



## AVANT-PROPOS

ገጽገጽ ገጽገጽ

L'idée générale est de proposer une histoire radicalement différente des jeux vidéos où les personnages-joueurs ne sont plus des ingénieurs. Ils sont un groupe de prisonniers sans armures, sans armes et ne sachant pas ce qui leur arrive.

Pour ce scénario, l'Eglise de l'Unitologie existe, et les personnages ont quelques informations sur leur croyance et le Marqueur. Ils n'ont en revanche jamais vu un nécromorphe et ne s'intéressent pas à tout ces trucs.

Bien évidemment les nécromorphes vont tôt ou tard faire leur apparition, et ajouté au fait que ce sont des prisonniers, sans armes à portée, survivre sera un vrai défi.

Mais le scénario ne prend pas fin à bord de ce vaisseau, à moins que tout le monde soit mort. Il y avait un complot derrière cette invasion nécromorphe, derrière le sacrifice de ces criminels. Enquêter sur les raisons de ce massacre auquel ils ont échappé va être la quête de vos joueurs.

Cela va leur permettre de se racheter et de coopérer avec des organisations combattant l'Eglise de l'Unitologie.

Leur passé criminel, leur nouvelle vie et leur équipement vont faire d'eux les piliers sur lesquels repose le destin de l'Humanité.

Après combats, choix difficiles, tel est Dead Space SW !



## BIENVENUE A BORD DU TARTARUS

አገልግሎት ለሌሎች ለሌሎች ለሌሎች

Pour ce scénario, j'ai utilisé le plan de vaisseau de : [http://paratime.ca/cartography/sf\\_spaceships.html](http://paratime.ca/cartography/sf_spaceships.html)

Le Tartarus est un vaisseau pénitentiaire capable de transporter quelques dizaines de prisonniers, avec environ une douzaine de gardiens, et divisé en trois ponts.

Le pont supérieur est réservé au capitaine, aux pilotes et aux officiers des gardiens.

Aucun PJ n'a bien sûr jamais vu ni le pont supérieur, ni le capitaine. Ils ont seulement entendu sa voix au début du voyage.

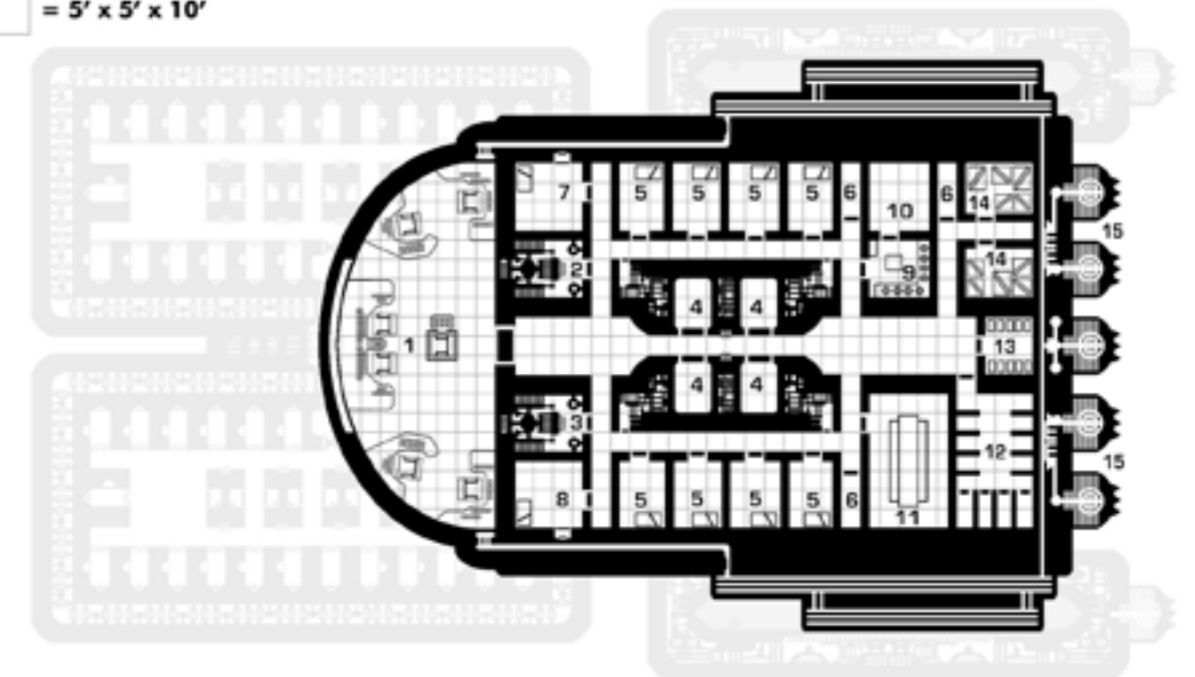
Le capitaine porte une Security Rig et un Revolver (2 chargeurs). Il y a 8 chambres pour l'équipage, dont 4 pour des gardes équipés de Security RIGs et de Fusils d'assaut (2 chargeurs) avec Amplificateur à Particules.

