



LA BOÎTE DE PANDORE

Un scénario pour Alien, le jeu de rôle

Partie Deux

jeepee

LA BOÎTE DE PANDORE

Un scénario pour Alien, le jeu de rôle

Partie Deux

jeepee

LA BOÎTE DE PANDORE, PARTIE 2

Ce scénario fait suite à **LA BOÎTE DE PANDORE, PARTIE UNE** et place les joueurs dans la peau de soldat.e.s de l'Union des Peuples Progressistes, nation rivale des Amériques Unies, en guerre pour le contrôle des planètes-colonies de la Frontière.

Dans le cadre des opérations d'élargissement de sa zone d'influence dans le système Noctura, l'UPP a lancé une offensive sur LV-836.

Au moment où les PJ arrivent sur le cadre d'opération, le conflit dure depuis presque 3 mois et il ne subsiste du contingent des Amériques Unies que quelques poches de résistance.

La population de colons estimée à 13.500 tombe désormais sous la juridiction de l'UPP ; certains colons ne semblent pas accepter cet état de fait. Par conséquent des patrouilles ont été mises en place pour garantir la sécurité et minimiser les fuites de ressources et de matériel. Les forces de l'UPP ont la permission d'utiliser la force si nécessaire.

Informations sur LV-836

Planète LV-836
Système Nocturna
Gravité : 1G
Terraformation stade 3
Atmosphère Respirable
Climat Précipitation (pluie) 80%
Vents violents
Tempêtes fréquentes
Température 5 à 15° en journée
-2 à 0° la nuit
Durée rotation 20 heures

Colonie PARADISE

Exploitation minière de moyenne importance
Juridiction UPP
Compagnie -
Population 4.000 colons

SOLDATS DE L'UPP

En terme de règles, les PJ ont tous la carrière **MARINE COLONIAL** avec quelques spécificités selon le poste qu'ils occupent au sein du détachement : officier, soldat, médecin, liaison radio, etc.

L'équipement de base du soldat de l'UPP est le suivant :

Uniforme standard UPP + Chaussures
Pistolet M4A3 (+2, dég. 1)
Fusil à impulsion AK-4047 (+1, dég. 2)
Couteau de combat (dég. 2)
Casque & Armure personnelle M3 (protection 6)
Sac à dos
Gourde
Rations (pour 2 jours)
Lance-roquette M72 sol-air (1/escadre, +1, dég. 3)
Explosifs (2 charges, puissance 8)

L'agent radio dispose d'un **SAC RADIO** lui permettant de communiquer avec le QG opérationnel et les vaisseaux. Le médecin de terrain possède 5 **MÉDIKITS**.

L'officier possède un **PISTOLET AK** monté sur poignet, spécialité de l'armement de l'UPP.

```
# transmission commandement UPP ■
...offensive LV-836 en cours
...phase 3 terminée
...envoi détachement sécurité sur place
...poches de résistance signalées
...colonie PARADISE
...colons possiblement hostiles
...usage de la force autorisée
# fin de transmission ■
```

DÉTAILS DE MISSION

Les PJ font partie d'un détachement de l'UPP, en mission sur LV-836 suite à l'offensive lancée voici trois mois contre les forces des Amériques Unies.

Leur vaisseau, le **NOVEMBER**, est un transport de troupes faisant partie de la flotte de l'UPP, envoyé sur place pour les besoins de l'invasion.

Outre du matériel et du ravitaillement, le vaisseau transporte plusieurs détachements tels que celui des PJ, chaque groupe ayant pour mission de sécuriser un secteur de la planète.

Le groupe des PJ a été assigné au secteur de la colonie PARADISE, une large zone d'extraction minière qui regroupe un bon tiers de la population de la planète, soit un peu plus de 4.000 colons et travailleurs.

ESCADRE DELTA

Selon la nomenclature de l'UPP, les PJ font partie de l'escadre **DELTA**.

Le chef d'escadre est le lieutenant Mikhail Zubov.

Sous ses ordres, les soldats Sergei Rokossovsky, Piotr Voropaev, Natalya Alexandrov, Xiao Meng et Hanna Reimer.

Le soldat Rokossovsky est chargé de la liaison radio tandis que la soldate Reimer fait office de médecin.

Le lieutenant **MIKHAIL ZUBOV** est un officier expérimenté qui a déjà connu plusieurs déploiements sur différents mondes de la Frontière. Il est calme et sait faire preuve de sang-froid dans les pires situations.

SERGEI ROKOSSOVSKY est le fidèle compagnon d'armes du lieutenant. En fait, ils ont fait leur classe ensemble et roulé leur bosse ensemble ; Rokossovsky est chargé de la liaison radio avec le QG opérationnel.

PIOTR VOROPAEV est le cadet de l'escadre ; nouvellement engagé, LV-836 est son premier déploiement.

NATALYA ALEXANDROV et **XIAO MENG** sont deux soldats fiables, avec une petite expérience sur plusieurs fronts mais LV-836 est la première grande offensive à laquelle ils participent.

HANNA REIMER était médecin avant d'intégrer les forces armées de l'UPP. Elle n'a pas froid aux yeux et sait garder son calme même sous le feu de l'ennemi.

Laissez les joueurs se répartir les rôles et personnages de l'escadre Delta. Vous trouverez les informations détaillées des personnages à la page suivante.

Chaque personnage débute sa carrière avec l'équipement standard décrit ci-contre.

