

The background is a dark, star-filled space. A bright blue nebula or light source is visible in the upper left quadrant, casting a glow. In the lower left, the dark silhouette of a spaceship or space station is partially visible, with some faint lights and structural details.

# LA BOÎTE DE PANDORE

Un scénario pour Alien, le jeu de rôle

Partie Une

jeepee

# LA BOÎTE DE PANDORE

Un scénario pour Alien, le jeu de rôle

Partie Une

jeepee

## RÉFÉRENCES

**LA BOÎTE DE PANDORE** est un scénario pour le jeu de rôle Alien. Les règles et indications de pages font référence au livre de base Alien ; pour autant, hormis quelques spécificités notamment pour les vaisseaux, le présent scénario est jouable avec les règles proposées dans le Kit de démarrage.

### 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 Amériques Unies  
Compagnie Weyland-Yutani  
Population 13.500 colons

## USCSS OBÉRON

<b>CLASSE :</b>	<b>CORVUS</b>
<b>ÉQUIPAGE :</b>	<b>6</b>
<b>LONGUEUR :</b>	<b>54M</b>
<b>CADENCE SUPRALUMINIQUE :</b>	<b>20</b>
<b>SIGNATURE :</b>	<b>+0</b>
<b>PROPULSEURS :</b>	<b>+1</b>
<b>COQUE :</b>	<b>6</b>
<b>PROTECTION :</b>	<b>5</b>
<b>ARMEMENT :</b>	<b>AUCUN</b>

## UNE SITUATION EXPLOSIVE

Les planètes de la Frontière, riches en minerais et en pétrole, font l'objet d'une concurrence féroce de la part des gouvernements et des grandes compagnies, une compétition constante allant parfois jusqu'au conflit armé comme c'est le cas sur de nombreux mondes revendiqués à la fois par les Amériques Unies et l'UPP - Union des Peuples Progressistes. Et il n'est pas rare de voir des mondes changer de mains suite à une prise de contrôle plus ou moins légale et violente de la part de telle ou telle puissance. Bien entendu, les premières victimes de la situation sont les ouvriers et les colons qui pour la plupart n'ont pas les moyens de quitter la planète et se retrouvent de facto sous la coupe d'un nouveau patron et qui doivent accepter contraintes et forcés un nouveau contrat souvent moins avantageux que le précédent.

Dans ce contexte de guerre larvée, les compagnies comme la Weyland-Yutani doivent souvent louer les services de soldats de métier - des mercenaires - pour défendre leurs intérêts et protéger les précieuses ressources.

## UNE MISSION DÉLICATE

C'est ce qui est arrivé récemment sur LV-836 : la planète et ses ressources, jusqu'ici sous juridiction des Amériques Unies, sont tombées sous le contrôle de son rival de toujours, l'UPP pour Union des Peuples Progressistes.

Le conflit était toujours en cours au moment où les PJ ont embarqué sur l'Obéron, un vaisseau affrété par la Weyland à destination de LV-836.

A son bord, un équipage réduit pour une mission de la plus haute importance : se rendre sur LV-836 et y récupérer du matériel scientifique et biologique précieux. En aucun cas, ce matériel ne doit tomber entre les mains de l'UPP.

La mission n'a évidemment rien d'officielle ; c'est pourquoi la Weyland s'est payé les services de mercenaires indépendants et d'un vaisseau non affilié. La mission est sous la responsabilité d'un agent de la compagnie dont la loyauté n'est plus à prouver ainsi que la supervision d'un membre du département scientifique.

## USCSS OBÉRON

L'USCSS Obéron est un vaisseau de classe G Corvus.

Ce type d'appareil est initialement prévu pour la récupération en espace profond mais son tonnage et ses spécifications techniques en font un vaisseau tout-terrain, fiable et robuste. Long de 54m, il est prévu pour un équipage de 6 personnes. Ce n'est pas un appareil militaire ; il ne comporte aucun armement. Il est équipé d'une IA de type MU/TH/ER standard et de caissons d'hyper-sommeil.

L'Obéron dispose d'une grue de remorquage et d'un hangar, ainsi que d'une petite navette de sauvetage avec une autonomie de 3 mois.

Le vaisseau est divisé en 3 ponts. Le pont A avec la passerelle et la cambuse, la salle de MU/TH/ER se trouve sous la passerelle et est accessible via une petite échelle et une porte à code. Le pont B comprend un médilab, une salle avec 6 tubes d'hyper-sommeil, une réserve et un vestiaire. Le pont C (pont inférieur) abrite les quartiers de l'équipage, le hangar avec une porte/pont d'accès et deux sas sur les côtés du vaisseau.

- règles sur les vaisseaux plb7
- Alien main title <https://youtu.be/wvBQUIDiHi0>

## LES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Voici les caractéristiques des six personnages prévus pour le scénario. Libre à vous créer vos propres personnages mais ces personnages sont spécialement taillés pour cette aventure.

### RYAN MILLER, AGENT DE LA COMPAGNIE

**Age : 32**      **Trait de caractère : ambitieux**  
**Attributs : Force 2, Agilité 3, Esprit 5, Empathie 4**  
**Compétences :**  
**Comtech 2, Combat à distance 1, Manipulation 3, Commandement 1, Observation 2, Mobilité 1**  
**Santé : 2**  
**Talent : Ruse**

### K. MADDUX, MERCENAIRE, EX-MARINE COLONIAL

**Age : 30**      **Trait de caractère : taciturne**  
**Attributs : Force 5, Agilité 4, Esprit 3, Empathie 2**  
**Compétences :**  
**Combat à distance 2, Soins médicaux 1, Combat rapproché 3, Survie 1, Endurance 2, Mobilité 1**  
**Santé : 5**  
**Talent : Folle meurtrière**

### S. PETROV, MERCENAIRE, EX-MARINE COLONIAL

**Age : 35**      **Trait de caractère : bavard**  
**Attributs : Force 4, Agilité 4, Esprit 2, Empathie 4**  
**Compétences : Combat à distance 3, Commandement 2, Combat rapproché 2, Observation 1, Endurance 2, Machines lourdes 1**  
**Santé : 4**  
**Talent : Dépassement de soi**

### DOCTEUR LI MISHIMA, SCIENTIFIQUE

**Age : 25**      **Trait de caractère : réservée**  
**Attributs : Force 2, Agilité 3, Esprit 5, Empathie 4**  
**Compétences : Comtech 3, Soins médicaux 1, Observation 3, Mobilité 1, Survie 2**  
**Santé : 2**  
**Talent : Analyse**

### KATHLEEN WESS, PILOTE

**Age : 28**      **Trait de caractère : casse-cou**  
**Attributs : Force 3, Agilité 5, Esprit 4, Empathie 2**  
**Compétences : Combat à distance 2, Commandement 1, Comtech 3, Observation 1, Pilotage 3**  
**Santé : 3**  
**Talent : Sur le bout des doigts**

### BRADLEY APONE, PROLO

**Age : 40**      **Trait de caractère : râleur**  
**Attributs : Force 5, Agilité 3, Esprit 2, Empathie 4**  
**Compétences : Combat rapproché 2, Mobilité 1, Endurance 2, Survie 1, Machines lourdes 3, Combat à distance 1**  
**Santé : 5**  
**Talent : blasé**

Recopiez les informations des personnages sur une fiche de personnage. C'est l'occasion pour les joueurs de s'approprier leurs personnages et pour le MJ d'expliquer les jets de dés et les différents tests possibles.