Le Lieutenant et 3 autres portent une Security RIG et un Pistolet (2 chargeurs). Ce sont les pilotes.

Le dernier membre d'équipage est un prêtre de l'Eglise de l'Unitologie, non armé et portant une robe rouge.

### THE TARTARUS PRISONER TRANSPORT UPPER DECK (SHIP CREW LEVEL)

□ = 5' x 5' x 10'



- |                          |                           |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Command Deck          | 9. Galley                 |
| 2. Navigation Computer   | 10. Cold Storage          |
| 3. Security Computer     | 11. Common Area/Mess Hall |
| 4. Lift/Elevator         | 12. Communal Refreshers   |
| 5. Ship Crew Quarters    | 13. Weapons Locker        |
| 6. Equipment Lockers     | 14. Dry Storage           |
| 7. Captain's Quarters    | 15. Hyperdrive Thrusters  |
| 8. First Mate's Quarters |                           |



**Le pont intermédiaire est le point de départ, le pont des PJ. Tous les prisonniers sont ici, certains dans les cellules standards, d'autres dans celles de haute sécurité. S'y trouve aussi les chambres des gardes et un accès à l'espace.**

**Dans chaque quartier des prisonniers peuvent vivre 26 prisonniers normaux et 8 criminels très dangereux. Pour maintenir l'ordre, 10 gardes vivent en permanence sur le pont intermédiaire, équipés de Security RIGS et de Fusil d'assaut sans amélioration (2 chargeurs).**

**Dans un Storage (pièce de stockage), il y a un module de Stase et de Télékinésie.**

**Dans un Weapon locker (casier d'armes), en retirant les armes de l'équipage, il y a un Fusil d'assaut et 4 chargeurs.**

**Vous trouverez davantage d'informations par la suite sur le pont intermédiaire.**

Je suis Konu, j'ai terminé en prison pour braquage. Tu veux faire du business, pas de problèmes, je connais quelques gardes. Fais pas le malin où tu vas bouffer des rats jusqu'à l'arrivée, capisce ?



**Le pont inférieur est l'endroit où personne ne décent sauf en cas de problème, et personne ne veut d'un problème dans le pont inférieur.**