- Beta Pictoris <https://youtu.be/oVUqnaCNbCY>
- séquence ordinateur <https://youtu.be/7deEcyeVuw8?t=12>

LES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Ci-dessous, les personnages prétirés formant l'escadre **DELTA**. Distribuez les rôles et demandez à vos joueurs de recopier les informations sur leur fiche de personnage respective.

MIKHAIL ZUBOV, LIEUTENANT ET CHEF D'ESCADRE

Age : 42 **Trait de caractère : réfléchi**
Attributs : Force 4, Agilité 2, Esprit 4, Empathie 4
Compétences : Commandement 3, Combat à distance 3, Combat rapproché 1, Observation 1, Endurance 1, Survie 1
Santé : 4
Talent : Nerf d'acier (-2 aux tests de PANIQUE)

SERGEI ROKOSSOSKY, SOLDAT, LIAISON RADIO

Age : 40 **Trait de caractère :**
Attributs : Force 5, Agilité 4, Esprit 2, Empathie 3
Compétences : Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Endurance 2, Comtech 1, Mobilité 1, Observation 1
Santé : 5
Talent : Déconnade

PIOTR VOROPAEV, SOLDAT

Age : 21 **Trait de caractère :**
Attributs : Force 4, Agilité 4, Esprit 3, Empathie 3
Compétences : Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Endurance 2, Survie 1, Comtech 1
Santé : 4
Talent : Vigilant (+2 Observation vs. attaque furtive)

NATALYA ALEXANDROV, SOLDATE

Age : 31 **Trait de caractère :**
Attributs : Force 3, Agilité 4, Esprit 4, Empathie 3
Compétences : Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Endurance 1, Mobilité 1, Pilotage 1, Manipulation 1, Soins médicaux 1
Santé : 3
Talent : Dépassement de soi (forcer un test 2x)

XIAO MENG, SOLDAT

Age : 30 **Trait de caractère :**
Attributs : Force 5, Agilité 3, Esprit 3, Empathie 3
Compétences : Combat à distance 2, Combat rapproché 3, Endurance 2, Machines Lourdes 1, Mobilité 1, Observation 1
Santé : 5
Talent : Folie meurtrière

HANNA REIMER, SOLDATE, MÉDECIN

Age : 35 **Trait de caractère : calme**
Attributs : Force 2, Agilité 4, Esprit 4, Empathie 4
Compétences :
Combat à distance 1, Soins médicaux 2, combat rapproché 1, Endurance 2, Mobilité 2
Santé : 2
Talent : Chirurgien de terrain (+2 Soins médicaux)

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer la scène de l'ouverture des sarcophages d'hyper-sommeil et du réveil de l'escadre. Consultez **LA BOÎTE DE PANDORE PARTIE UN**, page 5, paragraphe **UN LONG SOMMEIL**.

DESCENTE VERS LA SURFACE

Le **NOVEMBER** n'est pas conçu pour se poser sur la surface d'une planète. Pour accéder au point de déploiement, les troupes de l'UPP utilisent des atterrisseurs similaires aux convoyeurs aériens des Marines Coloniaux.

Une fois les soldats à bord, l'engin est largué en haute altitude et entame une longue chute libre.

La descente à travers l'atmosphère dense et houleuse de LV-836 est tout sauf une partie de plaisir, même pour les plus endurcis.

L'engin est fortement ballotté, le pilote luttant pour garder le cap. De là où les PJ se trouvent, ils entendent les bips insistants de l'alarme de vol et aperçoivent par la porte du poste de pilotage restée ouverte les nombreux voyants du tableau de bord, pour la plupart au rouge.

Demandez aux joueurs comment leurs personnages réagissent. Certains vont mordre sur leur chic et serrer les dents ; d'autres poussent un tonitruant « yahoo » ou poussent la chansonnette pour tromper la peur.

Un test d'**ENDURANCE (FORCE)** permet de garder son déjeuner en place.

Après un rapide descente, les PJ ressentent un freinage brusque puis plusieurs changements de cap avant que le pilote ne lance d'une voix triomphante : « On arrive à destination les gars. Préparez-vous à débarquer. »

BIENVENUE À PARADISE

L'atterrisseur s'est posé sur une piste au nord u complexe colonial PARADISE. L'officier possède une carte indiquant les zones à sécuriser.

Pour des raisons de sécurité, l'escadre a dû procéder à un débarquement rapide, la navette reprenant l'air dès que les derniers soldats a quitté son bord.

On est proche du largage des soldats américains lors de la guerre du Vietnam, les hélicos ne restant au sol que très brièvement pour éviter d'être pris pour cible.

Une fois au sol, les PJ devront s'orienter et mener les missions indiquées par la carte : se rendre aux différents points et sécuriser le périmètre.

Donnez la carte en annexe aux joueurs. Si les joueurs ont des difficultés à consulter la carte et à s'orienter, vous pouvez leur demander un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** ; en cas de succès, vous pouvez les aider un peu.

Un <X> indique le point d'insertion, c'est-à-dire l'endroit où l'atterrisseur les a largués. Les PJ sont en bout de piste du spatioport de la colonie.

A l'est, ils devinent au travers de la fine pluie et des nuages bas les hangars du spatioport et plus loin les silhouettes massives des processeurs atmosphériques.

Les objectifs de mission sont numérotés de <0> à <8>.

D'après les indications de mission, des poches de résistance des Amériques Unies sont encore en activité sur la colonie. Il y a aussi des colons, environ 4000, possiblement dispersés dans la colonie. Les ordres sont d'assurer la sécurité de l'installation et neutraliser les soldats ennemis.

L'officier Zubov est en charge d'organiser la mission et le contrôle des différents points.

