

Désastre sur Nasus III

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...).

La force des personnages n'est pas importante. Ne pensez pas les revoir vivants par contre.

Synopsis :

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 entretués et que seul survit une jedi devenue à moitié folle. Continuant leurs recherches, les joueurs commenceront à avoir des accès de folies et à s'attaquer les uns les autres. Ils pourront bientôt se rendre compte que les scientifiques ont creusés sous terre et ont découvert une antique société détruite depuis des milliers d'années. Leur malédiction viendrait-elle de cette civilisation ?

Ce scénario est prévu pour être joué en one shot, il y a fort à parier que peu de vos joueurs en sortiront vivants (rire machiavélique). Venez tester un mélange des genres Star Wars – Horreur.

Nasus III :

Une planète glacière (dans le système solaire que vous voulez et qui vous arrange, cela na pas d'importance). Les perturbations météorologiques de la planète font qu'il est difficile à des vaisseaux de s'y poser et qu'ils doivent de toute façon attendre que les perturbations climatiques soit au minimum. Les communications en provenance de la planète sont elles aussi souvent totalement perturbées.

Il y a longtemps, quand celle-ci était encore verdoyante, bien avant Luke Skywalker, Raven et l'exilé ou même la guerre de l'hyperespace, vivaient plusieurs peuples différents. Pour des raisons obscures (racisme, sentiments de supériorité, revanche, etc.) ces différents peuples étaient en un état de guerre permanente. Les niveaux de technologie augmentant peu à peu, les guerres étaient de plus en plus meurtrières. Le coup fatal porté à la planète fut un virus affectant le système nerveux du contaminé et le mettant dans un état de haine face à ses contemporains. L'un des peuples envoya ce virus sur un de ses ennemis, sans penser que l'arme marcherait trop bien. Bientôt, grâce à la contagion, toutes les espèces vivantes furent contaminées et vinrent à se porter une haine dévastatrice. Les races douées de raison disparurent seulement quelques années après la contagion.

Les races non dotées de raison survécurent plus longtemps. A présent abandonnée, la planète est recouverte de glaces. Les quelques derniers microbes sont enfouis sous des couches et des couches de neige. Comme quoi la nature fait bien les choses. Et des milliers d'années plus tard, la République s'intéresse à cette dangereuse planète.

La base de Nasus III et son expédition :

Les Jedis:

Nala Wiskati a participé à la guerre des clones durant de nombreuses années avec son padawan Nelric Browzat. Elle n'a jamais trouvé que la guerre, même pour défendre la République, était un travail de jedi. Après avoir vu trop d'horreurs, elle demanda au conseil de les retirer de la guerre, elle et son padawan : elle n'en pouvait plus. Elle partit donc sur Nasus III pour se servir de la force à des fins scientifiques et non à des fins militaires. Son padawan, qui avait perdu une jambe lors de la guerre (raison peut être aussi déterminante) la suivit. Sur Nasus III, il devait s'occuper de prélèvements de roches étranges avec une bande de 12 scientifiques (et 7 clones pour assurer leur défense). Rien de glorieux, mais la science doit avancer.

Les scientifiques :