- règles de création de personnage p28
- règles de base p58 à 64
- Alien Ambient Nostromo MU-TH-UR <https://youtu.be/?vmigSK3-XY>

## L'ÉQUIPAGE

L'équipage de l'Obéron se compose de :

- Ryan Miller, **AGENT DE LA COMPAGNIE** weyland
- K. Maddux, mercenaire, ex-**MARINE COLONIAL**
- S. Petrov, mercenaire, ex-**MARINE COLONIAL**
- Docteur Li Mishima, **SCIENTIFIQUE** de la weyland
- Kathleen Wess, **PILOTE** et capitaine de l'obéron
- Bradley Apone, **PROLO** et membre d'équipage

**L'AGENT MILLER** a pour mission de ramener à tout prix les échantillons biologiques et le matériel scientifique présent sur LV-836 ; il espère une promotion au sein de la compagnie en cas de succès de la mission.

Les mercenaires **MADDUX** et **PETROV** sont des durs à cuire ; anciens marines coloniaux, ils en ont vu des vertes et des pas mûres. Ils sont payés grassement par la Weyland pour assurer la sécurité de la mission. Vu la prime de risque, ils sont prêts à tout.

Brillante scientifique, le **DOCTEUR LI MISHIMA** bosse pour la Weyland depuis quelques années. Elle devait faire partie de la mission pour LV-836 mais en a été écartée au dernier moment pour d'obscures raisons administratives. Cette mission est l'occasion pour elle de se rendre enfin sur LV-836. Elle est au courant que la Weyland y a fait une découverte de premier ordre : des vestiges d'une civilisation non-humaine et des échantillons biologiques vivants.

**KATHLEEN WESS**, dit « Kath » est la pilote et propriétaire de l'Obéron. Elle est juste payée pour le transport. Les affaires de la Weyland et le conflit sur LV-836 entre les Amériques Unies et l'UPP la laissent indifférente. Elle ne fait pas de politique.

**BRADLEY APONE**, dit « Ap » est un prolo, manutentionnaire et membre d'équipage de l'Obéron. Il attend la paie.

## BRIEFING DE MISSION (1)

Sur Terre, trois mois plus tôt.

Un bureau enfumé de la Weyland-Yutani.

L'agent Miller a été convoqué par Ward, cadre supérieur de la compagnie. L'homme porte un costume gris impeccable. La pièce est impersonnelle. Une unique fenêtre dont le volet à persiennes est à demi baissé. On devine les lumières de la ville. Sur le bureau, une pile de dossiers et un cendrier qui déborde de mégots. D'un geste, Ward invite Miller à s'asseoir ; il ouvre un dossier. Il ne regarde pas Miller en face. D'une voix monocorde, il annonce : « Nous avons été informés que la planète LV-836 et toutes ses infrastructures sont tombées aux mains de l'UPP. Le dernier rapport que nous avons reçu de nos hommes sur place indique que l'UPP dispose d'une force armée importante. D'après ce que nous savons, les combats sur LV-836 sont toujours en cours ; nos projections indiquent que les forces des Amériques Unies ne pourront pas repousser les troupes de l'UPP. La planète LV-836 est perdue pour nous. »

« Outre nos installations minières, nous avons sur place un complexe de recherche ; nous souhaitons récupérer au plus vite du matériel scientifique et des échantillons biologiques actuellement sur place. D'après nos sources, le centre de recherche a été épargné, sans doute à cause de sa position géographique à l'écart des grands centres industriels et de traitement. »

Il marque un temps d'arrêt, tire sur sa cigarette et poursuit la lecture.

La compagnie Weyland-Yutani équipe un grand nombre de planètes-colonies sur la Frontière, principalement pour le compte des Amériques Unies. Son créneau : la terraformation et l'installation de condensateurs atmosphériques sur les colonies.

Autre activité de la W-Y : la recherche et développement dans le domaine militaire, conception d'armes biologiques et chimiques. Depuis peu, des agents ont signalé des découvertes archéologiques sur de nombreux mondes : des vestiges pré-humains et d'intéressants échantillons et vestiges de vie biologique non-humaine. La Weyland mène actuellement de recherches pour déterminer comment ces découvertes pourraient servir ses desseins en terme d'armement. Ces projets de recherche, rassemblés sous l'appellation « X-1458-WY » sont pilotés par Michael Bishop lui-même.

Le conflit entre les Amériques Unies et l'UPP pose de sérieux problèmes logistiques à la Weyland-Yutani ; soucieuse de ne perdre aucun des résultats de recherches sur les nombreux mondes de la Frontière où elle est active, la compagnie multiplie les missions de récupération comme celle sur LV-836.

Demandez aux joueur.seu.s de fermer les yeux. Les PJ dorment ; ils sont encore plongés dans l'hyper-sommeil.

Les joueur.euse.s peuvent ouvrir les yeux. Les PJ commencent à émerger de l'état de torpeur étrange dans lequel ils étaient plongés depuis plus de 90 jours.

Chacun a un geste ou une attitude particulière lorsqu'il.elle sort de cet état de vie suspendue. Quel est le petit geste que chaque PJ fait au réveil ? Ça peut être se passer la main dans la nuque, ouvrir les yeux et fixer le plafond pendant un instant, faire craquer son cou ou ses doigts, faire quelques pompes pour relancer les muscles...

Chaque PJ doit réussir un test d'**ENDURANCE (FORCE)** ; un échec équivaut à un vertige, une nausée irrésistible, des vomissements.

## BRIEFING DE MISSION (2)

« Votre mission sera de vous rendre sur place et de récupérer la matériel et les échantillons susnommés. Cet objectif est prioritaire sur tout le reste, y compris la sécurité des autres membres de la mission. Il n'est pas envisageable que le fruit de nos recherches tombent entre les mains de l'UPP. »

« Pour vous seconder dans votre mission, vous serez accompagné du Docteur Li Mishima ainsi que de deux agents de sécurité Weyland. Nous avons affrété un vaisseau indépendant. La capitaine Kathleen Wess et son équipage n'ont pas besoin de connaître les détails de la mission. »

Encore une pause, une bouffée de cigarette puis Ward reprend : « Petit détail qui peut avoir son importance : votre voyage jusqu'à LV-836 durera 3 mois ; la situation sur place pourra avoir évolué entre-temps. Vous êtes accrédité par la Weyland pour prendre toute mesure que vous jugerez adéquate pour mener à bien cette mission... Des questions ? »

Ward attend, les yeux toujours fixés sur son dossier. Il évite de croiser le regard de Miller.

