

# VESPAURIUS-3

UN SCENARIO DE ALBIN BLANCHERE

**CYLONIA PRIME**  
CAPRICA COLONIAL ORDER

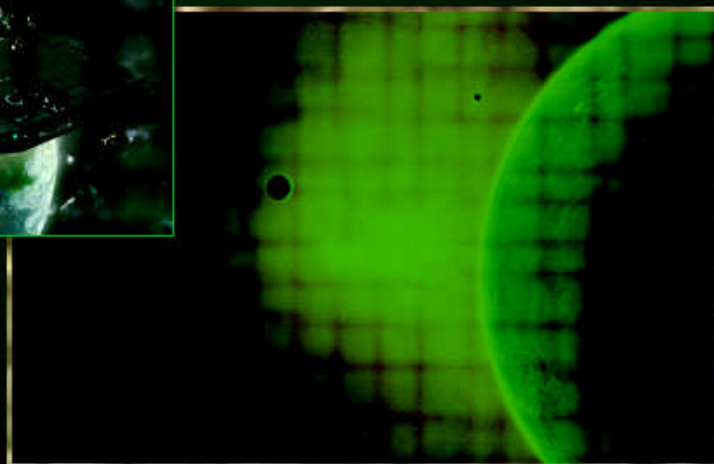
## BRIEFING DE MISSION

### Equipage :

SIG "HAMMIE" SCHNEIDER - RESPONSABLE DE MISSION  
AKIM LONGBOW - INGÉNIEUR ET RESPONSABLE MEDICAL  
2 MEMBRES DE L'UNITÉ D'ÉLITE PÉGASUS :  
- BULLDOG  
- CRASHDOWN

### Objectif :

DÉCOLLAGE DE LA BASE MILITAIRE CYLONIA PRIME DE LA PLANÈTE  
CAPRICA, À BORD DU CROISEUR RAPIDE S.C.A.R.  
MISSION D'EXPLORATION DE LA PLANÈTE VESPAURIUS3 AU  
POTENTIEL DE TERRAFORMATION SUPÉRIEURS À 78.5%.  
VOL EN HIBERNATION D'UNE DURÉE DE 93 JOURS SAGITARIENS.



# Introduction.

*Vesparius3* est un scénario de science fiction aux inspirations diverses (*The Thing*, *Planète Hurlante*, *Battlestar Gallactica*, *La planète des Singes...*). C'est un scénario plutôt simple qui peut servir d'initiation à un MJ (Maître de jeu) ou des PJ (Personnage Joueur) débutants. Le scénario permet un certain « dirigisme » des PJs par le MJ car ce dernier interprète un PNJ (Personnage Non Joueur) responsable des PJs. Le scénario reste aussi assez modulable puisque l'essentiel de l'action se déroulera dans un complexe militaire, et qu'il dépendra de votre bon vouloir de rajouter, ou non, les problèmes face aux joueurs. Enfin, le scénario est construit comme une série TV et ouvre sur de possible suite à la fin. Prenez en référence des séries comme *Sliders*, *Quantum Leap* ou même *Star Trek*.

*Vesparius3* est un jeu de rôle basé sur le système de jeu **G.U.R.P.S** dont vous pouvez trouver le livre de base en version *light* à ses URLS :

## **GURPS LITE**

Français : [http://adagiopourunephoto.free.fr/temp/GURPS/Gurps\\_Lite\\_Francais.pdf](http://adagiopourunephoto.free.fr/temp/GURPS/Gurps_Lite_Francais.pdf)

Anglais (officiel) : <http://www.sjgames.com/gurps/lite/>

## RE COMMANDEMENTS

Lors de la création de personnages (voir G.U.R.P.S) laissez vos joueurs s'équiper pour être des militaires efficaces. Les créatures qu'ils auront en face ne leur permettront pas de réellement annihiler l'ennemi, mais plutôt le repousser pour pouvoir fuir. Laissez vos personnages s'équiper d'armement et de combinaison lourde si ils le veulent. Mais faites jouer le fait qu'ils sont lourdement équipés en cours de partie. Sur Vesparius3 l'air n'est pas respirable et leur combinaison blindés lourdes sont la seule choses qui les protègent de la mort. A vous de leur faire comprendre. Suggérez à vos joueurs de choisir des noms du style, *Bulldog, Crashdown, Stardust, Fireclaw, Boomer...* bref, des noms qui vont bien a des space marines... Demandez à vos joueurs de surtout réfléchir à des détails physiques de leur personnages (couleur de peau, cicatrices, cheveux, tatouages, descriptions de l'armure et des l'armement, etc...). Aidez les à bien visualiser leur personnage pour qu'il puissent plus facilement rentrer dans sa peau.