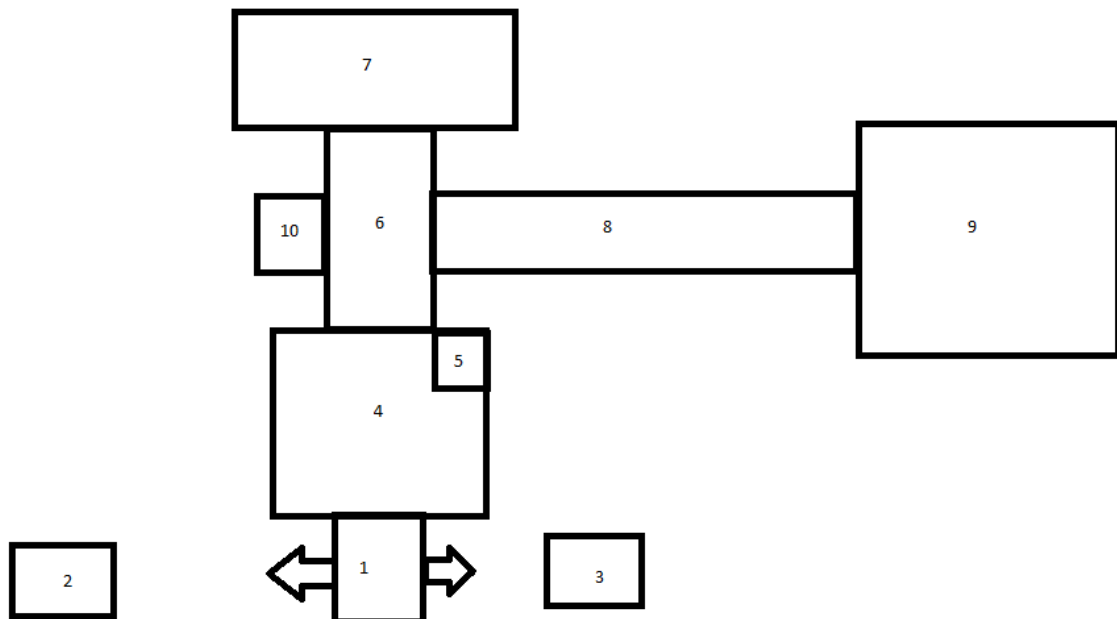
Trillés sur le tas, grands géologues pour la plupart, certaines propriétés des pierres de Nasus III les perturbent grandement : formes, solidité a toute épreuve (ou presque...), etc. Cette roche pourrait servir à créer de grandes armes, si on trouve un gisement assez important. Le chef de l'expédition se nommait Andy Telor, lui et son groupe faisait vraiment le travail par "amour de la science".

Les clones :

Sept. Ils étaient ici « au cas où ». Ils voyaient leurs retraites sur Nasus III comme des vacances et ne pensaient pas qu'il pourrait y avoir des problèmes.

La base:

- 1) Un couloir. L'entrée est au Nord, 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. Tout ici pue la mort, les personnages devraient très vite comprendre d'où cela vient....
- 2) Là où dormaient les clones et les jedis. Le padawan est mort ici, son cadavre n'est pas décomposé. Il semble avoir été fusillé dans son sommeil. Des traces de sang dans l'escalier sont aussi à déplorer.
- 3) Là où dormaient les 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 ?



- 4) La salle de repos, la salle à manger... Là où les hommes se reposaient. Il y a un billard, deux bibliothèques, une grande table et... des morts. Les scientifiques et les 7 clones. Certains ont été attaqués par des sabres lasers, d'autres par des blasters. Leurs corps sont encore frais. Il manque le jedi. Quatre caméras observent la pièce des 4 coins de la salle.
- 5) La cuisine ainsi que la réserve de nourriture. Assez de nourriture pour tenir longtemps. Quelqu'un semble venir ici de temps en temps.
- 6) Un long couloir. Sur la gauche, une porte non verrouillée amène vers la réserve (dynamite, matériel d'expédition, corde, etc.), sur la droite une lourde porte en fer bloque le passage. Trois caméras sont fixées dessus.
- 7) La salle de contrôle. Là où s'est réfugiée Nala, où on peut activer la porte en fer, voir les caméras, parler avec l'extérieur (quand les conditions le permettent).
- 8) Un immense couloir. Des éboulis bloquent l'accès. Quelqu'un a dynamité le passage.
- 9) La base scientifique d'une ancienne civilisation. Des vers microscopique partout. (quiconque parvient ici est contaminé sans jets de volonté possibles). 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 jedis 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'observée aux alentours.
- 10) La réserve de matériel pour les expéditions (dynamites, cordes, etc etc etc.) et surtout tractopelle (un énorme truc pour creuser). Il a été saboté.

Ce qui s'est réellement passé...

Les scientifiques, à force de creuser, ont fini par arriver dans un ancien bâtiment fabriqué avec la roche qu'ils cherchaient à examiner. Comprenant que l'édifice venait d'une ancienne civilisation, ils ont tenté de l'ouvrir et là commencèrent les problèmes. Ils se retrouvèrent dans un ancien laboratoire où le corps des derniers occupants étaient encore vivant (des extraterrestres genre humains à 4 bras) ayant eu tout l'air de s'entretuer et dont les corps n'étaient pas totalement décomposés. Ils venaient de trouver l'un des laboratoires de jedis ayant tenté de trouver un antidote à la maladie sans résultat. Ayant touché les cadavres, certains des scientifiques furent contaminés, puis contaminèrent les autres.... les ennuis commencèrent ici.

