

ALIEN

LE JEU DE ROLE

ESTUAIRE

-1612

T A B L E D E S M A T I E R E S

L A S I T U A T I O N	0 3
L I E U X	0 7
E V E N E M E N T S	1 3
E P I L O G U E	1 9
P E R S O N N A G E S	2 1
N E O M O R P H - 1 6 1 2	2 9
A G E N D A S	3 5
C A R T E S	4 0

LV-624

Sur la planète LV-624, le climat est chaud et humide. Les températures de jour et de nuit sont insupportables. LV-624, assez proche de son soleil, a une météo de canicule continue. Les nuits sont très courtes.

La plupart de la planète est recouverte d'eaux et sol sol est très fertile. Il y a une grandes variétés de plantes terrestres et aquatiques. L'évolution des espèces sur LV-624 est dans sa première phase. Il y a donc des animaux, poissons, insectes mais ils sont rares.

ESTUAIRE ET ECLUSE 1612

L'estuaire est vaste et très large. Le cycle des marées est peu variable. L'étale (moment entre deux marées où le courant est nul) est donc long et peut durer jusqu'à 72h. Par contre, les marées hautes et basses sont très rapides et provoquent des courants très dangereux. Lors de la marée basse, les bords de l'estuaire sont praticables à pied. Des flaques et terres d'alluvions sont des obstacles naturels à l'exploration. Cependant, le risque de noyade est important dans le cas d'une marée. A l'embouchure de l'estuaire se situe le phare. L'écluse 1612 est trop lointaine du cargo.

LA SITUATION

L'INCIDENT DU CARGO "EVERGREEN"

La planète LV-624 est d'une nature sombre et marécageuse. Bien qu'elle recelle de dangers, celle-ci développe une flore d'une grande richesse. La faune comprend seulement des insectes, poissons et petits rongeurs.

Le 3rd Empire avec l'appui de W-Y s'est intéressé à LV-624 pour la terre agricole très fertile. Il est ainsi possible de faire des récoltes abondantes dans une partie lointaine de la Frontière. LV-624 est un véritable grenier, garde manger avec son sol fertile. Pour W-Y, le surplus de production de nourriture est vendu comme plat surgelé pour les colonistes installés aux limites de la Frontière.

Le cargo "Evergreen" s'est échoué dans l'estuaire, coincé dans la vase. L'équipage est prisonnier en attente des nouvelles du port

Derrière l'épaisseur de la coque en acier lourd du cargo et après 4 ans d'isolement à bord, l'équipage devient parano. Les espoirs de rejoindre le port, s'amigrissent de jour en jour tout comme les provisions et leau potable.

Les containers sont restés scellés et exposés aux différentes intempéries et températures. Il s'en dégage une odeur de pourriture.

Les joueurs sont les membres de l'équipage du cargo. Ils sont au courant du dilemme entre la perte de leur salaire, une condamnation en prison s'ils quittent leur navire. Les rapports de force entre le 3rd Empire, l'administration du port, et la nonchalance de W-Y impliquent une situation compliquée.

Le capitaine a contacté le port pour obtenir de l'aide et une réponse.

Les autorités du port et l'employeur du cargo tardent à trouver une solution.

L'équipage va endurer 4 ans de calvaire. C'est l'incident du cargo "Evergreen".

Finalement, une équipe de secours est envoyée sur place pour aider l'équipage et évaluer le coût de réparation du cargo.

Pendant ce temps, Weyland-Yutani a prévu un autre destin pour le cargo
"Evergreen"

NOTE SUR LE SCENARIO

Le MJ peut organiser la partie en 3 actes

Act I : 4 ans d'attente

Act II : Dangereuses retrouvailles

Act III : S'échapper

ACT I

L'échouage est à cause d'une mauvaise décision prise par le capitaine et la sous-capitaine.

Au début de la partie, demandez aux PJs où ils se trouvent dans le bateau avant de décrire l'échouage.

Faites revivre l'incident aux joueurs au début de l'act 1 : Le choc et le glissement de la carcasse de métal dans le fond marin, les containers qui perdent leur équilibre,... Tous les PJS augmentent leur stress de +1 dès le départ. Pendant l'incident, le capitaine relance le moteur à fond, mais l'hélice se casse. Le cargo est ainsi condamné sans la réparation de cette pièce. C'est le début de l'Act1. Ensuite, faites jouer des événements troublants pour chacune année passée à bord.

Amenez les joueurs dans un jeu de survie : "La raison du plus fort reste toujours la meilleure" et ensuite préparez l'arrivée du Marshall et de l'agent W-Y au moment critique pour le début de l'Act 2.

ACT II

Ils doivent avoir eu le temps de s'accuser l'un l'autre de leur pénible sort... Ainsi, ils verront l'arrivée des nouveaux venus comme étant une solution à leur problème. Mais, c'est pas le cas! Ils se rendront compte qu'il faut dorénavant retrouver les deux membres de l'équipage manquant. Le capitaine ne veut pas être à la fois responsable de l'échouage et de la disparition. C'est la mutinerie!

Décidez le moment critique pour le retour des deux survivants infectés et l'éclosion de la plante tadura pour le début de l'Act3. Les PJs devraient se douter d'une menace extérieure au cargo.

ACT III

Mais, c'est trop tard. Ils se retrouveront enfermés dans le navire par l'androïde scientifique qui a décidé d'en faire des cobayes de ses recherches. La partie devient plus tactique avec l'évolution de l'environnement. Les lieux deviennent infectés par la plante. Les tétards font leur apparition et s'attaquent tout d'abord à des rongeurs pour la naissance d'un premier neomporh.

Délivrez les joueurs du cargo pour qu'il retrouve l'embarcation de l'androïde et un affrontement final. La sortie du cargo ne se fait pas sans peine avec des neomporh à leur poursuite...

Pour les PJ's qui ne parviennent pas à survivre, faites entrer en jeu les trafiquants pour obtenir des Personnages de remplacement.

BLACK FOOD PROJECT - GM SEULEMENT

Il y a 25 ans, W-Y a découvert sur LV-624 une espèce végétale avec un pathogène puissant. W-Y désire avec Black Food Project créer une recette infectée de plats surgelés à partir de cette plante dangereuse. W-Y a donc influencé le 3rd Empire à coloniser la planète, construire les infrastructures : port, écluse,... Il est ainsi possible d'exporter des récoltes du "Diable toxique" pour des recherches à grande échelle. Cependant, cette plante appelée a été déclarée illégale par le 3rd Empire parmi d'autres drogues.

L'objectif du Black Food Project est une infection à grande échelle de colonies ennemies et à petite échelle remplacer des dirigeants du 3er Empire par des clones androïdes de W-Y après un simple repas mortel...

Il y a 5 ans, ils ont donc monté une opération d'extraction de la plante qui sont à bord de différents porte - containers dont le cargo "Evergreen". Mais, celui-ci est resté bloqué dans l'estuaire avec les échantillons du diable toxique qui pourrissent sur place.

Il y a 2 ans, W-Y a obtenu des résultats de ces expériences. Le projet est en phase finale.

Il y a 1 semaine, une équipe W-Y a intercepté les membres de l'équipage pour tester les fruits de leur travail. W-Y a donc l'intention de ne rien faire du cargo 1612 et que celui-ci soit oublié au milieu de l'estuaire après que l'équipage est succombé à une étrange maladie. Cette solution permettrait à W-Y de ne plus être responsable du cargo, se débarrasser du transport illégal et l'agente de la flotte issue d'une entreprise familiale de LV-624.

Quelle aubaine !

Il y a 1 jour, une équipe de sauvetage vient en aide à l'équipage.

A quelques kilomètres du cargo 1612 se trouve la navette W-Y d'interception. Il y a à son bord un androïde et une infirmière. Ils se sont présentés aux deux marins comme étant l'équipe de secours. Après les avoir donné un repas infecté et les placer dans une cellule d'isolement, ceux-ci ont profité d'une dispute entre l'androïde et l'infirmière pour s'enfuir. Cette expérience prendra une tournure inattendue et deviendra un danger pour le cargo. De retour au cargo, une bosse visqueuse est apparue au bas de leur ventre.

Il y a 1 heure, le premier Neomorph Datura éclot au sein du cargo Evergreen. L'androïde a fermé les issues du pont. L'équipage est enfermé dans la carcasse d'acier et lutte pour sa survie. Les tests du projet Black Food Project seront-ils un succès pour Weyland-Yutani?

LIEUX

SUR LE CARGO

Dans le navire, il y a beaucoup de portes, sas métalliques qui compartimentent les différents étages, zones et passerelles. Depuis l'échouage du cargo, l'état général se dégrade. Le capitaine décidera après l'incident de déplacer les dortoirs dans les étages inférieures pour trouver de la fraîcheur. La coque d'acier chauffée au soleil rend l'air irrespirable aux étages supérieurs.

Sentez vous libre de rendre les espaces moins fonctionnels :

- Casse des salles des machines,
- Trou béant dans la coque,
- Containers qui se brisent dans l'estuaire,
-
- ...

Chacun des lieux a une évolution avec une pression supplémentaire pour la survie de l'équipage. De plus, l'infection de la plante tadora évolue par zone du cargo. Le cargo devient l'environnement des actions des PJ's. Cela doit aussi se refléter dans les combats.

Le cargo aura l'apparence d'un vieux tas de ferraille à la fin de la partie.

OBJETS DU NAVIRE

Selon le choix du MJ, les PJs trouveront sur le navire :

- Lampe de poche
- Imperméable de marin
- Gilets de sauvetage
- Clés personnelles de cabines
- Journal du capitaine
- MedKits
- Clé anglaise
- Aimant soulevant un container
- Robot cuisinier
- Drone jouet avec appareil photo
- Extincteur
- Ordinateurs de bord des officiers
- Harpon Bolt Gun
- Combinaisons de plongée
- Equipement de pêche

...

PONT DE COMMANDEMENT

Le centre de commandement du bateau est l'espace de travail des officiers. Il est situé à l'étage supérieur avec une vue sur l'entièreté du pont, de la grue et les containers. L'horizon est visible au loin à 360°. Il contient la barre du navire, le télégraphe, les radars, les sonars de fond marins, le journal de bord, les bulletins météo, les cartes de navigation, la radio,... D'étranges artefacts, souvenirs d'anciennes expéditions du commandant sont accrochés aux murs et décorent la pièce. Tous les messages du port ou d'autres embarcations sont donc réceptionnés au pont de commandement.

Depuis le pont du commandant, il est possible de communiquer avec les terminaux du cargo, activer des alarmes, des signaux lumineux,...

CUISINE

L'ensemble des murs et mobiliers sont en inox et constitue un espace aseptisé. Un tuyau d'eau permet de rapidement laver le sol en carrelage blanc émaillé.