A partir d'ici, laissez les personnages se balader dans la colonie et découvrir pas à pas les différents endroits indiqués sur le plan. Le MJ dispose d'un plan plus détaillé. Les joueurs sont libres d'annoter le plan au fur et à mesure de leur progression.

Les paragraphes ci-contre sont numérotés et font référence au plan destiné au MJ.

Les situations sont décrites telles que les PJ les découvrent initialement. Ces situations vont évoluer suivant les actions menées par les PJ. Au MJ d'adapter les descriptions en conséquence.

Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, RAS. Rien ne bouge. Aucun mouvement. Juste un grincement régulier. Un test de **COMTECH (ESPRIT)** en se servant de la radio : on ne capte aucune émission. Normalement, si proche de la tour de contrôle, on devrait capter quelque chose mais là, rien. Silence complet.

Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, RAS. Ici non plus rien ne bouge.

Par contre les PJ découvrent les cadavres calcinés des pilotes et plusieurs corps alentours.

Un test de **SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)** indique clairement que la mort a été causée d'une part par l'explosion (certains corps sont affreusement mutilés) et par l'incendie.

Parmi les victimes, des soldats (on reconnaît aisément les uniformes des AU) mais aussi des civils.

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** indique qu'il est hasardeux de s'aventurer dans les hangars en ruines, la structure ayant été très affaiblie par les explosions.

Si un PJ s'y risque, il devra réussir un test de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** pour ne pas glisser, trébucher ou chuter dans les décombres.

De plus, il y a 2 chances sur 6 qu'un pan de mur ou une poutre métallique ne tombe sur l'imprudent.

1. LA PISTE PRINCIPALE

Longue de 2000m, la piste principale du spatioport est jonchée de débris, carcasses de vaisseaux cloués au sol dès le début de l'offensive. Il y a aussi des pylônes qui se sont effondrés en travers de la piste et des cratères creusés par les bombardements.

La piste principale s'étire vers l'est.

Une seconde piste, perpendiculaire à la principale, s'étire vers le sud.

De leur position <X>, les PJ repèrent sur leur droite une haute tour qu'ils identifient comme étant la tour de contrôle du spatioport.

Plus loin vers l'est, les hangars du spatioport et en arrière plan les processeurs atmosphériques, géants immobiles dans la bruine et la faible luminosité de la fin de journée.

2. LA TOUR DE CONTRÔLE

La tour de contrôle se dresse tel un obélisque à jamais silencieux. De là où ils se trouvent, les PJ se rendent compte que le sommet de la tour haute de presque 60m, a été décapité par un tir ou un bombardement.

Il ne reste rien de la large rotonde du centre de contrôle, rien qu'une armature tordue de poutrelles métalliques auxquelles sont encore attachées des plaques déchiquetées ballottées par le vent. A chaque mouvement, un grincement se fait entendre.

Tout autour de la tour, des milliers de débris de verre, vestiges des larges verrières du centre de contrôle de la tour. Impossible de progresser discrètement sur le tarmac autour de la tour : à chaque pas, le crissement des morceaux de verre qu'on écrase.

3. LES HANGARS

Plus loin à l'est en suivant la piste principale, les PJ arrivent à proximité des hauts hangars du spatioport.

Au sud, on aperçoit les bâtiments de la colonie et ce qui semble être de larges quais de chargement.

Face aux deux vastes hangars éventrés, deux barges de transport hors d'usage.

La première barge repose sur le flanc comme une baleine échouée. Son fuselage est déchiré à plusieurs endroits et un incendie semble avoir ravagé le cockpit.

La secondaire est littéralement coupée en deux, sans doute par un bombardement dont on constate les traces partout autour.

Du côté des hangars, le spectacle est encore pire : la violence du bombardement a provoqué l'effondrement de la structure, écrasant ceux et celles qui s'y étaient abrités. De là où ils sont, les PJ identifient un grand nombre de victimes, peut-être plusieurs dizaines, dont les cadavres sont restés coincés sous les décombres.

Les PJ sont tous des soldats aguerris mais il est clair que la vue d'un tel carnage, perpétré par leur nation, ne les laissera pas indifférent.

Tous les PJ gagnent un point de **STRESS**.

La découverte des civils victimes de la guerre est une scène qui peut être difficile à jouer pour certain.e.s joueur.euse.s.

Assurez-vous que personne n'est mal à l'aise avec ça, et si c'est le cas, ne vous attardez pas trop sur cette scène. L'important ici est de mettre en avant le caractère injuste de cette guerre de ressources qui broie les individus, soldats comme civils, pour les intérêts de quelques-uns.

SOLDATS DES AMÉRIQUES UNIES

Attributs : Force 3, Agilité 4, Esprit 3, Empathie 2

Compétences :

Combat rapproché 2, Combat à distance 3, Mobilité 2,

Observation 1

Santé : 3

Équipement : pistolet M4A3 (+2, dég. 1), médikit personnel, fusil à impulsion M4A1 (+1, dég. 2), couteau de combat (dég. 2)

Les ordres sont clairs et l'usage de la force a été autorisé. Les PJ peuvent toujours tenter de parlementer avec les soldats adversaires mais les chances sont faibles d'arriver à un compromis, surtout après les bombardements des dernières semaines qui ont littéralement décimé les rangs des troupes des AU mais aussi les civils. Aux yeux des soldats des AU, les mercenaires de l'UPP sont des monstres.

Il y a du mouvement aux abords des processeurs atmosphériques. Avec un test réussi d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, les PJ repèrent de loin un groupe se déplaçant entre les larges cônes de condensation.