Ward répondra aux questions de l'agent H. Miller pour autant que cela respecte les accréditations de l'agent. Si les questions deviennent gênantes ou trop intrusives, Ward annoncera tout simplement : « vous n'êtes pas autorisé à connaître la réponse à cette question. »

Suite à ce briefing, et dans les jours qui suivent, l'agent H. Miller est présenté aux autres membres de sa mission et tout le monde embarque à bord de l'Obéron.

## UN LONG SOMMEIL

Un ronronnement sourd. Celui de la propulsion, lointain, atténué par plusieurs épaisseurs de cloisons étanches.

L'obscurité ponctuée par les lueurs des veilleuses vertes. On devine dans la pénombre plusieurs formes cylindriques placées autour d'une console centrale, comme les pétales d'une fleur.

Il y a six sarcophages cryo.

Des voyants s'allument soudainement sur la console centrale.

Des tubes lumineux s'allument après quelques clignotements et le petit « dump » caractéristique du néon à nouveau sous tension.

Les couvercles des six sarcophages s'ouvrent en silence. On devine des corps allongés.

Des mouvements, d'abord lentes et mesurés.

Des corps qui reprennent vie après trois mois d'hyper-sommeil.

Doucement, chacun.e s'étire, tend un bras, glisse une jambe, puis l'autre hors du sarcophage. Aucun parole, seulement quelques grognements plaintifs. Les corps sont ankylosés.

L'équipage de l'Obéron sort d'hyper-sommeil.

Généralement, on éprouve des vertiges, parfois une nausée, toujours une très grande fatigue - l'hyper-sommeil n'est pas comme le sommeil normal - une très grande faim aussi. L'envie d'un café chaud peut-être.

Comme dans le film Alien, prenez le temps de jouer le réveil et le rassemblement de l'équipage autour d'un déjeuner dans la cambuse. Les PJ sont maintenant à pied d'oeuvre, en orbite autour de LV-836.

## QUE FAITES-VOUS ?

L'agent Miller pourrait faire un rapide briefing de mission.

Les deux mercenaires sont peut-être déjà descendus dans le hangar du pont C pour préparer leur équipement et leurs armes.

Le docteur Li examine encore les membres d'équipage qui ont été malades au réveil. Un test de **SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)** permet une osculation rapide des personnes souffrantes.

La pilote fait un check complet du vaisseau et calcule les coordonnées pour une rentrée orbitale.

Un test de **COMTECH (ESPRIT)** permet de s'assurer de l'état général du vaisseau et de la présence d'autres vaisseaux alentours.

Un test réussi de **COMTECH (ESPRIT)** indique que le transpondeur de la piste en question ne répond pas. En fait, aucun transpondeur ne semble répondre aux signaux de l'Obéron. Il va falloir se baser sur la carte et naviguer à vue une fois passé la couche nuageuse.

Le vol d'approche demandera un test de **PILOTAGE (AGILITÉ)**.

La pilote (ou un autre PJ) peut tenter d'établir une communication avec une installation au sol - **COMTECH (ESPRIT)** - sans y parvenir, même avec plusieurs succès. Ce n'est pas l'équipement de bord qui ne fonctionne pas ; c'est tout simplement qu'il n'y a personne en bas pour répondre.

Selon que la pilote a engrangé assez de succès lors du test initial de pilotage, le vaisseau émerge de la couverture nuageuse trop bas, proche du relief rocheux. La pilote doit faire un nouveau test de **PILOTAGE (AGILITÉ)** pour éviter de crasher l'appareil.

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** réussi permet à un PJ ou à la pilote de repérer les contours de la piste à la faveur d'un éclair. La piste semble en très mauvais état : plusieurs pylônes électriques se sont effondrés sur la piste et le tarmac est jonché de débris de toute sorte. Se poser ici va être délicat (**PILOTAGE, DIFF. -2**)

Les points rouges clignotants marquent l'entrée du complexe dont on devine à peine la silhouette dans la nuit.

## EN ORBITE AUTOUR DE LV-836

Trente minutes après leur réveil et une rapide collation, les membres d'équipage de l'Obéron se trouvent sur la passerelle.

La pilote a pris son poste et consulte le rapport de vol. Devant elle, plusieurs consoles et des écrans où défilent des colonnes de chiffres.

Le vaisseau est en approche, lentement, subissant déjà l'attraction de la planète.

Par le cockpit vitré du poste de pilotage, tous aperçoivent la planète LV-836, un astre sombre dont l'atmosphère grise laisse deviner une couche nuageuse épaisse parcourue par quelques éclairs sporadiques.

Un vrai petit paradis.

Initialement, le plan de vol mentionne une piste proche du complexe scientifique où les PJ doivent récupérer le matériel et les échantillons.

Miller dispose d'une carte indiquant précisément l'emplacement du centre et la piste, distante d'environ 300m.

Le plan indique également un ensemble de bâtiments au nord-est, à environ 5000m, avec ce qui ressemble à une piste et des hangars. C'est la colonie LV-836/Paradise, une des dix exploitations minières de la planète.

Faites monter doucement l'ambiance. L'absence de contact de la part de la colonie, en plus du fait qu'il ne s'agit vraisemblablement pas d'un problème technique mais bien de l'absence d'interlocuteur, tout ça devrait déjà mettre les PJ (et les joueurs) dans une attitude de méfiance inquiète.

## DESCENTE VERS LA PLANÈTE

La pilote peut initier la trajectoire orbitale puis l'entrée dans l'atmosphère ; ça risque de secouer. Les PJ qui ne sont pas assis et sanglés risquent fort de choir pendant la manœuvre et de se blesser.

L'entrée dans l'atmosphère est éprouvante. La visibilité est quasiment nulle. Des éclairs frappent la coque du vaisseau à plusieurs reprises, faisant « clignoter » l'ensemble de l'équipement électronique du vaisseau. Le vaisseau est ballotté dans tous les sens ; sur la passerelle, les bruits extérieurs et les craquements dus à la tension exercée sur le vaisseau sont couverts par les alertes sonores que la pilote ignore en les coupant les unes après les autres.

Après une descente mouvementée et une approche difficile, le vaisseau est en approche de la piste du complexe scientifique.

La pluie et le vent ne permettent pas de distinguer clairement l'état et les abords de la piste. Au sol, aucun mouvement. Rien ne bouge et hormis quelques points rouges clignotants, vous ne voyez rien.

Si les PJ ratent les tests d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un atterrissage risque fort de se conclure par un crash : vaisseau posé en porte-à-faux sur les débris, train d'atterrissage tordu, passerelle de débarquement partiellement bloquée par un morceau de pylône. Dans le cas d'un crash, le vaisseau aura besoin de réparations pour repartir. Certains PJ pourraient avoir été blessés lors du crash, sans compter un possible début d'incendie à cause de circuits en surchauffe qui ont grillé.

Trouver un terrain assez plat et dégagé pour se poser va demander un test d'**OBSERVATION (ESPRIT) DIFFICILE (-2)** et même en cas de réussite, il y a une chance sur 6 que le vaisseau se pose en catastrophe sur un sol peu stable.