La cuisine professionnelle assistée par des robots connectés permet de lancer un repas rapidement.

Une arrière cuisine réfrigérée abrite en outre un local de manutention robotique pour l'électroménager du cargo.

SALON DES OFFICIERS

Le salon des officiers est plus confortable avec un mini bar et tabourets hauts. Un juke box suspendu au plafond ne fonctionne plus. Cet espace plus décontracté est aussi le réfectoire pour l'équipage.

Un local adjacent séparé par une cloison vitrée et un store abrite les bureaux des officiers. Les ordinateurs des officiers sont installés sur un sobre bureau mal éclairé. C'est ici que les officiers reçoivent les ordres de la flotte W-Y pour le cargo. Le docteur y a installé de manière temporaire son cabinet de consultation.



ETAGE TECHNIQUE

L'espace des machines, le générateur électrique et les réservoirs de biocarburant se situent dans un étage technique étroit sous les containers.

SALLE DES MACHINES

L'ensemble des techniques sont ainsi alignés dans la longueur du navire. On y retrouve la mécanique du gouvernail, de l'ancre, des moteurs, du système des eaux de ballast, les chambres de compactage des débris et des eaux usées. Les branchements techniques se situent dans un tunnel qui passe sous l'ensemble des machines. Une trappe de part et d'autre de la salle y donne accès. Dans le tunnel technique, une seule personne en position couchée y peut passer de front.

GENERATEUR ET RESERVOIR DE BIOCARBURANTS

Le générateur fonctionne à partir d'un biocarburant fabriqué à partir de culture d'algues de la faune de LV-624.

Le biocarburant reste cependant fortement inflammable à cause d'un phénomène de méthanisation incontrôlée. Certaines propriétés des algues de LV-624 restent méconnues de W-Y.

RESERVOIR, EAUX DE BALLAST

Les eaux de ballast sont utilisées à bord des navires pour stabiliser ces derniers. Elles peuvent contenir des milliers de microbes marins ou aquatiques, de plantes et d'animaux, lesquels sont ensuite transportés par le cargo. Il ne s'agit donc pas d'une ressource d'eau potable sans traitement préalable. Vu que le cargo n'est pas complètement rempli, il y a de l'eau jusqu'à la moitié du réservoir.

Cependant, chaque consommation d'eau pourrait modifier l'équilibre des containers. D'autres problèmes pourraient survenir. Une faille dans le réservoir pourrait provoquer une inondation d'une zone. La plante pathogène trouve une source d'eau et un lieu sûr pour ses cocons de têtards tadura.

CULTURE DE BIOCARBURANTS

Une serre de photosynthèse contient la culture d'algues. Sa croissance reste stable et des machines transforment sur place les algues en biocarburant. Le moteur est hybride entre les algos-carburants faits maison et le fioul lourd.

Si la plante tadura rentre en contact avec la serre de photosynthèse, c'est un réel fiasco pour la survie de l'équipage!



LE PONT

Le pont est une grande plateforme métallique. Le bord est délimité par un garde corps plein. A point régulier, de larges spots orientables permettent d'éclairer le pont.

Les parties contre les containers sont délimités par des gardes corps amovibles. Avec l'échouage, certaines parties sont endommagées. Il y a un risque de chute important. Une ligne de vie est implantée de part et d'autre du pont. S'attacher permet d'être sécurisé, mais demande une action lente pour se détacher et réaccrocher entre chaque zone.

Au bout du pont et accessible par un escalier depuis les passerelles, une grue en portique peut se déplacer dans la longueur et largeur. Depuis la cabine de la grue, il est possible d'apercevoir la plupart des espaces extérieurs.

CONTAINERS

Le stockage des containers est divisée en 6 zones sur la longueur du cargo.

Les containers ont des scellés. De part et d'autres des containers se situent des passerelles métalliques sur 3 niveaux (+-12m de haut) . Des toles en caillebottis permettent d'entrevoir chaque niveau. Une petite et lourde porte métallique se situe entre chaque compartiment de containers et à chaque étage. Un petit signal lumineux permet de confirmer sa fermeture. Une échelle métallique verticale permet de rejoindre chaque niveau. Les passerelles et accès sont un espace fort sombre. Le son du métal résonne à chaque pas.

ZONE 1-2-3-4-5

Les containers sont tous entassés les uns sur les autres. Une partie tient en équilibre et menace de tomber. Certaines zones sont dans le noir complet depuis l'échouage.

ZONE 6

Certains containers réfrigérés cesseront de fonctionner. Tous ces containers sont noirs et sont du logo de W-Y. Des barres codes permettent de lire le contenu et leur provenance.

Après un certain temps, ces containers contenant des matières organiques commenceront à pourrir et laisseront une odeur insupportable. La température au fond du cargo est insoutenable.

FOUILLE DES CONTAINERS

Quand les PJs décideront de piller leur cargo à recherche d'objets pour leur survie.

Lancez 1d6

- 1- Denrées périssables (encore bonnes ?)
- 2- Produits métallurgiques pour l'extension de la colonie sur LV-624
- 3- Machines agricoles dont des drones de reconnaissance
- 4- Combinaisons de travail pour des agriculteurs ou des dockers
(armure avec spécificité du métier)
- 5- Equipement militaire de W-Y pour équiper l'armée du 3rd Empire
- 6- Containers réfrigérés du W-Y

BATEAU SCIENTIFIQUE "BLACK FOOD PROJECT"

L'embarcation est légèrement visible derrière quelques gros rochers et fougères. Ce bateau est tout neuf, mais légèrement poussiéreux. Les deux membres de l'équipage sont maintenus en captivité dans un container.

La soute est un laboratoire scientifique. On y retrouve des échantillons de la plante pathogène maintenue à température froide dans des frigos vitrés. Des batteries de test et recettes de cuisine ont été préparés pour les deux captifs. Des notes explicatives d'un programme de nourriture industrielle sont visibles sur des écrans. W-Y recherche une recette de plats infectés à la substance datura avec l'objectif d'une pandémie globale. W-Y souhaite cibler certains dirigeants du 3rd Empire et les remplacer par des clones androïdes. Le psychologue Harry Saul aurait-il un patient androïde sans le savoir?

Cette embarcation peut aussi tracter le modèle amphibie du ravitaillement chargé d'un container. Le lieu est surveillé par l'androïde de W-Y avec son Scope Rifle qui n'hésitera pas à user de la violence si le bon déroulement de son projet est perturbé.

NAVETTE VOLANTE DE SAUVETAGE

La navette est un modèle blindé, mais rouillé par les eaux du port. Celle-ci s'est enfoncée dans un marais et est dans un état de corrosion. Ils ont vraiment mal choisis leur terrain pour l'atterrissage. Seule la partie arrière est accessible. Il sera impossible de la faire décoller. On peut y récupérer quelques armes laissées à bord par le Marshall. Une radio est en état de fonctionnement. Appeler des secours et entendre leur arrivée sera trop long face aux dangers auxquels les PJs seront confrontés. Lors de leur arrivée, le Marshall et l'agente de la flotte W-Y utilise le module amphibie et autonome a été détaché pour ramener le ravitaillement au cargo.

PHARE DES TRAFIQUANTS

A l'embouchure de l'estuaire et au milieu de l'eau se situe un phare. Il s'agit d'un pylône d'une hauteur de 40m retenu par des câbles tendus. A son sommet, une lumière et une antenne relais radio contrôlée par une IA avertit les bateaux cargos. La petite construction austère en béton au pied du phare est donc utilisée comme planque par des trafiquants. Le local a une table avec des assiettes d'un repas abrégé. Aucun des trafiquants n'est sur place.

EVENEMENTS

MOT D'INTRODUCTION

Sur une planète marécageuse exploitée par les nouvelles infrastructures du 3rd Empire, l'équipage du cargo container a décidé d'emprunter l'estuaire puisque l'écluse du canal était tombée en panne. Cet estuaire n'est plus une voie navigable officielle depuis la construction du canal 1612 et de son écluse. Le cargo après une mauvaise manœuvre a échoué sur des terres d'alluvions. Officiellement, les officiers du navire ont été saisi par la vitesse de la marée basse.

Une loi marchande leur interdit de quitter le navire puisque la gestion de l'épave reviendrait aux autorités publiques du port, alors qu'il s'agit de la responsabilité de l'employeur W-Y. Depuis 4 ans, l'équipage est tenu captif de cette coque d'acier en attente d'une solution et du paiement de leur salaire. Plus personne ne se soucie du porte-conteneurs. Le regard lointain sur l'estuaire désolé, l'équipage crie son désespoir.

ACT I (Dans l'ordre chronologique)

Règle de stress de l'act 1

A cause de l'anxiété à bord, il n'est pas possible de récupérer un dé de stress pendant l'act1. Seule une consultation avec le psychologue le permet.

Il est ainsi possible aux PJs de décrire si le mental de son personnage n'a pas été altéré par l'incident (depression, irritabilité, parano, ...)

- Echouage (obligé)

Chaque équipier choisit une localisation dans le cargo au début du scénario.

La météo se gâte avec un orage et un brouillard épais. Il n'est possible de voir au delà de la proue du navire, ni de distinguer le pont..

La navigation se fait sur base de la carte de fond marin et du radar. Le capitaine et la sous capitaine ne cessent de se contredire. Il s'absente et accusera la sous capitaine après l'échouage. C'est à ce moment que le fond du navire frotte le fond et toute la coque vibre. Différents chocs casseront des éléments du navire. Les jets skis de secours se brisent et sont empotés par l'eau. A la marée basse, le bateau se retrouve maintenu par les terres d'alluvions. De la vase entoure la coque du cargo.

- Certains containers secoués perdent l'équilibre et risquent de tomber.

- Le signal radio est perdu (obligé)

Avec le temps, la puissance électrique est en baisse. L'éclairage se coupe par intermittence plongeant le cargo dans la pénombre. Il y a un doute sur la bonne transmission des messages envoyés au port. Finalement, la communication radio se coupe et ne fonctionne plus. Les autorités du port ne sont donc plus en mesure de prendre des nouvelles.

- Trou dans la coque. Un choc retentit sur la coque. Le poids de l'eau a ouvert une brèche des eaux de ballast. Une zone du cargo est inondée.

- Le capitaine envoie 2 membres de l'Équipage au port (obligé)

Suite à la coupure de la radio, le capitaine rassemble l'équipage. il décide d'envoyer les deux Équipiers pnj. il peut aussi décider d'être l'un d'eux pour avoir un pj de remplacement.

La perte de salaire sera partagée entre tout le monde.

Les ordres sont indiscutables. Dans le cas du départ du capitaine, la sous capitaine sera tenu pour responsable par le marshall et l'agent w-y s'il ne retrouve pas le capitaine.

