

STAR WARZ

☰ *La Force n'a pas été avec vous ces derniers temps ! Votre vaisseau s'est fait abattre et vous avez été capturé par les Impériaux. Vous êtes désormais détenus depuis plusieurs jours en attente de votre exécution dans le quartier pénitentiaire du star destroyer Purge. Alors que vous ruminez dans votre cellule, vous entendez des cris dans les couloirs. Puis, au bout d'un long moment, un silence total tombe, indiquant l'arrêt des moteurs. Soudainement, les lumières s'éteignent et vous êtes plongés dans le noir. Que faites-vous ?*

🔒 **Que se passe t-il ?** Le vaisseau scientifique impérial *Primordial* entreprend des études secrètes sur un artefact Sith datant de plusieurs millénaires. À la suite d'une mauvaise manipulation, l'artefact relâche un dangereux virus transformant ses hôtes en zombies assoiffés de sang. Rapidement, le virus se propage dans tout le vaisseau. Les rares survivants réussissent à lancer un signal de détresse. Quelques jours plus tard, le *Purge* reçoit le signal de détresse du *Primordial* et lui vient en aide. Les zombies envahissent alors le *Purge* et contaminent la majorité de son équipage.

! **Sauve-qui-peut** : Il reste une seule capsule de sauvetage à bord du *Primordial*. Elle est le seul moyen pour les PJ de s'en sortir.

! **Le secret du *Primordial*** : Au cours de leur aventure, les PJ découvrent l'origine de ce mystérieux virus.

! **L'antidote** : Le premier PJ qui se fait mordre est immunisé contre le virus. Kayla, une scientifique survivante du *Primordial*, peut synthétiser un antidote au virus à partir du sang du PJ immunisé.

Le quartier pénitentiaire

⚙️ Un test de Mécanique permet d'ouvrir les portes de la cellule.

☰ *Vous sortez de votre cellule dans un long couloir. D'habitude patrouillé par de nombreux stormtroopers, il est complètement désert. Les lumières sont éteintes et vos yeux mettent un certain temps pour s'habituer à l'obscurité.*

En explorant le quartier pénitentiaire, les PJ tombent sur trois autres prisonniers :

- **Cinmula**, une chasseuse de prime twi'lek. Elle est digne de confiance et c'est une redoutable combattante.
- **Meerl**, un contrebandier rodien. Lors d'une attaque de zombies, il se fait mordre mais ne dit rien à personne.
- **Vu-Mab-Du**, un pirate weequay. Il est lâche et trahit le groupe pour sauver sa peau dès qu'il en a l'occasion (en blessant un des PJ pour détourner l'attention des zombies, par exemple).

Les PJ arrivent au poste de commandement du quartier pénitentiaire et aux ascenseurs.

⚙️ Un test de Perception permet d'entendre plusieurs choses ramper dans les conduits d'aération.

☰ *Vous entendez derrière vous un bruit sourd. Vous vous retournez et découvrez qu'un stormtrooper se tient dos à vous... Très lentement, il se retourne. Son casque est endommagé, dévoilant un visage nécrosé et défiguré. Du sang noir sort de sa bouche déchiquetée... Il se jette sur vous en hurlant !*

Après un tour de combat, trois autres zombies surgissent des conduits d'aération, attaquant le groupe par surprise.

⚙️ Pour tuer un zombie, il suffit de viser la tête. Autrement, il continue à attaquer et ce même s'il est amputé.

Une personne mordue est infectée par le virus. Elle passe par les quatre stades suivants. Elle change de stade toutes les heures de jeu en temps réel :

1. Fièvre légère
2. Fièvre, agressivité légère, petit bonus aux tests physiques, petit malus aux autres tests
3. Fièvre, agressivité forte, gros bonus aux tests physiques, gros malus aux autres tests, peau nécrosée
4. Mort, puis résurrection en zombie décérébré et assoiffé de sang

! **L'antidote** : Durant le combat, un des PJ doit être mordu. Sans le savoir, il est immunisé contre le virus et ne se transformera pas en zombie. Il ne dépasse pas le stade 1 du virus.