Voler jusqu'à la colonie LV-836/Paradise, à 5km au nord-est, demandera un test de **PILOTAGE (AGILITÉ)** mais les PJ ont 1 chance sur 3 de se faire repérer par une tourelle de défense automatique laissée là par les soldats des Amériques Unies.

Voir paragraphe **MISSILE !**

Un premier test de **ENDURANCE (FORCE)** ou **SURVIE (ESPRIT)** est requis. En cas d'échec, les PJ gagnent un point de **STRESS** et un second test sera demandé lorsque les PJ arriveront à bon port, avec la perte d'un point de **SANTÉ** pour cause d'épuisement.

En cas de réussite, les PJ trouvent leur chemin dans le paysage désolé de LV-836 et arrive en vue du centre de recherche ou de la colonie : 1 à 3= centre de recherche, 4 à 6= colonie.

Test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** des PJ et des UPP ; le camp qui réussit repère l'autre en premier et a un avantage tactique sérieux. Aux PJ de décider si ils engagent le combat ou tenter de passer inaperçu : test de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** vs **OBSERVATION (ESPRIT)**.

Voir paragraphe **LES SOLDATS DE L'UPP** pour le combat.

Un test réussi d'**OBSERVATION (ESPRIT)** permet de repérer un endroit assez dégagé pour pouvoir poser le vaisseau. Avec 2 succès ou plus, un des PJ détecte du mouvement à la limite de la zone d'habitations.

## MISSILES !

Dans le cas d'un tir, un test de **COMTECH (ESPRIT)** réussi donnera un **BONUS +1** à la pilote pour esquiver le missile.

Un test de **PILOTAGE (AGILITÉ)** pourrait réduire les dommages.

Si le missile touche, le vaisseau ira au tapis : atterrissage en catastrophe et **1 POINT DE DÉGÂT** pour tout le monde.

## SE POSER AILLEURS

Si les PJ décident d'aller se poser ailleurs, deux options : trouver un terrain suffisamment plat et dégagé à proximité ou aller se poser 5km plus loin sur la piste jouxtant la colonie.

Si les PJ se sont posés à proximité du centre de recherche, ils pourront rejoindre l'entrée du complexe à pied.

Le centre de recherche est proche ; les PJ peuvent apercevoir les bâtiments MAIS ils peuvent être attaqués par des néomorphes qui rôdent autour du centre.

Voir paragraphe **NÉOMORPHES**

Si les PJ réussissent à se poser près de la colonie LV-836/Paradise, ils devront trouver un moyen de se rendre au centre de recherche, à pied ou trouver un véhicule.

Voir paragraphe **LA COLONIE LV-836/PARADISE**

## NO MAN'S LAND

Si le vaisseau se crashe dans le no man's land, les PJ devront rejoindre le centre de recherche ou la colonie Paradise à pied ; bien que l'air soit respirable sur LV-836, le travail de terraformation de la Weyland est loin d'être parfait et les conditions météo sont toujours assez difficiles ; pluie, bourrasques de vent, visibilité réduite. Il faudra compter une bonne heure pour rejoindre l'un ou l'autre lieu.

Il y a une probabilité non nulle (1 sur 6) que les PJ tombent sur une patrouille de l'UPP.

Dans ce cas, une escarmouche risque d'éclater.

Le gros de l'offensive de l'UPP sur LV-836 est passé. Restent de petits groupes et des patrouilles qui font le ménage, éliminent les dernières poches de résistance et sécurisent les installations.

## LA COLONIE LV-836/PARADISE

D'imposantes constructions de béton. La silhouette des refroidisseurs qui se découpent dans l'aube blafarde. En arrière plan, les usines de traitement du minerai et les raffineries.

Dans le périmètre de cette vaste zone industrielle, des tours d'habitations : le quartier des ouvriers et des travailleurs de la Weyland-Yutani. Une véritable ville-champignon qui s'est développée autour de la zone d'exploitation et des larges pistes d'atterrissage. Un peu à l'écart, sur le côté sud de la colonie : le centre de contrôle de la Weyland.

L'aube qui se lève doucement commence à dessiner les contours de l'ensemble alors que le vaisseau des PJ approche à basse altitude.

Les pistes sont jonchées de débris ; plusieurs pylônes se sont effondrés sur les pistes. Ça et là, des cratères, résultats d'un tir de batterie ou d'un bombardement. Il y a aussi quelques carcasses de vaisseaux de transport et des véhicules abandonnés, pour la plupart endommagés.

En arrière plan, des fumées commencent à être visible dans les rayons timides du soleil. En fait, de là où ils sont, les PJ se rendent compte que toute la zone a été bombardée et que des incendies sont sans doute encore en cours plus loin dans la zone industrielle.

## SOLDATS DE L'UPP

**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 AK (+2, dég. 1), médikit personnel, fusil à impulsion AK-4047 (+1, dég. 2), couteau de combat (dég. 2)**

## NÉOMORPHES (JEUNES ADULTES)

**Attaques : voir p296**

**Vitesse 3 Santé 4**

**Mobilité 10 Observation 6**

**Protection 4 (2 contre le feu)**

Sur un test de **SURVIE (ESPRIT)**, aucune forme de vie autochtone n'a été relevée sur LV-836.

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** ou de **COMBAT (FORCE OU AGILITÉ)** apprendra aux PJ que l'affrontement a dû être d'une extrême violence, les tirs ayant été faits à bout portant si on en juge par les entrées de balles. Certaines blessures n'ont pas été faites par des tirs, ni même un couteau ou une arme de corps à corps. Dans certains cas, les groupes de soldat sont du même camp, dans d'autres ce sont des soldats des Amériques Unies et de l'UPP.

Sur des succès supplémentaires, les PJ jureraient que les soldats des deux camps se défendaient ensemble contre un ennemi commun.

Les PJ soldats n'ont jamais vu de carnage semblable.

Tous les membres du groupe gagnent un point de **STRESS**.

Plus que les autres membres du groupe, c'est l'agent Miller qui devra se montrer le plus intraitable vis-à-vis des colons ; un test réussi de **MANIPULATION (EMPATHIE)** devrait tromper la méfiance des colons mais en cas d'échec, les réfugiés risquent d'agresser les PJ et de vouloir s'emparer du vaisseau pour quitter LV-836, même si le vaisseau n'est pas prévu pour ça et est bien trop petit. Dilemme moral en perspective pour les autres membres du groupe.

## COLONS DE LV-836

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

**Compétences :**

**Endurance 2, Combat rapproché 1, Survie 3, Machines**

**lourdes 3, Comtech 1**

**Santé : 2**

**Équipement : selon la spécialité**

- Profil du mercenaire/soldat p357
- Aliens Sub Level 3 <https://youtu.be/08mVsG7LuCw>

## LES SOLDATS DE L'UPP

Il y a encore des soldats de l'UPP qui traînent dans le coin ; ils sont à la recherche des derniers soldats des Amériques Unies. Ayant repéré le vaisseau des PJ en approche, ils prennent position et attendent.