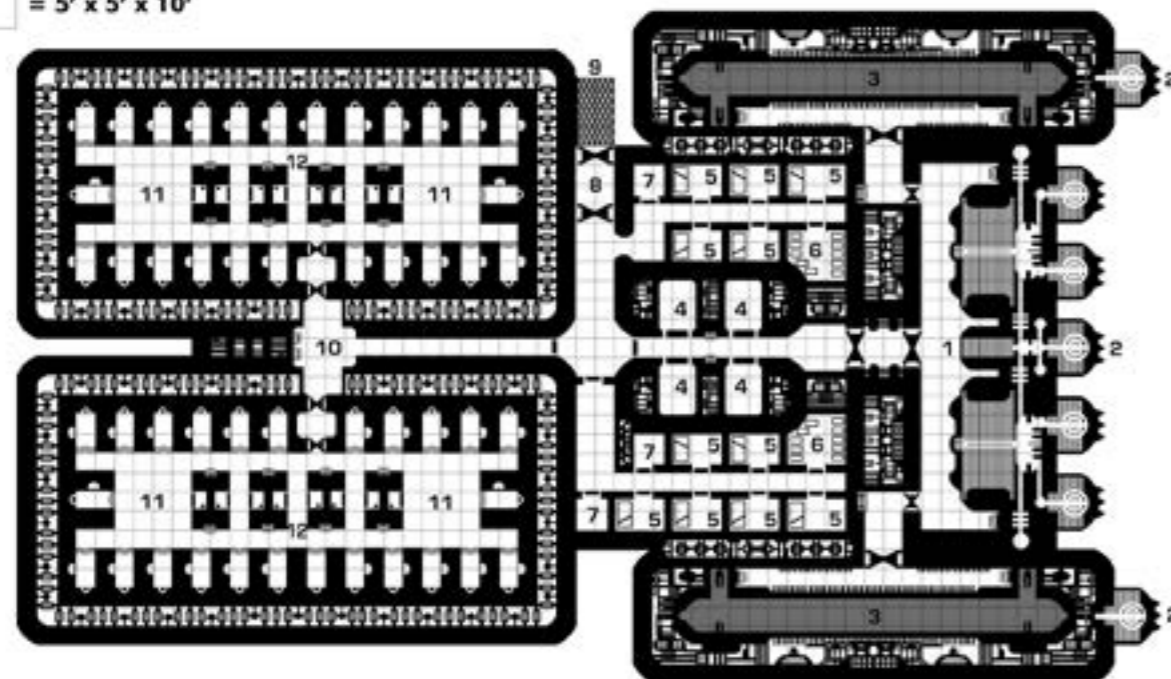
**Les pilotes sont en mesure de réparer toute panne à bord du vaisseau et sont susceptibles d'y descendre. Le prêtre Iwa aime le bruit répétitif et mécanique du compartiment moteur.**



Je suis un prêtre dévoué de l'Eglise de l'Unitologie. Je suis ici pour sauver les âmes de ces prisonniers, pour les mener à la Convergence. L'équipage peut aussi bénéficier de ma sagesse, mais ils travaillent pour le système, pour EarthGov, et sont de ce fait des pécheurs. Loué soit Altman !

**THE TARTARUS  
PRISONER TRANSPORT  
MIDDLE DECK (PRISONER LEVEL)**

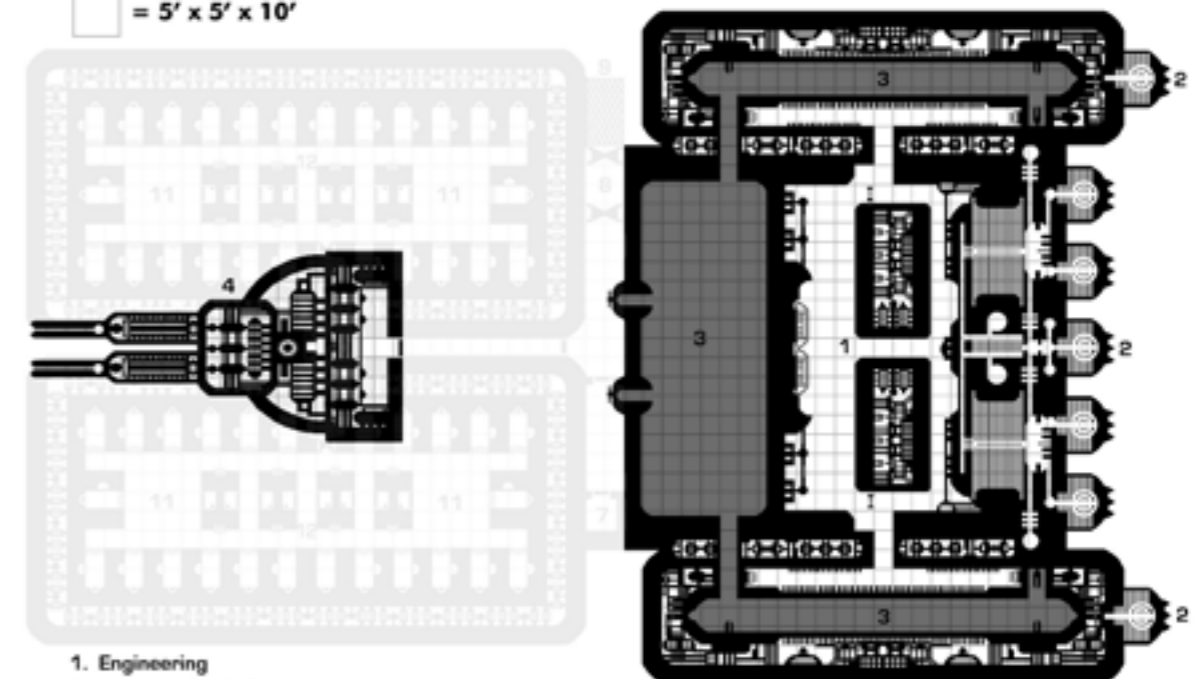
□ = 5' x 5' x 10'



