel
4. Dalek Bassian
5. Tanke Loness
6. Luvan Needor
7. Odo Dossian
8. Renk Hassian
9. Maney Calriman
10. Mank Neebar
11. Didam Idama
12. Ananey Bunkor



Andy Telor

VIII. Annexe 2 : Plans

1. Carte à fournir au joueur



2. Carte lors de l'expédition des joueurs

(À dévoiler petit à petit)