Les soldats de l'UPP attendront que les PJ sortent du vaisseau pour les attaquer. Pour eux, c'est clair : les PJ sont des ennemis, membres des forces des Amériques Unies et doivent être neutralisés.

Rappelez aux PJ que leur vaisseau n'est pas armé.

Pour les combats, demandez des tests de **COMBAT À DISTANCE (AGILITÉ)** et **MOBILITÉ (AGILITÉ)** ; un petit coup de **COMMANDEMENT (EMPATHIE)** peut galvaniser le groupe tandis que des **SOINS MÉDICAUX (ESPRIT)** seront peut-être nécessaires à l'issue de l'escarmouche.

Dans tous les cas, tous les membres du groupe gagneront au minimum un point de **STRESS** dès le début du combat.

## NÉOMORPHES

Des néomorphes se sont échappés du centre de recherche de la Weyland et chassent dans le no man's land. Il y a 1 chance sur 6 de tomber sur eux ; en cas de combat entre les PJ et un autre groupe, la probabilité monte à 1 chance du 3.

## CARNAGE

A tout moment, lorsqu'ils explorent la planète ou les bâtiments de la colonie, les PJ sont susceptibles de tomber sur un carnage perpétré par les néomorphes.

Cela peut être un groupe de soldats d'un des deux camps assaillis par une meute de néomorphes en chasse, ou des colons attaqués et dépecés dans une des habitations de la colonie.

Dans tous les cas, décrivez une scène de carnage avec des corps éparpillés ou éventrés ; certaines victimes ont été traînées sur plusieurs mètres, les membres arrachés. Si les victimes étaient armées, on remarque des impacts de tirs un peu partout. Certains corps portent aussi des traces de blessures par balles.

Le matériel et les armes éventuelles sont toujours là, certaines dans les mains des victimes. Il y a même de l'équipement radio encore en état de marche.

Si les victimes sont des colons, on parle de familles, hommes, femmes et enfants, massacrés sur place, sans l'ombre d'une chance. Et il est évident qu'ils n'ont pas été victimes de tirs mais d'une mise en pièces sauvage, presque animale.

## ET LES COLONS DANS TOUT ÇA

Les ouvriers et les colons ont été surpris par la violence de l'attaque de l'UPP. Beaucoup sont morts mais la plupart se sont réfugiés dans les bunkers prévus en cas d'attaques. Ils sont toujours là. On parle de plusieurs centaines de personnes, des familles le plus souvent.

Si les PJ prennent la peine d'explorer la zone, ils tomberont sur les blockhaus en question. Pensant que les PJ sont venus les secourir, voire les évacuer, les colons risquent de se montrer d'abord insistants puis violents quand ils se rendront compte que la mission des PJ n'a rien à voir avec une évacuation ou un quelconque secours.

## TRACTEUR DAIHOTAI SÉRIE 8X8

**Passagers : 5**  
**Maniabilité +0**  
**Vitesse 2**  
**Coque 6**  
**Protection 4**

## NÉOMORPHES (JEUNES ADULTES)

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

Il est important de mettre la pression sur les PJ pour qu'ils battent en retraite à l'intérieur du complexe, fermant la porte derrière eux.

Sur un test de **COMTECH (ESPRIT)**, il est possible de déverrouiller la porte. En cas d'échec, le PJ peut recommencer, ce qui prend un peu plus de temps et laisser les PJ à la merci d'une possible attaque.

Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un des membres du groupe repère du mouvement, très rapide, à peine une forme mouvante, à 300m, en bordure de la piste... impossible d'identifier ce que c'était. Trop furtif.

Si les PJ s'attardent, un néomorphe les attaquera ; un éclaireur venu voir de plus près ces nouvelles proies potentielles.

Dans le cas où les PJ restent trop longtemps à l'extérieur, d'autres néomorphes s'approcheront et tenteront une attaque groupée.

## UNDER PRESSURE

N'hésitez pas à faire monter la pression en demandant régulièrement des tests d'**OBSERVATION (ESPRIT)** ; de fait, les joueurs demanderont peut-être à forcer le jet de dés, augmentant mécaniquement la **STRESS** et donc la pression sur le groupe en progression dans les couloirs.

- Profil véhicule p141
- Aliens The complexe <https://youtu.be/9EeqDT5HG14>

## COMMENT SE RENDRE AU CENTRE DE RECHERCHE

Sur le bord d'une des pistes proches du lieu d'atterrissage, les PJ découvrent un véhicule tout-terrain, genre de tracteur lourd amélioré à 8 roues motrices, avec un habitacle pouvant contenir 5 personnes et une plate-forme pour 2 ou 3 personnes. Ceux qui seront sur la plate-forme seront exposés aux intempéries mais c'est mieux que d'aller à pied.

Quelques tests d'**OBSERVATION (ESPRIT)** et de **MACHINES LOURDES (FORCE)** seront nécessaires pour se rendre sans encombre au centre de recherches.

## A L'ENTRÉE DU CENTRE DE RECHERCHE WEYLAND

Si les PJ n'ont pas encore été confrontés aux soldats de l'UPP, leur arrivée au centre de recherche Weyland pourrait être l'occasion d'une petite escarmouche ; après tout, ils sont là pour s'assurer que le fruit des recherches de Weyland ne tombe pas aux mains de l'UPP.

Voir paragraphe **LES SOLDATS DE L'UPP**

Le centre de recherche Weyland est composé de plusieurs bâtiments à toit plat, assez bas, en somme des bunkers prévus pour résister aux conditions difficiles de LV-836. Au centre, la tour de communication dont la silhouette se découpe dans le ciel gris cendre.

L'essentiel du complexe de recherche se trouve en sous-sol.

Les volet anti-tempêtes sont tous baissés. L'unique lumière provient des gyrophares marquant l'entrée du complexe, une large porte coulissante elle aussi fermée.

Les PJ peuvent explorer les abords du centre ; un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** permet aux PJ de trouver une seconde entrée - un sas de service dont la porte est à moitié ouverte - et un volet anti-tempête qui a été soulevé et tordu, laissant une ouverture béante, la vitre ayant elle aussi été brisée.

Sur plusieurs succès, les PJ se rendent compte que d'après les morceaux de verre et les débris du volet, les dommages ont été provoqués de l'intérieur du bâtiment, comme si une violente explosion avait projeté les débris vers l'extérieur.

Si les PJ pénètrent dans le centre de recherche par la porte principale : la porte principale est verrouillée, sans doute à partir du poste de commande du complexe.

Si les PJ pénètrent dans le centre par la seconde porte (sas de service) : Le sas est une petite porte coulissante dont le mécanisme s'est bloqué, laissant l'entrée à demi ouverte. Les PJ peuvent se glisser à l'intérieur un à un et débouche dans une petite pièce de service.

A partir d'ici, les PJ vont explorer le centre de recherches de la Weyland : une succession de sas, de couloirs et de pièces répartis sur deux étages (niveau 0 et -1).