- 1. Engineering
- 2. Maneuvering Drives
- 3. Fuel Reserve
- 4. Lift/Elevator
- 5. Guard Quarter
- 6. Weapons Locker
- 7. Storage
- 8. Airlock
- 9. Retractable Ramp
- 10. Guard Post
- 11. Cell Block
- 12. Isolation Cells

**THE TARTARUS  
PRISONER TRANSPORT  
LOWER DECK (SUB-ENGINEERING)**

□ = 5' x 5' x 10'



- 1. Engineering
- 2. Maneuvering Drives
- 3. Fuel Reserve
- 4. Dual Laser Turbine







## PERSONNAGES NON-JOUEURS

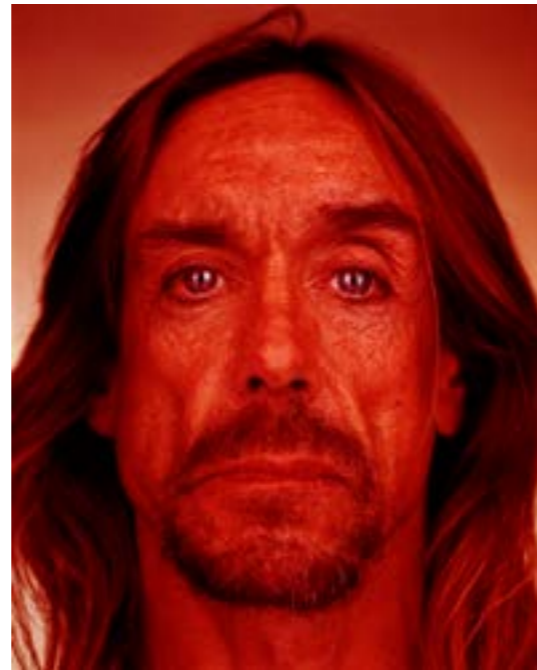
በቅዱስ-ሰውነት ለሰው ልማት ልማት

**Vous connaissez déjà Konu et le prêtre Iwa, mais il y a bien d'autres individus à bord de ce vaisseau avec qui les personnages joueurs vont pouvoir interagir.**



Gary est le maton parfait, gras, laid et corrompu. Il devrait être lui-même derrière les barreaux mais il est suffisamment malin pour toujours dénoncer un innocent. Les prisonniers le haïssent mais le craignent, ce maton pervers et sadique. Baissez les yeux quand il est dans les parages ou vous allez connaître l'enfer.

Oswald a de nombreux problèmes, le pire étant les cauchemars. C'est un oublié d'une expérience secrète du EarthGov, chaque nuit il rêve de meurtres de masse. Son cerveau souffre d'un grave dérèglement hormonal, et ses sentiments sont totalement chaotiques. Le EarthGov a supprimé tous ses souvenirs avant de le placer en prison à vie. Il aime beaucoup Julia et son regard animal. Personne ne l'emmerde, même Gary, car vous ne pouvez jamais savoir comment il va réagir.



