

PERSONNE NE VOUS VERRA SAIGNER...

par Steve F.
<http://www.ajdr.org>

Voici un scénario «Marines Coloniaux» futuriste basé sur le système et l'ambiance générale du jeu de rôle l'appel de Cthulhu 6è Ed. Dans cette aventure, le mythe ne sera pas du tout abordé, en revanche préparez-vous à une froide immersion dans le monde de Robert A. Heinlein, H.R. Giger et J. Cameron. Les joueurs y incarneront un groupe de soldats et enquêteront sur le sort de l'USS NAGAMA, un transporteur spatial qui a connu des jours abominables. Fini les missions de routine, les personnages vont rencontrer le plus implacable des prédateurs : l'Alien.

Ce scénario est prévu pour être joué par 4 ou 5 joueurs dans un style de jeu « *Investigation Occulte* »(c.f. P.203 du LdR)

Fiche Technique :	
Investigation :	●●●●●
Action :	●●●●●
Exploration :	●●●●●
Interaction :	●●●●●
Mythe :	●●●●●

Pour faire jouer ce scénario, il sera quasiment indispensable à tout Meneur de jeu d'avoir vu au moins une fois les deux premiers films de la série des « *Alien* ». Un petit « visionnage » de rattrapage me semble de circonstance dans le cas contraire, afin d'appréhender certains concepts fondamentaux de l'oeuvre et du mode de prédation des aliens.

Le troisième et quatrième film de la série développent également la question du métabolisme et du cycle de reproduction des Aliens ainsi que la vision générale du monde de cette époque.

Pour les plus passionnés, il reste un certain nombre de jeux vidéo à tester (dont l'excellente campagne Alien solo du jeu AVP2 sur PC) et d'autres films à zieuter à titre documentaire tels les « *Alien Versus Predator* ».

Au début de la séance, les joueurs pourront choisir leur personnage parmi les 7 suivants : Apone, Bishop, Dietrich, Drake, Hicks, Hudson et Vasquez.

Gorman pourra être incarné (sa fiche est fournie), mais sachez que pendant la partie test de ce scénario, nous avons remarqué que les événements étaient d'autant plus corsés et intéressants si le MJ se charge de l'interpréter lui-même. Dans ce dernier cas, Gorman deviendra un réel obstacle hiérarchique à la curiosité naturelle des joueurs. Il se conformera au manuel militaire à la lettre, et refusera de donner des ordres farfelus (« Négatif, il est hors de question de retourner explorer ce module dépressurisé ! »). Si les PJ comptent infléchir les décisions de Gorman, ils devront demander à Apone, Ferro ou Bishop d'être persuasif dans leurs domaines d'autorité réciproque (expérience du combat, responsabilité du dropship, sécurité sanitaire de l'équipage).

La mortalité des PJ étant indiscutablement élevée dans ce scénario, les joueurs qui auront « perdu » leur personnage pourront incarner ensuite un des personnages restant et si besoin Ferro ou Spunkmeyer (qui restent tout de même moins impliqués en raison de leur rôle à bord du dropship et de leur faible connaissance du « terrain »). Vous pourrez aussi inciter les joueurs à incarner ces deux personnages si vous comptez donner une importance accrue aux manoeuvres et combats spatiaux.

En attendant, les personnages de ces fiches devront être interprétés comme des PNJ. Si vos joueurs épuisent toutes les fiches, vous avez toujours la possibilité de leur proposer d'interpréter un PNJ rencontré en cours de partie.

En début de scénario, si vous avez choisi de laisser les joueurs interpréter le rôle du Lieutenant Gorman, donnez sa feuille de personnage et sa feuille de mission à la personne concernée (Aide de jeu N°2) et si besoin, indiquez-lui à haute voix qu'il pourra briefer les joueurs sur les aspects non confidentiels de la feuille de route (il n'y a pas d'aspect confidentiel sur cette feuille, mais en soupçonnant le contraire, les joueurs seront un peu plus dans l'ambiance). Si aucun joueur n'incarne le Lieutenant, interprétez-le pour présenter la mission.

Enfin, si un joueur incarne Bishop, j'ai pu remarqué qu'il était payant de lui parler quelques instants avant la partie, en aparté. Alors que vous évoquerez avec lui ses directives de non agression humaine, les autres joueurs seront souvent persuadés que vous lui expliquez comment il devra trahir le groupe un peu plus tard. Quelle bonne paranoïa avant même de commencer à jouer !

Le thème de la convention du Don des Dragons 2009 était « MOI ». C'est la raison pour laquelle la plupart des protagonistes de ce scénario (hors PJ), ont été pensé avec une très forte individualité, des buts personnels ardemment défendus et un mépris relatif pour les objectifs des autres protagonistes. Tout le monde veut tirer la couverture à lui-même en se moquant du sort des autres, sauf si l'autre en question peut être utile. L'avatar de l'USS NAGAMA sera une personnification forte de ce thème, lâchez-vous en l'interprétant. C'est également un trait du commandement des corporations qui sont impliquées dans l'intrigue. Je vous recommande d'utiliser fréquemment les mots « MOI », « JE », « PERSONNELLEMENT », histoire de bien marquer le thème. De même, accentuez l'aspect égoïste et nombriliste des PNJ quand vous le pourrez. A l'inverse, les joueurs comprendront sûrement qu'il ne vaut mieux pas de la jouer « solo » s'ils comptent s'en sortir, surtout qu'en face, la menace alien ne connaît pas le concept d'individualité.

Si vous comptez faire jouer ce scénario en un seul trait de temps, je vous conseille de l'appréhender de manière très modulaire. Il conviendra alors de piocher dans les différentes scènes proposées pour adapter la durée de votre partie. Par exemple, je n'ai jamais eu à recourir au déploiement des flottes corporatistes, ni au groupe d'exploration de Weyland-Yutani jusqu'à ce jour.

Quoi qu'il advienne, bon jeu !

SCENE 1 : LE DROPSHIP

Dans cette scène, les joueurs vont pouvoir « atterrir » en douceur dans l'intrigue, prendre « les commandes » de leurs personnages tout en faisant un peu connaissance avec les autres personnages et les PNJ.

SCENE 1 : LE CADRE

Les PJ vont incarner les membres d'une section des Marines Coloniaux. Nous sommes en 2179 et l'intrigue va les embarquer dans une mission de reconnaissance spatiale. Le scénario commence au moment où les personnages partent à bord de leur dropship. Après s'être désarrimé d'une des plate-formes orbitales de défense coloniale de la planète Aérodyne, leur pilote (Ferro) met le cap sur la destination présumée de leur point de contact : le secteur beta de la ceinture interplanétaire d'Aérodyne.

Vous pourrez donner aux joueurs les « commandes » de leurs personnages au moment où le dropship s'est séparé de la plate-forme orbitale.

Après cela, les PJ devront regagner leurs cryotubes où ils seront placés en hibernation pendant les 16 jours que durera le voyage. A leur réveil, n'hésitez pas à interpréter Apone, le cigare au bec pour leur faire le petit accueil joué dans le film « Aliens » :



« Alors mes cailles vous attendez quoi ?! Votre café au pieu ? Encore une jolie journée de soleil ! Etre dans les Marines, c'est comme des vacances à la ferme : chaque repas est un banquet, chaque fin de mois ont est millionnaires, chaque corvée est une partie de plaisir ! Les Marines j'adore ! »

(Si Apone est incarné par un joueur, vous pourrez l'encourager à lire lui-même cette réplique figurant au dos de sa fiche).

PRESENTATION DE LA MISSION :

Pour des raisons administratives, l'espace entourant les planètes a été divisé en plusieurs secteurs qui s'apparentent à des couches successives (c.f. graphique). Les senseurs longue portée de la marine coloniale d'Aérodyne ont

détekté un écho magnétique à une distance de 4 unités (soit 20 années lumières -une unité représentant 5 années lumières-) et dont le vecteur et la vitesse de déplacement (0,48 années lumières/jour) indiquent qu'elle va rentrer dans le champ gravitationnel d'Aérodyne d'ici une cinquantaine de jours (62). Ce genre d'incident arrive plusieurs fois par ans, il est systématiquement causé par la dérive de déchets (sections de réservoirs, spatio-containers, cercueils à la dérive, déchets domestiques ou industriels amalgamés) datant de l'époque de la conquête spatiale.

Les personnages sont chargés d'une mission de reconnaissance-suppression standard. Cela consiste à (aide de jeu N°1) :

1. Prendre une trajectoire d'interception jusqu'à l'écho,
 2. déterminer et répertorier l'origine de l'écho,
 3. appliquer le sous-protocole de traitement requis :
- Si c'est un astéroïde ou des déchets etc. présentant une composition majoritairement minérale et que la situation le permet, le détruire puis rejoindre le point d'arrivée (dans ce scénario la base orbitale de départ) (ce protocole est aussi abrégé: « S » pour Standard - ou « Sulfater » en argot Marine -).
 - Si c'est une épave d'un bâtiment spatial répertorié, s'assurer qu'elle ne présente pas de signe de vie et la remorquer jusqu'en zone de quarantaine de la planète la plus proche (protocole « E » pour « Épave» - ou « Eternam » en argot Marine, en référence au délai supplémentaire non rémunéré de ces missions -)
 - Si il s'agit d'un bâtiment spatial répertorié présentant des signes de vie, contacter la base avec les transmetteurs longue portée et attendre les ordres (protocole « L » pour « Life » - ou « Légumes » en argot Marine).
 - Si c'est un cercueil, le récupérer et le ramener dans la zone de quarantaine de la planète la plus proche pour prise en charge par les services de sécurité biologique (protocole « F » pour « Funèbre » - ou « Fuck » ou « Fait chier » en argot Marine -).
 - Si c'est autre chose (épave non répertoriée, astéroïde impropre à la destruction etc.), contacter la base avec les transmetteurs longue portée et attendre les ordres (protocole « NS » pour « Non Standard » – « Nul ne Sait » en argot Marine -).

Pour intercepter l'écho magnétique, le dropship des PJ va devoir effectuer 3 sauts spatiaux et continuer sa route en propulsion standard pendant un peu plus de 48 h. Le total du voyage depuis Aérodyne jusqu'au point d'interception prendra un peu plus de 17 jours.



d'Acheron. Elle était composée de Marines Coloniaux dont la solde était payée par la corporation. Après la fin tragique de l'escouade (fin du second film), la corporation a envoyé ses propres forces armées sur le terrain afin de récupérer toutes les traces d'organismes extraterrestres (dont le contenu du vaisseau extraterrestre : les oeufs aliens visibles au début du premier film).

Sur place, les forces de Weyland-Yutani ont bien découvert le vaisseau et les oeufs, dont une quarantaine a été rapatriée (ce qui a causé l'infection de deux soldats de la corporation) en direction de leur planète mère pour étude et analyse. La mission de retour voyage dans un vaisseau militaire de transport : l'USS NAGAMA.

Le problème, c'est que le voyage entre Acheron et la planète Weyland-Yutani (elle porte le nom de la corporation) s'est interrompu très rapidement : le jour après leur premier saut spatial (c.f. Guide), les deux contaminés ont libérés leurs aliens (Chestbursters). Les médecins de bord ne s'attendaient naturellement pas à ce que ces charmantes petites bestioles s'échappent de leur cellules de confinement (après quelques jets d'acides bien placés).

Faute d'avoir été retrouvés dans les 24 heures suivantes, ces deux aliens ont pu arriver à maturation dans les coursives du vaisseau. Ils ont été « nourris » par la population carcérale des ponts inférieurs. Celle-ci, prise de panique s'est lancée dans une violente rébellion.

Pour accélérer la manoeuvre, les PJ se placeront dans des caissons de survie cryogéniques pour rejoindre un point proche de la zone d'interception, ils seront réveillés le 16^e jour et auront un peu plus de 24 h pour récupérer de leur voyage tout en se dirigeant à allure de croisière (0,5 A/L) vers l'écho.

Avant d'arriver au point d'interception, les PJ recevront un message de leur base (en caractères, écrits, le monde d'Alien semblant ignorer la vidéo/audio conférence spatiale). La base a repéré un second écho magnétique de vecteur identique au premier situé à la limite de détection des senseurs (30 années lumières), situé à un peu plus de deux années lumières du dropship des personnages. Cet écho a été détecté pendant le voyage des PJ. La base attend le rapport d'inspection du dropship pour le premier écho avant de donner ses ordres complémentaires pour le second écho.

Tout ça devrait donner un message très sympathique du genre :

« *Second écho détecté sur horizon senseurs – Position 774 592 124, Vecteur 12-176, vitesse 0,35, Attente rapport mission en cours* » (Aide de jeu N°3)

SCENE 1 : LES COULISSES DU MJ

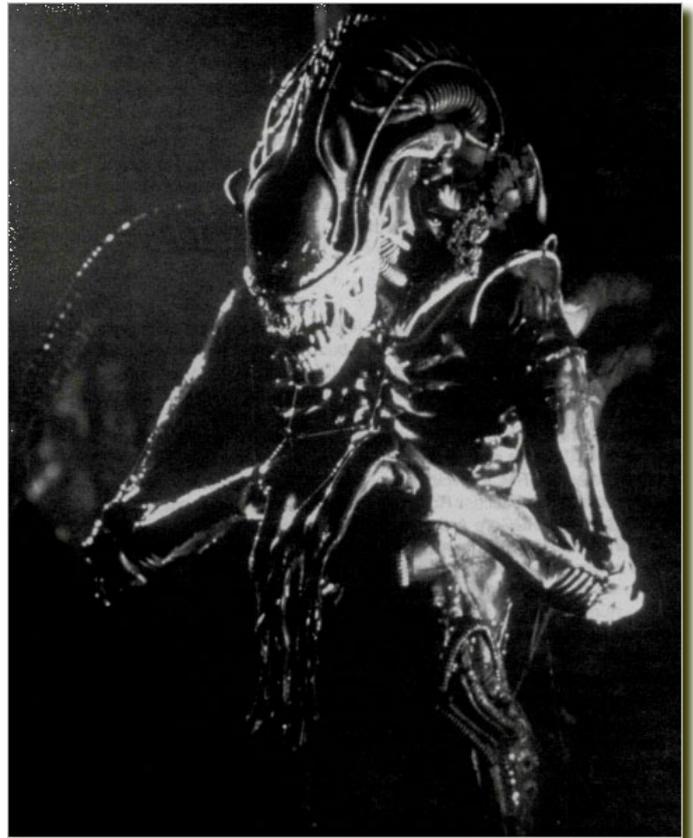
Si vous avez vu les deux premiers films de la série des « Alien », vous devez savoir que l'origine de la menace extraterrestre vient d'une planète située hors du système solaire.

Cette planète, nommée LV4-26 ou « Acheron » a été terraformée dans l'intervalle de temps entre le premier et second film de la série Alien. A la fin du second film, Acheron est abandonnée à son sort.

Le scénario prend place quelques semaines après la fin des événements du second film. L'équipage du Nostromo et L'officier Ripley (l'héroïne des films interprétée par Sigourney Weaver) avaient été employés et envoyés en mission par la corporation Weyland-Yutani.