Suggestion musicale : Bandes originales (Alien 1 & 2, Predator, AVP, Solaris (pour le reveil et la fin), Nine Inch Nails (pour le complexe), Battlestar Gallactica, Batman Begins...)

## DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTRENDRA VOUS REVEILLER

### Informations données aux joueurs :

20 Criterion 3492

#### Briefing de mission

Décollage de la Base militaire Cylonia Prime de la planète Caprica, à bord d'un croiseur rapide S.C.A.R.

#### Equipage composé de 5 membres :

- Sig "Hammer" Schneider - Responsable de mission
- Akim Longbow - Ingénieur et responsable médical
- ## membres de l'unité d'élite Pégasus : *vos joueurs.*

Mission d'exploration de la planète Vesparius3 au potentiel de terraformation supérieurs a 78.5%.

Vol en hibernation d'une durée de 93 jours sagitariens.

### Sortie d'hibernation sur la planète Vesparius3

Conseils au MJ : Décrivez leur les sensations d'une longue hibernation, demandez leurs à quoi ils ressemblent, et jouez Hammer qui leur donne deux trois ordres (allez, a la douche... J'veux vous voir vous rationner dans 15 minutes... RDV en salle de Briefing dans 10 minutes. Et qu'ça saute !...)

Vesparius3 semble être une planète de neige et de glace balayée par des tempêtes et des blizzards. On ne voit pas très loin.

L'ordinateur de bord "EFM2 " fait les vérifications de routine après un vol d'hibernation.

Akim annonce qu'il va se plonger dans la vérification des caractéristiques de la planète Vesparius3 en analysant les données enregistrées par EFM2.

Hammer donne les consignes : Selon l'ordre de mission, le S.C.A.R doit s'être posé a proximité d'un gisement potentiel de Tilium lourd (indispensable au processus de terraformation) à moins de 5 kilomètres de là. L'air n'est pas respirable.

Hammer et les joueurs s'équipent pour effectuer leur mission. (équipement de leur choix)



**Éléments essentiels à acquérir ou à fournir quand le MJ le décidera :**

- Akim vas comprendre pourquoi on se retrouve dans le futur (1000 années en avant) et vas pouvoir retracer les événements qui ont fait qu'on se retrouve là, et pense pouvoir reproduire le schéma pour faire le chemin inverse.
- Un journal de bord numérique dans lequel sont répertorié les derniers événements que les joueurs peuvent trouver dans le bureau du commandant ou au poste de commandement :

*Major Edward James Olmos - 06 Junon 3524 - Base Cylonia Prime*

*32 Virgo 3518 - Mise en place d'un projet ayant pour objectif le nettoyage automatisé de planètes colonisables par le biais d'une machine autonome baptisée "Scorcher" qui "nettoie" toute menace hostile.*

*Cette outils a très bien fonctionné durant 18 missions de colonisation.*

*Lors du lancement de la 19ème, la navette a eut un dysfonctionnement durant le décollage, et l'intégralité des Scorchers se sont répandus dans l'océan Mercatorien. Il suffira de 7 jours pour qu'il ne reste presque plus trace de vie sur Caprica.*

*Je laisse ce message comme un avertissement. Si vous êtes en train de lire ceci, vos vies ne tiennent probablement à plus grand chose.*

*Fuyez.*

- Schéma de conception d'un Scorcher (disponible sur un support numérique au laboratoire) : Machine d'environ 80 cm de long, deux pattes à l'avant et un disque circulaire vertical au niveau de la tête. (Référence : les hurleurs de Planète Hurlante)

Aucune information concernant le moyen de les détruire.



## LA F U I T E

Vos joueurs devront faire le chemin retour pour rentrer sur le S.C.A.R. à vous de voir qu'elle menace vous voulez leur mettre aux talons.

Le groupe prépare le retour et entre à nouveau en hibernation.

A suivre...

Vous pouvez imaginer des centaines de suites possibles. Vous pouvez envoyer le groupe à une autre époque, un autre lieu. Bref, ça reste suffisamment ouvert pour que vous laissiez libre cours à votre imagination.

Contact : [albin.blanchere@free.fr](mailto:albin.blanchere@free.fr)

Site oueb : [www.ouiche-lorraine.fr](http://www.ouiche-lorraine.fr)