- Expedition sur la terre ferme avec une menace les ramenant à bord. Le bord de l'estuaire est escarpé avec la présence de falaises.

Lancez 1d6

1/ Marée montante dangereuse 2/ Vase présente un danger 3/ Insolation au soleil

4/ Container éventré et rouillé d'une substance chimique nocive 5/ Epave abandonnée

6/ Rencontre avec trafiquants

Après le départ des 2 membres de l'équipage, une expedition permettra de retrouver un jet ski en mauvais État. Il est réparable.

Sur la terre, il trouve la chaussure de l'infirmière ou son cadavre. Ils ne trouveront pas le bateau de l'androïde à l'act1.

- Pourriture des containers

- Eau devient non potable

- Expedition au phare (2 personnes en jet ski) . A l'embouchure de l'estuaire, le phare automatisé pourrait permettre aux PJs de trouver des olutions pour communiquer avec le port. Celui ci est utilisé par des trafiquants; Ils trouveront sur place des armes, des fusées éclairantes, de la nourriture. Il n'y a personne bien que le lieu est occupé. S'il tente d'utiliser la radio sur la fréquence du port, ils seront en contact avec le marshal et apprendront que leurs 2 membres de l'Équipage ne sont pas arrivés au port.

Les trafiquants se douteront du passage des PJs lors de leur absence, ils n'hésiteront pas à se rendre au cargo et déclencher une fusillade. Ils ont l'intention de se venger avec une attaque sanglante.

- L'act 1 continue tant que l'équipage n'est pas au bord de la survie. Ils doivent être poussés à bout, se disputer pour un repas, une gorgée d'eau,... Il devrait avoir une menace de mutinerie.

Fin Act 1 - Arrivée de l'équipe de sauvetage (obligé)

Après 4 ans, un engin volant du port passe au dessus du cargo et atterit dans une zone marécageuse. Bientôt, le marshall du port et une agente de W-Y sont sur le bord de la berge. Le marshal et l'agent rejoignent le cargo à marée basse avec un module de ravitaillement amphibie. Il contient un ravitaillement de nourriture, de l'eau et du matériel de réparation. Ils demanderont de faire le tour du bateau. Dès leur arrivée à bord, ils demandent d'inspecter le bateau et l'étendue de l'incident. Ils sont choqués de découvrir l'équipage dans cet état. Le Marshal et l'agente auront comme priorité de relancer a cargo et le ramener au port.

Le Marshall risque que W-Y prenne la décision d'abandonner le navire malgré les amendes à payer. En réalité, l'agente du W-Y n'a pas l'intention que le cargo 1612 ne bouge, ni que l'équipage ne survive. Les pièces qu'il a ramenés ne permettront aucunement de réparer complètement le cargo. Toutes les décisions administratives pour les salaires seront résolues au calme au port.

ACT II (Dans l'ordre chronologique)

- Réparations sommaires du cargo avec le ravitaillement

- Accusation de trafic avec le container illégal par W-Y

- Attaque des trafiquants (si expedition au phare)

Ils s'emparont du ravitaillement amené par le Marshal et l'Agente du W-Y ou autres objets des PJ's.

- Disparitions (obligé)

Il y a deux membres de l'équipage manquants. Une opération de recherche débute, alors que les premières réparations sont entamées avec la menace que des zones du cargo se détériorent.

- Mutinerie du capitaine (mort du capitaine)

Le Marshall reprend le commandement du cargo Evergreen. Le capitaine est écarté et isolé puisqu'il est tenu responsable de l'échouage et de la disparition. Il décidera d'utiliser son arme contre le Marshall et/ou les PJ's. La sous capitaine ne devrait pas être à l'aise. Sa responsabilité est aussi mise en cause.

- Incendie à bord par l'agent du W-Y pour que le navire devienne officiellement une épave. Une inondation a lieu dans une partie du bateau après l'incendie. Un PJ pourrait être mis en danger avec un risque de noyade.

- Malheureuses retrouvailles (obligé)

Les deux membres sont retrouvés dans état de choc. Ils sont désorientés, déshydratés,... Une folie est visible dans leurs yeux. Les PJs ne trouveront pas l'embarcation. Après un peu de repos, ils témoignent de l'existence de l'androïde, d'un labo et du meurtre d'une infirmière. Cela reste confus. Ils se souviennent seulement qu'ils étaient attachés dans un container. Une forte migraine les plongeait dans un lourd sommeil.

- Ecllosion de la plante Tadura (obligé)

Une éclosion de plante tadura se déroule au pire moment. Voir Black Food Creature
Une partie de cargo comence à être infectée. Vu qu'il y a deux membres infectés, il est ainsi possible d'infecter deux zones. N'hésitez pas choisir une zone par laquelle les PJ's sont obligés de passer pour restreindre leur mouvement dans le cargo.

Fin Act 2 - Attaque de l'androïde (obligé)

L'androïde considère que ses objets d'expérience lui ont enlevés. Il veut les récupérer se rendra sur le cargo 1612 et créera une panique à bord.

Il sera violent, frappera vite et fort. Cela reste un point de départ, une erreur qui permet aux PJ's de localiser l'embarcation. L'androïde doit rester vivant pour l'act 3.

ACT III (Dans l'ordre chronologique)

- Brouillard épais et marée haute (obligé)

Au début de l'acte, après l'éclosion, il ne sera pas possible de quitter le cargo. Une marée haute et un épais brouillard isole le cargo.

- Role de l'agente de la flotte W-Y (obligé)

L'agente profite de l'agitation à bord pour quitter le cargo et se rendre à l'embarcation. Elle part avec le jet ski rendant impossible à quiconque de quitter le cargo. Les PJs ne se rendent pas vraiment compte de son absence à bord. Elle revient avec des échantillons.

- Saut dans l'eau

Si un PJ's se jette à l'eau, il sera emporté et devra lutter pour sa survie. L'androïde le récupère et le place dans son labo. Il devient un PNJ.

- Infection globale et Neomorph tadura (obligé)

L'infection du navire se généralise. Les choix des PJs peuvent la ralentir. Ils sont témoins de cadavres de rongeurs et de l'éclosion d'une créature. Ils seront ainsi chassés par des neomorph dans le bateau et bloqués dans certaines zones par la plante.

- Confinement (obligé)

Dés qu'un PJ tente de sortir du cargo, il se rend compte que les issues ont été condamnées. C'est l'oeuvre de l'androïde sur le pont. Il observe l'équipage avec son Scope Rifle sans en faire usage. Ils considère le cargo comme une expérience à grande échelle. Ses expériences avec l'éclosion d'un neomorph tadura est une réussite. L'équipage est enfermé. La seule issue possible est de grimper des containers bien placés pour rejoindre le pont. Laissez chercher les PJs...

- Agendas

L'espace sur le cargo est restreint avec des zones infectées. Laissez les PJ's de jouer leurs agendas. Seulement aux dénouements des agendas, la marée basse débute et permettra aux PJ's de quitter le cargo.

- Sortie dans l'estuaire (obligé)

L'équipage trouve finalement un moyen de sortir du cargo. La marée est basse. Le brouillard reste présent. Il est seulement possible d'apercevoir une silhouette. Le brouillard les protège d'un tir du Scope Rifle. L'estuaire est donc praticable à pied.

- Récupération d'un container de plantes pathogènes

Selon l'agenda des PJ's et le soutien de l'agente, il est possible d'utiliser le module amphibie pour y placer un container infecté pour le ramener à W-Y. L'agente restera à bord pour effectuer cette tâche.

- Passage par la navette de sauvetage

Celle ci est embourbée dans le marais et inutilisable

- Localisation de l'embarcation de W-Y (obligé)

A ce stade, Ils auront sans doute quelques infos pour s'orienter vers le laboratoire de W-Y.

Se rendre à l'embarcation de W-Y resterait le seul lieu sûr pour survivre.

Lors de leur avancée dans l'estuaire avec l'eau jusqu'aux genoux, ils seront poursuivis par des néomorphes.

Fin Act 3 - Affrontement final au laboratoire (obligé)

Lors de l'investigation au laboratoire, il y a un affrontement final entre l'équipage et l'androïde.

C'est l'ultime combat pour la survie.

D E N O U E M E N T

/ Rejoindre l'embarcation W-Y et décider du contenu du labo (obligé)

Des éprouvettes de nourriture de plantes sur la table du laboratoire donnent une idée des expériences menées par l'androïde. Des notes sur un calendrier au mur reprennent l'évolution des infectés.

/Fin 1 : Si un joueur est capturé par l'androïde, il est retrouvé dans un stade d'infection avancé dans le labo de la navette. Une eclosion dans la navette la rendra irrécupérable.

/Fin 2 : L'agent W-Y et Dr Harry s'entendent avec l'androïde. L'agent voudra récupérer un container de plantes décomposées du diable toxique avec le modèle amphibie.

Ils quittent LV-624 et auront une promotion à W-Y.

/Fin 3 : Le Marshall et d'autres PJ's réussissent à s'enfuir avec l'embarcation. Le Marshall essaiera de les tuer pour éviter un témoignage embarrassant.

Il ne voit pas d'autres solutions pour conserver une certaine tranquillité dans sa juridiction.

/Fin 4 : Ni l'agent W-Y, ni le Marshall ont survécu. Les PJ's décident la fin.

EPILOGUE

MOT DE FIN

Suite aux expériences d'Alekh 3.0, Weyland-Yutani décide de la construction géante d'un sarcophage métallique pour isoler le cargo Evergreen de l'estuaire. Suivant les observations de certains de nos explorateurs, l'estuaire présente une faune et flore altérée. Avec l'accord du 3rd Empire, Weyland-Yutani obtient les autorisations pour que le territoire de l'estuaire soit considéré comme zone géographique à intérêt corporatiste.

Le suivi des expériences d'Alekh 3.0 obtient un financement. Dès lors, des équipes scientifiques seront envoyées sur place. Suivant les résultats escomptés du Black Food Project, l'objectif est de produire une reconstitution des faits vécus sur place par l'équipage du cargo Evergreen. L'accès à l'estuaire est certes rendu difficile. Certains travailleurs de l'écluse 1612 sont en congé maladie.

- Rapport 327-52 Weyland-Yutani

**PNJ -
COMMANDANT AMAR KABILL**



Nom	Amar Kabill
Job	Commandant du cargo
Age	62
Personnalité	Impatient et fragile

Amar Kabill est un capitaine à l'allure autoritaire. Il fait plus de 1m90 et souffre d'une obésité morbide. Souvent fatigué, il marche à pas lents.

Son uniforme du W-Y 3er Empire ressemble à un torchon délavé. Certains boutons sont manquants. Son couvre chef cache sa coiffure en chignons de cheveux gras.

Originaire de cette colonie, il connaît toutes les voies maritimes de LVL-624.