Les activités principales de ce consortium interplanétaire sont l'exploration spatiale et la production de technologies militaires de pointe.

Après la découverte du module de survie spatial de Ripley (en dérive pendant 57 ans), C'est également Weyland-Yutani qui a financé la mission de sauvetage sur la colonie



Histoire de corser encore la situation, l'un des deux aliens libéré était une jeune reine.

Cinq jours après avoir effectué leurs premier saut spatial, la situation a totalement dégénéré à bord du NAGAMA : la partie proche du réacteur a été transformée en nid, le vaisseau a été gravement endommagé (système de

navigation H.S., avaries dans la coque, perte de gravité dans certaines zones).

Ces dommages ont été causés par l'acide des aliens et les projectiles des soldats Weyland-Yutani.

Après leur rébellion, la population carcérale s'est dispersée un peu partout dans le vaisseau.

Une poche de résistance composée de survivants employés par la corporation et de détenus s'est retranchée dans le réfectoire du vaisseau.

D'autres petits groupes dispersés tentent de survivre.

Quand les Personnages arriveront sur place, le NAGAMA abritera une trentaine de survivants humains, une quinzaine de contaminés à différents stades d'incubation, une vingtaine d'Aliens et une reine en pleine forme.

Le NAGAMA dérive vers Aérodyne qu'il atteindra d'ici environ trois mois si personne ne l'en empêche. Il y a 5 jours, un groupe de détenus a réussi à s'emparer de la navette de survie pour quitter le vaisseau.

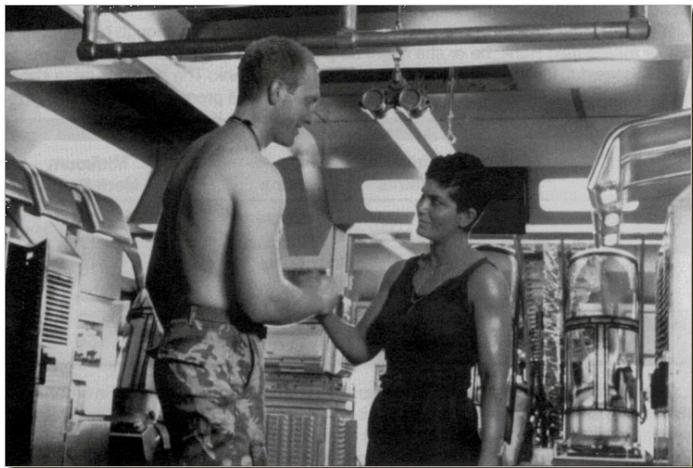
L'un d'entre eux avait un parasite alien (Facehugger) fraîchement accroché au visage... Bien entendu, l'écho magnétique sur laquelle vont se diriger les PJ est précisément celle de ce module de survie.

SCENE 1 : AMBIANCE, INSPI.

A ce stade de l'aventure, il serait plutôt efficace de poser une ambiance bon-enfant façon Marines bien gras, distribuez de la « private joke » à tout va, du récit de vieilles escarmouches, de souvenir du front etc.

Voici un petit « improvisotron » pour assurer les prestations de vos PNJ.

Jetez 5D10 successivement pour générer vos anecdotes et broder autour, histoire de donner de la consistance bien « Marine » à vos PNJ :



QUI ?

- 1 : Le PNJ et une bande de recrues (bleues-bites)
- 2 : Le PNJ tout seul
- 3 : Le Major Striker (pseudo : Tête de Plomb)
- 4 : Le Colonel Thomson de la 48^e d'Aéro
- 5 : Miss Dolores (qui peu être une conquête ou une arme du PNJ)
- 6 : L'escouade du PNJ avant sa mutation
- 7 : Le Doc du dispensaire de la station GSO

8 : Le PNJ et un ou plusieurs PJ

9 : Des PJ (le PNJ raconte leur histoire)

10 : Le Lieutenant Bodiker (pseudo : Shark)

QUOI ?

- 1 : Bagarre à cause de l'alcool
- 2 : Crash de véhicule parce que les instruments avaient été inversés lors d'une maintenance
- 3 : Dézinguer un pirate qui pesait au moins 200kg
- 4 : Saisir une cargaison d'esclaves complètement drogués avec des narcotiques aphrodisiaques
- 5 : Uriner au mauvais endroit après une soirée arrosée
- 6 : Survivre à une embuscade
- 7 : Fait exploser des infrastructures
- 8 : Avoir la peur de sa vie à cause d'un animal
- 9 : Tomber amoureux / séduire
- 10 : Vouloir impressionner un membre du sexe opposé

OÙ ?

- 1 : Dans la jungle d'Alpha Caeli
- 2 : Près du centre carcéral d'Annapolis
- 3 : Sur la Station Gateway
- 4 : A Camp Lejeune
- 5 : Sur Mars
- 6 : Dans le secteur Noraxis
- 7 : Ne se souvient plus où tellement était ivre
- 8 : Pas loin de la colline 44 sur Bogrev 3
- 9 : Dans son propre camp/baraquement/tente
- 10 : Dans un sacré merdier

CONSEQUENCES ?

- 1 : Un/plusieurs autres y sont resté
- 2 : Vraiment été la plus grosse poilade de sa vie
- 3 : Rester à l'hôpital / Mitard pendant une longue période
- 4 : Le Général Weren a personnellement félicité
- 5 : La sœur de Jackson en a entendu parlé
- 6 : Médaille, distinction ou dégradation/blâme
- 7 : Rien, c'était une mise en scène / canular
- 8 : Passé en direct sur Channel 9
- 9 : Tuer des tas d'ennemis
- 10 : Evacuer d'urgence

DETAIL PIQUANT

- 1 : Histoire de nudité/ivresse douteuse
- 2 : On a jamais su qui était vraiment derrière tout ça
- 3 : Le narrateur a gardé un objet/blessure en rapport avec l'histoire et l'exhibe à la fin de son récit
- 4 : Détail surnaturel qui fout les pétoches au narrateur
- 5 : Juste après, le gouvernement a fait disparaître toutes les preuves
- 6 : C'est comme ça que le narrateur à rencontré un PJ/PNJ
- 7 : l'un des acteurs de l'anecdote était en fait Wayne Kerrodine, le chanteur
- 8 : L'un des acteurs de l'anecdote était mineur
- 9 : Depuis ce jour, le narrateur a changé l'une de ses habitudes alimentaire/comportementale/vestimentaire etc. ex : tatouage
- 10 : Le narrateur refuse de raconter la fin de son histoire

Dans la mesure où cette scène devrait vraiment contraster avec le reste du scénario, je vous suggère de vous inspirer de films comme Predator ou Alien 2, les Dents de la Mer ou encore tout ces films sur la guerre du Vietnam où les

personnages principaux fanfaronnent et écoutent de la musique des années 60 avant de partir « au merdier ».

Si vous avez l'opportunité de faire jouer le scénario en diffusant de la musique à vos joueurs, je vous conseille de passer à votre groupe quelques morceaux bien choisis. Les charts des années 60 peuvent être assez suggestifs pour ce genre de climat (ex: Nancy Sinatra « these boots », Edwin Starr « War », Sam the Sham & the Pharaohs « Wooly Bully ». Et idéalement en partant des musiques les plus entraînantes jusqu'aux musiques les plus calmes et/ou mélancoliques ex: Jefferson Airplane « White Rabbit »).

SCENE 1 : DESCRIPTIONS

Les Personnages ont embarqué dans un dropship lourd NTV Mk 1 SNAKEFIGHTER (c.f. Feuille de référence) laissez-leur déterminer l'identifiant exacte de ce vaisseau -on sait que les joueurs aiment personnaliser leur matériel-.

Il s'agit d'un vaisseau léger prévu pour des missions de reconnaissance dans l'espace profond. A la différence des dropships standards (UD-4 CHEYENNE comme celui du film), le Snakefighter dispose d'un « Jump Drive » (Générateur de Saut spatial) lui permettant de faire des bonds spatiaux et également de se propulser à une vitesse de croisière de 0,5 année lumière par jour.

La place importante qu'occupe le générateur laisse peu d'espace au reste des installations. Le dropship est un endroit exigu où la promiscuité est permanente pour tout l'équipage. Le dropship dispose de quartiers d'équipage étroits, d'un petit réfectoire, d'un Medlab basique, d'une petite salle de commande tactique (le genre d'endroit où l'on trouve des moniteurs de condition et des écran reliés aux caméras des Marines), d'une baie de stockage, de caissons de survie cryogénique, d'un poste de pilotage, de deux postes tourelles ventrales, de deux rampes d'accès indépendantes et d'un corridor d'abordage magnétique pressurisable et retractable.

Imaginez un endroit à l'éclairage rare mais cru, des couloirs exigus, un plafond bas et une forte accumulation de système et de dispositifs au mettre carré.

Pour les caractéristiques techniques du vaisseau, je vous renvoie à sa fiche.

L'équipement des Marines pour une mission de reconnaissance-suppression standard est composé d'un armement léger (fusils standards, grenades assommantes, armes de poing, protections légères, combinaisons spatiales standard). Mais dans les tréfonds du dropship, on pourra encore dénicher 2 pulse rifle, 2 lance flammes, une caisse de 20 grenades à fragmentation et une caisse de 20 grenades incendiaires. Il y a aussi pour les grandes occasions 2 tourelles de défense à monter dans la soute et du matériel de démolition léger (portes, cloisons). Tout cet arsenal répond à la question de la menace pirate, omniprésente dans le système.

SCENE 1 : FIN DE LA SCENE

La scène s'achève un peu plus de deux jours après leur dernier bond, alors qu'ils sont à portée de senseur de la signature magnétique. Précisément au moment où les PJ se servent des senseurs de leurs dropship pour identifier l'écho magnétique qu'ils sont venu inspecter. Ils découvrent qu'il s'agit d'un module de survie.



SCENE 2 : SAUVETAGE

SCENE 2 : LE CADRE

Nous sommes dans l'espace, à peu près à mi-chemin entre Aérodyne et Acheron (LV4-26).

Le dropship des Personnages a identifié l'écho Magnétique de la mission: il s'agit d'un module de survie. Si c'est un PJ qui s'occupe de la détection (Hudson ?) vous pourrez lui transmettre des informations complémentaires selon la qualité de sa réussite :

- Le module se dirige vers Aérodyne,
- Sa borne d'émission de détresse est toujours opérationnelle et indique qu'il y a de la vie à bord
- L'émission de détresse en question indique que le module était initialement rattaché à l'USS NAGAMA, un bâtiment de transport militaire de classe Conestoga (385 m de long, 78 000 tonnes) (C'est un vaisseau similaire à l'USS Sulaco, qui emmène les Marines en orbite autour d'Acheron dans le film Aliens).
- L'émission en question est modulée selon un modèle similaire aux émissions de la corporation Weyland-Yutani. Si cette corporation est réellement propriétaire de ce module alors la découverte des PJ est singulière. En effet, la corporation Aérodyne et Weyland-Yutani ne sont pas franchement en bons termes depuis près d'une décennie et généralement ils s'évitent soigneusement.



A ce stade, le protocole d'intervention suppose que les PJ mettent à jour leur livre de bord, puis qu'ils contactent leur base sur Aérodyne afin de recevoir leurs prochains ordres. La communication mettra 1 h pour arriver à la base et la réponse parviendra aux joueurs encore 1:15 h plus tard (2 h si les PJ ont réussi à déterminer quel était le bâtiment d'attache du module ou mentionnent l'implication probable de Weyland-Yutani).

Pendant ce temps, si le module et le vaisseau des joueurs se rapprochent d'un peu trop près, l'alerte de proximité du module se mettra en marche et réveillera les passagers du module de leur sommeil cryogénique (c'est une procédure standard). Le processus prendra 30 minutes. Les rescapés tenteront alors de contacter le dropship des joueurs pour les convaincre de les laisser monter à bord. Ils pourront

même manoeuvrer légèrement le module avec de petites tuyères à jet d'air pour se rapprocher du dropship.

Les détenus sont au nombre de 5, ils sont tous des détenus rescapés de l'horreur de l'USS NAGAMA. Ils se connaissent à peine. Leur plan initial avant de se placer en sommeil cryogénique était de se faire passer pour des membres de la compagnie Weyland-Yutani (des uniformes de la corporation se trouvaient à bord du module).

Ils comptaient expliquer la présence de leur compagnon parasité en indiquant qu'ils ont été attaqués par une forme de vie extraterrestre sortie d'un caisson civil qu'ils transportaient à bord de leur vaisseau. Ils sont bien incapables de donner beaucoup de détails sur l'USS NAGAMA dont ils ignorent même le nom, le seul alien qu'ils ait vu au cours de leurs fuites du NAGAMA était la parasite de l'oeuf qui avait été pondue à côté du sas d'accès au module de survie. Pour eux, une rébellion a éclaté sur le NAGAMA, suite à quoi ils ont foncé vers un module avant de s'éjecter en priant pour qu'il ne soit pas détruit par l'armement du vaisseau.

Le parasite alien a achevé son travail d'incubation quelques heures avant la rencontre entre PJ et détenus (alors qu'il était encore en sommeil cryogénique) et son hôte s'est réveillé avec une mauvaise gueule de bois, mais en bonne forme à côté du Facehugger mort.

En conséquence, les détenus ont maintenant tous un uniforme de la corporation Weyland-Yutani et ils n'ont plus besoin de fournir d'explications embarrassantes aux PJ sur une attaque extraterrestre.

Ils vont raconter que le générateur de saut de leur vaisseau a été endommagé (probablement par une micrométéorite) et une fuite nucléaire les a forcés à fuir le bâtiment. D'après eux, le reste de l'équipage a trouvé la mort dans la catastrophe. Si on leur demande le nom de ce vaisseau, l'un d'entre eux répondra qu'il s'agit du « Glavos » (parfaite invention).

Vous aurez le soin d'improviser les suppliques des PNJ. En tout cas, lorsqu'ils auront compris qu'ils ont affaire à des marines, ils redoubleront de prudence, laissant pour l'instant de côté leurs velléités d'abordage du dropship par la force.

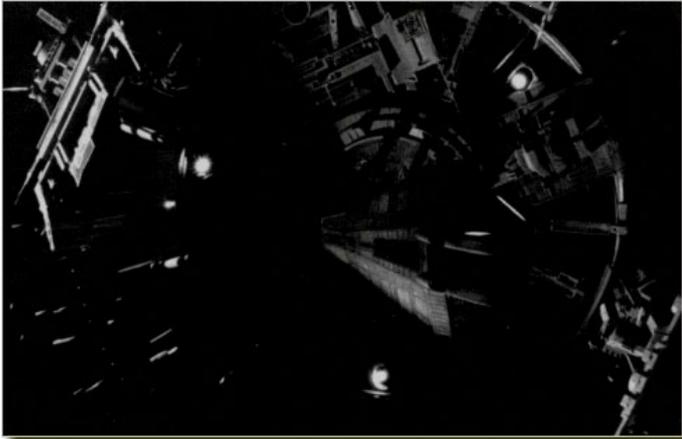
Peu de temps après, la réponse de la base arrivera et les nouveaux ordres des PJ consisteront à :

- s'arrimer au module pour le remorquer (sans monter à bord ou laisser les survivants rejoindre le dropship). Cet ordre sera donné si les PJ n'ont pas réussi à identifier le bâtiment d'attache du module et qu'ils n'ont pas mentionné l'implication probable de Weyland-Yutani (Aide de jeu N°4).
- aborder le module pour réveiller ses occupants et les interroger afin de déterminer leurs relations avec la corporation Weyland-Yutani, puis les mettre aux arrêts à bord de leur module dans tous les cas. Cet ordre ne sera seulement donné si les PJ ont réussi à identifier le bâtiment d'attache du module ou s'ils ont mentionné

l'implication probable de Weyland-Yutani (Aide de jeu N°5).