Pour se déplacer sans être repérés, les PJ devront faire un test de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** et obtenir plus de succès que le test d'**OBSERVATION** des ennemis (car il s'agit bien d'un groupe de soldats des AU).

Les PJ peuvent tenter une exploration du bloc.

Les tours ne sont plus que des ruines abandonnées par leurs habitants. Dans les logements dévastés, les PJ découvrent les corps des nombreux colons qui n'ont pu évacué les lieux à temps : hommes, femmes, enfants.

Un spectacle éprouvant qui se traduira par le gain d'un point de **STRESS**.

Plusieurs tests de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** sont requis pour se déplacer dans les tours, tant les escaliers et les couloirs sont impraticables, encombrés de gravats et de débris de toutes sortes.

Sur un test réussi d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un des PJ aperçoit un mouvement furtif dans une des tours.

ATTAQUE DU NÉOMORPHE

Il s'agit d'un néomorphe en chasse ; si les PJ s'aventurent dans la tour, ils risquent d'être attaqués.

Le néomorphe se déplace rapidement et de manière très furtive. Il faudra un très bon test d'**OBSERVATION** contre la **MOBILITÉ** de la créature pour espérer la prendre par surprise. Ici, la proie, ce sont les PJ.

Le néomorphe prendra la fuite dès que les PJ feront feu sur lui ; surpris, il essaiera de se réfugier dans l'énorme bâtiment qui se dresse à l'ouest du bloc A (une usine de traitement).

NÉOMORPHES (JEUNES ADULTES)

Attaques : voir p296

Vitesse 3 Santé 4

Mobilité 10 Observation 6

Protection 4 (2 contre le feu)

- Blessures critiques xénomorphes p291
- Attaques des néomorphes p296

4. PROCESSEURS ATMOSPHÉRIQUES (NORD)

A l'est de l'astroport, les silhouettes imposantes de trois processeurs atmosphériques. Ces machines installées par la Weyland-Yutani participent au long processus de terraformation de LV-836.

Bien qu'incomplète, la terraformation de LV-836 est effective à 85%, ce qui correspond à une atmosphère respirable pour l'homme et des conditions météorologiques supportables, bien que peu agréables puisqu'il pleut presque tout le temps sur LV-836, une pluie par ailleurs lourde et sale, qui fait également partie du processus de transformation de l'atmosphère.

Bref, le processus est incomplet mais en pratique, on n'attend pas que le processus soit complet pour lancer la colonisation et surtout l'exploitation des planètes.

Les processeurs atmosphériques sont d'autant plus précieux pour l'UPP qu'elle ne possède pas cette technologie et donc est limitée dans son expansion, contrairement aux autres nations. Par conséquent l'annexion de LV-836 était nécessaire, voire indispensable à la survie de l'Union. Et la sécurisation de ces installations prioritaires.

La sécurisation des processeurs atmosphériques (nord) va s'avérer plus difficile que prévu. Un petit groupe de 1d3+3 soldats des AU s'est retranché au pied des énormes condensateurs. A l'abri derrière une barricade improvisée, ils surveillent les abords du site.

5. BLOC A HABITATIONS

Un ensemble de six tours d'habitations, chacune de 6 étages. Béton et acier, utilitaire.

Chaque bloc regroupe des espaces de vie, de loisirs, des bars, des magasins et des logements pour les 4000 colons de PARADISE.

Il y a 3 blocs similaires autour du centre de la colonie constitué par les infrastructures industrielles de la Weyland-Yutani.

Le bloc B se trouve à l'opposé, à l'ouest, et le bloc C un peu plus au sud.

Le bloc A a fortement souffert des bombardements.

Quatre des six tours ont subi des dommages importants, deux sont en partie effondrées.

Aucune lumière. Aucune trace de présence humaine.

Vu l'état général du bloc, on peut supposer que les survivants ont quitté les lieux devenus inhabitables.

La structure même des tours est sans doute fragilisée.

6. BLOC B HABITATIONS

Le bloc d'habitations B semble avoir été épargné par les bombardements. Les six tours se dressent tellement des monolithes obscurs. Aucune lumière ; aucune trace de présence humaine.

L'endroit est totalement désert.

Les PJ peuvent entreprendre une exploration des tours : les logements sont vides mais tout semble avoir été laissé en état, abandonné très vite par les colons.

Dans certains appartements, les restes froids de repas, comme si la vie s'était arrêtée.

Dans les escaliers, quelques effets personnels abandonnés : un vêtement, un sac, un ours en peluche, une chaussure.

Les colons ont eu le temps d'évacuer le bloc B avant que la colonie ne soit frappée par l'offensive mais n'y sont pas revenus.

CARNAGE

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** réussit avec au moins deux succès permet à un PJ de remarquer dans un des escaliers menant dans les sous-sols des traces de passage : ce sont des traces de sang.

En explorant le sous-sol - ce sont de petites caves où les habitants stockent des choses - les PJ découvrent un carnage. Plusieurs corps - hommes, femmes et enfants - affreusement mutilés. Certains cadavres ont été littéralement ouverts en deux. Il manque un bras ou une jambe à certains cadavres. Et il y a du sang séché partout dans la pièce, sur les murs et dans les couloirs formant ce labyrinthe ensanglanté.

Un simple test de **SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)** ou de **COMBAT** indique aux PJ qu'on n'est pas du tout sur une scène de guerre. Les blessures n'ont pas pu être causées par un tir ou une explosion. Il n'y a d'ailleurs aucune trace d'impact de balle ou de trace d'une quelconque explosion. Les malheureux ont tout simplement été massacrés sur place par... difficile à dire... une bête sauvage. Aucune faune n'a été répertoriée sur LV-836.