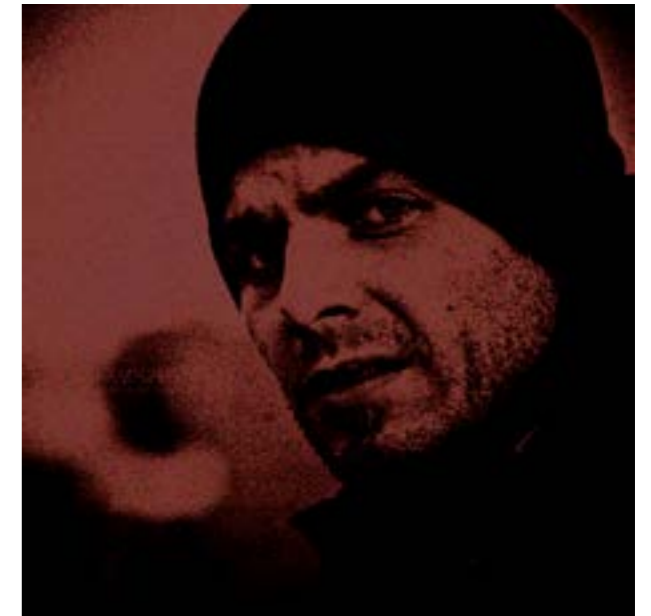
Bryan est un type sympa. Il a terminé comme gardien après les licenciements de masse dans les mines d'uranium de Pluton. Non violent, il préfère bien s'entendre avec les prisonniers. Bien sûr, il revend aussi des cigarettes et d'autres produits. Il n'apprécie pas Gary et souvent le calme quand il est en train de frapper un prisonnier. Les rumeurs disent qu'il a dans le passé commis quelque chose de terrible. Que cette vie est une punition qu'il s'inflige à lui-même, mais personne n'en a la certitude.



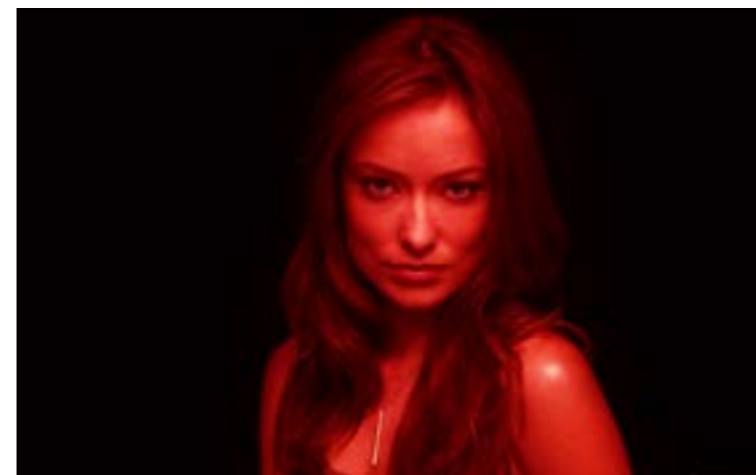
Spencer est l'officier de sécurité à bord du Tartarus. Il donne ses ordres à tous les gardiens et ne rend des comptes qu'à Elizabeth, le capitaine. Rigide et sans sympathie envers les prisonniers, c'est un homme capable d'assumer des choix difficiles. Peu de choses sont connus sur son passé, mais il a certainement participé à la guerre de la Ceinture d'Astéroïdes. Il n'est pas du genre à négocier.



Ne jugez pas Julia sur son apparence de petite femme mignonne. Elle a été arrêtée pour le meurtre de son ex et de sa maîtresse. Elle a dévoré le visage de la femme devant lui, par amour dit-elle au juge. Psychotique et borderline, les matons ne lui retirent jamais ses menottes. Récemment, elle a trouvé la paix dans les prêches de Iwa et cherche ardemment à atteindre la Convergence. Ce n'est pas quelqu'un à croiser dans la pénombre d'un vaisseau spatial...



Elizabeth est le capitaine du Tartarus. Femme déterminée d'une famille riche, son intelligence lui a ouvert les portes de la flotte du EarthGov. Elle voulait piloter un destroyer, mais son attitude rebelle était incompatible avec la vie militaire. Elle n'apprécie pas son travail, ces bons à rien, autant les prisonniers que les matons. Elle ne supporte pas le regard de Gary sur son cul dans les couloirs. Elle n'aurait aucun cas de conscience à balancer tout le monde dans l'espace si nécessaire.



