

# MISSION Signal - Van Gogh

Un scénario par Anatt, pour 3:16 Carnage dans les étoiles !

- Capacité Alien : 6
- Nom de la planète : Van Gogh
- Forme de créatures : Formes de vie artificielles, il en existe trois types →
  - Les fousseurs, qui attaquent au contact, dévorant tout, possédant la capacité spéciale **Embuscade**.
  - Les volants, qui attaquent au contact à l'aide de dards, possédant la capacité spéciale **Essaim**.
  - Les « Reines » créatrices construisant de nouveaux adversaires et se défendant en piétinant ce qui est plus petit qu'elles (comme les PJs).
- Description de la planète :

Monde désertique, cette planète est couverte de déserts à plus de 95/100 de sa surface. Des couches profondes de boues dérivantes et de sables textures la planète, lui donnant une apparence majestueuse. Alors que certains déserts sont décolorés, couleur os dénudé, d'autres offrent des couleurs exotiques et chatoyantes. Il est difficile de s'orienter par la vue sur cette planète. Depuis l'orbite, elle peut apparaître comme stérile et dépourvue d'habitat. Ne vous laissez pas tromper car sous sa surface, prospère des créatures complexes. On dit souvent que quiconque marche sur une planète désertique devrait le faire avec une cadence de pas irrégulière, sous peine de réveiller les horreurs sommeillant sous le sable.

Dans les rares massifs rocheux qui émergent des sables, se cachent des villes troglodytes construites dans un étrange minéral et pourvues d'une technologie inconnue. De même, il existe de grands canyons dans lesquels les sables semblent s'écouler et où se cachent les « nids » des monstruosité artificielles qui dévorent la surface.

- Capacités spéciales : Embuscade, Essaim
- Jetons de menace : Dépendant du nombre de PJs (nombre de PJs x 5)
- Idées de scènes ou d'images :
  - Levé de 2 soleils.
  - Découverte d'une ville troglodyte.
  - Des traces de sillons apparaissent dans les sables. Certains apparaissent alors que les PJs sont à découvert.
  - Quand le vent souffle, il semble parfois aux PJs entendre des bourdonnements.
  - La nuit, il se forme une couche de givre sur le désert qui fait scintiller les dunes, indiquant la présence d'eau sur la planète, en quantité plus importante que ne laisse suggérer le nombre de zones désertiques..

- Dans un canyon, les PJs peuvent trouver des concrétions minérales étranges avec des murs entiers d'alvéoles artificielles.
  - Dans les grottes des canyons, de grosses machines insectoïdes circulent dans les galeries.
- Missions :
- Localisation de la source d'un signal radio et « nettoyage » de la source d'émission (elle se trouve dans une des villes troglodyte).
  - Exploration d'une ville troglodyte une fois découverte.
  - Infiltration et destruction du nid d'insectes mécaniques (dans un canyon) une fois découvert.
- PNJ : Le lieutenant Derek Cooper mènera le briefing. C'est un vétéran sûr de lui, mais trop curieux pour la hiérarchie, il a déjà été rétrogradé parce qu'il fourrait son nez où il ne fallait pas et qu'il posait des questions... Il sera là pour tenter les PJs au cours du scénario, en leur demandant d'enquêter sur la technologie inconnue qu'ils rencontreront, et de ramener quelques-uns des insectoïdes mécaniques peuplant les canyons.
- Briefing de Mission : Le Lieutenant Cooper se la jouera vétéran sympathique plein de bons conseils et pas très enthousiaste de voir de si jeunes gens volontaires pour tuer tout ce qui bouge sans chercher à comprendre.

En passant dans le système de la planète Van Gogh, les éclaireurs de la 16<sup>ème</sup> brigade ont capté un signal radio en diffusion constante, en boucle provenant d'un massif rocheux dans l'hémisphère sud de la planète. L'état major a décidé d'envoyer un escadron en reconnaissance et ce sera les PJs. On leur fournit des images satellites de la formation rocheuse peut exploitable, et une carte du quadrant de la planète dans lequel ils vont évoluer. On leur remet également des charges explosives afin de détruire l'émetteur du signal.

- Première rencontre: Peu après l'atterrissage, alors que les PJs marchent dans le désert en direction de la formation rocheuse d'où provient le signal, de minces sillons se forment autour d'eux et les fousseurs (voir formes de créatures) attaqueront en utilisant leur capacité spéciale d'**Embuscade**.
- Autre Rencontre : Vous pouvez faire intervenir les volants (voir formes de créatures), dans la ville troglodyte, dans les grottes du canyon, ou même lors d'un arrêt en pleine nuit. Ils sont toujours précédés d'un bourdonnement caractéristiques.
- Terminer la mission : Arrivé à la rencontre finale qui, si tout va bien se déroulera dans les grottes d'un canyon, la mission se terminera avec le dernier jeton de menace. Les « Reines » représenteront ce dernier jeton à moins qu'elles n'aient été tuées auparavant.

**BON JEU !!!**