Impossible même pour les plus braves de sortir indemne d'une telle découverte. Tous les PJ gagnent un point de **STRESS**.

11. CENTRE DE CHARGEMENT

Vaste hangar, tapis roulants, plusieurs quais de chargement, un élévateur P-5000 en état de marche. Les PJ peuvent utiliser cet équipement, pratique mais bruyant.

Élévateur P-5000 sur chenilles
Modificateur de +3 en MACHINES LOURDES et COMBAT RAPPROCHÉ, dégâts 3

Quelques tests d'**OBSERVATION (ESPRIT)** seront requis pour ne pas s'égarer dans le labyrinthe des méga-usines.

NÉOMORPHES (JEUNES ADULTES)

Attaques : voir p296
Vitesse 3 Santé 4
Mobilité 10 Observation 6
Protection 4 (2 contre le feu)

L'usine 12 abrite un néomorphe adulte. Moins rapide que ces congénères plus jeunes, le néomorphe adulte est plus résistant et surtout proche de la fin de son cycle de vie ; très vite, des champignons couvrant son corps vont libérer des spores toxiques, perpétuant l'infestation.

NÉOMORPHES (ADULTE)

Attaques : voir p296
Vitesse 2 Santé 6
Mobilité 9 Observation 8
Protection 6 (3 contre le feu)

- Blessures critiques xénomorphes p291
- Attaques des néomorphes p296
- règles pour élévateur P-5000, p128

7. BLOC C HABITATIONS

Les tours du bloc C sont intactes.

Comme dans le bloc B, on peut deviner que la majorité des colons ont eu le temps d'évacuer les lieux avant les premiers bombardements.

Les PJ peuvent ici aussi explorer les lieux. Même topo que pour le bloc B : appartements déserts, effets personnels abandonnés, lieux quittés dans la hâte.

8. PROCESSEURS ATMOSPHÉRIQUES (SUD)

Si les PJ n'ont pas sécurisé les processeurs atmosphériques (nord), jouez l'escarmouche avec des soldats des AU, à la différence près que des néomorphes vont s'inviter dans le bal.

Laissez les PJ et leurs adversaires échanger quelques tirs. Soudain, une violente rafale de tirs mais qui ne semble pas prendre les PJ pour cible, puis plus rien.

Les ennemis ne tirent plus.

Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un PJ jurera avoir entendu des cris juste avant que les tirs ne cessent.

Les PJ vont très certainement se montrer d'une extrême prudence. Arrivés près de la position ennemie, ils découvrent des corps mutilés, certains éventrés, des tripes et du sang éparpillés autour des chairs déchiquetées. Les armes encore en main. Les assaillants sont tous morts... mais tués par qui ou par quoi, impossible à dire.

Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un PJ découvre des traces dans la boue autour de la position ennemie mais elles ne correspondent à rien de connu. Est-ce un animal ? Une meute à en juger par le nombre de traces. Aucune faune n'a été répertoriée sur LV-836.

Un coup d'œil alentour ne donnera pas d'indice supplémentaire et le sol irrégulier, tantôt boueux, tantôt rocailleux, ne permet pas de suivre une piste claire.

9.12. USINES DE TRAITEMENT

La colonie compte deux méga-usines, vastes bâtiments abritant les machines de traitement de minerais, reliées par des tunnels de service et des rampes à tapis roulant avec les autres structures de la colonie : raffineries, centre de chargement.

Les deux méga-usines sont des labyrinthes de couloirs de service, des machines immenses reliées par des câbles aux générateurs, des bacs broyeurs dans lesquels sont déversés les tonnes de pierres brutes extraites des champs minéraux de LV-836.

Les deux méga-usines sont totalement à l'arrêt et semblent avoir été épargnées par les bombardements. Mettre la main sur les infrastructures industrielles de la Weyland fait partie des objectifs de la campagne militaire lancée par l'UPP.

Ça et là, des voyants clignotent sur les pupitres des centres de commande. Certaines machines rejettent de temps en temps des jets de vapeur.

L'endroit sent la suie, la graisse de moteur et une forte odeur ferreuse.

La méga-usine 12 est infestée par des néomorphes (1d6+3). Si les PJ y pénètrent, ils risquent fort de ne jamais en sortir.

DES SURVIVANTS

Il est possible avec quelques tests d'**OBSERVATION (ESPRIT)** de repérer des passages dans la poussière qui couvre le sol : une piste indique un mouvement de foule (les traces sont anormalement nombreuses) vers une série d'escaliers menant au sous-sol.

En suivant la piste, les PJ arrivent face à une porte blindée. La porte est verrouillée de l'intérieur - test de **COMTECH (ESPRIT)** ; l'interphone fonctionne encore.

Derrière la porte, une cave où se sont réfugiés un groupe de colons, principalement des familles. Il y a une petite centaine de personnes entassées dans les recoins sombres et humides des sous-sols de la raffinerie.

Via l'interphone, un dénommé Brad O'Connor (il est le **MARSHALL** de la colonie) refuse d'ouvrir la porte.

« Allez vous faire foutre ! Tout ça, c'est de votre faute. La guerre et les bestioles. »

« Faites gaffe. On est armé et on ne compte pas se laisser faire »

Est-ce du bluff ? Sur un test de **MANIPULATION (EMPATHIE)**, les PJ peuvent tenter de persuader le marshall d'ouvrir le blockhaus.

Un test de **COMMANDEMENT (EMPATHIE)** démontre une approche plus brutale.