La seconde partie des ordres obligera les PJ à rejoindre puis déterminer l'origine du second écho magnétique (l'USS NAGAMA) tout en appliquant le protocole standard.

Dans tous les cas, le détenu qui a été parasité va avoir un gros problème gastrique d'ici très peu de temps.



Si les personnages rentrent à bord du module, l'alien immature (Chestburster) qui a terminé de se développer dans son abdomen choisira le meilleur moment pour en sortir (à vous de le déterminer). A partir du moment où du sang jaillira de sa poitrine, le Chestburster en sortira 3 rounds plus tard. La surprise est tellement forte pour les autres détenus qu'aucun ne réagira de manière utile aux joueurs. Pour ce qui est des PJ qui assistent à la scène, s'ils souhaitent réagir, demandez leurs un jet sous 3 fois leur dextérité au premier round, 4 fois au second, 5 fois au troisième. La perte de SAN associée à cette vision est de 1D4/1D6.

A l'issue de cet accouchement sanglant, le Chestburster décampera à toute vitesse pour aller achever sa croissance dans un endroit plus tranquille (idéalement le dropship des joueurs). Il n'est pas important que cette charmante bestiole se fasse tuer.

Si l'alien est tué avec une arme tranchante ou perforante dans le module de survie, l'acide que constitue son sang créera une brèche dans la coque du module en 5 rounds. Si cela se produit dans le dropship, ne mettez pas immédiatement terme à la mission, considérez que l'acide ne ronge pas la coque jusqu'à y faire une brèche, mais qu'il endommage un ou plusieurs systèmes (épargnez pour le moment les systèmes de communication et de navigation, idéalement, si les systèmes de survie peuvent morfler légèrement, cela pourra constituer un levier scénaristique plus tard).

Si le Chestburster n'est pas supprimé, il dévorera un peu tout ce qui se passera devant sa gueule et grandira à une vitesse spectaculaire pour atteindre sa taille adulte en un peu plus de 24h. Les personnages vont alors rapidement se retrouver avec un colocataire vraiment indésirable à leur bord.

Si les personnages ne se rendent pas à bord du module, une communication vidéo sera initiée depuis le module

vers le dropship. L'un des occupants, le visage en sang (pas le sien) hurlera à son interlocuteur de venir aider « Chester » (« Ches »), et beuglera un tas d'inepties sur un ton frénétique :

« Venez m'aider aider ! Ches' pisse le sang... C'est un démon, il lui a bouffé le cœur putain ! Aaargghh ! Ouvrez le sas bande de connards, faites moi sortir d'ici... Je vais crever ! Ouvrez !!! (L'interlocuteur se retourne soudain alors que des hurlement d'agonie humains se font entendre)... Oh putain !! Il a plus de visage ! Merde ! Ouvrez le putaiiii de sas !!!! AIDEZ MOI !!! » - Fin de la communication (perte de 2/1D4+1 SAN).

Ce qui s'est passé est assez simple, le Chestburster a jailli de son hôte au milieu des détenus et a tenté de trouver refuge dans un coin du module. L'un des détenus à craqué nerveusement et s'est rué sur lui pour le massacrer de ses mains.

Le Chestburster lui a alors craché un bon jet d'acide au visage avant de foncer vers un autre endroit sûr. Le véritable problème, c'est que dans 8 rounds, l'acide va créer une brèche dans la coque et que tout ce qui est humain à bord va mourir de froid (dans l'espace profond, la température avoisine les -270°C) et/ou de dépressurisation et/ou d'aspiration à travers une brèche de 10 cm².

Si les PJ décident d'intervenir, ils ne disposeront que de quelques rounds pour le faire (l'ouverture du sas menant au module prend 2 rounds, sa fermeture également).

Sans intervention des Marines, le Chestburster aura 45% de chance de survivre à l'incident. Néanmoins, en raison du froid, il ne pourra pas se nourrir normalement (et déplacement à 25% de sa rapidité normale), mais attendra patiemment son heure, lové dans un coin du module. Il pourra survivre ainsi pendant encore 8 jours avant de mourir d'inanition.

SCENE 2 : LES COULISSES DU MJ

Ce module de survie a été le seul sur 20 à s'éjecter de l'USS NAGAMA.

En effet, les officiers à bords de ce vaisseau ont refusé trop longtemps de faire évacuer le vaisseau et lorsqu'ils ont été contraints de se retrancher, ils ont préféré verrouiller le déclenchement des modules plutôt que de laisser les détenus fuir le vaisseau.

Ce n'est que grâce à l'habileté exceptionnelle d'un des détenus (Dave) que ces 5 rescapés ont pu fuir à bord d'un module de survie en craquant ses sécurités.

L'investigation du module permettra aux PJ de découvrir 5 tenues carcérales bien puantes (dont une a été déchirée à l'encolure - celle de l'infecté).

Les fouilles révéleront également la dépouille du Facehugger dans le cryotube du détenu infecté. Si ce parasite est découvert (perte de 0/1D3 SAN), les détenus seront bien mal à l'aise et broderont une histoire improvisée sur la base des explications qu'ils comptaient servir à leur départ de l'USS NAGAMA (c.f. SCENE 2 : LE CADRE). Ils ne diront pas que le parasite s'était accroché au visage

de Chester par peur d'être liquidés par les PJ en raison du risque de contamination.

L'analyse des ordinateurs de bord confirmera que le module a quitté l'USS NAGAMA il y a 5 jours et que les occupants à bord étaient bien 5. L'ordinateur de navigation du module était programmé pour diriger le module vers la planète habitée la plus proche, en l'occurrence Aérodyne.

Des recherches plus avancées dans les systèmes de survie (seulement accessibles depuis l'intérieur du module) donneront, en plus d'un charabia médico-informatique, la liste des rapports de routine des cryotubes. Celui du détenu infecté mentionne effectivement la présence d'un corps biologique étranger en plus de celle de l'humain au moment de l'activation du cryotube.

Le cryotube a également enregistré la perte d'activité bio électrique (mort) du parasite 53 minutes avant l'initialisation du réveil des occupants du module.

N.B. Le sang des aliens perd son acidité peu de temps après la mort. Après quelques rounds il n'est déjà plus assez acide pour causer des blessures (3+1D10 rounds).

SCENE 2 : AMBIANCE, INSPI.

Question ambiance, il serait efficace de donner un premier petit frisson militaire aux joueurs dès le moment où ils seront à portée de scanner du module.

Donnez leur l'impression qu'ils sont bien organisés, rodés à ce genre de missions, que leur dropship est bien armé et qu'ils sont bien entraînés.

Tout cela contribuera au contraste de la deuxième partie de la scène. Dans lequel ils risqueront d'être bien largués.

Pour tenir le rythme, passez très brièvement sur la séquence d'émission-réception vers la base et qui dure des heures (sauf si les PJ se rapprochent du module en réveillant ses occupants etc.).

Dans la seconde partie de la scène (après la « sortie » du Chestbuster), marquez bien le contraste, les joueurs doivent ressentir que leurs personnages sont dépassés, leurs repères bousculés, passez à une ambiance plus intimiste, voir légèrement malsaine.

Côté inspiration, n'hésitez pas à vous visionner avant le scénario l'une des séquences un peu gore des films Alien où un Chestbuster sort de son hôte (Dans Alien et Aliens en particulier), vous vous souviendrez peut être mieux du déroulement de cette boucherie.

SCENE 2 : DESCRIPTIONS

Les Détenus sont décrits à la section PNJ, Gardez également à l'esprit qu'ils ont tous un tatouage carcéral (type code barres) sur la nuque.

Le module de survie est similaire à celui visible au début du film Alien 3 (c.f. Illustration ci-dessous). Son intérieur est bas de plafond, plutôt étroit et d'un blanc aseptisé. Une lumière diffuse bleue-violette éclaire le sol. Dès que ses

systèmes internes détectent une avarie de quelque sorte, l'éclairage passe à l'orange pulsant légèrement.

SCENE 2 : FIN DE LA SCENE

La scène s'achève lorsque les personnages mettent le cap vers le second écho magnétique.

N'oubliez pas de rappeler aux joueurs incarnant des officiers qu'ils doivent tenir à jour le livre de bord du dropship.

SCENE 3 : L'USS NAGAMA

SCENE 3 : LE CADRE

Dans cette scène, les personnages vont mettre le cap vers un écho magnétique afin de déterminer son origine. La limite de portée de leurs senseurs (quelques dizaines de milliers de kilomètres), les oblige à se diriger vers l'endroit en question.

Toute supplique adressée à la base dans le but d'arrêter l'opération sera rejetée (la corporation Aérodyne est très curieuse d'apprendre les causes de la présence de Weyland-Yutani à proximité de leur planète mère). Dans le pire des cas, la base acceptera de leur envoyer un support de réparation (vaisseau qui leur arrivera en quelques jours en même temps que le reste des forces d'investigation spatiales d'Aérodyne), mais le commandement leur ordonnera tout de même de continuer la mission.

Une fois au point de rencontre, les personnages vont découvrir que le second écho magnétique est causé par l'USS NAGAMA : un vaisseau de transport militaire de classe Conestoga (385 m de long, 78 000 tonnes).

Comme détaillé dans la partie « description » de cette scène, les PJ vont se rendre compte que ce vaisseau a subi quelques avaries et que ses systèmes de communication sont H.S. Il n'est absolument pas possible d'entrer en communication avec le NAGAMA depuis l'extérieur.

Les PJ risquent également de se rendre compte qu'il y a de la vie à bord et que quelque chose cloche à bord du transporteur.

A ce stade, le protocole requiert des PJ qu'ils consignent leurs observations dans le livre de bord et communiquent avec la base pour recevoir leurs ordres.

2h après l'émission de leur rapport, la base leur ordonnera d'aborder le vaisseau afin de proposer l'assistance d'Aérodyne aux officiers de bord.

SCENE 3 : LES COULISSES DU MJ

Dans l'USS NAGAMA, la situation est critique :

- la partie proche du réacteur a été transformée en nid d'aliens.
- Depuis l'extérieur, le vaisseau semble relativement épargné, mais à l'intérieur, plusieurs systèmes ont été gravement endommagés. Voici la liste des avaries principales de l'USS NAGAMA :
 - o Les systèmes de navigation et de communication sont H.S. en raison de violents affrontements entre Soldats Weyland-Yutani et mutins (les balises

de détresses sont encore actives, elles émettent jusqu'à 2 années lumières).

- o La coque, présente un certain nombre de brèches :
 - 2 latérales causées par des armes à feu, grenade (dans le hangar principal) et sang d'alien (passerelle).
 - 2 ventrales affectant les ponts inférieurs et causées par le sang d'aliens).
- o Le support de gravité connaît des avaries légères affectant principalement la proue et la poupe du vaisseau. Elles provoquent des pertes d'apesanteur dans les zones concernées.
- o Plusieurs incendies se sont déclarés à bord. Ils ont été neutralisés par le système d'extinction automatique du vaisseau (réseau de sprinklers diffusant une solution aqueuse non conductrice de courant). L'humidité qui en résulte un peu partout sur le vaisseau achève de donner un air de fin des temps aux entrailles du vaisseau.
- o Le NAGAMA possédait 6 modules de survie. 3 modules de survie ont été mis H.S. en raison d'affrontements, ou des tentatives de piratage visant à déclencher leur éjection. Un module est manquant (remorqué par les PJ). Il reste donc 2 modules fonctionnels, chacun offrant 16 places, mais l'un d'entre eux est occupé par une bande de détenus.

FORCES EN PRESENCE :

Au moment de la catastrophe, l'USS NAGAMA était en train de transférer 80 détenus vers la lune minière carcérale « Noble Ore ». Après avoir découvert le potentiel de parasitage des aliens, la corporation Weyland-Yutani a soudain eu une toute autre idée de la sanction à infliger à ces hommes. Ils sont donc attendus impatiemment par les scientifiques de la corporation, sur la planète mère Weyland-Yutani.

Néanmoins, l'évasion des deux aliens a retardé les projets de la corporation, surtout quand ceux-ci se sont réfugiés dans les sections carcérales de l'USS NAGAMA (les 4è et 5è ponts avant ont été transformés en prison).

Après le massacre causé par les deux aliens, une rébellion a soulevé la population carcérale du vaisseau qui a pu s'évader, récupérer des armes et se disperser un peu partout dans le vaisseau.

Avant la catastrophe, les occupants humains étaient au nombre de 118 : 80 détenus, 20 membres d'équipage, 16 soldats, deux parasités.

Au moment où les PJ vont arriver sur les lieux, les

humains non contaminés sur place sont au nombre de 31 décomposés comme suit :

- 3 soldats Weyland-Yutani et 5 membres de l'équipage du NAGAMA dont un androïde. Tous les 8 sont retranchés dans le réfectoire du vaisseau.
- 23 détenus dont :
 - 12 retranchés dans le réfectoire avec le reste de l'équipage (au prix d'un cessez-le-feu plutôt précaire)
 - 5 retranchés dans un module de survie et travaillant à déclencher son éjection.
 - 6 (biens psychotiques) errent ou bien se cachent dans le vaisseau en tentant de survivre.

Les aliens ont fait une quinzaine de contaminés à différents stades d'incubation :

- 12 sont captifs dans le nid,
- les 8 autres sont répartis dans le vaisseau, inconscients ou en train de se réveiller avant leur grand final.

Les aliens sont au nombre de 23 dont une jeune reine qui a pondu plus de 50 œufs, dont une majorité dans son nid et le reste à divers endroits du vaisseau.

Elle peut encore pondre 10 œufs par jours et elle ne s'en privera pas tant qu'il restera du carbone et de la chair à bord (chaque œuf nécessite l'ingestion d'à peu près 6 kg de matière organique et 20 kg de matière inorganique)

FORCES EN APPROCHES :

Le commandement Marine sur la planète Aérodyne est majoritairement financé par cette corporation (c'est chose courante à cette époque).

Dès que les PJ mentionneront la moindre trace d'une activité de Weyland-Yutani, les attachés civils de la corporation Aérodyne chercheront à en savoir beaucoup plus.