Explorer le *Purge*

Un réseau d'ascenseur efficace permet de se déplacer rapidement dans tous les lieux suivants du *Purge*. Les PJ peuvent visiter tous les lieux, et ce de manière non linéaire.

La cinquième fois que les PJ empruntent le réseau, leur ascenseur s'arrête brusquement avant d'atteindre sa destination. Les PJ doivent alors sortir de la cabine et remonter la cage de l'ascenseur par leurs propres moyens. Ils repèrent vite une petite trappe permettant de passer par les conduits d'aération. Le dernier à passer est brusquement saisi à la jambe et tiré hors du conduit par un zombie.

⚙️ Un test d'Intelligence est nécessaire pour se guider dans les conduits d'aération et retrouver la salle vers laquelle se dirigeait les PJ. Autrement, ils arrivent dans un lieu déterminé au hasard (1d6).

1 - Armurerie

💬 *Vous arrivez dans une grande pièce dont les murs sont recouverts de râteliers d'armes. Même si une partie de l'équipement a déjà été récupéré, vous avez sous vos yeux tout ce dont vous pouvez rêver : blasters, comlinks, cutters à fusion, explosifs, grappins, lampes, tourelles, etc.*

⚙️ À chaque fois qu'un explosif est utilisé, il y a 25% de chance qu'il endommage une paroi du vaisseau. Cela provoque immédiatement une décompression.

💬 *Alors que vous êtes en train de vous équiper, vous entendez d'horribles hurlements provenant du couloir. Le sol se met à trembler de plus en plus fort. Les hurlements s'intensifient et s'approchent de plus en plus de l'armurerie.*

Les PJ n'ont qu'une seule action avant qu'une horde de zombie n'attaque l'armurerie. Il suffit que les PJ arrosent de tir de blaster l'entrée de l'armurerie pour stopper la menace.

2 - Capsules de sauvetage

💬 *Vous arrivez dans un long couloir. Sur le mur vous séparant du vide, des dizaines de sas, chacun marquant l'entrée d'une capsule de sauvetage. Malheureusement, toutes semblent avoir été tirées - toutes, sauf une.*

La capsule de sauvetage restante contient trois zombies. Ils bondissent sur les PJ dès qu'ils ouvrent la porte.

⚙️ Les PJ qui ont ouvert la porte doivent réussir un test d'Esquive ou entrer au contact avec l'un des zombies.

Les zombies ont ravagé les commandes de la capsule de sauvetage, la rendant inopérante. Les PJ vont devoir trouver un autre moyen pour s'enfuir...

3 - Communications, senseurs

💬 *Vous entrez dans la salle des communications et des senseurs. Les murs sont tapissés d'écran, la plupart d'entre eux étant brisés ou éteints. Après quelques minutes de recherche, vous arrivez tout de même à trouver un poste opérationnel - même s'il crachote quelques étincelles.*

Les senseurs détectent un vaisseau nommé le *Primordial* à quelques kilomètres du *Purge*. Il est possible de le contacter. Après une longue attente, **Kayla**, une scientifique du *Primordial*, répond aux PJ.

! **Sauve-qui-peut** : Kayla affirme qu'il reste probablement une capsule de sauvetage dans le *Primordial*. Elle est blessée à la jambe, c'est donc trop dangereux pour elle de l'atteindre seule. Il faut que les PJ trouvent un moyen de se rendre sur le *Primordial*. Elle leur demande de la contacter une fois qu'ils y seront arrivés.

! **Le secret du Primordial** : Kayla révèle que son équipe étudiait un artefact étrange. Mais quelque chose à mal tourné et un virus transformant ses hôtes en zombie. Elle s'est barricadée dans le laboratoire du *Primordial* pour échapper au massacre. Elle n'a pas d'informations supplémentaires sur l'artefact

car elle n'a pas les accréditations nécessaires pour en savoir plus.

! **L'antidote** : Kayla donne aux PJ la progression des symptômes du virus (fièvre, agressivité, état physique amélioré, état mental amoindri). Le PJ immunisé devrait se rendre compte que ses symptômes n'ont pas progressé. S'il le révèle à Kayla, elle affirme qu'elle peut synthétiser un antidote à partir de son sang.

Les PJ doivent comprendre à la suite de cet échange que la meilleure solution qu'ils ont pour s'en sortir est d'atteindre le *Primordial*.