Aux PJ de décider comment gérer les colons. Pour l'heure, terrés dans le sous-sol de la raffinerie, ils ne représentent pas un danger pour la mission.

Si les PJ forcent l'entrée du blockhaus avec des explosifs, ça tournera inmanquablement à la tuerie. Une décision lourde de conséquence. D'un autre côté, pour l'instant, les colons sont sans doute plus en sécurité enfermés là que les PJ à l'extérieur.

SOLDATS DES AMÉRIQUES UNIES

Attributs : Force 3, Agilité 4, Esprit 3, Empathie 2

Compétences :

Combat rapproché 2, Combat à distance 3, Mobilité 2,

Observation 1

Santé : 3

Équipement : pistolet M4A3 (+2, dég. 1), médikit personnel, fusil à impulsion M4A1 (+1, dég. 2), couteau de combat (dég. 2)

Il est important que les PJ découvrent l'existence du centre de recherche, et aillent l'explorer le cas échéant.

Une telle découverte est une vraie prise de guerre pour l'UPP qui s'efforce de faire main basse sur les trouvailles technologiques de ses concurrents.

Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** ou de **MACHINES LOURDES (FORCE)**, un PJ reconnaît un vaisseau classe CORVUS (vaisseau de récupération en espace profond). Sa trajectoire semble indiquer que le pilote cherche un endroit où se poser. Aucun marquage.

Ce vaisseau, c'est le **USCSS OBÉRON**, le vaisseau des PJ du chapitre Un de **LA BOÎTE DE PANDORE**.

10.13. RAFFINERIES

Aux yeux des PJ, les raffineries ne sont qu'une autre sorte de méga-usine : machines géantes, tapis roulants, tuyaux, câbles, pupitres et voyants clignotants, jets de valeur et odeur de soufre. Ça et là, des flaques d'eau saumâtre. Un dépôt de poussière de plusieurs centimètres sur la plupart des surfaces planes.

14. LE BUREAU DE LA COMPAGNIE WEYLAND

Siège de la compagnie Weyland sur la colonie PARADISE, LV-836. L'endroit est totalement désert.

Ce sont principalement des bureaux ; il y a une cantine pour les employés de la compagnie et des espaces de détente.

Les employés de la compagnie avaient sans doute une bien meilleure vie que le commun des colons de LV-836.

Avec un peu de chance (2 sur 6) et un petit test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un des PJ qui inspecte le bâtiment tombe sur une carte de la zone avec une indication d'un centre de recherche à 5km au sud-ouest.

15. CENTRE DE CONTRÔLE

Blockhaus de contrôle de la colonie. Les volets anti-tempête sont baissés. La porte d'accès est fermée, verrouillée de l'intérieur.

Impossible de voir de l'extérieur si le bâtiment est occupé ou non.

Ce bâtiment est le centre névralgique de la colonie, et donc d'un intérêt stratégique réel.

Les PJ vont devoir trouver un moyen d'entrée.

Alors qu'ils sont face à la porte, une des caméras de surveillance pivote dans leur direction dans un petit BZZ caractéristique.

Pour forcer l'ouverture de la porte : un test de **COMTECH (ESPRIT) DIFFICILE (-2)**.

On peut aussi faire sauter la porte à coup d'explosif.

A l'intérieur, trois soldats des AU dont un blessé, le chef de la colonie - un certain Shawn Crossley - et quatre techniciens.

Les soldats des AU se mettront en position de combat dans le couloir d'accès à la salle de contrôle.

Si les PJ n'ont pas trouvé la carte dans le bâtiment de la compagnie (14), ils mettront la main sur une projection 3D de la région avec un pointeur rouge clignotant sur le centre de recherche de Weyland-Yutani.

16. PISTE SECONDAIRE

Au sud de la colonie, une piste secondaire utilisée principalement par les vaisseaux de la compagnie.

Comme l'astroport, elle a subi quelques dommages suite à l'offensive : des carcasses carbonisées et des pylônes effondrés encombrant le tarmac mais il y a des espaces dégagés qui pourraient permettre à un pilote de se poser... et c'est exactement ce qui se produit alors que les PJ se trouvent dans les parages.

Un vrombissement caractéristique se fait entendre ; surgissant les nuages, venant du nord, un vaisseau cherche à se poser.

La situation est surprenante ; les seuls vaisseaux en activité sur LV-836 sont soit de l'UPP, soit des ennemis.

Tous se tournent vers l'officier Zubov.

LA BOÎTE DE PANDORE, PARTIE 3

Suite à l'offensive de l'UPP sur LV-836 et à l'atomisation de la colonie PARADISE par l'USCM (Marines Coloniaux), tout le monde a oublié les tragiques événements de LV-836.

Quelque part, à la limite du secteur **TARTARE**, une nef à la dérive ; il s'agit du **NOVEMBER**, transport de troupe de l'UPP, porté disparu lors de l'offensive sur LV-836.

Un petit vaisseau de récupération s'approche.

Il est indispensable d'avoir sous la main le scénario **LA BOÎTE DE PANDORE PARTIE UN** contenant le plan et la description du centre de recherche Weyland et le temple alien.

Les deux scénarios sont étroitement liés et prendront tout leur sens s'ils sont joués successivement.

A lire aux joueurs à la fin du scénario, tout en jouant le son indiqué ci-dessous.

17. TOUR DE CONTRÔLE

La petite tour de contrôle, modèle miniature de sa grande sœur du spatioport, abrite le cadavre en décomposition d'un néomorphe adulte. Son corps est couvert de champignons bulbeux qui libéreront leurs spores toxiques à la moindre sollicitation ; on peut détruire cette infection par le feu. Si les PJ sont exposés aux spores, ils doivent réussir un test d'**ENDURANCE (FORCE)** contre une **VIRULENCE 9**.