Le port, le marshall, les agents du W-Y,... n'ont pas de secret pour lui.

Avant de prendre une décision bonne ou mauvaise, il a pour habitude d'essuyer la transpiration de son front avec un vieux mouchoir.

FORCE 2, AGILITE 3, ESPRIT 4, EMPATHIE 5

SANTE : 2

COMPETENCES : Pilotage 2, Combat à distance 2, Commandement 3, Manipulation 2, Machines lourdes 1, Comtech 1

TALENT : Overkill

SIGNATURE ITEM :
Morceaux de vieux uniformes

GEAR : Date Transmitter avec le port, Jumelles à vision nocturne, Radio portative, .357 Magnum Revolver

POTE : Dr. Harry Saul

RIVAL : Elsa Vixen

Intentions :

Son physique exténué par des années de service, il s'est senti soulagé d'obtenir de l'aide de la sous capitaine sur le cargo. Aux commandes avec Elsa, le cargo a finalement échoué sur un banc de terres d'alluvions.

Jusqu'à l'arrivée des secours, il tentera de maintenir la bonne entente de l'équipage. Du coup, la nervosité du vieux commandant sera palpable après 4 ans d'attente.

EQUIPAGE DU CARGO

Les membres de l'équipage sont :

- Le commandant de bord PNJ
- La sous capitaine, spécialiste des cartes maritimes
- Le médecin de bord
- Le mécanicien des salles des machines, opérateur de grues
- L' apprenti marin adolescent
- Le cuistot
- La femme d'entretien

Le commandant Amar Kabill reste un PNJ. Ses ordres auront comme objectif de rendre plus difficile la vie des PJs à bord du cargo.

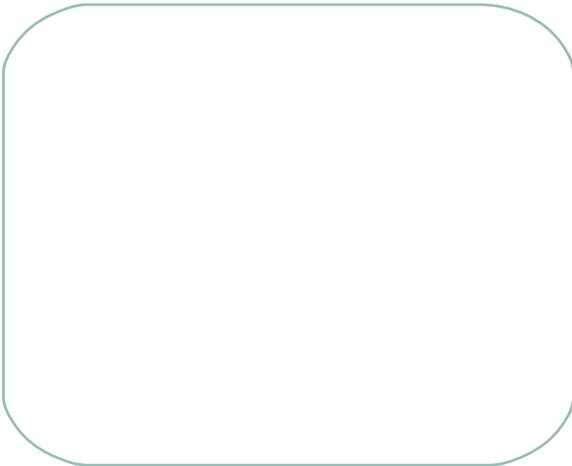
Les choix du commandant pousseront naturellement à l'idée de mutinerie à l'act 2.

Dans tous les cas, le commandement du cargo sera repris dès l'arrivée du Marshall.

*PvP (Player versus Player)
Les actions sont déclarées simultanément par les deux protagonistes pour favoriser le jeu plutôt qu'un joueur.*



**SOUS CAPITAINE
ELSA VIXEN**



Nom	Elsa Vixen
Job	Pilote Spécialiste des cartes
Age	35
Personnalité	Hautaine et laxiste

Anciennement pilote de cargo spatial elle a ainsi trouve une place dans les eaux troubles de la planète LV-624. D'allure chétive, Elsa Vixen reste un bout de femme sure d'elle. Au regard perçant, elle a cette audace qui lui donne cette caractéristique de très bon pilote. Différents écussons, badges de différence provenance sont cousus sur son uniforme. Elle cherche ainsi reconnaissance et est prête à reléver tout défi. Estimant avoir plus de talent que le reste de l'équipage, elle s'est reposée sur ces lauriers. Cependant, cela a amené à une gestion chaotique et laxiste du cargo. Il s'en est suivi l'échouage du cargo.

FORCE 4, AGILITE 4, ESPRIT 4, EMPATHIE 2

SANTE : 4

COMPETENCES : Pilotage 3, Combat à distance 2, Combat rapproché 1, Observation 2, Machines lourdes 1, Mobilité 2

TALENT : Reckless

SIGNATURE ITEM :
Caillou lunaire, souvenir d'une expedition spatiale

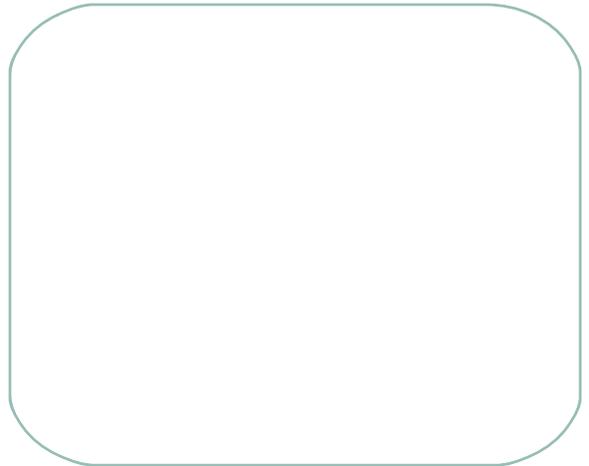
GEAR : Radio portative, Fusée d'éclairage, M403 Service Pistol, Pad avec lecteurs de carte maritime et météo

POTE : ?

RIVAL : Commandant Amar Kabill

Intentions :
Pour ne pas gâcher sa carrière à son jeune âge, elle n'hésitera pas à accuser le capitaine ou les autres pour ne pas être tenue responsable de l'incident. Pour asseoir un mensonge et nouvelle à bord, la sous capitaine trouvera du soutien auprès d'un autre équipier.

LILY RAMTALI



Nom	Lily Ramtali
Job	Femme d'entretien
Age	28
Personnalité	Curieuse

Maman de 38 ans au comportement sociable, son rôle de femme d'entretien est une couverture à son métier de douanier du port. Pourtant, rien ne semble l'indiquer puisqu'elle s'adonne à sa tâche de manière positive avec un bandana dans les cheveux et sifflotant des chansons. En réalité, elle est discrète et prend des renseignements sur les différents marins de la flotte W-Y sur LV-624. Opium, Plantes d'Absynthe,... et autres variétés pululent dans le 3rd Empire et proviennent d'une plantation illégale de LV-624. Elle offrent ainsi ses services de ménagères sur différents bateaux du port. Vous étiez sur un trajet de retour d'une mission lorsque le cargo s'est brutalement échoué.

FORCE 3, AGILITE 3, ESPRIT 4, EMPATHIE 4

SANTE : 3

COMPETENCES : Combat à distance 2, Comtech 2, Observation 3, Commandement 2, Mobilité 2

TALENT : Watchful

SIGNATURE ITEM :
Eponge malaxante anti stress

GEAR : Rexim Pistol caché, Lunettes d'enrregistrement vidéo, Balai, Savons de ménagère

POTE : Tout le monde semble sympa ici

RIVAL : /

Intentions :
Elle s'inquiète pour sa fille qui est restée au port. Du coup, elle s'occupé de l'ado Mira Joy à bord. Dans tous les cas, vous tenez à en savoir plus sur les circonstances de l'échouage et parvenir à accuser les responsables. C'est leurs fautes si vous n'avez pas de nouvelles de votre fille.

DR. HARRY SAUL



Nom	Harry Saul
Job	Médecin, Psychologue
Age	42
Personnalité	Distrait et contrarié

Dr Harry est spécialisé en psychologie et médecine alternative. Il porte ses lunettes sur le bord de son nez avec nonchalance.

Il oublie parfois le secret médical du contenu de ses consultations. Il marche d'un pas vif et donne l'impression d'être toujours occupé. En réalité, c'est un distrait et passe son temps à chercher des objets oubliés.

Habillé d'un grande chemise médicale, d'un pantalon large, le docteur à l'allure négligée donne pas vraiment une bonne impression. Pourtant, il a réputation de s'exprimer avec charisme et éloquence. Certains de ses patients sont d'importantes personnalités du 3rd Empire.

Ici, son cabinet improvisé est installé dans le quartier des officiers. Dr Harry est sur le trajet de retour à l'hôpital du port après une campagne de sensibilisation auprès d'agriculteurs lorsque survient l'échouage du cargo.

FORCE 3, AGILITE 3, ESPRIT 4, EMPATHIE 4

SANTE : 3

COMPETENCES : Combat rapproché 2, Comtech 2, Soins médicaux 2, Manipulation 4, Survie 1

TALENT : Calming presence

SIGNATURE ITEM :

Plante aromatique séchée

GEAR : Kit de médecine, Carnet de notes, D6 doses de Neversleep, Gants aseptique

POTE : Mira Joy

RIVAL : Cuistot John Connery

Intentions :

Sur le cargo, W-Y l'a chargé d'un transport de containers réfrigérés contenant une plante thérapeutique avec des vertus puissantes, une nouvelle drogue appelée le diable toxique du 3er Empire. Bloqué ici, il est contrarié de ne pas pouvoir poursuivre ses recherches sur cette plante. D'autres docteurs auront la renommée des recherches.

DAMON VIXEN



Nom	Damon Vixen
Job	Docker/Opérateur de grues
Age	29
Personnalité	Solitaire et pessimiste

Damon est grand et maigre. Son bonnet de marin dissimule sa calvitie.

En dessous de ses habits de travail avec des tâches d'huile, il a un corps svelte et musclé. Il a d'ailleurs participé à un calendrier de marins nus pour que sa femme ait une photo de lui lors de son absence en mer.

Il entretient les navires cargos de la flotte W-Y LV-624 et n'a pas vraiment confiance envers leurs dirigeants. Il estime qu'il n'a jamais été bien payé. Il réclamera son salaire de docker avec le soutien du syndicat au dessus de toute autre priorité!

Auparavant, il a été témoin de trafic illégal sur la flotte du W-Y. Puisqu'il aspire à un meilleur confort de vie, il aimerait aussi participer à ce type de trafic.

FORCE 5, AGILITE 4, ESPRIT 3, EMPATHIE 2

SANTE : 5

COMPETENCES : Machines lourdes 3, Endurance 2, Observation 2, Combat rapproché 2, Comtech 2

TALENT : The Long Haul

SIGNATURE ITEM :

Mousqueton, fabrication artisanale du port

GEAR : Chalumeau, Casque de grutier, Outils de maintenance, Imperméable réfléchissant

POTE : Cuistot John Connery

RIVAL : Commandant Amar Kabill

Intentions :

Lors du départ du cargo 1612, un agent de W-Y t'a demandé de faire attention à quelques containers réfrigérés placés dans la cale. Il t'a promis un bonus pour s'assurer de la sécurité de la cargaison. Ces containers ont été placés dans le cargo à l'insu des officiers du navire. Personne d'autre est au courant.