4 - Moteurs

💬 *Vous entrez dans une salle immense, haute et profonde de plusieurs centaines de mètres. En son centre se tiennent plusieurs piliers de contrôle des moteurs, accessibles par les nombreuses passerelles qui traversent la salle.*

Les moteurs du *Purge* sont abîmés mais réparables. En revanche, l'hyperdrive est irrémédiablement endommagé.

! **Sauve-qui-peut** : Afin de pouvoir piloter le *Purge*, les PJ doivent réparer ses moteurs. Pendant les réparations, ils sont attaqués par une horde de zombies.

💬 *Alors que vous commencez à réparer le moteur, vous entendez des hurlements terrifiants provenant des quatre coins de la salle. Vous vous rendez à l'évidence : vous allez devoir vous défendre !*

L'un des PJ doit réparer le moteur pendant que les autres le couvrent. Durant la réparation, son joueur incarne le PNJ qui accompagne le groupe de son choix.

⚙️ La réparation du moteur nécessite un test de Mécanique. Tant qu'il n'est pas réparé, des zombies continuent d'arriver.

Si les PJ mettent en place une bonne stratégie de défense, ils arrivent à contenir la horde. Cependant, à chaque tour, ils doivent lancer 1d6 :

1. Le blaster du PJ s'enraye. Il est inopérant jusqu'à la fin du combat.
2. Un zombie solitaire attaque le PJ par derrière.
3. Une conduite de gaz explose non loin du PJ à cause d'un tir perdu.
4. La passerelle sur laquelle se trouve le PJ s'effondre sous le poids de la horde de zombies.
5. Le PJ n'est pas directement menacé et peut venir en aide aux autres.
6. Idem.

5 - Pont

💬 *Vous arrivez sur le pont du Purge. Habituellement occupé par des dizaines d'officiers et de techniciens, le poste de pilotage est désespérément désert. Une rangée de grands hublots donne sur l'extérieur, vous offrant un spectacle à couper le souffle et à glacer le sang. Des milliers de zombies flottent à la dérive dans l'espace. Séparé du Purge par quelques astéroïdes, un étrange vaisseau flotte, réacteurs éteints.*

! **Sauve-qui-peut** : Les doivent comprendre que le seul moyen d'atteindre le *Primordial* est de piloter le *Purge* pour l'accoster avec le sas d'amarrage.

Un rapide coup d'œil aux écrans permet d'apprendre que les moteurs sont HS. Il faut les réparer pour pouvoir piloter le *Purge*.

Une fois les moteurs réparés, les PJ peuvent piloter le *Purge*. Durant la manœuvre, chacun doit occuper un poste parmi les huit suivants :

- Pilote +
- Chargé de communications
- Artilleur +
- Coordinateur des chasseurs TIE
- Chargé des boucliers +
- Ingénieur
- Chargé des senseurs +
- Navigateur hyperspatial

Seuls les postes accompagnés d'un + sont essentiels à la manœuvre. Pour chaque poste essentiel non pourvu, les PJ perdent 1d4 points de vie à cause du heurt avec un astéroïde.

Une fois le *Purge* accosté au *Primordial*, il suffit aux PJ de se rendre dans le hangar pour emprunter le sas d'amarrage.

6 - Hangar

💬 *Vous entrez dans l'immense hangar du star destroyer. Une scène terrifiante se déroule sous vos yeux : un millier de zombies occupent le hangar. Ils se tiennent debout, raides, sans faire le moindre mouvement. Pire encore, tous les chasseurs TIE ont disparu ! Peut être reste-t-il derrière l'une des grandes portes blindées à côté de vous...*

⚙️ Ouvrir une porte blindée demande un test de Mécanique. En cas d'échec, le PJ met du temps à ouvrir la porte et quelques zombies commencent à se réveiller.

Derrière les portes blindées se trouvent des marcheurs impériaux TB-TT.

! **Sauve-qui-peut** : Une fois le *Purge* amarré au *Primordial*, les PJ doivent traverser la horde de zombies pour atteindre le sas. Le meilleur moyen est de prendre le TB-TT. Cependant, au

moment où les PJ activent le marcheur, la horde de zombie se réveille et l'attaque en escaladant ses pattes.