En effet, Weyland-Yutani est un concurrent historique et d'habitude les deux corporations s'évitent soigneusement pour éviter tout conflit. La présence d'un bâtiment Weyland-Yutani si proche de la planète mère d'Aérodyne est prise très au sérieux, au point que la planète décide d'envoyer une petite flotte militaire sur les traces des Pj afin de récupérer/analyser/arraisonner/mettre aux arrêts/interroger tout ce qui peut l'être.

Considérez qu'à partir du moment où les joueurs auront informé leur commandement de la nouvelle, la flotte militaire en question arrivera sous 3 jours (ou plus tôt si votre timeline le requiert) en mode furtif à quelques années lumières du dropship des PJ.

Elle se tiendra en observation et prête à intervenir si les PJ trouvent des preuves de la présence des Weyland-Yutani ou s'il est manifeste qu'ils ont été tués ou neutralisés.

SCENE 3 : AMBIANCE, INSPI.

A partir de cette scène, vous allez pouvoir inverser la vapeur en termes d'ambiance.

S'ils le souhaitent, laissez encore un peu les joueurs fanfaronner pendant le voyage vers le second écho magnétique. Mais à partir du moment où les joueurs seront en vue de l'USS NAGAMA, marquez bien la différence dans vos descriptions : les PJ ne sont plus des cow-boys de l'espace avec de gros flingues, ils seront juste un ridicule et insignifiant insecte à côté de la forme sombre du transporteur.

Faites-les se sentir tout petits, menacés par les rampes de missiles et défenses de proximités braquées vers leur dropship.



Les joueurs doivent sentir qu'une menace atroce sommeille et observe leur PJ de derrière les hublots noirs du transporteur. (D'ailleurs tout le monde à votre table doit savoir que cette saloperie est truffée d'aliens).

La seule réaction qu'ils obtiendront du vaisseau sera les bip bip caractéristiques de sa balise de détresse Weyland-Yutani.

Après avoir envoyé leur rapport et demandé les nouvelles instructions, si un PJ reste collé aux senseurs pendant l'attente de la réponse de la base, n'hésitez pas à jouer avec ses nerfs en lui signalant une petite masse se dirigeant à très basse allure vers leur dropship (une écouteille du NAGAMA déformée et arrachée dans une explosion, qui dérive dans l'espace, mais laissez le imaginer tout ce qu'il souhaite).

Si vous êtes vraiment sadique, vous pourrez même faire dériver un cadavre à moitié déchiqueté et complètement glacé dérivant dans l'espace non loin d'une verrière de leur vaisseau (perte 1/1D4 SAN).

Si l'un des PJ a déjà été un peu secoué par l'une des scènes précédentes et a perdu plus de 5 points de SAN, il pourra peut-être être le seul à entendre des frôlements (imaginaires) sur l'extérieur de la coque, comme les ongles de quelqu'un ou quelque chose qui chercherait à entrer...

Souvenez-vous plus que jamais que les PNJ formant le reste de l'équipage du dropship (ceux que les joueurs n'ont pas encore choisi d'incarner), peuvent vous aider

à poser une ambiance. Servez-vous de leurs mots (« je la sens pas cette mission », « Vous avez entendu parler de cette légende d'un vaisseau maudit ?... » etc.), de leur attitude (nervosité, agressivité, mutisme total, impatience guerrière, sueurs froides) pour renforcer vos descriptions.

Pour l'inspi, je ne saurais que trop vous recommander de chercher à établir quelque chose se rapprochant de l'ambiance du film Event Horizon (« Le vaisseau de l'angoisse »). Je fais particulièrement référence à l'une des premières scènes où le vaisseau de reconnaissance se rapproche de l'Event Horizon.

En passant, un peu de pub pour ce « petit » film bien efficace posant une ambiance Cthulhienne futuriste vraiment glauque.

Côté musique, il n'y a qu'à piocher dans les B.O. des trois premiers aliens (le quatrième pose des thèmes très intéressants et exploitables dans d'autres scènes de ce scénario, mais faute de violons sournois, ils ne marquent pas autant l'inconscient à mon humble avis).

SCENE 3 : DESCRIPTIONS

Si les joueurs rapprochent leur dropship assez près du bâtiment, ils pourront voir sur sa proue l'indication « NAGAMA ».

L'utilisation des senseurs pourra procurer un schéma structurel très vague aux joueurs (Aide de jeu N°7) et leur faire réaliser (selon leur degré de réussite) :

- que les systèmes du NAGAMA ne semblent pas fonctionner normalement,
- que la balise de détresse du NAGAMA est opérationnelle et diffuse un code d'identification de la corporation Weyland-Yutani,
- que les systèmes d'armement du NAGAMA restent opérationnels,
- que le vaisseau semble affecté par de légères perturbations gravitationnelles à la proue et la poupe (son générateur de gravité situé au centre du vaisseau a subi une avarie mineure)
- que les senseurs subissent un infime et quasi imperceptible parasitage qui semble trouver sa source dans le NAGAMA. Peut-être s'agit-il de mesures de brouillage ? (la matière qui forme le nid des aliens provoque des interférences dans les systèmes de transmission radio)

Lorsque vous décrirez le NAGAMA, je vous conseille d'être vigilant sur deux points :

- évitez d'être trop précis sur l'aspect, l'armement ou le plan du vaisseau. Les PJ l'abordent de flanc, dans l'espace profond et vraisemblablement, le vaisseau sera mal éclairé, recouvert d'ombres menaçantes.

Moins ils en sauront sur le vaisseau qu'ils vont

aborder, plus la tension sera grande. Ne commettez pas l'erreur de sortir le plan du vaisseau pour leur montrer où se situe la salle de billard et le garde manger (sauf s'ils arrivent à extraire ces données d'un terminal situé dans le vaisseau, et probablement sur la passerelle qui – rappelons-le a subi une brèche et reste en décompression complète à -270°C.)

Plus l'inconnu sera grand, meilleur sera la tension à votre table de jeu.

- Ne laissez pas comprendre aux joueurs que le NAGAMA est H.S.. Idéalement ils ne devraient pas comprendre pourquoi le vaisseau reste immobile et silencieux : les avaries qu'ils peuvent détecter ne sont pas assez grave pour immobiliser un bâtiment de guerre, il doit y avoir une autre raison.

Tant que les joueurs cogiteront sur la question, ils seront sous tension. Ainsi bannissez de votre vocabulaire des mots tels que « épave », « carcasse », « immobilisé », « inerte » etc. parlez plutôt du NAGAMA comme d'un vaisseau « stationnaire », « immobile », « tapi », « silencieux », « assoupi », « semblant les épier ».

L'idée d'une attaque balistique soudaine n'en sera que plus présente et le pilote du dropship ne sera pas tenté de faire des loopings en passant à plein régime à côté de la tour de communication en frimant à mort avec ses lunettes de soleil « miroir ».

Si vous êtes sadique, vous pouvez considérer que les senseurs de combat du NAGAMA sont restés actifs et que ses tourelles de missile se braquent automatiquement vers le dropship des joueurs, mais sans le verrouiller, ni montrer plus de signes d'hostilité.

Avec un tel « canon » braqué sur leur tempe, les personnages devraient même être encouragés à se rapprocher le plus possible du NAGAMA, histoire se sortir de l'angle de tir des batteries.

SCENE 3 : FIN DE LA SCENE

La scène prendra fin 2h après l'émission de leur rapport de reconnaissance, lorsque la base leur ordonnera d'aborder le NAGAMA afin de proposer l'assistance d'Aérodyne aux officiers de bord (Aide de jeu N°7).

« Abordez USS NAGAMA pour proposer assistance Aérodyne au capitaine »

SCENE 4 : COMBAT DROP

« Mon lieutenant, c'est mort ici, j'sais pas ce qui c'est passé mais on a raté la fête. »

SCENE 4 : LE CADRE

Dans cette scène, les PJ vont planifier, préparer et réaliser leur abordage de l'USS NAGAMA.

Ils devraient vraisemblablement choisir d'aborder le transporteur par son pont d'envol et d'embarquement.

Cela nécessitera qu'ils en débloquent manuellement le sas en opérant avec une combinaison spatiale ou qu'ils déploient leur corridor d'abordage magnétique jusqu'à la coque du vaisseau, à l'endroit où se situent les commandes d'ouverture.

Les PJ pourraient également préférer rentrer par l'une des 2 brèches praticables dans la coque :

- celle dans le pont d'envol à tribord est la plus large et avec quelques découpes, permettrait même au dropship de se poser à bord.
- celle à la proue du NAGAMA (dans son ventre, au niveau du 5^e pont et des quartiers de détention)

Les autres brèches sont bien trop étroites et pratiquées à des endroits trop blindées pour être agrandies dans un temps raisonnable. Il pourrait d'ailleurs être intéressant de les examiner (perte de SAN 0/1D4) dans la mesure où ce sont des projections de sang alien qui les ont créées.

Les joueurs pourront naturellement convenir d'autres tactiques (découpe de la coque à un endroit où le blindage semble plus fin, entrée en scaphandre par des tubes lance-missiles etc. etc.) Sachez vous adapter et récompenser leur créativité.

Afin de ne pas dévoiler trop tôt la présence d'aliens à bord et pour laisser monter la tension bien progressivement, il serait souhaitable que les PJ arrive à un endroit relativement éloigné du nid alien.

Il serait d'ailleurs préférable de les décourager (avec une vieille ficelle de MJ) d'entrer directement par la poupe (le blindage y est trop épais et il n'y a pas de baies vitrées), ou par la brèche faite dans la passerelle (la brèche est de petite taille, dans un blindage épais. Elle est irrégulière, aux bords très coupants – sang alien oblige).

Une fois à bord, les PJ devraient naturellement se servir de leurs détecteurs de mouvements pour s'orienter, laissez les se déployer en frimant comme des fous avec leurs armes qu'ils peuvent enfin tester.

L'objectif des PJ sera vraisemblablement de rencontrer l'officier en charge de ce vaisseau. Comme le capitaine est bien confortablement installé dans la chambre de poste de

la reine alien avec une espérance de vie de l'ordre d'une heure, l'officier en charge de ce vaisseau est le lieutenant qui se trouve dans le réfectoire. Ce dernier ignore d'ailleurs qu'il est maintenant capitaine du vaisseau.

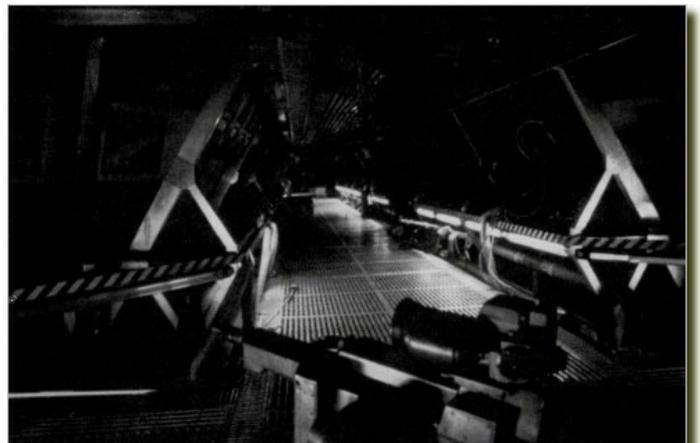
Si les joueurs souhaitent obéir aux ordres, il y a fort à parier qu'ils cherchent à se diriger vers la passerelle (s'ils n'ont pas réalisé qu'elle avait été dévastée) pour y rencontrer le capitaine ou le mess des officiers.

Mis à part des panneaux signalétiques indiquant des de pont, aucune carte des lieux n'est accessible (sur un navire militaire, il serait stupide d'indiquer à des assaillants la direction de la passerelle ou de l'armurerie).



Tout au plus, des liserés de couleurs sur les murs pourraient indiquer des classifications de lieux (quartiers de l'équipage, zone à accès réservée, zone de haute sécurité, réservé aux officiers etc.) Demandez aux joueurs des jets sous les compétences appropriées pour se repérer et s'orienter.

Sur leur chemin, je suis d'avis de ne pas leur faire croiser de guerrier alien, gardons cette horreur pour une scène future, la rencontre n'en sera que plus flippante. Je vous conseille de faire jouer quelques scènes parmi les suivantes :



- sur les ponts supérieurs, les PJ tombent sur un couloir truffé d'impacts de projectiles, non loin il y a un énorme trou traversant plusieurs des ponts inférieurs, c'est manifestement de l'acide qui a rongé la structure du vaisseau à cet endroit. Quelques mètres plus loin, une tourelle de défense à peine cachée dans une ornière du mur s'active et met en route ses mitrailleuses gatling

pour tailler en pièce le groupe, heureusement, elles s'est complètement vidée de ses munitions et tourne désespérément dans le vide.

- Un des PJ tombe sur un dangereux psychopathe portant pour seuls vêtements une paire de bracelets de menottes (la chaîne les reliant à été rompue) du cambouis et du sang humain en grande quantité. Il lance un regard animal au PJ qui l'a repéré avant de disparaître dans un couloir et un sas d'aération en angle. Etait-ce une hallucination ? (Non, et le fou va se mettre à les traquer discrètement pour retomber sur eux au pire moment, armé d'une longue mèche de perceuse acérée).
- Les PJ tombent sur deux détenus effrayés qui ont miraculeusement survécu au massacre sans rien voir/comprendre à ce qui se passait.

Pour eux le vaisseau a heurté un énorme astéroïde dont les « radiations X » ont rendues leurs géoliers fous.

Un massacre horrible s'en est suivi. Eux se sont cachés entre deux ponts le temps que tout se calme et maintenant ils attendent que le « Capitaine Duke » vienne les chercher à bord de sa frégate corsaire « Iceburn ».

« Tout a été prévu » répètent-ils avec fascination. Il faut juste attendre, survivre et éviter les « *commandos noirs* » envoyé pour les supprimer (ils pensent que les aliens qu'ils ont entrevus sont en réalité des commandos spatiaux surentraînés envoyés par le capitaine du NAGAMA.



Si les PJ se montrent compréhensifs, les PNJ les inviteront à attendre le « Duke » dans leur module de survie (totalement H.S.) histoire de s'y réchauffer autour d'un feu improvisé histoire de manger du ragoût et de se raconter des histoire d'abordage spatial (faut-il préciser que le ragoût en question est composé de liquide d'extinction incendie et de morceaux de membres humains récupérés sur les lieux de massacres ?). Le reste de leurs explications est confuses

- Les PJ tombent sur un charnier à l'endroit d'un affrontement armé entre soldats Weyland-Yutani et détenus. C'est l'occasion de réunir quelques indices ou armes. Si les PJ sont vraiment malins/chanceux/

perspicaces ils pourront récupérer l'un de ces petit marqueur coloré que portent les soldats sur leur plaques militaires.

Un succès à un jet d'électronique indiquera qu'il s'agit des tags amis reconnus comme tels par les tourelles de défense Weyland-Yutani. Cette découverte leur épargnera peut être une fin abominable sous les 800 tirs/minute des gatlings de ces dispositifs de défense.