En cas d'échec, le PJ est contaminé (voir p294).

A LA CROISÉE DES CHEMINS

La suite et surtout la fin du scénario dépendra des décisions qui seront prises par les PJ.

L'idée étant de proposer ici une approche différente de ce qui se passe sur LV-836 en plaçant les joueurs dans la peau de soldats de l'UPP, il est intéressant de voir comment ils vont réagir face au groupe de PJ du chapitre Un, groupe qui, rappelons-le, travaille pour la Weyland, et donc est potentiellement au mieux un concurrent, au pire un ennemi.

Plusieurs possibilités :

- les PJ abattent l'Obéron avec le lance-roquette (on est raccord avec ce qui se passe dans la partie Un) ; les PJ de la partie Un sont morts, à moins que le vaisseau ne se pose en catastrophe, auquel cas les soldats de l'UPP pourraient tenter de neutraliser les survivants.

- les soldats de l'UPP laissent le vaisseau se poser et tentent de s'emparer du vaisseau.

- les soldats de l'UPP font cause commune avec l'équipe de la Weyland (peu probable mais possible).

- les soldats de l'UPP explorent le centre de recherche ; dans ce cas, reprenez le scénario **LA BOÎTE DE PANDORE PARTIE UN** et adaptez l'histoire. Tous les événements qui se produisent dans le centre et dans le temple non-humain restent valables.

- l'escadre **DELTA** contacte le **NOVEMBER** resté en orbite et font leur rapport de situation.

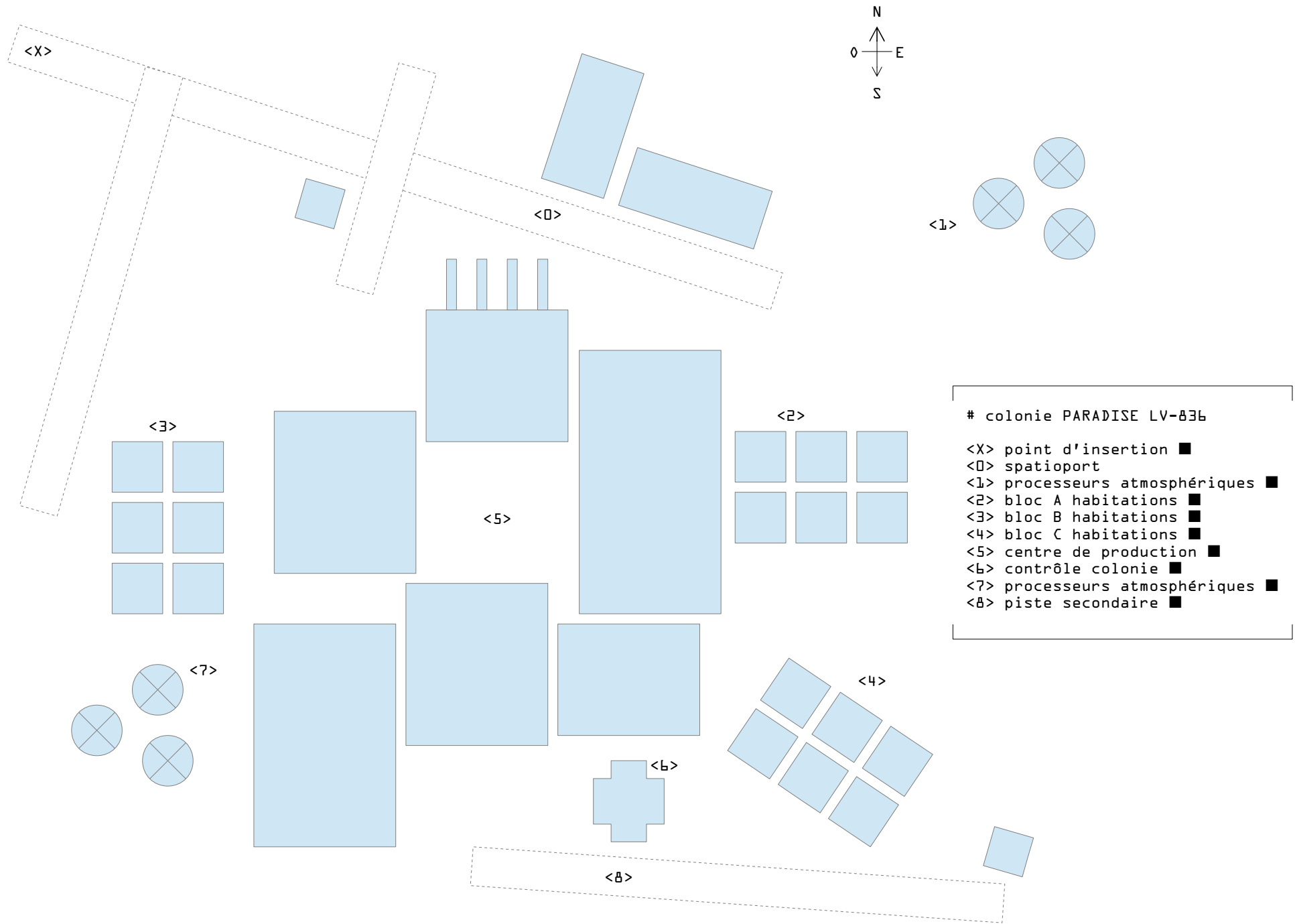
Ceci n'est qu'une liste non-exhaustive de ce qui pourrait arriver. On peut toujours compter sur les joueurs pour nous surprendre.