## **SCENARIO**

†۹۷۳۷۵۹۸۹

**Comme vous pouvez le constater, je ne vous donne pas un scénario clé en main et jouable immédiatement, je préfère vous donner des clés pour que vous puissiez construire votre propre aventure.**

**Vous avez déjà les plans du vaisseau et les personnalités des PJ et PNJ. Je vais maintenant vous donner quelques pistes pour donner vie à tout cela.**

### **Avant le chaos**

**Les PJ sont dans leurs cellules, attendant leur arrivée à Cerberus, une prison de haute sécurité.**

**Pendant le voyage, ils ne quittent jamais leurs cellules, y compris pour se laver et chier. Deux repas par jour, un à 7h et l'autre à 17h. Une douche tous les deux jours avec un karcher, tous les prisonniers étant dans l'obligation d'être nus.**

**Dans ce chapitre, vos joueurs peuvent essayer de parler avec des gardiens. Faites leur payer leur naïveté.**

**A l'opposé, s'ils essaient de s'échapper, ils peuvent éventuellement accélérer l'histoire.**

### **Pendant le Chaos**

**Avec ce chapitre démarre les problèmes pour le vaisseau pénitentiaire Tartarus.**

**D'une manière ou d'une autre, les nécromorphes envahissent le vaisseau. Peut-être car l'un des membres d'équipage est un Unitologiste fanatique, peut-être car le capitaine a décidé de secourir un autre vaisseau, peut-être car les PJ se sont évadés et un vaisseau de sécurité vient en renfort, rempli de nécromorphes. Libre à vous de décider ce qui convient le mieux à votre histoire.**

**Le plus important est de transformer le Tartarus en enfer. Les PJ vont devoir faire avec les matons, les prisonniers (dont certains très dangereux), et bien sûr avec la pire menace : les nécromorphes.**

**Ce n'est pas très grave si un PJ meurt, vous disposez de nombreux prisonniers pour en créer un nouveau. Vous pouvez aussi imaginer un survivant caché à bord d'un vaisseau arrimé au Tartarus.**

**Les PJ doivent ressentir le chaos qui les submerge. Ils peuvent mourir n'importe où dans n'importe quelle course.**

## **Après le chaos**

**Vos PJ ont donc réussi à survivre aux prisonniers, gardiens et aux nécromorphes.**

**Ils possèdent certainement une RIG, une arme et d'autres équipements.**

**Peut-être ont-ils pris le contrôle du Tartarus ou d'un autre vaisseau. Peut-être le Tartarus s'est-il écrasé sur une planète, pourquoi pas Cerberus, ce qui mène à de nouveaux combats difficiles pour survivre. Ils pourraient avoir besoin de trouver une vieille base possédant un vaisseau d'évacuation, une vieille base remplie de nécromorphes endormis et affamés de chair fraîche.**

**Si leur vaisseau est une épave, ils pourraient être secourus par une patrouille de l'armée.**

**Si le vaisseau peut voler, laissez-les aller où ils veulent, mais seulement deux destins s'offrent à eux. Un nouveau combat dans une zone infestée (vaisseau, ville, station orbitale) ou la rencontre avec un officier de l'armée qui souhaite qu'ils travaillent pour lui, afin de révéler un complot du EarthGov ou de l'Eglise de l'Unitologie.**

**Dans tous les cas ils deviennent de vrais héros, les seuls capables d'éradiquer l'invasion nécromorphe. Cela peut les mener à obtenir la suppression de leur dossier criminel, ou une grosse somme d'argent par un riche collectionneur ou une organisation souhaitant posséder le Marqueur Noir.**

**J'en ai conscience, c'est très court, mais j'aime vraiment l'improvisation et je pense qu'un jeu d'action comme Dead Space ne devrait pas être trop scripté.**

**Vous pouvez retrouver dans le livret de règles, des tableaux utiles pour créer à la volée des attaques de nécromorphes ou des équipements pour vos PJ.**

**N'oubliez pas les classiques video et audio logs, le meilleur moyen de développer l'histoire dans Dead Space.**

**Surtout, prenez du plaisir. Rendez vos joueurs anxieux à l'idée d'ouvrir une simple porte, mais laissez les devenir de vrais héros dans un combat contre les nécromorphes, telle est la recette.**