- Le détecteur de mouvement des PJ s'affole et les guide vers une cabine dans laquelle un abominable et indiciblement cruel...hamster a été oublié dans sa cage (une référence incontournable de tous les aliens)
- Le détecteur de mouvement des PJ s'affole et les guide vers une zone désespérément vide où un courant d'air puissant se fait entendre, en y pénétrant, les PJ arriveront dans une zone d'anomalie gravitationnelle proche de l'apesanteur (la turbulence de vents qui résulte de la différence de pression crée un vortex d'air permanent à cet endroit. Ce vortex est assimilé à un mouvement par les détecteurs qui analysent la densité des masses d'air).

Laissez les PJ profiter de ce petit moment léger en s'amusant à flotter dans l'air (ou à y essayer les effets d'un lance-flamme en apesanteur : une horreur composée de bulles de liquide combustible en flammes ricochant sur tout ce qu'elles touchent en y mettant le feu au passage). Quelques minutes plus tard, le phénomène s'estompe lentement avant de réapparaître à un autre endroit.

- A un endroit particulièrement traître, les joueurs tombent nez à nez avec un œuf alien...Vide ! L'examen en sera particulièrement intrigant. Ne décrivez pas la chose comme un œuf, mais plutôt comme une sorte de plante gluante à 4 pétales. Avec un peu de chance, les PJ ne feront pas le rapprochement. Naturellement n'utilisez pas le mot « Vide » sous peine de leur faire comprendre que d'autres de ces charmantes fleurs pourraient être « pleines ».
- A un autre endroit particulièrement traître, les PJ tombent nez à nez avec un autre œuf alien, cette fois ci encore habité (le détecteur de mouvement des PJ ne réagira pas puisqu'il ne perçoit que les différences de densité de l'air et non pas du liquide dans l'oeuf).

Encore une fois, ne décrivez pas un œuf, mais plutôt une sorte de grosse poche gluante.

Si les PJ se rapprochent à moins de 2m (ce qui devrait être le cas si vous avez bien choisi l'endroit de cette rencontre), la « poche » s'ouvrira comme une fleur qui s'ouvre au soleil et les fluides qu'elle contient sembleront glisser les uns sur les autres pendant deux tours.

Comptez mentalement jusqu'à 5 si vous n'êtes pas en situation de combat, si les PJ ne déclarent aucune action pendant ce laps de temps, considérez qu'ils ne font rien.

Après ce bref moment, l'immonde Facehugger qu'elle

contient jaillira en sautant vers l'humain le plus proche (pas un androïde) pour l'agripper et le parasiter.

Les gaz paralysant dont se sert cette bestiole requièrent pour sa victime un jet de constitution réussi à chaque tour (5xCON au premier tour, 4xCON au second, 3xCON etc. jusqu'à 1xCON au 5è tour et tous les tours suivant). Echouer à un de ces tests implique de tomber immédiatement inconscient.

Bien sûr, n'oubliez pas que le sang des Facehugger est lui aussi acide.

En cas de tir dans l'oeuf avant la sortie du parasite, 5 points de dégâts suffiront à flinguer cette saloperie en l'empêchant d'en sortir, 10 points crèveront œuf et bestiole qui s'écouleront de manière immonde dans un flux de liquide et d'acide.

Moins de 5 points de dégâts dégommeront une ou deux pattes du Facehugger qui conservera une partie de sa mobilité et infligera des dommages à l'acide (en cas de contact) pendant 3 rounds. Si le parasitage réussi, filez à la victime une autre fiche de PJ jusqu'au réveil de son ancien personnage (dans 3 jours), ne précisez rien sur le sort à venir du parasite, peut-être que des joueurs à votre table n'ont jamais vu les films alien ?



SCENE 4 : LES COULISSES DU MJ

Plusieurs choses se passeront dans le laps de temps de cette scène.

FORCES EN APPROCHES (SUITE) :

« Ripley : Quand on est manquant quel est le délai avant qu'ils envoient une mission de sauvetage ?

Hicks : Le délai 17 jours.

Hudson : Hein quoi 17 ?! Hey mec crois pas que j'veux gâcher ton bonheur mais on tiendra 17 heures à tout casser ! »

Nous avons vu au chapitre précédent que la corporation Aérodyne avait envoyé des forces en direction de l'USS NAGAMA. Et bien ce qui est encore plus cocasse, c'est que la corporation Weyland-Yutani a aussi envoyé une force de récupération à la recherche de son vaisseau perdu.

Après avoir quadrillé le secteur voisin de la planète d'Arcturas (c.f. carte stellaire), deux vaisseaux Weyland-

Yutani remontent vers la ceinture interplanétaire d'Aérodyne. Il s'agit de l'USS TERMIS et l'USS SEGURO (respectivement un transporteur militaire similaire au NAGAMA et un transporteur d'attaque N1 BGV)

Les senseurs évolués de ces vaisseaux vont les mettre sur la piste de la balise de détresse de l'USS NAGAMA.

Cher MJ, vous voici heureux propriétaire des éléments manquants pour bien envenimer la situation.

Si les PJ s'enlisent ou si vous aimez le spectacle, vous disposez deux petites flottes que vous pourrez faire débarquer comme bon vous semble et dans l'ordre qui vous sied. Vous n'êtes pas obligé de les faire participer à l'aventure dès cette scène, vous pouvez même vous passer totalement de leur intervention si vous préférez garder un cadre strictement huis clos à ce scénario.

Dans le cas contraire, je vous sou mets humblement l'idée de cette time line spatiale :

- Quelques heures après l'arrivée des PJ (à cette scène 4 par exemple), l'un d'entre eux distingue quelque chose à travers un hublot du NAGAMA (les deux vaisseaux Weyland-Yutani).
- Après s'être rapproché du NAGAMA, le SEGURO envoie deux groupes de reconnaissance de 8 hommes en scaphandres à bord de deux dropships standards (les fameux UD-4 CHEYENNE).
- Les dropships abordent le NAGAMA, débarquent leur équipage et s'éloignent immédiatement.
- Un affrontement oppose l'un des groupes de reco. à des détenus isolés mais lourdement armés.
- L'autre groupe reco. tombe sur les PJ (si c'est vraisemblable) et vous faites doucement chauffer l'ambiance avec menace de mise aux arrêts immédiate, menace arme au poing etc.
- Un groupe d'alien surgit du plafond/pont inférieur et taille en pièce tout ceux qui sont assez fous pour ne pas fuir.
- Le SEGURO entame une manoeuvre d'abordage dorsal du NAGAMA pour lancer une grosse offensive d'infanterie.
- La flotte d'Aérodyne arrive à ce moment et des explications radio musclées mais non armées commencent. Le SEGURO interrompt sa manoeuvre.
- Le SEGURO reprend sa manoeuvre sans l'approbation d'Aérodyne.
- Le SEGURO subit brutalement un tir de railgun en provenance du NAGAMA (la faute à deux détenus « électron libre » à bord du NAGAMA qui ont actionné la mise à feu de l'arme en manuel au moment où le SEGURO passait dans l'alignement de l'arme.

- L'USS TERMIS, un peu à cran lance une salve de missiles vers un vaisseau Aérodyne, réplique du camp adverse avant que le SEGURO précise l'origine du tir.
- Longue période de status quo.
- L'USS TERMIS tente d'envoyer un message d'alerte à sa corporation, il est intercepté par la flotte Aérodyne.
- La flotte Aérodyne attaque les deux vaisseaux Weyland-Yutani, les détruit avant de détruire également le NAGAMA. (Si Aérodyne a reçu plus d'information sur le potentiel des Aliens, elle tentera d'envoyer, avant de détruire le NAGAMA, une équipe de 20 soldats et 5 scientifiques à bord, histoire de récupérer un ou plusieurs spécimens)

Bien entendu si vous manquez de temps pour terminer le scénario, un équipage PNJ fraîchement enlevé par les aliens constituera un prétexte tout trouvé pour motiver une descente en règle des PJ dans le nid afin essayer de les sauver...

Voici les différents scénarii que je vous propose pour arriver à cette fin :

- Si le dropship des PJ a subi des dégâts dus à l'acide du Chestburster dans la scène de rencontre avec les détenus, c'est le moment de leur indiquer que les systèmes de survie du dropship sont dans un état critique (surchauffe, épuisement de l'oxygène, renouvellement de l'air générant un gaz toxique etc.) Bien entendu toute idée de réparation impliquerait une sortie spatiale et des dizaines d'heures de travaux.
- une attaque d'aliens qui se seraient faufiletés sur la coque, à l'extérieur du NAGAMA. Après s'être introduit dans le dropship d'une manière ou d'une autre, l'un d'entre eux est massacré par les PNJ encore à bord à côté de la salle des machines provoquant une fuite radioactive dans une pile de combustible nucléaire.



- Un incident éloigne le dropship à bonne distance du NAGAMA (prise de contrôle par les 5 détenus qui cherchent à fuir, directive reçue par l'androïde qui a massacré le reste des PNJ à bord avant de quitter les lieux sans explications, retour du Chestburster tapi dans le module/dropship maintenant sous forme d'alien qui massacre les PNJ dont le pilote qui enclenche dans l'affrontement les réacteurs du dropship etc.). Seul hic, les joueurs fan du film « Aliens » risquent de se souvenir qu'on peut piloter le dropship à distance via poste radio approprié.
- Un tir provenant du NAGAMA (encore un coup des détenus en vadrouille)
- Un tir provenant du SEGURO touche le dropship (lorsqu'il arrivera).
- Une explosion totalement inexplicable se produit à bord du dropship (après analyse, les PJ pourront en découvrir la cause – creusez vous les méninges

Quelque soit votre usage de ces deux flottes, faites bien en sorte que les deux corporations refusent de rapatrier les PJ (en tout cas sans très bon motif car cela mettrait fin au scénario de manière un peu insipide). Les motifs de refus peuvent être multiple : pas le temps, pas tactiquement souhaitable en raison du risque de représailles de l'autre flotte, risque de contamination biologique élevé, présence des PJ encore indispensable dans le NAGAMA pour qu'ils accomplissent quelque chose etc.

DROPSHIP EN DIFFICULTE

Les PJ ne pensaient tout de même pas qu'ils allaient pouvoir confortablement quitter le NAGAMA au moindre pépin ?

Je pense que nous autre MJ avons souvent pu remarquer que faire preuve de partialité dans un scénario c'est globalement « MAL ». Si nos joueurs ressentent une marque de partialité de notre part, ils le prennent –à juste titre- souvent mal, se faisant du MJ un nouvel adversaire à affronter.

De temps en temps, je pense aussi que cette règle peut connaître des exceptions. Faire preuve d'un peu de partialité pour donner plus de saveur au scénario ça n'entre pas forcément dans la catégorie « MAL » (?).

Dans ce scénario, je vous propose de faire preuve d'un tout petit peu de partialité, au nom du plaisir de jeu. Je vous propose de trouver une astuce pour saboter le dropship des joueurs. La raison en est simple : privé d'échappatoire confortable, les joueurs vont sûrement bien plus s'investir dans le scénario pour faire survivre coût que coût leurs personnages.

L'idée est de faire en sorte que le dropship soit détruit ou endommagé au point de ne plus pouvoir permettre aux PJ de fuir loin du NAGAMA. Il conviendra donc de porter un coup décisif à ses systèmes de propulsion, ou à ses générateurs.

Cet objectif pourra impliquer de neutraliser l'équipage PNJ encore à bord du dropship (ce n'est pas obligatoire, surtout vu la difficulté de la fin du scénario).

et soyez crédibles). Attention, ce scénario est vraiment à la limite de la mauvaise foi et du « pan t'es mort ! ».

Quelque soit le scénario que vous avez choisi, je vous suggère de ne pas vous acharner, surtout ne multipliez pas les tentatives de sabotage. Optez pour une méthode de neutralisation du dropship, mais si les PJ arrivent à déjouer la menace, laissez le leur intacte, ils l'auront mérité (rien n'empêchera un alien furtif de venir déplacer un œuf jusqu'à une des entrées de sas du dropship, juste au nom de l'humour, comme cadeau de départ des Marines).

SCENE 4 : AMBIANCE, INSPI.

« Hudson : Ouais c'est ça bravo, que Bishop y aille ! Il s'en tirera lui !
Bishop : Croyez moi j'm'en passerais volontiers. Je suis p't'être synthétique mais je suis pas stupide. »

Dans cette scène, fini les bons sentiments, les roulages de mécaniques etc. L'heure est à la tension.

Lorsqu'ils seront encore à bord du dropship à se préparer, à s'équiper, n'hésitez pas à mettre le vent en poupe des joueurs. Ils doivent se sentir tout puissants et remonté à bloc comme de vrais marines (encore une histoire de contrastes).

Dans le reste de la scène, les marines vont progresser discrètement et en se déplaçant de manière tactique (surveillance des angles morts, concentration, attention, déplacement alternés, sécurisation de cages de turbolifts, ouverture de sas à la torche-chalumeau etc).

A côté de cette ambiance « commandos », n'oubliez pas que l'USS NAGAMA n'est pas franchement le lieu idéal pour passer des vacances, faites-le bien ressentir aux joueurs après avoir jeté un oeil à la section « description ci-après ».

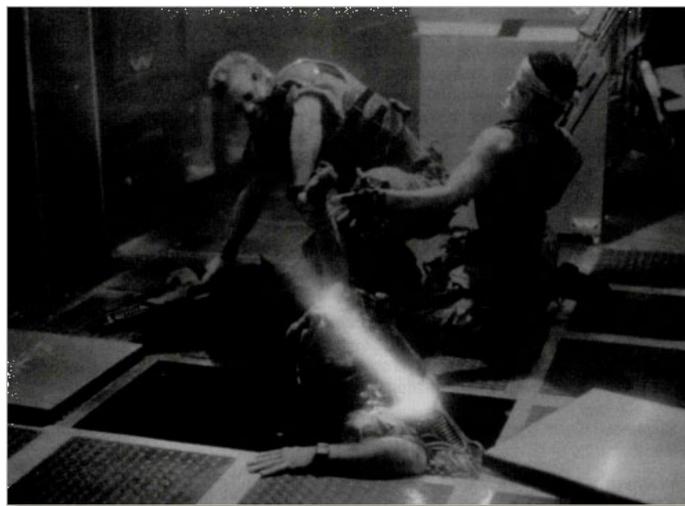
La crainte devrait les tenir en alerte, l'inconnu leur fera imaginer 1000 choses horribles tapies dans le noir etc. Tachez de cultiver et entretenir l'ambiance malsaine ressortant des lieux.

Côté inspiration, naturellement les films « Aliens » et « Alien 4 » seront de très bonnes références en terme d'ambiance militaire et glauque. Il y a aussi quelque chose rappelant la première moitié du film « Dog soldats » dans cette scène.

SCENE 4 : DESCRIPTIONS

« Maintenant je voudrais vous présenter un copain à moi. Ça c'est un M40 à capteur d'impulsions 10mm avec au-dessus et en dessous un lance grenade à pompe, c'est du calibre 30. Il pèse son poids. »

La luminosité à l'intérieur du vaisseau est très faible, elle émane de petites veilleuses de couleur orange (état d'alerte) fixées au bas des cloisons ou à même le sol. Dans les coursives, le clignotement de ces veilleuses alterne de sorte à guider les occupants du vaisseau vers les plus proches modules de survie (voir Alien 4 après l'alerte d'évacuation du vaisseau pour l'effet de lumière).