MIRA JOY



Nom	Mira Joy
Job	Apprentie matelot
Age	15
Personnalité	Tétue

Mira Joy est pleine d'énergie et a des reflexes vifs. Coiffée d'une casquette, c'est un garçon manqué avec des cheveux en bataille. Issue d'une famille de parents marins qui habitent le port où aurait du se rendre le cargo, elle a dur caractère et énormément de connaissances de navigation. Elle s'est inscrite à la bourse des équipiers pour qu'elle puisse à la fois se divertir et en apprendre plus sur le métier de ses parents.

Depuis le naufrage, elle pense que l'ensemble de l'équipage est incompetent. Quelle bande de naze ! Avec cette mauvaise expérience, elle est devenue très débrouillarde.

FORCE 4, AGILITE 4, ESPRIT 3, EMPATHIE 3

SANTE : 4

COMPETENCES : Mobilité 3, Pilotage 1, Observation 2, Combat rapproché 2, Machines lourde 2, Survie 1

TALENT : Dodge

SIGNATURE ITEM :

Photos de ses parents

GEAR : Ligne de pêche, Game Boy, Lampe de secours rouge, Trousse d'apprenti marin, Canif

POTE : Dr Harry Saul

RIVAL : Sous Capitaine Elsa Vixen

Intentions :

Elle veut démontrer à tout le monde qu'il ne faut pas la sous-estimer. Elle ne veut plus faire confiance à ceux qui ont mené le cargo à l'échouage. Depuis, elle ne suit plus vraiment les ordres des officiers. Ses parents qui lui manquent auraient été du même avis.

ANDROÏDE JOHN CONNERY



Nom	John Connery v1
Job	Androïde - Cuisinier
Age	Première génération
Personnalité	Blagueur programmé

John est un vieux modèle d'androïde de services répondant au commandant. Sa mémoire contient une série de blagues pré programmées. L'androïde cuisinier a une apparence sympathique de bon vivant. Un compartiment dans son ventre peut dissimuler un petit objet. Des cicatrices sur ces doigts ont été réparées avec local de premiers soins robotiques en arrière cuisine. Ses collègues de travail sont l'ensemble des robots de cuisine connectés. L'androïde est donc capable de les activer à distance.

Sur le cargo, le Dr Harry Saul, spécialiste des plantes, vous apporte pas mal de connaissances pour la cuisson des plats. Pour se distraire, John joue avec l'ado Mira Joy qui semble s'ennuyer ici.

MAITRE : Commandant Amar Kabill

FORCE 6, AGILITE 4, ESPRIT 5, EMPATHIE 4

SANTE : 6

COMPETENCES : Mobilité 2, Pilotage 2, Observation 2, Machines lourde 2, Comtech 4, Soins médicaux 2

TALENT : Hidden Stash

SIGNATURE ITEM :

Décapsuleur

GEAR : Couteaux de cuisine, Compagnons robots de cuisine connectés, Huile d'Olive, Sel & Poivre

POTE : Mira Joy

RIVAL : Damon Vixen

Intentions :

L'androïde suit son programme et sa fonction. Il vient en aide à l'équipage selon les indications de ses circuits. Il est spectateur des tensions humaines s'aggravant de jours en jours depuis l'incident. Son inventaire mémoriel renseigne qu'il y a un problème de provisions si l'attente des secours devient trop long.

PNJ - MARSHALL TAN CANTONA



Nom	Tan Cantona
Job	Marshall du Port
Age	54
Personnalité	Autoritaire

Avec ses lunettes fumées et avec un vieux imper de pêcheur, le Marshal est une figure notable sur LV-624. Au regard vif étincelant et à la voie grave, il assoit naturellement son autorité. Malgré toutes ces années de bureaucratie, il reste un homme de terrain et ne se laissera pas impressionner. C'est un homme plein de ressources à ne pas sous évaluer.

Père de bonne famille, il est fraternel. Bon nombre de personnes habitant au port ont confiance dans le marshal. Il se préoccupe davantage des délits autres que le trafic illégal de marchandise et cela arrange pas mal de monde. Il a ainsi très bonne réputation auprès de ses supérieurs. Des agents W-Y ne sont parvenus à le corrompre, mais ils laissent certaines de ses connaissances opérer des trafics quand les pauvres marins du port parviennent à s'enrichir.

FORCE 4, AGILITE 4, ESPRIT 2, EMPATHIE 4

SANTE : 4

COMPETENCES : Combat rapproché 2, Endurance 2, Survie 2, Observation 2, Manipulation 1, Combat à distance 2, Commandement 5

TALENT : Subdue

SIGNATURE ITEM :
Pipe de marin

GEAR : Armat Model 37A2, Taser, Lampe torche, D6 Naproleve Dose, Balles anti émeutes

POTE : Lily Ramtali

RIVAL : Jasmin Ruby

Intentions :

Trouver une solution pour le cargo échoué et un accord entre l'équipage et l'agente Jasmin Ruby. L'officier douanier Lily Ramtali aura sans doute préparé un rapport des faits.

PNJ - AGENT W-Y JASMIN RUBY



Nom	Jasmin Ruby
Job	Agent de la Flotte W-Y
Age	24
Personnalité	Préoccupée

Habillée en tenue de marin par dessus son uniforme W-Y, son style évoque le statut de sa classe sociale supérieure. Quand elle s'exprime, elle évite de montrer sa dent de devant en or. Elle se montra très sévère envers la moquerie. Issue d'une famille de récupérateur, elle a héritée du chantier naval et d'une flotte de cargo porte conteneurs. Ses services de transport appartenant en partie à WY ont ainsi servis autant pour le trafic illégal que le 3rd Empire. Les revenus engendrés par les trafics sont à l'origine de la richesse de sa famille. Elle a été forcée par le marshal de l'accompagner sur le cargo 1612 et trouver une solution. Dès son arrivée à bord, elle est embarrassée par la situation et tentera de donner l'impression de résoudre le problème.

FORCE 2, AGILITE 4, ESPRIT 4 EMPATHIE 4

SANTE : 2

COMPETENCES : Survie 4, Observation 2, Manipulation 4, Combat à distance 2, Commandement 2, Mobilité 2

TALENT : Personal Safety

SIGNATURE ITEM :
Boucles d'oreille avec l'effigie familiale

GEAR : M4A3 Service Pistol, Carte de localisation du labo W-Y, Contrats de l'équipage, Rations personnelles de nourriture

POTE : Dr Harry Saul

RIVAL : Tan Cantona

Intentions :

En réalité, Il serait bien plus simple pour vous, tout comme pour W-Y de faire disparaître le cargo 1612, ainsi que son Équipage. W-Y vous a demandé de récupérer les échantillons des tests sur l'embarcation de l'androïde. Elle ne connaît pas les intentions du Black Food Project. C'est juste un service rendu pour son partenaire W-Y

**PNJ -
ANDROIDE SCIENTIFIQUE W-Y**



Nom	Aleks 3.0
Job	Opérateur de grues
Age	25
Personnalité	Impatient

Salopette de travail et tshirt déchiré par les intempéries, sa silhouette bien bâtie est droite et gracieuse. Aleks 3.0 est un ancien modèle androïde militaire reprogrammé pour les compétences scientifiques. Il a effectué le suivi médical sur les deux membres de l'équipage récupérés dans une embuscade. L'androïde Aleks est hors contrôle. Après l'assassinat de Pam, il suit ses dorénavant ses expériences à sa manière sans répondre aux ordres de W-Y. Une face du programme militaire a resurgit dans sa mémoire. Il a rangé les échantillons de ses expériences dans le labo de son embarcation. Ses expériences sont pour le moment un échec. C'est lors du retour des équipiers infectés sur le cargo que les événements sont prometteurs pour ses recherches.

FORCE 6, AGILITE 6, ESPRIT 5, EMPATHIE 4

SANTE : 6

COMPETENCES : Survie 2, Observation 2, Combat rapproché 2, Combat à distance 2, Mobilité 2, Soins médicaux 2, Comtech 2

TALENT : Weapon specialist (Scope Rifle)

SIGNATURE ITEM :

/

GEAR : Scope Rifle, Clé anglaise, Seringue avec somnifère, Combinaison étanche de scientifique, Kit de chirurgien

POTE : /

RIVAL : /

Intentions :

Il surveille l'évolution de l'équipage face aux dangers de la plante pathogène. Il les considère comme ses nouveaux cobayes. Son programme militaire lui donne les compétences pour maintenir ses cobayes en captivité à bord du cargo. Toutes les issues seront bloquées. Concernant Jasmin Ruby, leur rencontre peut être fortuite tant que le matériel de ces recherches n'est pas mis en péril.

**PNJ-
INFIRMIERE W-Y**



Nom	Pam
Job	Infirmière
Age	19
Personnalité	/

Y a t il quelque chose à regarder?

Le corps sans vie de l'infirmière est laissé dans un état avancé de décomposition au soleil. Son cadavre dans une blouse blanche d'infirmière est allongé pas loin du bateau de W-Y. Elle s'est fait tuée par l'androïde qui a décidé de mener les expériences à sa manière. Une de ces chaussures à talon de couleur rose est retrouvée à proximité.

Dans son journal de bord du laboratoire, il est possible de comprendre qu'elle n'était pas en accord avec la méthode scientifique violente de l'androïde.

EQUIPE DE SECOURS

Composée du Marshall Than et de l'agente Ruby, chacun d'eux a un agenda opposé. Pour cette raison, les PJs se rallieront à l'un d'eux selon leur agenda.

EQUIPE SCIENTIFIQUE

Composée de l'androïde coupable du meurtre de l'infirmière, il représente une menace.

**PNJ
PIRATE**



Nom	Shiberu
Job	Trafficant - Pirate
Age	45
Personnalité	Doux et Brutal

Depuis que la construction de plusieurs écluses sur LV-624, bon nombre de voies navigables comme l'estuaire ne sont plus utilisées. Certains marins, dockers ont ainsi perdu leur travail puisque les transports maritimes empruntent des chemins plus court.

Vince est l'un de ses marins s'étant reconverti en pirate. Il squatte le phare à l'entrée de l'estuaire et s'adonne aux pillages de cargo porte conteneurs à l'entrée de l'écluse. Certains de ses jobs sont aussi le transport de marchandise illicite. Son groupe de pirates surnommé " Le fléau 1612" est dans le collimateur du Marshal.

FORCE 5, AGILITE 3, ESPRIT 3, EMPATHIE 2

SANTE : 5

COMPETENCES : Combat rapproché 1, Endurance 2, Survie 1, Observation 2, Mobilité 1, Combat à distance 2, Pilotage 2

TALENT : Weapon specialist (Scope Rifle)

SIGNATURE ITEM :

Une chaîne en or

GEAR : Imperméable de marins, Grapin, Armat Model 37A2, Jumelles, Lumières fumigènes

POTE : /

RIVAL : Marshal Tan Cantona

Intentions :

Piller le cargo et ramener un maximum d'objets au phare.
Survivre.