Si l'escadre **DELTA** ne survit pas, l'aventure s'arrête là. Passez alors directement à **LA BOÎTE DE PANDORE PARTIE TROIS**.

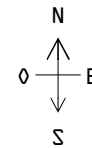
```
# transmission UPP ■
...statut escadre delta          inconnu
...statut colonie PARADISE       inconnu
...offensive sur LV-836          90%
...possible contamination biologique
...demande instructions état-major
...
...ordres prioritaires
...récupération échantillons biologiques
...
# fin de transmission ■
```

À SUIVRE

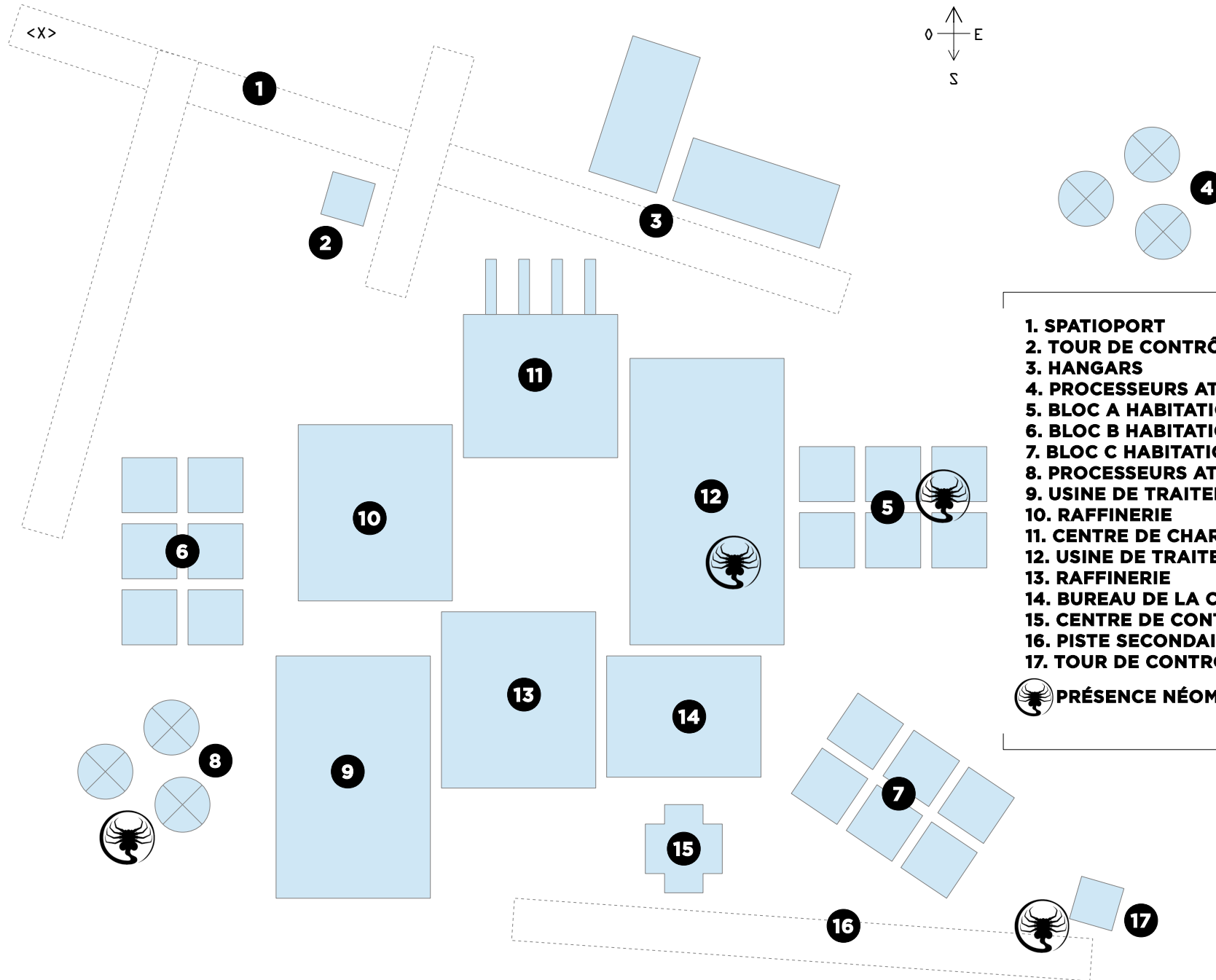
- séquence ordinateur <https://youtu.be/7deEcyeVuw8?t=12>
- règles sur la contamination p294



COLONIE PARADISE LV-836



PLAN DESTINÉ AU MJ



- 1. SPATIOPORT
- 2. TOUR DE CONTRÔLE
- 3. HANGARS
- 4. PROCESSEURS ATMOSPHÉRIQUES
- 5. BLOC A HABITATIONS
- 6. BLOC B HABITATIONS
- 7. BLOC C HABITATIONS
- 8. PROCESSEURS ATMOSPHÉRIQUES
- 9. USINE DE TRAITEMENT
- 10. RAFFINERIE
- 11. CENTRE DE CHARGEMENT
- 12. USINE DE TRAITEMENT
- 13. RAFFINERIE
- 14. BUREAU DE LA COMPAGNIE W.
- 15. CENTRE DE CONTRÔLE
- 16. PISTE SECONDAIRE
- 17. TOUR DE CONTRÔLE

 PRÉSENCE NÉOMORPHE