Explorer le *Primordial*

Les ascenseurs du *Primordial* étant désactivés, les PJ ne peuvent pas se balader n'importe où dans le vaisseau comme dans le *Purge*. L'exploration du *Primordial* est donc plus linéaire que celle du *Purge*.

1 - Hangar

☹️ La porte blindée du sas se ferme derrière vous. Vous voilà désormais à bord du Primordial, dans un couloir éteint et silencieux. Silencieux ? Pas vraiment. Vous entendez des bruits de pas se rapprochant de vous. Alors que vous brandissez vos blasters, une dizaine de survivants émaciés apparaissent au fond du couloir. "Ne tirez pas, s'exclament t'ils, nous sommes dans votre camp !".

Ces survivants sont en réalité devenus fous et cannibales. Ils se sont mis à vénérer des combinaisons spatiales, leur subconscient se rappelant probablement qu'elles sont le seul moyen de sortir du vaisseau. Dès que les PJ ont le dos tourné, ils sont neutralisés par des rayons paralysants, puis amenés devant les combinaisons pour y être sacrifiés.

☹️ Vos yeux s'ouvrent difficilement. Votre bouche est pâteuse. Vous ne savez pas depuis combien de temps vous êtes restés assommés. Un coup d'œil vous permet de voir que vous êtes dans ce qui semble être le hangar du Primordial. Les survivants qui vous ont accueillis se tiennent tout autour de vous. Ils semblent psalmodier devant une dizaine de combinaisons spatiales, mises en scène de façon grotesque. L'un d'entre remarque votre réveil. Il tire un couteau rouillé de sa tenue,

vous pointe du doigt les combinaisons spatiales et s'écrie : "Nous allons vous sacrifier à nos dieux". Alors que vous tentez de vous débattre, vous remarquez que vous êtes attachés avec des fils électriques.

Menacer les combinaisons spatiales fait immédiatement arrêter le combat. Les survivants se prosternent alors devant les PJ, les prenant pour leur nouveau dieu. Ces derniers doivent alors décider de leur sort.

! Sauve-qui-peut : Les PJ se rendent vite compte qu'ils ne peuvent pas sortir du hangar, les couloirs pullulant de zombies et les ascenseurs étant désactivés. Cependant, comme ils sont à courte portée, les PJ peuvent contacter Kayla par comlink. Celle-ci leur transmet un plan du vaisseau.

2 - Extérieur

Grâce aux combinaisons spatiales, les PJ peuvent sortir par la porte du hangar à l'extérieur du *Primordial*. Le plan du vaisseau transmis par Kayla leur offre deux points d'entrée : le laboratoire (grâce à un sas) et le pont (en brisant les vitres).

☹️ Vous revêtez vos combinaisons et sortez dans l'espace. Le silence qui vous entoure est assourdissant, interrompu seulement par le bruit de vos respirations. Des centaines de zombies dérivent mollement dans l'espace.

Durant une sortie dans l'espace, chaque PJ doit lancer 1d6 :

1. Un zombie passe à portée du PJ et l'attaque.
2. Le respirateur du PJ est abîmé et ce dernier commence à suffoquer.
3. Un petit astéroïde fissure la visière du casque du PJ.
4. Un zombie portant un stimpack ne vole pas très loin du PJ.

5. Il n'arrive rien au PJ, qui peut venir en aide aux autres.
6. Idem.

! Sauve-qui-peut : Si les PJ cherchent à atteindre les capsules de sauvetage, ils seront déçus de voir qu'elles ont toutes été tirées. En effet, la capsule promise par Kayla se trouve dans le quartier des officiers car il s'agit de la capsule du commandant.

3 - Laboratoire, laboratoire fortifié

☞ Vous atteignez le sas adjacent au laboratoire et pénétrez de nouveau à l'intérieur du Primordial. Une porte plus loin, vous entrez dans une pièce illuminée. Les nombreuses paillasses et équipements scientifiques vous font déduire que vous vous trouvez dans le laboratoire. Une voix vous interpelle : "Dieu merci, vous vous en êtes sortis !".

C'est Kayla qui interpelle les PJ. Allongée contre un mur du laboratoire, elle a la jambe blessée et ne peut plus marcher.