Pendant son sommeil, un soldat clone (le premier atteint) s'est levé et a tué le padawan. De suite ses potes 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 mais sans grands dommages : ils n'avaient pas d'armes. Ce n'est que tous réunis au même endroit que ça a commencé à craindre réellement. Nala a commencé à elle aussi s'attaquer à ses congénères. Certains clones aussi de manière illogique. Seule Nala a survécu. Toute seule. Comprenant qu'elle avait affaire à une maladie elle n'a pas tenté de rejoindre la surface. Voyant que les cadavres ne pourrissaient pas, elle a commencé à se demander si les vers pouvaient les faire revivre (avec tort) et a donc mis des caméras devant les cadavres. Elle a fait s'effondrer le couloir jusqu'à la tombe et s'est enfermé dans la salle de contrôle...

... jusqu'à l'arrivée des PJ.

Comment attraper la maladie ?

- Par contact avec les morts (certains vers sont encore là...), en échouant un jet de Vigueur.
- Par contact avec une personne infectée (le risque est plus grand).
- En rentrant dans la tombe (obligatoirement touché).

L'effet fait que de temps en temps (à la discrétion du MJ, le joueur doit réussir un test de Volonté ou attaquer directement le premier être vivant sur son passage.

Antidote : aucun (ou presque).

Un médecin pourra voir les vers au microscope et pourra tenter de les enlever s'il a le matériel approprié (et pendant une opération, le procédé risque fort de le contaminer lui même).

Et les personnages joueurs dans tout ça ?

Laisser les faire ce qu'ils veulent et emporter ce qu'ils veulent comme équipement... De toute façon pour ce que ça servira...

Ils auront droit à une escouade de clones avec eux.

Je ne vous donnerai pas exactement ce qui va se passer, je suppose que chaque groupe réagira de manière différente). Alors que la base spatiale la plus proche n'aura pas de nouvelles de la base scientifique, ils seront chargés d'enquêter la dessus. Leurs supérieurs espéreront que la CSI n'aura pas attaqué les scientifiques. Il est probable aussi que ce sont les conditions météorologiques qui font qu'il est impossible de communiquer.

La tempête de neige fait qu'il sera difficile de se poser sur la planète, peut être pourront-ils atterrir dans une grotte et arriver après jusqu'à la base à pied (les pj devant encore à ce moment de l'histoire se considérer comme des êtres héroïques vous pouvez leurs laisser faire un combat contre une créature telle qu'un Wampa si ça vous chante). La base sera elle même recouverte de neige, les pjs auront les coordonnées et devront donc déblayer.

Une fois dedans, laissez les faire ce que bon leurs semble. La rencontre avec Nala risque d'être le seul moment où ils auront de grandes chances d'avoir des informations. Celle-ci tentera de se barricader, pensant que les joueurs ne sont pas encore contaminés (elle ne sait pas que les mots peuvent contaminer aussi les vivants)... Une fois qu'elle sera sûre que ceux ci sont contaminés, elle les attaquera, ne voulant pas que ceux ci repartent infectés.

Fins possible :

- Vos personnages s'entretuent, le dernier prend la place de Nala.
- L'un d'eux arrive à repartir et contamine la nouvelle planète où il arrive (s'il n'est pas infecté par la maladie, vous pourrez lui tirer mon chapeau).

Conseils pour le MJ:

Votre but sera de surprendre vos joueurs. Ils commenceront la partie en pensant jouer à Star Wars, en recevant des ordres de l'une des plus grandes icônes de la République. Laissez les faire des héros, laissez les jouer aux héros... jusqu'à ce qu'ils arrivent dans la base. A ce moment changer totalement d'ambiance pour une partie sombre basée sur l'angoisse et l'horreur.

Arrangez-vous pour être sûr que vos joueurs aimeront ce type d'ambiance.