Ils n'ont à priori pas de plan de l'endroit et vont devoir établir eux-mêmes le plan des lieux au fur et à mesure de leur progression. En tant que MJ, veuillez à leur faire une description la plus complète possible MAIS uniquement sur base de ce que les PJ voient et perçoivent, ce qui renforcera l'impression d'inconnu et de dangers.

Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un PJ pourra remarquer des tâches jaunâtres sur la face extérieure de la porte, celle qui donne dans le couloir d'accès à la pièce. Il y a des tâches similaires un peu partout dans le couloir.

Si un des PJ est un scientifique, il déduira que les traces jaunâtres sont de nature organique, du sang à priori, mais non humain.

Ce qui s'est passé (à ne pas révéler aux PJ) : un groupe de survivants paniqués a trouvé refuge dans la salle et a verrouillé la porte. Assiégés par des néomorphes, pris de panique, ils ont tenté d'armer une grenade pour repousser les néomorphes MAIS la panique aidant, la manœuvre a tourné court. La grenade a accidentellement explosé dans la pièce, tuant ses occupants et projetant la porte dans le couloir, blessant au passage les néomorphes qui se trouvaient derrière. Ceux-ci ont fui puis se sont répandus à l'extérieur par le sas de service bloqué ouvert. L'explosion a soufflé une partie de la vitre et du volet anti-tempête.

Chaque pièce sur les plans en annexes est numérotée. Ce numéro est repris dans la titre du paragraphe correspondant.

Sur un test de **COMTECH (ESPRIT)**, il est possible de rétablir le courant et l'éclairage dans la salle ; des voyants s'allument également sur la porte sud et ouest. La porte nord reste bloquée. Le mécanisme d'ouverture est sans doute endommagé.

Avec un succès supplémentaire, le PJ parvient à ouvrir le verrou (un bruit indique que le verrou a pivoté) mais la porte reste fermée.

Un test de **FORCE** (les autres PJ peuvent aider +1/aide) permet de faire glisser la porte et d'accéder à la salle 4 (voir **LE CARNAGE DE LA SALLE 4**)

Sur un test réussi d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un des PJ met la main sur un médikit encore utilisable.

## **INCINÉRATEURS M240**

**Dégâts 2**

**Portée moyenne.**

- Alien Isolation <https://youtu.be/n-5CXHdpBAw>
- Aliens Sub Level 3 <https://youtu.be/08mVsG7LuCw>

# **LE CARNAGE DE LA SALLE 4**

Si les PJ pénètrent dans le centre par la fenêtre brisée : il est possible de se glisser à l'intérieur en s'accroupissant, presque en rampant.

L'intérieur semble avoir été dévasté par une explosion. Les murs sont marqués par les traces d'une explosion et d'un incendie qui en a résulté. Des débris partout, du mobilier brisé et noirci. On reconnaît deux lits et une table d'opération dont il ne reste que l'armature. Il semble bien que cette salle soit ce qui reste de l'infirmerie de la base.

Six corps ou du moins ce qu'il en reste : il y a des civils si on en juge par leurs habits, des combinaisons réglementaires des employés de Weyland et deux agents de sécurité, identifiables grâce à ce qui reste de leurs uniformes et leurs armes.

La cause de la mort semble bien être une violente explosion en espace clos, à priori une grenade.

Au fond de la pièce, une porte qui était peut-être fermée au moment de l'explosion mais c'est difficile à dire ; elle a été en partie arrachée de ses gongs.

## **1. SAS D'ACCÈS PRINCIPAL**

Entrée principale du complexe de recherche.

Des râteliers d'équipement, box de rangement. Pas d'armes mais des outils d'excavation, des sacs à dos, deux paires de lunettes de vision nocturne, un pack de fusées éclairantes (5x), trois lampes-torches.

Une porte au fond. Elle donne sur une jonction puis une autre salle plongée dans la pénombre. Éclairage défectueux. Aucun bruit, à part le vent et la pluie à l'extérieur (si les PJ ont fermé le sas d'accès, le bruit est très fortement atténué).

## **2. JONCTION**

Salle de jonction avec trois portes. Un boîtier technique près d'une des portes.

## **3. ATELIER**

Cette salle est un atelier avec plusieurs établis et de l'outillage, de quoi réparer des appareils électroniques, des armes ou du matériel informatique. Un petit stock de pièces détachées. L'endroit a l'air d'avoir été épargné. Dans un coin un râtelier d'équipement de forage et deux incinérateurs.

## **4. L'INFIRMERIE**

La salle dévastée par l'explosion était l'infirmerie du centre de recherche. Deux lits, une table d'opération, des armoires avec des médicaments, des pansements, quelques médikits. L'explosion a détruit une grande partie du matériel médical, donc il ne reste que quelques articles encore utilisables.

## **5. COULOIR DE JONCTION**

Le couloir à l'éclairage intermittent ; plusieurs néons sont brisés. Les portes qui donnent sur ce couloir sont toutes faussées et en partie ouvertes. Le sol et les murs sont maculés de tâches jaunâtres, un genre de mucus séché. Des débris, morceaux de corps, charpie de chair, traînée de sang séché sur toute la longueur du couloir.

Le couloir donne à l'ouest sur la salle 8 ; si les PJ ont rétabli l'éclairage, cette salle est éclairée. A partir du milieu du couloir, on aperçoit plusieurs corps.

Aucun mouvement. On entend le bruit du vent et de la pluie venant de la salle 8.

La cage d'ascenseur se trouve au niveau inférieur ; si un PJ jette un œil, il n'aperçoit qu'une trappe ouverte, celle qui se trouve sur le dessus de la cage d'ascenseur, sporadiquement éclairé par des éclairs électriques, avec force grésillements.

Descendre le long de la cage d'ascenseur est possible en s'aidant de l'échelle de service, des barreaux en creux le long d'une des parois. Un test de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** suffit pour arriver sans encombre sur le toit de la cage d'ascenseur.

De là, il est possible d'accéder au niveau -1 de la base de recherche.

Dans la cage d'ascenseur et sur les parois, des traces jaunes et brunes, peut-être du sang ou une sorte de mucus séché.

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** réussi et un des PJ entend un bruit venant de derrière la porte ouest, celle qui est fermée.

Si les PJ tentent de l'ouvrir, elle est verrouillée ; un test de **COMTECH (ESPRIT)** permet de la déverrouiller, livrant le passage vers la salle n°9 qui semble être un espace de vie.

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** réussi et un des PJ entend un bruit venant de derrière la porte au sud.

Si les PJ tentent de l'ouvrir, elle est verrouillée ; un test de **COMTECH (ESPRIT)** permet de la déverrouiller, livrant le passage vers la salle n°9 qui semble être un espace de vie.

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** permet d'apercevoir brièvement une silhouette humaine tenant quelque chose à la main, possiblement une arme.

On entend le verrou de la porte.

Il est possible de forcer la porte sur un test de **COMTECH (ESPRIT)**.

Il faudra faire preuve de diplomatie et de patience pour calmer la rescapée ; un test de **MANIPULATION (EMPATHIE)** ou de **COMMANDEMENT (EMPATHIE)** devrait permettre de l'approcher et de la maîtriser avec un test de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** ou de **FORCE** pure.