⚙️ Un test de Médecine permet à Kayla d'arriver à marcher de nouveau.

! Sauve-qui-peut : Si les PJ aident Kayla à se soigner, elle leur révèle que la capsule de sauvetage du quartier des officiers n'a pas été tirée. En effet, le commandant du *Primordial* est l'un des premiers à avoir été mordu. Lui seul connaissait le code pour la déverrouiller.

! L'antidote : Kayla peut mettre au point un antidote au virus à partir du sang du PJ immunisé. Cependant elle a besoin de cellules souches, qu'elle pense trouver dans le laboratoire fortifié.

☞ Vous entrez dans le laboratoire fortifié, plongé dans le noir total. Alors que vos yeux

commencent à s'habituer à l'obscurité, la lumière clignote et s'allume soudainement. La pièce d'ordinateurs, d'étranges machines et de nombreux produits chimiques. Une cage en verre abrite un étrange petit cube émettant une lueur rouge malsaine. Mais surtout, sous vos yeux se tient une horrible créature, à peine humanoïde, formée de plusieurs zombies agglomérés les uns sur les autres. Ses cinq têtes se tournent vers vous... et elle commence à vous foncer dessus. La lumière s'éteint. Que faites-vous ?

⚙️ **Zombie mutant** :

- Chaque tour, le zombie mutant choisit aléatoirement un PJ, le poursuit et tente de l'attaquer.
- À chaque tour, les lumières s'allument ou s'éteignent. Lorsque la lumière s'éteint, les PJ ne savent pas qui est visé par le mutant.
- Un moyen de tuer le zombie mutant est de tirer sur chacune de ses cinq têtes.

! Le secret du Primordial : En fouillant le laboratoire, les PJ découvrent grâce aux notes des scientifiques que le virus est émis par l'étrange cube (qui est en réalité un holocron Sith), comme une sorte de mécanisme de protection. Si un PJ touche le cube, il se transforme immédiatement en zombie.

! L'antidote : Les PJ qui fouillent parmi les produits chimiques trouvent rapidement les cellules souches demandées par Kayla. De retour au laboratoire, il lui faut quelques minutes pour préparer l'antidote. Une fois pris, tous les personnages au stade 3 ou moins du virus guérissent.

4 - Pont, quartier du commandant

☞ Vous brisez les vitres du pont. Le pont est dépressurisé, éjectant tous les zombies à

l'intérieur dans l'espace. Vous pénétrez à l'intérieur et, au bout de quelques instants, des stores blindés se referment sur les vitres brisées, re-pressurant la pièce. Au fond, une porte permet de quitter le pont.

La porte donne sur un ascenseur et sur une autre porte :

☰ *La cabine d'ascenseur a disparu. La cage est envahie par une horde de zombies, agrippés aux murs. Heureusement, ils semblent être en état de stases, comme ceux que vous aviez rencontré dans le hangar du Purge.*

☰ *L'autre porte donne sur les quartiers du commandant. À l'intérieur se trouvent une buanderie, un lit et un bureau. Mais ce qui attire directement votre œil, c'est le sas menant à la capsule de sauvetage privée du commandant. Cependant, vous déchantez vite. Un code à trois chiffres est nécessaire pour accéder à la capsule.*

! Sauve-qui-peut : Le code qui déverrouille la capsule de sauvetage est "672". Si on entre un mauvais code, une alarme se déclenche, réveillant la horde de zombies dans l'ascenseur. Heureusement pour les PJ, le commandant du *Primordial* avait la mémoire courte. Il a donc écrit la note suivante pour savoir le retrouver au cas où, et l'a caché dans la doublure de son oreiller :

049 : Aucun numéro n'est correct.

317 : Un des numéros est correct mais mal placé.

096 : Un des numéros est correct mais mal placé.

263 : Deux numéros sont corrects, mais mal placés.

392 : Un des numéros est correct et bien placé.

Bibliographie

Aria : La Guerre des Deux Royaumes
Star Wars : Death Troopers, Joe Schreiber
www.fantasynamengenerators.com

N'hésitez pas à me faire un retour à l'adresse :
casimir.jdr@gmail.com :-)