Dans les grandes salles, l'obscurité envahit les moindres recoins offrant autant de points d'embuscade, comme ce genre d'endroit est souvent accessible depuis plusieurs ponts (réfectoire, pont d'envol, hangar, salle des machines etc.), les PJ vont rapidement réaliser qu'il vaut mieux passer ces endroits au pas de course s'il ne sont pas sécurisés.

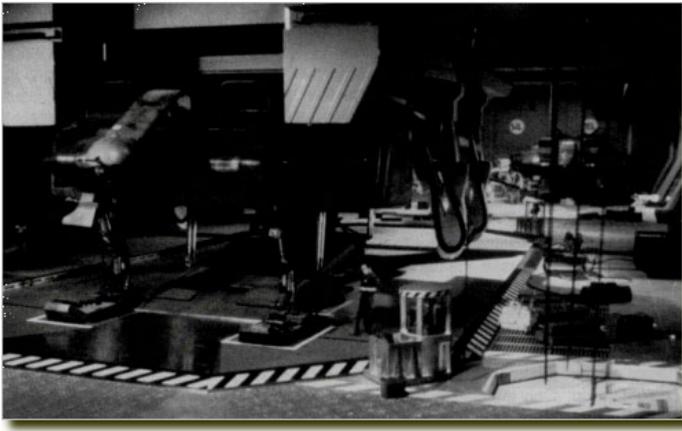
Dans les petites salles (quartiers de l'équipage etc.) les PJ pourront activer des luminaires traditionnels à l'éclairage cru.

Il est intéressant de noter que toutes les salles destinés à la vie commune ou privée (chambres, douches, salles de loisir, etc.) ont leur sas d'entrée actuellement ouvert. Il s'agit d'une mesure de sécurité en cas d'alerte. Les seuls moyens de refermer ces sas sont d'y déclencher un incendie ou de craquer le système électronique, de créer une dépressurisation affectant l'endroit ou de se servir des pompes hydrauliques manuelles pour actionner le sas (compter 2 à 3 bonnes minutes de sueur pour une ouverture ou une fermeture).

Les couloirs des quartiers de l'équipage présentent donc une configuration de gruyère à Sniper/alien parfaitement cauchemardesque pour tout tacticien zélé.

Les vaisseaux de classe CONESTOGA disposent systématiquement à leur bord de dropships de type UD-4 CHEYENNE (c.f. illustration ci-après). Généralement ces vaisseaux de reconnaissance au rayon d'action court sont disposés sur le pont d'envol. En l'occurrence, le NAGAMA ne disposait que d'un dropship à son départ d'ACHERON et un groupe de détenu l'a détourné avant de quitter le NAGAMA peu de temps après les émeutes. Le capitaine a alors ordonné sa destruction pure et simple, l'ordre a été accompli. C'est pourquoi le pont d'envol sera désespérément vide.

Le pont d'envol se trouve dans la baie principale du vaisseau. Cette baie comporte également une section hangar qui comporte un accès à une plate-forme de levage. La plate-forme permet d'accéder de manière commode aux différents ponts supérieurs et inférieurs. Elle est actionnable grâce aux dog-tags de l'équipage. Seul pépin : son système hydraulique doit être réparé avant usage.



permanence (odeur de sueur, légère buée qui se forme à l'intérieur, champ de vision limité à 90° en frontal, audition extérieure nettement amoindrie en dépit des système auditifs (qui émettrons de plus en plus de parasites à mesure que les Marines se rapprocheront du nids des aliens).

De vrais Marines n'ont pas peur de la mort ! Ce n'est pas en s'encombrant d'équipements de protection qu'on retardera la faucheuse. Et bougre de merde, on ne fait pas la guerre une main rivée sur les couilles ! Rompez Soldat !

SCENE 4 : FIN DE LA SCENE

Cette scène risque de durer un moment, voir la majeure partie de votre scénario. Elle prendra fin en trois occasions :

- Si les PJ se rapprochent trop de la poupe du navire et du nid alien.
- Si les PJ se pointent près du réfectoire.
- Si vous décidez de déclencher un événement particulier (attaque d'aliens, abordage des éclaireurs du SEGURO etc.)

De nombreuses sections du vaisseau sont en mauvais état, en particulier celles où des affrontements armés ont eu lieu. Dans ces endroits, la structure du vaisseau renvoie parfois de lointain gémissements métalliques.

Bien qu'on puisse trouver des échelles métalliques et des rampes d'escaliers à certains endroits, le principal mode de déplacement entre les ponts du vaisseau sont les turbolifts (ascenseurs relativement rapides communiquant entre plusieurs ponts). Vous vous en doutez, la majorité d'entre eux sont hors service.

C'est en grande partie à cause du mauvais fonctionnement du générateur de gravité, mais parfois aussi à cause de l'explosion d'une grenade au mauvais endroit.

Ce paramètre forcera souvent les marines à emprunter le réseau d'échelons métalliques situé dans chaque cage de turbolift.

Bien évidemment, ces cages de turbolifts croisent et recroisent à intervalle régulier le réseau labyrinthique des conduites d'aération spacieuses qu'affectionnent tant les aliens lors de leurs déplacements ou pour choisir un nouvel emplacement à un oeuf (les guerriers alien déplacent les oeufs qu'ils utilisent comme de véritables pièges pour leurs proies).

Par intermittence, des sprinklers continuent de dégouliner sur le sol créant de larges nappes de liquide. A d'autres endroits, de l'eau (?) ruisselle en permanence ou bien est vaporisée depuis une conduite fissurée.

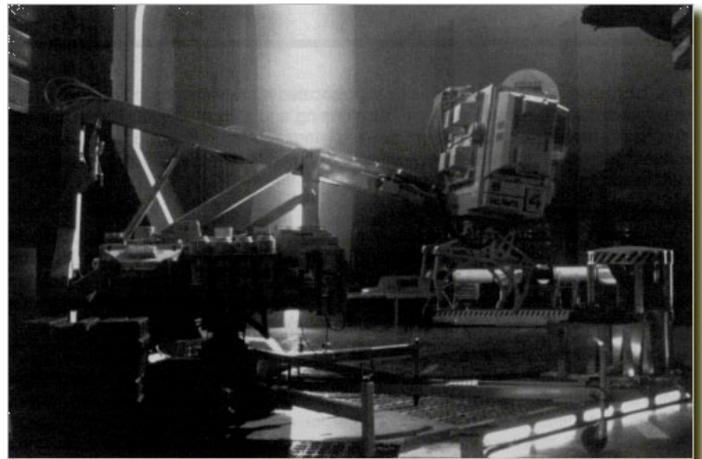
Des traces d'incendie marquent certains endroits avec une odeur de soufre ou de poudre.

Parfois les PJ tomberont sur des traces/éclaboussures de sang, des trous causés par l'acide, des déformations de cloisons dues à une explosion où à la force prodigieuse de la reine alien.

A certains endroits, un liquide visqueux terminera de dégouliner depuis le pont supérieur (de la résine/bave alien).

Enfin côté température, il fait plutôt froid (en raison des dépressurisations) et l'humidité ambiante aggrave cette sensation pour ceux qui ne sont pas en scaphandres.

Justement, dans vos descriptions, n'oubliez pas de temps en temps de rappeler l'encombrement et les désagrément des casques de scaphandres à ceux qui les portent en



SCENE 5 : ENTRAILLES

« Hey peut être que t'as pas bien regardé le match à la télévision, mais on vient de se faire torcher le cul mec ! »

Cette scène marquera l'avant dernière marche du scénario. Il pourra s'y passer beaucoup de choses en fonction des choix des joueurs.

Plutôt que d'aborder chaque possibilité de manière détaillée et interminable, je vais vous présenter les lignes directrices des principaux événements qui risquent de se produire, pour le reste je fais confiance à votre talent d'improvisation et d'orateur, partant de ce qui a déjà été présenté.

Une dernière chose : quoi qu'il arrive et si ce n'est pas déjà fait, il est temps que les joueurs affrontent leur premier alien. Ils l'attendent alors ne les décevez pas, choisissez votre moment sans vous précipiter.

Soignez la période qui précède l'attaque (détecteur de mouvements, glissements furtifs dans le noir, mauvais pressentiment, bave collant au pied etc.).

Faites de l'attaque un moment de pure frénésie (descriptions très rapides et saccadées, jets pour la surprise, attaque foudroyante et impitoyable du prédateur, peur viscérale des PJ, jet de SAN, sang qui éclabousse etc.)

Traitez les suites de l'attaque en conséquence (fuite de l'alien pour mieux revenir, enlèvement d'un PJ, mort d'un/ plusieurs joueurs ? Brèche dans la coque ? Éclaboussures d'acide etc.).

Marquez bien la différence avec les habituels combats de gobelins-squelettes pathétiques. L'alien se trouve au sommet de la pyramide alimentaire, il n'hésite pas, est implacable, d'une agilité phénoménale et d'une rapidité foudroyante.

Un combat entre un groupe de PJ et un alien devrait idéalement durer de 3 à 4 rounds avant que l'alien ne décampe avec une victime dans ses bras / ne prenne la fuite pour revenir avec ses semblables / ne meurt dans une gerbe d'acide, la queue agitée de spasmes.

Si l'alien n'est confronté qu'à une personne, il prendra sûrement plaisir à « jouer » (terroriser) un ou deux rounds supplémentaire avec sa victime.

Enfin, n'oubliez pas dans les configuration à un contre un qu'une folie de type catatonie ou paralysie sera un allé simple pour la mort : ce monstre ayant alors tout son temps pour infliger sa célèbre morsure foudroyante qui fracture le crâne et déchire le cerveau. Bon appétit !



LE REFECTOIRE

LE CADRE :

Cette section du vaisseau est occupée par 12 mutins relativement coopératifs, 3 soldats Weyland-Yutani, 5 membres de l'équipage du NAGAMA dont un androïde, un scientifique et le plus haut gradé à bord (un lieutenant).

Ils y sont retranchés et ont sécurisé les issues en soudant les sas et en disposant des tourelles de défense à des points stratégiques, côté extérieur des sas (certaines seront bientôt en rade de munitions).

Les 20 hommes disposent de tag amis les protégeant des tirs des tourelles.

LES COULISSES DU MJ :

L'ambiance est tendue dans le réfectoire, le cessez le feu entre mutins et corporates tient à peu de choses.

L'androïde a reçu des ordres clairs lui demandant de « prélever » et conserver des exomorphes à tout prix (il n'hésitera pas à trahir pour y arriver). Dans le pire des cas, il devra tout faire pour empêcher leur destruction complète (ce qui paraît peu probable sans destruction du NAGAMA)

Le lieutenant est dépassé par la situation . En sa qualité de nouveau capitaine (il ne le sait pas et serait bien embêté de l'apprendre), il est le seul à pouvoir réactiver les modules de survie ou commander l'autodestruction du vaisseau.

Il pourrait même commander le cloisonnement et/ou la

séparation de la partie arrière du vaisseau dans laquelle est situé le nid. Cela résoudreait la question de la reine et de la prolifération alien d'une manière simple, mais seuls l'androïde, le capitaine mourant et l'avatar du vaisseau connaissent cette possibilité.

L'avatar n'en parlera que si on l'interroge précisément sur le sujet.

Le scientifique possède les clefs d'ouverture des containers à oeufs Aliens qui sont conservés dans la morgue. Il est également au courant de la mission mais se gardera bien d'en parler à moins d'être menacé de manière très persuasive.

Le but inavoué des mutins est de trouver un moyen de fuir le vaisseau rapidement (les PJ ont peut être encore un beau dropship !). Le but des Weyland-Yutani est d'attendre encore quelques jours les renforts.

Si les PJ proposent l'assistance d'Aérodyne, le chef des mutins fera son possible pour intervenir dans la négociation pour la faire échouer. Le lieutenant pourra en revanche être convaincu si les joueurs font vraiment des efforts de rôle play et de diplomatie (où s'ils réussissent un jet de persuasion suffisant).

L'assistance du lieutenant sera indéniablement utile dans toutes les entreprises des PJ. Il peut (si on le met au courant de cette possibilité) directement s'adresser à l'avatar du vaisseau en l'appelant par son nom depuis un poste de communication interne. Il dispose alors d'un contrôle sur toutes les fonctions actives (et non endommagées du NAGAMA).



PERSONNE NE VOUS VERRA SAIGNER...

AMBIANCE, INSPI. :

De la tension, du psychologique, de la négociation sous la menace d'attaques alien. Ne laissez tout de même pas les joueurs s'endormir.

DESCRIPTIONS :

Un local plutôt épargné par la catastrophe, il communique avec les cuisines. Les mutins sont presque tous en uniforme carcéral, crasseux, vindicatif et brutaux.

L'un d'entre eux semble faire office de leader pour tous les retranchés (le lieutenant est plutôt dépassé par les événements), les PJ devront s'adresser à lui où au lieutenant s'ils veulent obtenir de l'aide.

EVENEMENTS POTENTIELS, SOUS INTRIGUES :

- Une petite trahison de l'androïde, tout en putasserie et en finesse, de préférence par derrière et de manière isolée.
- Une attaque d'un ou deux aliens à l'extérieur pour tester les tourelles.
- Un facehugger vivant tombe dans le réfectoire depuis un étroit boyau d'aération.
- Une panne de courant.
- Une bagarre éclate
- Le groupe des mutins décide de faire une sortie pour une raison ou une autre (voler le dropship des joueurs, retrouver l'un des leurs, trouver des munitions etc.)

LA PASSERELLE

LE CADRE :

Centre névralgique du vaisseau, elle ne sera accessible qu'en scaphandre. Cet endroit abrite les commandes du vaisseau et la mémoire informatique de l'avatar du vaisseau (« père »). Le système d'autodestruction, lui, se trouve dans la salle des machines du pont 4 (dans la poupe et le nid alien).

La brèche dans la coque est réparable en quelques heures. Seul le capitaine du vaisseau est habilité à donner des ordres critiques (navigation, activation/désactivation des différents systèmes -l'armement est resté opérationnel-, désolidarisation de la poupe etc.). Les PJ pourront également en apprendre plus sur les événements s'ils piratent le livre de bord informatique (moyennement difficile).

Le piratage des autres système nécessitera pour chacun une réussite critique et chaque tentative visant un système ne pourra être réalisée qu'une seule et unique fois avant son verrouillage définitif (déverrouillage possible par le capitaine).

LES COULISSES DU MJ :

Depuis l'incident des Aliens, l'androïde du NAGAMA (actuellement dans le réfectoire) s'est livré par commandes distantes, à plusieurs intrusions informatiques et modifications de la mémoire de l'avatar du vaisseau. Ce dernier, qui est un programme informatique très proche d'une IA, est maintenant légèrement buggé et affichera de temps en temps une personnalité complètement égocentrique, mégalomane, voir messianique lorsqu'on/il entamera une discussion.