PJ DE REMPLACEMENT

L'attaque des pirates du phare sur le cargo devient nécessaire si l'un des PJs a perdu son personnage.

L'un des pirates peut rejoindre le groupe de joueurs et devenir un PJ de remplacement. Son introduction dans le groupe doit rester cohérent.

/ Les PJs sauvent un pirate bloqué dans une partie du cargo

/ Un pirate connaît un des PJs et ne lui veut pas de mal

/ Un pirate renonce à sa vie dans la clandestinité et désire se racheter

/ Un pirate est le dernier survivant de son groupe et n'est plus une menace

/...

Les personnages du Marshal et de l'agente de la flotte W-Y sont à envisager comme PJ de remplacement que dans un cas extrême.

NEOMORPH
TADURA

STAGE

*I/ Plante Datura et
bosses à filaments*

II/ Cocons avec tétards Datura

III/ Ecllosion d'un néomorph datura

IV/ Jeune Néomorph Datura

V/ Néomorph Datura Adulte

LES INFECTES - CHRONIQUE D'UNE MORT ANNONCÉE

Un des containers réfrigérés de W-Y dans la cale 6 s'éteint et commence à pourrir dans le cargo. Il contient une plante autochtone et pathogène. Il s'en dégage une puanteur qui ne cesse d'augmenter.

D'autres contenus de ces containers restent intacts.

Au début, les PJs n'identifient pas spécialement la provenance. Ensuite, cela devient insoutenable.

Parralèlement, cette substance est aussi présente sur l'embarcation W-Y à proximité. Les deux malheureux équipiers PNJ quittent le cargo et tombent dans le piège de l'androïde. Ils sont capturés et attachés membres tendus dans des containers de recherches. Celui ci les nourrit à forte dose de cette substance modifiée dans le labo.

L'infirmière Pam tente une approche différente sans usage de la force ou de la torture. L'androïde n'est plus en accord avec elle et l'a tue. Cependant, les objectifs de la recherche ne sont pas atteints aux yeux de l'androïde.

Les deux équipiers profitent de l'affrontement entre l'infirmière et l'androïde pour se libérer. Ils retrouvent le chemin vers le cargo. Leur état psychologique semble fébrile Amnésiques des précédents jours, ils ont une notion vague de l'existence de l'androïde et de la localisation de l'embarcation. Seules des séances de psychologie seront utiles pour se souvenir des événements dans le labo.

Lors d'un moment critique de leur période de convalescence, les deux équipiers vont avoir une énorme faim, se rueront sur toute la nourriture du ravitaillement et seront attirés par la puanteur des plantes. Ce sera leur dernier festin.

Après avoir mangé les plantes pourries du cargo, celles-ci déclenchent une réaction. Une bosse nauséabonde apparaît sur leur ventre et celle ci semble respirer. De nombreuses petites pustules molles contenant un liquide entourent cette bosse. Cette infection sera rendue visible lorsqu'ils enlèvent leur vêtements.

Une voix intérieure incite les deux équipiers à continuer à s'alimenter : autres Équipiers, plantes pourries, les propres yeux des 2 malheureux,... Des filaments organiques sortent de cette bosse. Ils meurent dans d'horribles souffrances. Ces filaments grandissent rapidement et condamnent tout en espace du bateau qu'il vaudrait mieux contourner. Ainsi, un plafond peut être entièrement infectés par ces filaments organiques de 2 cm d'épaisseur. De nouvelles bosses se forment bientôt sur les parois du cargo 1612.

L'odeur est plus moins identique à celles des plantes pourries.

Les filaments formeront des cocons organiques sous l'eau. Ils donneront naissance à des têtards datura. Ceux ci trouveront une cible à infecter tels que des petits rongeurs du cargo ou les PJ's pour donner naissance à une éclosion d'un neomorph datura.

Pendant ce temps, l'androïde W-Y surveille le cargo et attend le bon moment pour contenir ses sujets d'expériences à bord et/ou ramener un équipier infecté dans son labo. Le résultat de ses expériences est prolifique.

MENACE GLOBALE SUR L'ESTUAIRE

Un danger plus grand guette la planète LV-624. Des tétards datura pourrait perturber l'écosystème de LV-624 si ceux-ci parviennent à s'échapper du cargo et se rendre dans les eaux de l'estuaire. La menace d'une infection pourrait suivre les PJ's hors du cargo lors de leur approche vers l'embarcation de W-Y. Seule la fermeture de l'écluse 1612 pourrait sécuriser les eaux du port...

STAGE I - PLANTE DATURA

Vitesse 1-2 Santé 1-3 Observation 5, Armor 4

Si attaquée par des flammes, armure /2

Attaques D6

- | | |
|-----|---|
| 1 | La bosse rejette un liquide spongieux à sa surface. La cible obtient +1 stress et un jet de panique |
| 2-3 | Rejet liquide : La bosse et les filaments sont revetus d'un liquide visqueux. Celui contient la substance nocive |
| 5D6 | Pour un succès, la cible est infectée avec une maladie de virulence 6 et pourrait exploser en une éclosion de la plante comme les infectés.

La cible est confuse et a un malus de -2 en agilité. |
| 4-5 | Attaque de Filaments : Les filaments ligotent la cible qui recoit plusieurs morsures. |
| 7d6 | Chaque succès inflige 1 dommage. La cible est infectée avec une maladie de virulence 8 et pourrait exploser en une éclosion de la plante comme les infectés.

La cible est aussi attirée par la puanteur des plantes et le met en danger. |
| 6 | Morsure vicieuse : Les filaments s'attaquent au visage et une partie comme les yeux, les narines, les oreilles. La morsure est violente. |
| 7d6 | Chaque succès inflige 1 dommage. Blessure critique à la tête. Mort. Tant que les filaments sont reliés au corps, celui devient contrôlé par la plante.

Son cadavre pourrit rapidement et il y a une éclosion de la plante. |

STAGE I - PLANTE DATURA

EVOLUTION : A l'endroit de l'éclosion, des filaments organiques se répandent sur les parois et infectent une zone. En contact avec l'eau, la plante s'étend sur une zone adjacente et obtient une protection de 4. Les zones humides, inondées seront ainsi donc rendues rapidement inaccessibles.

Après un quart, des cocons d'oeufs de têtards font apparition dans les zones en présence d'eau.

Les PJs peuvent être ainsi exposés aux têtards. Voir Stage II

MORT DE LA PLANTE :

A 0PV, lancez 1d6. Sur un 5-6, elle reprend vie dans la zone après un quart. Seul des dégâts au feu empêchent la plante de se régénérer. Mais, qui voudrait mettre le feu à un bateau.

STAGE II - TETARDS NEOMPORH

INFECTION : Exposé aux têtards, lancez 6d6. Les têtards noirs s'enfoncent sous la peau et remontent jusqu'au ventre. Jet de panique et + 1 stress. Pour chaque réussite, la cible est infectée par un têtard avec une maladie de virulence 8. S'il rate son jet, le patient atteint le Stage III endéans un quart.

STAGE III - NEOMPORH DATURA BLOODBUSTER = IDEM DU JEU

AQUATIQUE : Un bloodbuster datura aura tendance à s'enfuir vers une source d'eau ou une zone humide.

STAGE IV - JEUNE NEOMOPRH DATURA = IDEM DU JEU

STAGE V - NEOMOPRH DATURA ADULTE = IDEM DU JEU

TETARD SPLASH :

Un Néomporh Datura adulte porte un sac d'oeufs sur sa tête. Si celui-ci est blessé à portée engagée.

La personne à proximité peut être infectée par un splash de têtards.

Lancez 6d6. Pour chaque réussite, la cible est infectée par un têtard avec une maladie de virulence 8.

MORT D'UN NEOMORPH :

La zone devient infectée de têtards. /Soit les têtards trouvent une cible à infecter. Voir Stage II

/Soit une plante mange les têtards, dans ce cas les attaques de la plante menacent d'infecter les cibles avec une maladie de virulence de 6. Les infections de la plante dans la zone sont dorénavant des éclosions de neomporh, et non de plantes datura.



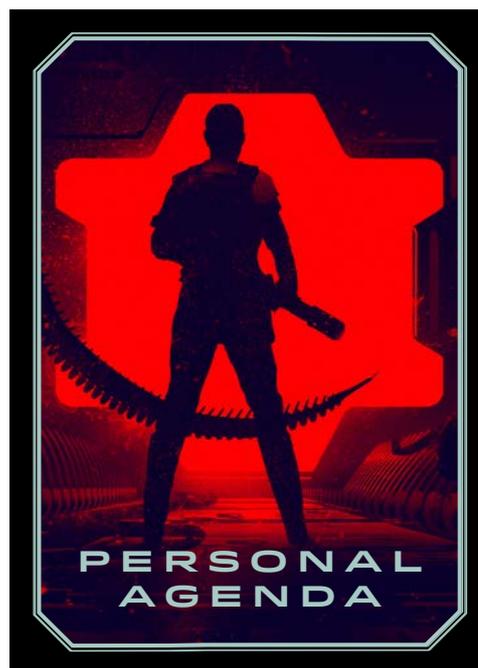
*"PRESTON, Tu dois juste attendre et nourrir ta faim.
Tu ne veux tout de même pas que je te fasse du mal"*

Extrait de "The Mayflower - Dust"

DEROULEMENT ACTES

Les PJs selon leur agenda auront tendance à soutenir soit le Marshal soit l'agent de la flotte W-Y.

Les agendas les placent naturellement en légère opposition, bien qu'ils devront rester solidaires face aux menaces à bord du cargo.



COMMANDANT AMAR KABILL - PNJ

/Act1

Le cargo 1612 est désormais une épave. Faites en sorte que l'équipage se maintienne et se coordonne pendant que les secours arrivent.

Vos ordres ne peuvent être contredits du à cet incident. Selon vous, l'accident est de la faute du Sous capitaine.

/Act2

Avec l'arrivée du Marshal et de l'agent du W-Y, vous passez le relais du commandement. Fiez vous donc à leurs ordres. Si le Marshal désire vous arrêter, vous le confrontez! C'est le moment de la mutinerie.

/Act3

Les derniers événements dont vous avez été témoin vous rendent fous! Vous ne faites plus confiance en personne!

SOUS CAPITAINE - ELSA VIXEN

/Act 1

Emprunter l'estuaire était votre idée et celle ci a été approuvée par le capitaine. Tout ceci est donc de votre faute! Débarassez vous de la carte maritime avec vos inscriptions, étant la seule véritable preuve sur laquelle s'appuie la parole du capitaine.

/Act 2

Enlevez tout soupçon de la part du Marshall et de l'agent W-Y à votre égard! Vous ne devez pas porter la responsabilité de l'échouage.