## 6. CENTRE DE CONTRÔLE

Centre de contrôle de l'installation scientifique ; des consoles et des sièges renversés, des écrans et des claviers couverts de sang, des câbles pendant du plafond, des néons en partie arrachés de leur support ; des traînées au sol.

Côté sud une porte coulissante pliée donnant sur une cage d'ascenseur.

Les câbles de l'ascenseur sont visibles mais la cabine doit se trouver en contre-bas. Sur le côté nord de la salle, une autre porte elle aussi pliée et en partie arrachée de son logement. Côté ouest, une porte restée fermée.

## 7. SAS DE SERVICE

La porte du sas de service est restée bloquée à moitié ouverte. Il est possible de se glisser dans le complexe par l'entrée. Ici aussi des traces de sang, de larges traînées avec parfois un morceau de vêtement lui aussi maculé de sang, comme si on avait traîné quelqu'un à l'extérieur du complexe.

Les traces dessinent un sentier sanglant qui mène dans la cantine, puis vers le couloir de jonction.

## 8. CANTINE

Une cantine avec un espace cuisine, plusieurs tables et quelques chaises. Ici aussi le chaos total, des traces de sang, des chaises et des tables renversées, de la vaisselle et même des restes de repas. Des supports d'éclairage et des plaques du faux-fond qui pendent, en partie arrachés.

La porte côté est est béante, donnant sur le couloir de jonction.

Une porte côté sud est verrouillée.

## 9. PIÈCE DE VIE

C'est vraisemblablement une pièce de vie avec fauteuils, télévision et consoles de jeu... mais lorsque la porte coulisse, les PJ se retrouvent devant une barricade de meubles qu'on a poussés devant les portes nord et est de la pièce.

Au même moment, la porte sud donnant sur la pièce n°10 se ferme.

## 10. DORTOIRS

Au moment où les PJ entrent dans le dortoir (il y a plusieurs lits alignés), un tir les manque de justesse, suivi d'un second encore moins précis et une voix qui hurle : « Saletés, allez griller en enfer ! » suivant d'un cri mêlé de sanglots.

C'est la voix d'une femme, apparemment très effrayée.

Les sanglots se poursuivent sans que l'assaillante ne soit visible, le dortoir étant plongé dans l'obscurité totale.

Cette phase du jeu est très délicate.

La survivante est terrifiée. Elle n'a pas vraiment identifié les PJ comme étant de la Weyland et pense qu'il s'agit de soldats de l'UPP, ou pire des créatures xénomorphes qui ont décimé le personnel du centre.

La jeune femme est au bord de la folie. Elle tentera peut-être de s'enfuir ou de s'enfermer dans une autre pièce.

Si elle a l'occasion de s'emparer d'une arme, elle menacera les PJ puis se tirera une balle dans la tête, à moins qu'un PJ ne réussisse à la neutraliser avant.

Distillez ces informations au compte-goutte, entre deux crises de larmes, de cris ou des moments de mutisme effrayant.

Chaque point indiqué ci-contre est une information que les PJ pourront obtenir en accumulant des succès à leurs tests de **MANIPULATION (EMPATHIE)** ou de **COMMANDEMENT (EMPATHIE)**.

Un test de **MANIPULATION** signifie que le PJ discute de manière apaisante avec la survivante, tentant de la rassurer. Un test de **COMMANDEMENT** équivaut à un interrogatoire un peu plus musclé ; en cas d'échec, la survivante risque de se murer totalement dans le silence. En cas de **PANIQUE** de la part d'un PJ, cela pourrait rapidement dégénérer.

Aux joueurs de bien jauger la situation et voir ce qu'ils souhaitent obtenir, selon leurs objectifs personnels.

A partir de ce point, les PJ évoluent dans le niveau -1 du centre de recherches.

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** permet d'entendre du bruit de verre brisé, comme si on se déplaçait sur des morceaux de verre répandus au sol, et des grincements métalliques provenant du couloir à l'est, ou d'une des pièces donnant sur le couloir.

## LA SURVIVANTE

La jeune femme est en état de choc, épuisée, déshydratée et très affaiblie.

Un test de **SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)** devrait permettre aux PJ de lui poser quelques questions.

1 chance sur 6 qu'elle fasse une crise d'angoisse et se mure dans le silence.

Son badge indique qu'elle s'appelle **EMMA ROBERTS**, scientifique travaillant pour la Weyland, matricule B47582XC.

Son discours est décousu et difficile à suivre.

Voici ce que les PJ peuvent apprendre :

- Suite à la découverte de ruines non humaines, un site archéologique, les chercheurs ont mis la main sur d'étranges artefacts
- Il s'agit de jarres oblongues suintant un étrange liquide noir de nature inconnue.
- Plusieurs de ces jarres ont été ramenées du site pour être examinées dans les laboratoires au niveau -1.
- Elle et ses collègues étaient très excités à l'idée des découvertes qu'ils allaient faire sur ces jarres et leur contenu.
- Les choses ont commencé à devenir bizarre quand plusieurs membres de l'équipe sur le site archéologique ont commencé à présenter des symptômes : fièvre, fébrilité, douleurs incapacitantes suivies de crises d'épilepsie, torpeur soudaine. Plusieurs d'entre eux ont été admis dans l'hôpital de la colonie LV-836/Paradise
- Des scientifiques du centre ont commencé à présenter les mêmes symptômes.
- Peu de temps après, il est arrivé un événement effroyable : après une période de torpeur, les malades se sont réveillés en proie à une douleur atroce puis leurs corps ont littéralement explosé, libérant des créatures effroyables, à la tête bulbeuse, aux canines pointues, d'abord pataudes comme des nouveaux-nés puis très rapides, se déplaçant à quatre pattes, très agressives, tuant tout sur leur passage.
- Il a été impossible de les contenir au niveau -1 où elles ont tué tout le monde. Un petit groupe s'est barricadé dans l'infirmierie tant qu'elle réussissait à s'enfermer dans la pièce de vie et le dortoir.
- Cela fait une dizaine de jours qu'elle se cache, sans faire de bruit car les créatures rôdent encore dans le complexe.

## 11. CORRIDOR DE JONCTION

Corridor de jonction du sous-sol.

Au nord, une porte verrouillée.

Un clavier (code?) permet d'ouvrir la porte.

A l'ouest, une porte défoncée donne sur un couloir puis un laboratoire.

A l'est, un long couloir ; éclairage aux néons qui clignotent. De part et d'autres, des portes, deux de chaque côté à intervalles réguliers. Au fond, une porte fermée. De la salle de jonction, on devine que la première porte à gauche est de guingois, celle de droite est fermée. Plus loin, l'éclairage intermittent ne permet que de voir la porte du fond fermée. Les autres portes ne sont pas visibles.

Au sol, des traces jaunes et brunes (du sang, du mucus séché) allant ou venant des couloirs ouest et est, et dans la cage d'ascenseur, comme les traces du passage de quelqu'un ou de quelque chose.