Libre à vous d'exploiter cette ficelle pour le faire intervenir dans l'intrigue, voir lui faire prendre les commandes du NAGAMA et complètement péter les plombs en massacrant Alien et Humains indifféremment.

On peut s'adresser à « père » depuis la passerelle ou via n'importe quel terminal de communication interne au vaisseau (il suffit de prononcer son nom pour activer son interface de dialogue)

AMBIANCE, INSPI. :

La passerelle inspire la désolation et la mélancolie, rentrer en contact avec l'avatar peut développer une ambiance assez particulière selon votre interprétation : du franchement amusant au terriblement malsain.



DESCRIPTIONS :

La passerelle est entièrement recouverte de cristaux de glace. On peut même y trouver les corps congelés et gris-brillants du personnel de bord victime de la dépressurisation.

Seul quelques clignotements de console apportent un peu de vie à l'endroit.

Une verrière étroite donne sur l'avant du vaisseau et permet de distinguer le vide spatial et quelques étoiles lointaines. Plusieurs des panneaux de sécurité en acier occultent le point de vue : certaines sections de la verrière ont été endommagées pendant les affrontements à bord.

La zone n'est pas dépressurisée mais il y règne un froid terrible (-80 à -100°) nécessitant l'usage de scaphandre.

Un PNJ pourra être rencontré sur place sous la forme d'une quasi intelligence artificielle. Il s'agit de «Père» Il communique par transmetteur ou au besoin par lignes de texte sur moniteur.

Pour décrire père, je vous suggère de vous inspirer de ce qui a été mentionné dans *les coulisses du MJ* . Sa voix aura une importance particulière : je vous conseille de l'interpréter avec une sollicitude dégoulinante ponctuée d'accents parfois légèrement hautains.

« Père » et les informations contenues dans les banques de mémoire de la passerelle sont probablement la source d'information la plus directe pour découvrir la possibilité de désarrimer la poupe du vaisseau en envoyant le nid alien dériver dans l'espace profond.

EVENEMENTS POTENTIELS, SOUS INTRIGUES :

- Quelque chose « gratte » à la coque depuis l'extérieur (un alien qui ne se montrera pas sans bonne raison, s'il le fait il choisira naturellement la verrière qu'il pourra même faire fondre d'un jet d'acide bien placé. 2 rounds plus tard, un panneau d'acier viendra cloisonner automatiquement la brèche).
- L'avatar exige des excuse pour une cause insolite et tente de « châtier » les PJ s'ils ne le font pas.
- L'avatar se met à débiter des passages de la bible (apocalypse de préférence) ou d'une oeuvre solennelle de votre choix et prend un ton menaçant et paternaliste.
- Pendant une partie test de ce scénario, un des joueurs a voulu prendre les commandes de la passerelle en contournant l'interface de Père. Celui-ci a mis en garde les joueurs et a demandé que le joueur en question cesse immédiatement sa tentative d'intrusion informatique sous peine de représailles susceptibles de mettre en péril son intégrité physique (le joueur ne s'est pas excusé). Tout ceci n'était que du bluff - Père n'a plus la main sur de nombreux systèmes -, mais après ça le groupe était si persuadé de l'avoir contrarié que le reste du scénario s'en est retrouvé bien pimenté.

LA SECTION SCIENTIFIQUE:

LE CADRE :

L'endroit où tout a dérapé : les joueurs y trouveront peut être certains indices leur permettant de déterminer comment les choses ont basculées à bord du NAGAMA. La zone se divise en une chambre de quarantaine, un labo et une morgue.

LES COULISSES DU MJ :

La chambre d'isolation est l'endroit où tout a dérapé à bord. La morgue et le laboratoire se situant juste à côté présentent bien plus d'intérêt et également une menace mortelle.

AMBIANCE, INSPI. :

L'exploration de la chambre de quarantaine ou du labo

voisin devrait poser une ambiance de mystère plutôt calme et froid. Remontez d'un degré ou deux l'aspect inquiétant des lieux si les PJ visitent la morgue.

La visite du labo par Ripley dans le film « Alien 4 » illustre assez bien l'ambiance de cette scène.

DESCRIPTIONS :

« Ash : J'ai déjà la confirmation qu'il a déjà une couche externe de protéines polysaccharides. Il a la drôle d'habitude de perdre ses cellules et de les remplacer par du silicone polarisé... Ce qui lui donne une résistance plus grande pour affronter son environnement et s'en défendre. Ça te suffit ?
Ripley : Amplement oui, mais qu'est-ce que ça veut dire ? [...]
Ash : Hé bien c'est une extraordinaire combinaison d'éléments qui font de lui une... Une belle petite saloperie. »

LA CHAMBRE DE QUARANTAINE :

La chambre de quarantaine ne présente aucun autre mobilier que les deux caissons de chirurgie et les appareillages qui monitoraient les corps des deux soldats infectés. La pièce est fermée et plongée dans l'obscurité à l'arrivée des PJ.



Les murs, le sol, le plafond et les baies vitrées des lieux sont d'une épaisseur/résistance à toute épreuve et la chambre est équipée d'un circuit autonome de survie (oxygène, recyclage de l'air, pression etc.).

Des traces de lutte et deux croûtes de sang coagulé (depuis 5 jours) dans un caisson et sur le sol démontrent qu'il y a eu un affrontement dans cet endroit. Un trou d'une cinquantaine de centimètres de diamètre (fait par deux jets d'acide) est visible dans un coin sombre de la pièce (le trou descend jusqu'au quatrième pont).

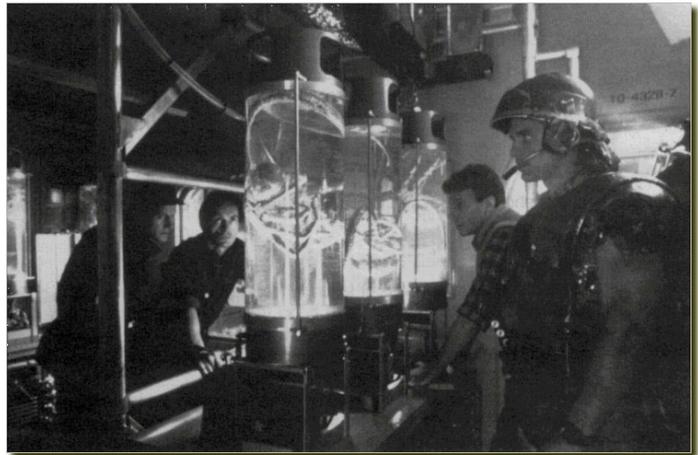
LE LABO :

Dans le laboratoire, les PJ pourront mettre la main sur le journal médical, ce sera l'occasion de distiller quelques informations et révélations à vos joueurs pour leur permettre de comprendre ce qui s'est passé depuis que le NAGAMA a quitté LV4-26 (Acheron). Ils pourront également en apprendre plus sur le cycle de vie des aliens (du parasitage jusqu'à la sortie du Chestbuster seulement).



Des documents et/ou fichiers informatiques mentionnent ce que contiennent les caissons situés dans la morgue (des poches matricielles biologiques abritant ces fameuses formes de vie arachnoïde non répertoriées).

Dans des armoires électriques réfrigérées, les PJ pourront également découvrir trois Facehugger (Perte de 0/1D3 SAN) conservés dans des bocaux plein de liquide (deux sont morts - leurs sang n'est plus acide - , le troisième est encore en vie). Ce mignon petit zoo a été ramené d'Acheron.

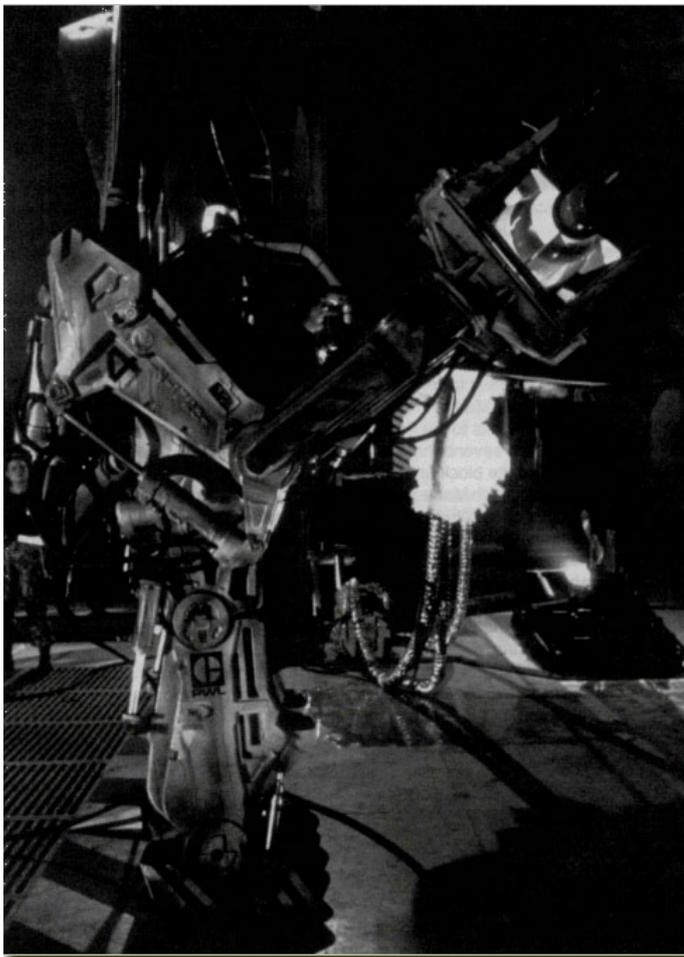


LA MORGUE :

La visite de la morgue permettra de trouver deux caissons sous scellés (Sujets LV426-A et LV426-B). Ils renferment les corps des deux soldats parasités sur Acheron. Leur cage thoracique présente un trou béant et un rictus d'horreur s'est figé sur les traits de leurs visages (perte de SAN 0/1D4) et un examen médical de la plaie indiquera que la blessure a été causée depuis l'intérieur par du shrapnel ou de minuscules griffes/dents (perte de SAN 1D4/1D10).



Dans un coin de la morgue il y a également une large plate-forme de levage (menant au hangar), quatre impressionnants caissons spatiaux et un exosquelette de levage (comme celui que pilote Ripley au début et à la fin du film « Aliens »).



Seul hic, les caissons contiennent chacun 5 oeufs aliens et leurs 5 Facehuggers. L'ouverture des caissons sans la clef magnétique adaptée (possédée par le scientifique situé dans le réfectoire) a 65% de chance de désactiver le champ de stase des caissons et de réveiller 1D3 spécimen vivants qui bondiront du caisson vers les premières têtes se présentant.

L'exosquelette peut être descendu vers le hangar via la plate-forme de levage à condition de réparer son système hydraulique côté hangar.

EVENEMENTS POTENTIELS, SOUS INTRIGUES :

Rien à signaler

LE NID ALIEN

LE CADRE :

Si vous pouviez éviter à vos joueurs de se rendre trop tôt dans ce lieu abominable, je pense que vous leur évitez la déconvenue d'une mort collective rapide et frustrante. Dans l'idéal, les PJ viendront ici, soit :

- pour en repartir assez rapidement
- pour tenter d'actionner manuellement le désarrimage de la poupe du NAGAMA (et se débarrasser du nid),
- pour y escorter le lieutenant survivant (actuellement retranché dans le réfectoire) afin qu'il actionne l'auto-destruction (30 minutes, réversible pendant 20 minutes). Encore faudra-t-il trouver l'endroit où se trouve le terminal sous une épaisseur de résine alien.

LES COULISSES DU MJ :

Pensez à tenir un compte approximatif du nombre d'alien en vie (23 lorsque les PJ abordent le NAGAMA), vous aurez une idée de la menace que vont affronter les PJ.

En général, 25% (5) des aliens sont en reconnaissance-chasse dans le vaisseau, 50% (13) restent en léthargie légère dans le nid et les 25% restant (5) assistent la reine dans ses tâches de reproduction et d'expansion du nid.

En cas d'intrusion, la reine envoie un stimulus électrique dans la résine du nid. Cette alerte est perçue par tous les aliens présent dans le nid et stimule leur agressivité en les incitant à protéger le nid et les oeufs.

Je vous suggère de régler les combats dans le nid de la manière suivante : demandez aux PJ de désigner un chef d'opération (normalement le plus gradé encore en vie).

Laissez-les se promener jusqu'au milieu du nid (s'il sont assez fous pour ça). L'attaque des Aliens commencera à ce moment. Ils surgiront par les anfractuosités du plafond, des murs en augmentant leur nombre de 1 par tour jusqu'au 4^e tour (où ils seront 4).

A partir du 5^e tour, demandez un jet de chance à votre leader à chaque tour :

- S'il fait un succès critique, un alien quittera le combat
- S'il fait un succès, aucun nouvel alien ne rejoint le combat.
- S'il fait un échec, un nouvel alien rejoindra le combat
- Sur un échec critique, 1D3 aliens rejoindront le combat

A chaque round à partir du 5^e, si les PJ sont en combat rapproché et surpassés en nombre par au moins un alien (2 contre 1, 5 contre 6 etc.) quelque soit l'avantage dont ils disposent, demandez à chaque joueur en début de round un jet de chance.

Le joueur ayant fait la plus mauvaise réussite ou le pire échec trouvera automatiquement la mort ce round ou sera enlevé par un alien sorti de nulle part (il rejoindra la résine des parois du nid juste après avoir salué la reine qui lui insufflera une bonne bouffée de gaz incapacitant (inconscience pendant 3D10 minutes). Son espérance de répit avant d'être parasité par un Facehugger sera alors d'1D10 minutes).



Cette règle cruelle mais qui reflète bien la dure réalité présentée dans le film « Aliens » n'est applicable qu'à l'intérieur du nid.

AMBIANCE, INSPI. :

Pas de doute, ce sera manifestement dans cette scène que l'ambiance sera la plus terrifiante, désespérée et stressante de tout votre scénario.

Si vous ne voulez pas faire basculer tout vos efforts en gentille excursion de donjon bien propre, allez-y sans remords : pensez Alien : n'ayez aucune pitié pour les PJ s'ils s'attardent dans cet endroit ou commencent à se livrer à des actes inconsidérés. Votre boulot : distribuer de l'adrénaline, du sang, de l'acide et de la tripaille par paquet !

Dites-vous bien que nous sommes proches de la fin et qu'une belle mort de PJ, bien spectaculaire - dévoré par un alien par exemple - sera un souvenir bien plus sympa pour tout joueur qui se respecte qu'une victoire moue-du-genou et capilo-tractée à flinguer des dizaines d'alien avec un lance-pierre. Ne soyez pas partial, mais soyez implacable, repassez-vous la première scène du nid dans le film Aliens si vous ne vous souvenez plus.

Si vous hésitez encore à faire passer tout le groupe à la casserole, n'oubliez pas que vous pouvez immédiatement leur confier les PNJ survivant du dropship afin qu'ils participent au final, ou au pire le rôle de mutins/corporates encore en vie sur le NAGAMA.