/Act 3

Fuyez et disparaissez si les autorités penseront que vous êtes coupable. Vous donnera-t-on une seconde chance sur LV-624.?

FEMME D'ENTRETIEN - LILY RAMTALI

/Act 1

Par déformation professionnelle, elle enquête sur les agissements à bord. Trouvez des infos utiles sur les raisons de l'échouage et gardez à l'oeil l'équipage. Préparez un rapport sans évoquer de soupçons à votre égard.

/Act 2

Avec la présence du Marshal, tout semble revenir en ordre. Vous pouvez ainsi dévoiler votre rôle d'officier pour le soutenir et faire respecter la loi.

/Act 3

Vous êtes une femme de loi, mais avez aussi des sentiments de bienveillance. Faites le tri entre le sens du devoir et votre empathie.

DR. HARRY SAUL

/Act 1

L'enfer, c'est les autres ! Apprenez à connaître les autres marins et leur motivation avec vos conseils de psychologue. Protégez aussi le contenu des containers. Ils sont dans la zone 6. Ce sont vos échantillons qui doivent être ramenés à votre laboratoire.

/Act 2

Avec l'arrivée du Marshal à bord, vous craignez qu'il découvre la cargaison illégale. Fiez vous à l'agent du W-Y! Vous avez en commun des connaissances bien placées qui pourraient vous aider à être acquitté.

/Act 3

Avec l'aide de l'agente du WY, Il serait encore possible d'obtenir la renommée de ces recherches. Vous vous imaginez déjà médecin personnel des personnes les plus influentes du 3er Empire et W-Y. Pour cette raison, vous êtes prêtes à agir de manière atroce.

DAMON VIXEN

/Act 1

Si une équipe de sauvetage arrive, ce serait mieux que le cargo reste fonctionnel. Entretenez le cargo le plus longtemps possible et préservez aussi le contenu des containers en bon état pour que vos employeurs soient davantage satisfaits de vos services. Ils sont dans la zone 6.

/Act2

Valorisez votre présence indispensable à bord.
Dissimulez les containers des regards du Marshal pour éviter des problèmes avec la justice.

Act3

Fuir d'ici avec un container pourrait vous rapporter un maximum de gain. Vous pourriez prendre quelqu'un sous votre aile si cela n'a pas d'incidences. Après cette mésaventure, il est temps de penser à vos vieux jours.

APPRENTI MARIN - MIRA JOY

/Act 1

Vous n'avez pas de nouvelles de vos parents depuis l'échouage. que vous aviez monté à bord. Avec cet incident, trouvez un moyen de communication et reconforter vos parents que vous êtes bien vivant! Prouvez que vous valez plus qu'un apprenti. Vous pensez que les adultes de ce rafiote commettent beaucoup trop d'erreurs.

/Act 2

Vous êtes fascinés par la personnalité du Marshal et de l'agent de la flotte W-Y. Apprenez en plus sur eux.

/Act 3

C'est horrible! Vous avez au fond des tripes bien plus de ressources physiques et mentales que d'autres personnes ici. Servez vous en pour quitter ce lieu en vie.

ANDROÏDE CUISTOT - JOHN CONNERY

/Act 1

Votre programme vous indique que le moral des marins devient critique dès qu'un estomac n'est pas bien rempli. A court et long terme, trouvez de l'eau potable et des rations. Les humains pourraient faire dégénérer la situation.

/Act 2

Avec l'arrivée du Marshal, l'ordre de commandement sur le cargo a été modifié. Votre programme disfonctionne et vous permet d'agir librement. Ne le faites pas remarquer par les humains.

/Act 3

Un autre androïde serait à proximité. Le territoire de l'estuaire et le cargo vous appartiennent. Votre programme ne permet pas de la place pour deux. Deconnectez à tout prix cet androïde.

EQUIPE DE SECOURS

MARSHAL DU PORT - TAN CANTONA - PNJ

/Act1

Au port, gagnez la confiance de l'agent pour trouver une solution pour le cargo et son équipage.

/Act2

Signalez à l'équipage que votre présence va permettre de trouver une solution à tous les problèmes de ces dernières années de calvaire. Ouvrez l'oeil sur un éventuel crime.

/Act3

Il se passe trop de choses malsaines ici. C'est préférable de tout faire disparaître. Un tel désastre pourrait salir la bonne réputation dans votre circonscription. Aucun habitant du port ne supporterait la vérité. Quittez le lieu et tuez tout le monde, sauf la douanière Lily Ramtali ou pas.

AGENT DE LA FLOTTE W-Y - JASMIN RUBY

/Act1

Au port, gagnez la confiance du Marshal pour les tromper et élaborer un plan pour récupérer les échantillons sur l'embarcation.

/Act2

Gagnez du temps par tous les moyens pour rentrer en contact avec la navette du Black Food Project. Vous connaissez sa localisation exacte pour vous y rendre. Donner le ravitaillement et les pièces de mécano pour rendre le cargo irrécupérable, inculper l'équipage dans le trafic illégal des containers. Distraire l'équipage est votre objectif pour dissimuler vos intentions.

/Act3

Fuyez avec l'androïde et les échantillons à bord de la navette du W-Y. D'autres membres de l'équipage pourraient être utiles à W-Y dans cette opération.

E Q U I P E S C I E N T I F I Q U E

Je suis aussi poète!
- *Alekx 3.0*

ANDROIDE W-Y - ALEKX 3.0 - PNJ

/Act 1

Proche du cargo, interceptez les 2 membres de l'équipage pour vos expériences. L'embuscade fonctionne.

/Act 2

Récupérez vos sujets d'expérience sur le cargo au moment opportun. De loin, vous surveillez leurs mouvements.

/Act 3

Il se passe des choses intéressantes sur le cargo. Vous empêchez l'équipage de quitter le navire. Sinon, sécurisez le contenu du laboratoire. L'usage de violence est autorisée.

INFIRMIERE SEXY - PAM - PNJ - Assassinée par l'androïde

CARTES

<p>PASSAGERS : 2</p> <p>SPEED : 3</p> <p>ARMOR : 0</p> <p>VITESSE : 100Km/h LONGEUR : 2m</p> <p>JET SKI - SARBORT</p>	<p>MANOEUVRE : +1</p> <p>HULL : 2</p> <p>COST : \$1100</p>	 <p>JET SKI - SARBORT</p>
--	---	---

Jet Ski de secours récupéré et réparé

<p>BONUS : -1</p> <p>DAMAGE : 3</p> <p>MODE : Full Auto, Armor Piercing</p> <p>METHANE SEALED GUN</p>	<p>RANGE: Short</p> <p>WEIGHT : 2</p> <p>COST : \$450</p>	 <p>METHANE SEALED GUN</p>
--	--	--

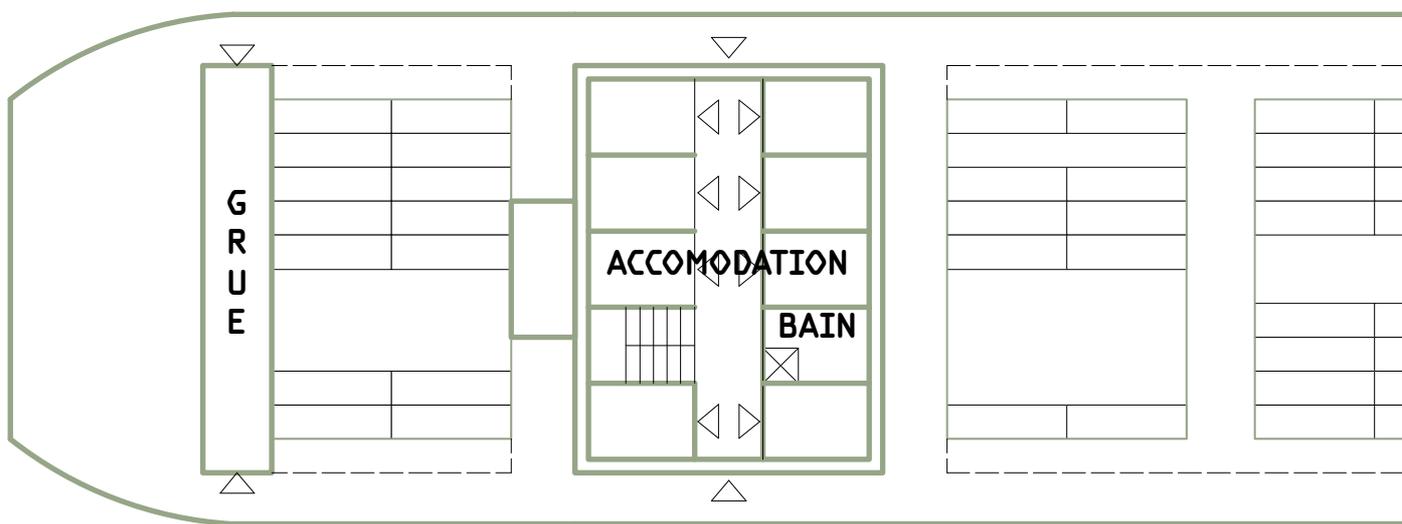
Appareil pour briser les scellés des containers