DESCRIPTIONS :

Le nid alien est un lieu très déroutant, sorti droit de l'imaginaire de l'artiste H.R. Giger. Labyrinthe entièrement noir, plein d'aspérités organiques, il offre une infinités de

boyaux enchevêtrés et de cachettes en trois dimensions à ses occupants alien.

Ceux-ci échappent à l'observateur comme par mimétisme lorsqu'ils restent immobiles.

La résine qui le compose est sécrétée par les guerriers qui la modèle à leur guise afin de se déplacer plus efficacement.

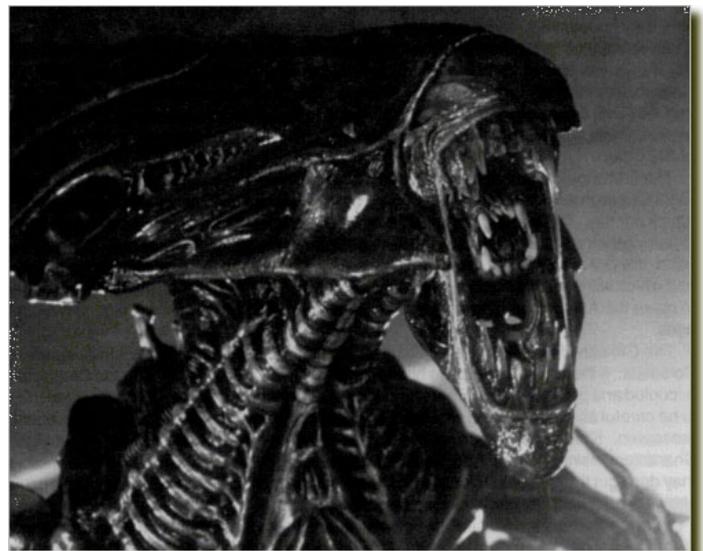
Les victimes humaines y sont ramenés et englués dans les tréfonds, près d'oeufs palpitants afin d'accélérer le processus de parasitage.



Les aliens affectionnent les endroits chargés en électricité statique (qui les ressource et les nourrit). C'est la raison pour laquelle ils se sont installés dans la section du générateur et de la propulsion.

La résine qui compose le nid brouille les transmissions radio et perturbe le fonctionnement normal de nombreux appareils électriques (elle absorbe et stocke l'électricité statique environnante). N'oubliez pas ce détail lorsque les PJ demanderont du renfort par radio.

La reine est retranchée dans une partie du nid seulement accessible par des boyaux en hauteur et dont l'accès est difficile pour des humains sans matériel adapté.



Le manuel des marines indique que l'arme la plus adaptée pour se battre dans de longues courses est la grenade.

Ici, en considérant la proximité du générateur à fusion, le recours à cette arme dans le nid risque d'être un peu trop efficace, vaporisant toute matière dans les 200 mètres au moins dans une spectaculaire explosion thermonucléaire.

Aussi, les PJ devrait plus raisonnablement se rabattre sur le lance flamme (s'il leur en reste ou s'ils en ont trouvé à bord). L'usage d'armes balistiques présentera un risque : sur un échec critique, lancez un D6 : (à -2 si c'est une grenade)

- de 4 à 6, rien ne se passe
- 3 : Avarie à une pile combustible : une fuite radioactive fait perdre 1 point de vie par minute passée dans les 10 m des lieux, retirez 1 à tous les jets ultérieurs sur cette table.
- 2 : Explosion mineure : tout ce qui se trouve dans les 5 mètres de la cible initiale perd 1D6 PDV sans bénéfice d'armure et doit réussir un jet sous sa DEXx5 pour ne pas tomber au sol, tout ce qui se trouve entre 5 et 20m perd 1PDV sans bénéfice d'armure.
- 1 ou moins : Avarie critique : le noyau du générateur entre en surchauffe irréversible, la fusion de son coeur interviendra d'ici 30 + 3d10 minutes provoquant une explosion thermonucléaire engendrant destruction par souffle et chaleur sur un rayon de 20 km.

Une dernière chose au sujet des dégâts au réacteur : si vous avez prévenu les PJ des risques qu'ils prenaient avec leurs armes, il est plus drôle de ne pas leur expliquer à quoi correspond leur résultat de D6, n'abordez la problématique qu'à travers vos descriptions.

EVENEMENTS POTENTIELS, SOUS INTRIGUES :

Est-ce vraiment nécessaire ? Si vous pensez qu'ils le méritent vraiment, les PJ explorant le nid pourraient tomber sur le corps du capitaine (à vous de déterminer son état selon vos besoin de MJ : mort, parasité - avec ou sans facehugger -). Il ne semble plus être en état de commander quoi que ce soit. Et c'est tant mieux : s'il était plus en forme, son charisme de leader risqueraient de perturber l'équilibre apocalyptique de ce scénario et même de voler la vedette aux véritables héros : les PJ/joueurs. En conséquence, je propose de lui réserver la mort spectaculaire qu'il mérite.

Le seul « filon » qu'il me semble intéressant à exploiter à ce stade de l'aventure, c'est une bonne trahison en règle (ce thème se retrouve systématiquement dans chacun des films).

Le plan est assez simple : si la corporation Aérodyne apprend, d'une manière ou d'une autre l'existence des Alien, ses intérêts pourraient l'inciter à récupérer un ou plusieurs spécimen.

Elle enverra alors un certain nombre de directives à Bishop pour qu'il fasse le nécessaire (Aide de jeu N°8). Le seul problème, c'est que l'accomplissement de ces directives pourrait bien nuire au reste de la section de marines.

Je vous suggère de remettre ce document au joueur qui

incarne Bishop à l'occasion d'un aparté ou de manière discrète.

Le reste des événements dépendra alors des initiatives de Bishop. Ce dernier pourra nuire aux autres personnages du groupe, même dans une confrontation physique directe si ça lui permet de remplir sa nouvelle mission.



Dans tous les cas, je vous suggère d'essayer d'impliquer la reine dans la partie, un peu comme un boss de fin.

SCENE 6 : REDEMPTION

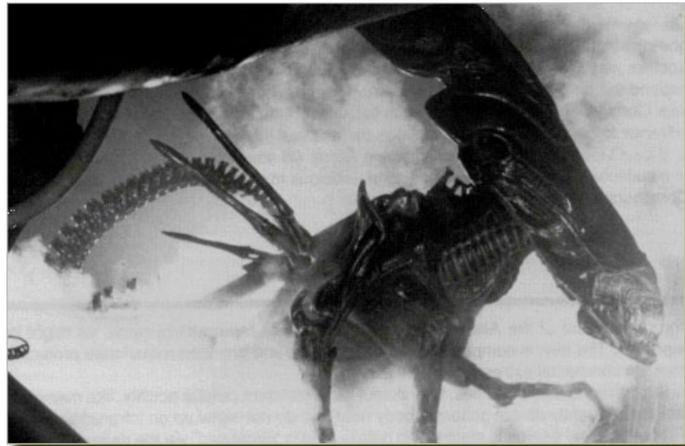
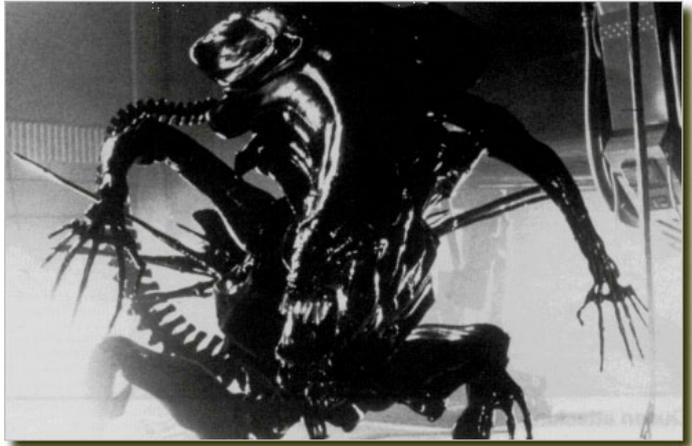
« Ripley : Je dis qu'on doit décoller et faire sauter toute la station avec une charge nucléaire. Là on sera sûr du résultat.

Hudson : Bonne idée.

Burke : Hé hééé une seconde vous emballez pas, ces installations ont coûté un paquet de dollars alors faudra réfléchir à ça aussi !

Ripley : Envoyez moi la facture ! »

La scène finale sera difficile à déterminer avec précision en raison du caractère non linéaire du scénario. Ce qui est sûr, c'est que vos joueurs méritent un « finish » digne de ce nom, et si possible impliquant des meutes d'Aliens et/ou la reine.



En se projetant à partir des différentes possibilités que nous avons évoquées, la scène finale devrait intervenir à différentes occasions :

- Soit au moment où les PJ sont sur le point de quitter le NAGAMA (à bord de leur dropship sauvé de la menace, à bord d'un module de survie, de leurs propres combinaisons spatiales ou d'un autre vaisseau).
- Soit au moment où les PJ actionnent la commande de séparation (manuelle ou automatique) des deux parties du vaisseau.

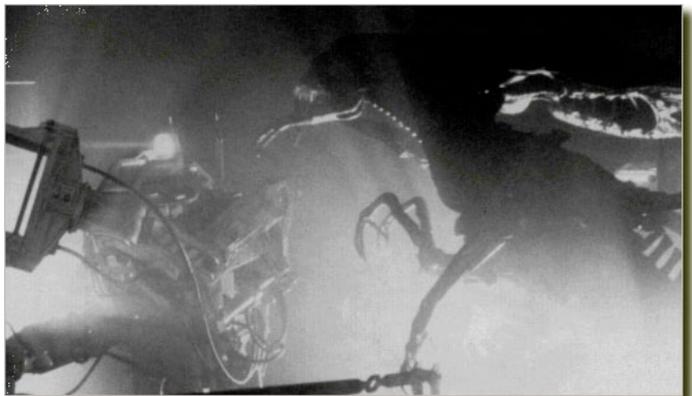
Dans cette hypothèse, je vous conseille de faire en sorte que la reine ait réussi à rejoindre la partie « saine » du vaisseau, histoire de jouer un ultime affrontement avec les PJ.

- Soit au moment où les PJ tentent de sauver des individus prisonniers du nid alien.
- Soit au moment où les PJ actionnent les commandes d'autodestruction dans la salle des machines du pont 4 (et le nid alien).
- Soit au moment où les PJ arrivent lourdement armés (voir aux commandes d'un exosquelette de levage) près du nid dans l'idée de se livrer à une mission suicide.

Si vos PJ ont bien préparé leur coup (tourelle de défense à un point stratégique, récupération d'explosifs, de l'exosquelette de levage ou d'armes en quantité, le combat ne devrait pas être impossible à remporter.



A ce propos, il serait peut être un peu plus original de proposer à vos joueurs autre chose qu'un vulgaire combat. Par exemple une course-poursuite mortelle dans les coursives du NAGAMA, des acrobaties spatiales pour faire lâcher prise à la reine (accrochée au fuselage du vaisseau), une partie de cache-cache en attendant la fin d'un compte à rebours etc.



Le tout est de rendre vraisemblable la survie et l'arrivée de la reine (une alarme, une dépressurisation, une vibration d'une partie du vaisseau pourrait avoir éveillé son attention etc.). Enfin, n'oubliez pas la surprise des faux-finish, c'est un passage quasi récurrent des 4 films alien. Cela consiste à laisser croire aux joueurs qu'ils ont réussi à sauver la

peau de leurs PJ et qu'ils sont hors de danger, laisser baisser la pression jusqu'à la surprise atroce d'un alien qui resurgit là et au moment où on s'y attendait le moins.

Adaptez-vous et improvisez en fonction des actions qu'auront accomplies les PJ en cours de scénario.

Dernières petites notes sur la mise en scène de ce scénario. Je ne m'étalerais pas sur l'efficacité de la musique utilisée au service de votre ambiance de jeu (butinez sur le site « trouver objet caché » ou sur « Ambiances de jeux de rôles » si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire). Côté accessoires, déco et petits effets bien appropriés pour ce scénario, j'ai pu utiliser quelques trucs. A vous de vous en inspirer/ou pas pour votre partie :

J'ai dégotté des répliques de Face Hugger et Chest-Buster en plastique souple (série AVP2, marque Furyu). On trouve ça dans les magasins de BD ou de collectors en ligne pour une trentaine d'euro chaque. Sorti au bon moment, ils font toujours leur petit effet (à éviter en pleine séance d'action, ça dissipe!)

Côté déco, j'ai opté pour une nappe en tissus camouflage et j'ai disposé ça et là du matériel militaire (réplique d'arme soft-air bousillée - pour les maladroits -, brelage, lampe torche en «L», dog tags etc.).

Pour les plus fan (fous ?), il sera possible de réaliser une réplique de Pulse Rifle en carton à partir des téléchargements du site « Aliens Papercraft » (à l'heure où j'écris ces lignes, la réplique de l'USS SULACO n'est pas encore disponible sur le site)

Côté éclairage, un bon tube néon façon lumière noire donne un éclairage idéal pour les ambiances « espace ». Quelques spots de couleur feront l'affaire pour les coursives du Nagama.

Enfin, ne sous-estimez jamais les vertus d'une bonne petite séquence à la lampe de poche : une salle plongée dans le noir, autant de lampe de poche que de joueurs (ou moins si vous êtes sadique) et c'est parti pour de l'exploration de coursives d'aération !

Il ne reste plus qu'à vous souhaiter un bon jeu !

FIN

« Moi et mon escouade de bastonneurs on pète les flammes on va vous protéger ! Visez l'travail ! On a ce bijou à visée automatique et à mise à feu laser, waoum ! Vous allumez une ville entière avec ce tromblon ! On a des roquettes à fragmentation, des flingues programmés par induction, des RPQ, on a des anti-chars à tir electro-sonique à double ogive, on a des fusées, du nucléaire ! On a du bactériologique ! »

Hudson – « Aliens »

Credits :

Alien, Aliens, Alien³, Alien Resurrection sont des marques déposées protégées sous © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Les images des films précités utilisées dans ce document sont la propriété de la Twentieth Century Fox Film Corporation et de ses éventuels ayants droit. Tous droits réservés.

Les illustration du croiseur de classe CONESTOGA et du Dropship UD-4 Cheyenne sont des oeuvres protégées sous © 1995 Lee Brimicombe-Wood.

Robert A. Heinlein, H.R. Giger et J. Cameron pour leurs créations respectives.

Le « NTV Mk 1 SNAKEFIGHTER » est une création originale de Chris Dias, un passionné de la série Alien. Vous trouverez plus d'infos sur ses sites : www.serenadawn.com www.diasexmachina.com

Mes testeurs et joueurs sur ce scénario.

Jean-Philippe Calvel pour avoir crée les fiches de personnages PDF éditables jointes à ce scénario. (Illustrations de el theo et andrew loomis pour les visages).

Zool pour son travail sur l'USCMC, l'étincelle de ce projet.

Seb & Jo pour leur énergie dans l'organisation du Don des Dragons.

Les Toceurs de «Trouver Objet Caché» pour leur boulot cyclopéen.