+ 1



+ 2

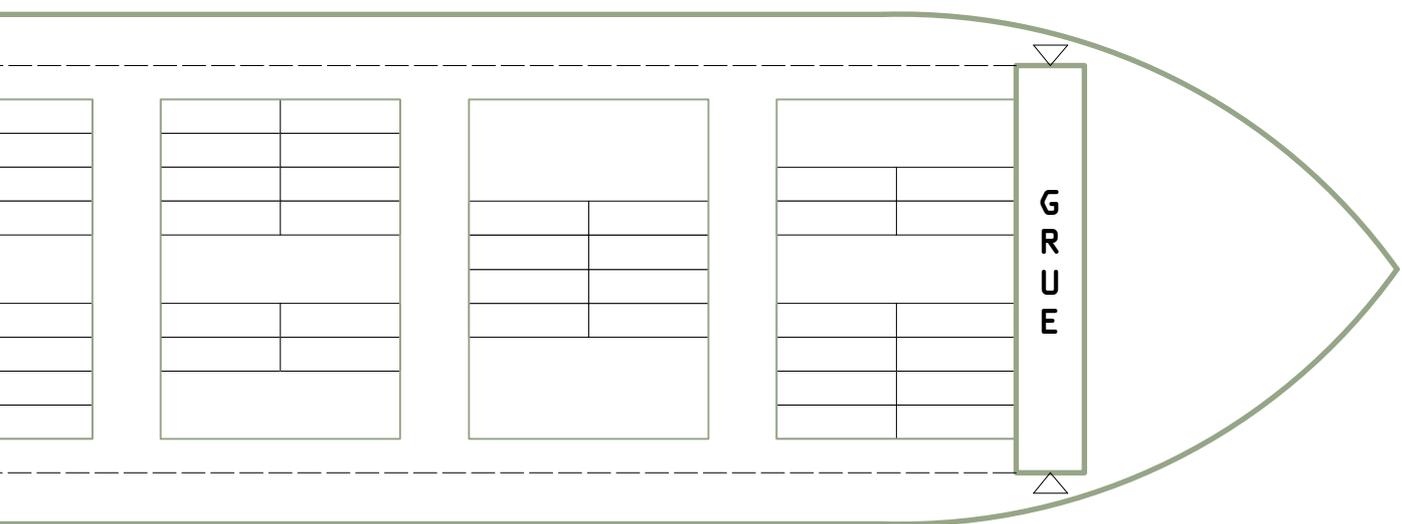


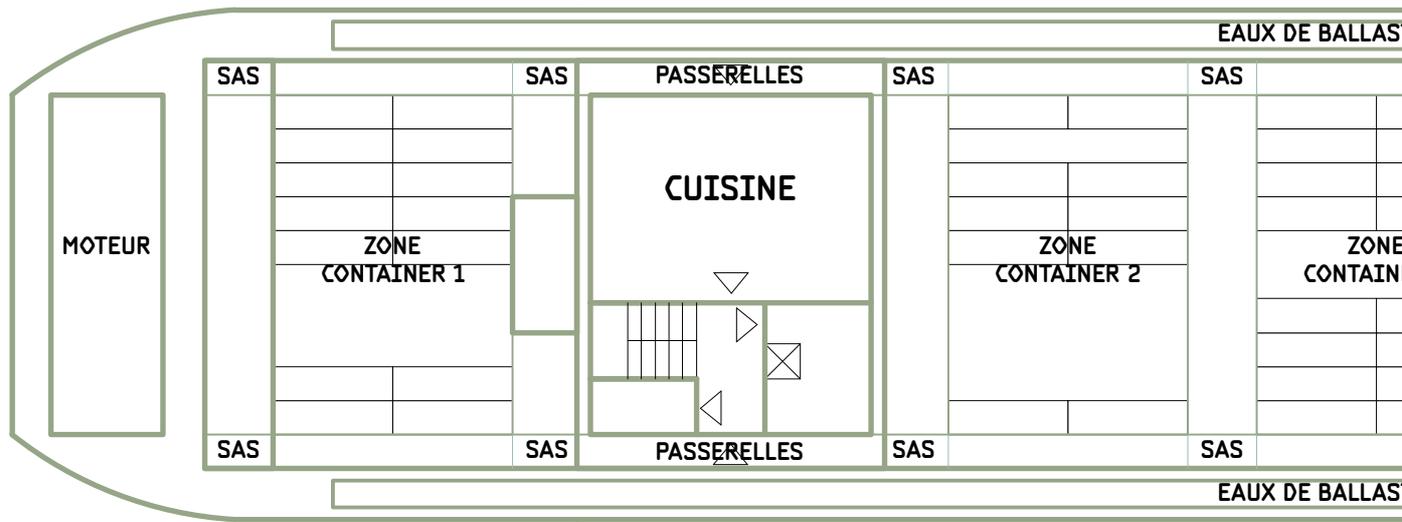
LE PONT

CARGO "EVERGREEN"

MENT

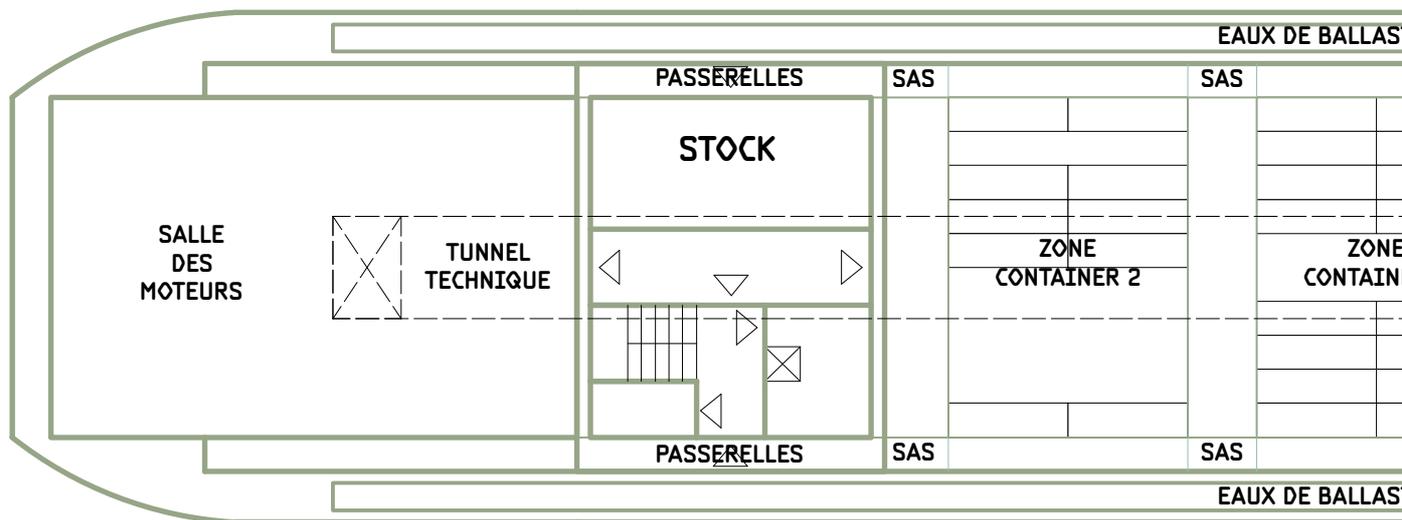
☒



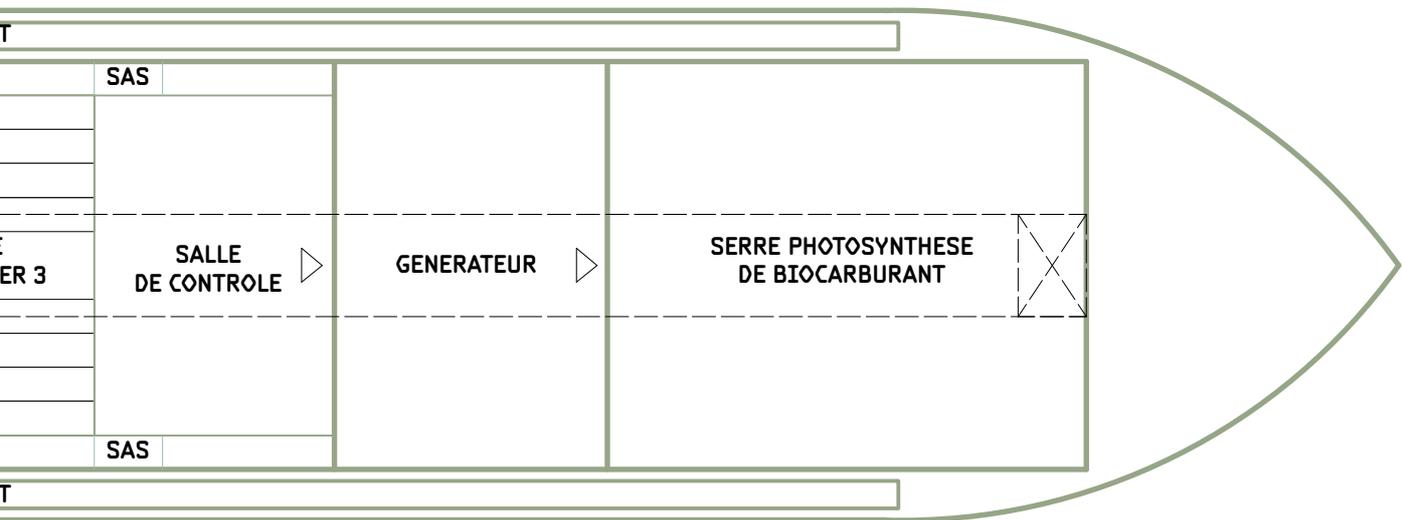
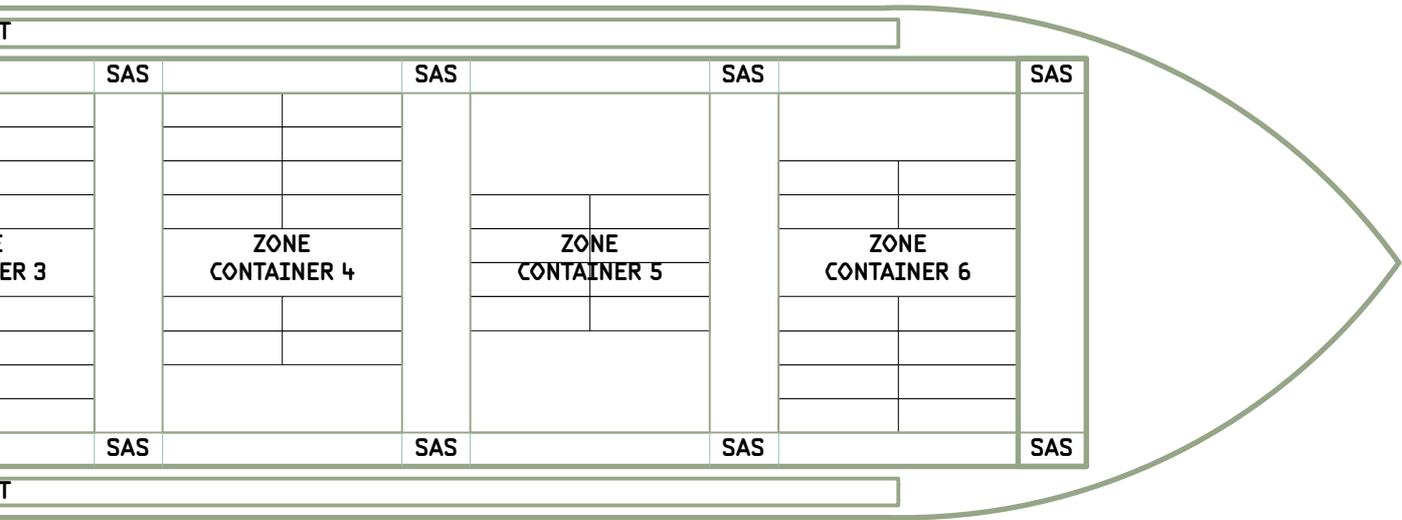


3 NIVEAUX DE CONTAINER

- 1 étage cuisine
- 1 étage dortoir improvisé
- 1 étage espace de loisirs



NIVEAU TECHNIQUE



Un scénario cinématique Alien RPG par *Lionel Philippon*
3-4 joueurs
Huis clos sur le cargo échoué "Evergreen"

2021