Un test de **COMTECH (ESPRIT)** ou l'utilisation d'un badge (un des corps du laboratoire de dissection porte un tel badge) permet de déverrouiller la porte.

Une analyse (test d'**OBSERVATION**) de la part d'un scientifique donnera les informations suivantes : les jarres font partie du matériel biologique découvert par les chercheurs de la Weyland sur un site pré-humain situé sur LV-836. Les analyses étant toujours en cours quand l'information est parvenue sur Terre, il est difficile d'en dire plus.

Si la survivante est avec les PJ, elle confirmera les dires du PJ scientifique et ajoutera que les jarres contiennent toute un liquide noir qui après les premières analyses s'est révélé être un agent pathogène extrêmement dangereux.

Afin de pouvoir manipuler les jarres, il est nécessaire de porter une combinaison adaptée et de transporter les jarres dans des caissons étanches ; il y en a plusieurs dans l'espace de stockage.

La procédure est la suivante :

- mettre une combinaison
- entrer dans l'espace de stockage
- placer une jarre dans le conteneur étanche
- retourner dans le sas avec le conteneur
- déclencher la décontamination (ainsi le caisson étanche et la combinaison sont nettoyés)
- sortir du sas avec le caisson étanche

L'agent de la compagnie pourrait insister sur la nécessité d'emporter au moins 3 échantillons pour la Weyland et détruire ce qu'on ne peut pas emporter. « Pas question que ce truc tombe entre les mains de l'UPP »

Si les PJ ne respectent pas les consignes de sécurité, un test d'**ENDURANCE (FORCE)** indiquera si il y a risque de contamination ou pas.

En cas d'échec, il y a une chance sur deux que le PJ soit contaminé.

Un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** permet de réagir avant le néomorphe qui se trouve dans le laboratoire 15 ; en cas d'échec ou si les PJ sont inattentifs, le néomorphe aura le temps de porter une attaque avant que les PJ ne réagissent.

L'agression devra être violente et dans un espace clos, il est difficile de fuir ou de se mettre à l'abri.

Si la créature se retrouve coincée, elle fera tout pour s'enfuir vers la salle 11 et la cage d'ascenseur.

Si les PJ s'en sortent trop facilement, un second néomorphe surgit dans le couloir, venant d'un des laboratoires saccagés.

Si les PJ réussissent à neutraliser le néomorphe, le scientifique du groupe pourra l'examiner. L'agent de la Weyland pourrait suggérer d'emporter le cadavre pour une étude plus approfondie.

## 12. ZONE DE STOCKAGE

Le couloir nord, à partir du corridor de jonction, est fermé par une porte qu'il est possible d'ouvrir via un boîtier de commande.

Un couloir en L mène à un sas - deux portes elles-aussi fermées - donnant sur l'espace de stockage sécurisé du complexe de recherche.

Ici aucun trace de lutte ou de saccage. Personne n'est venu ici récemment.

Dans le sas, plusieurs combinaisons de protection bactériologiques (4).

La salle de stockage contient une vingtaine de jarres oblongues d'environ soixante centimètres de haut sur 20 de large, plus large au centre qu'au extrémité. La partie supérieure des jarres semble humide, comme si une huile noirâtre suintait de sa surface.

## 13. LE LABORATOIRE DE DISSECTION

Les portes menant au laboratoire ont été forcées. Dans le couloir, encore des traces de mucus et de sang.

Le laboratoire de dissection est une vraie boucherie : plusieurs cadavres, des chercheurs (ils portent des blouses estampillées Weyland) et deux corps humains placés sur des tables d'examen.

Les PJ peuvent faire un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** ou de **SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)** pour obtenir les informations suivantes.

Une **ANALYSE** d'un scientifique permettra aussi de déduire certaines informations. La découverte du laboratoire de dissection fait gagner un point de **STRESS** à toute l'équipe.

Les corps en question semblent avoir éclaté littéralement, la tête et les membres pendant lamentablement des bords de la table d'examen, le tronc comme ouvert de l'intérieur, les organes repoussés de part et d'autre, les os de la cage thoracique brisés et dressés vers le haut.

Il y a du sang partout, déjà coagulé en large flaque brune.

Les corps des chercheurs portent de multiples blessures. Par la position de certains, on devine qu'ils ont tenté de prendre la fuite.

Au fond du laboratoire, un espace de stockage dont la porte a elle aussi été forcée ; dans l'espace en question, deux autres corps éclatés mais qui étaient encore dans des sacs mortuaires.

## 14-15. LABORATOIRES SACCAGÉS

Les deux pièces sont des laboratoires ; plusieurs étagères ont été renversées et du matériel médical et d'analyse détruits. Il y a du verre au sol.

Plusieurs corps et du sang aussi, ainsi que des traces de mucus jaune déjà relevé un peu partout par les PJ.

Plusieurs corps également : des scientifiques sur massacrés sur place par...

### NÉOMORPHES (JEUNES ADULTES)

**Attaques : voir p296**

**Vitesse 3 Santé 4**

**Mobilité 10 Observation 6**

**Protection 4 (2 contre le feu)**

## 16-17. LABORATOIRES FERMÉS

Les laboratoires 16 et 17 sont restés fermés.

Devant la porte du laboratoire 16, un corps, celui d'un scientifique, plusieurs blessures béantes dans le dos. La porte est maculée de sang. On devine que le malheureux a tenté d'ouvrir pour se réfugier dans la pièce mais qu'il a été attaqué et a succombé avant.

Dans le laboratoire 16, les PJ tombent nez-à-nez avec un des employés du centre. Lorsque les PJ entrent dans la pièce, l'individu tente de les agresser avec une arme improvisée - le montant d'une des étagères du laboratoire.

L'individu s'appelle David ; il est employé dans le centre en tant que scientifique. Il ne semble pas blessé et assez calme, peut-être est-il en état de choc.

Il raconte que suite aux événements dramatiques qui ont eu lieu dans le centre et l'attaque de créatures xénomorphes très agressives, il n'a eu d'autre choix que de se cacher dans ce laboratoire et de verrouiller la porte.

C'était selon lui le choix le plus logique et le plus efficace. Aux PJ de juger si la conduite de David répond aux règles morales alors qu'il semble assez clair qu'il n'a pas essayé de porter secours aux autres membres du centre.

David peut aider les PJ. Dans le laboratoire voisin (17), il y a une carte de la région et des indications sur le site archéologique découvert par la Weyland.

Les jarres stockées dans la salle 12 ne sont qu'un échantillon de ce qui se trouve là-bas. David est prêt à servir de guide aux PJ.

## 18. L'INCINÉRATEUR

La salle de l'incinérateur est restée fermée. L'espace est divisé en deux parties : un sas et une large salle d'incinération.

La porte de l'incinérateur est contrôlée par un tableau de commande.

On peut voir ce qui se passe dans l'incinérateur par un hublot dans la porte.

Si les PJ décident de se débarrasser des corps humains et aliens, c'est sans doute la meilleure solution.

Même les jarres stockées dans la salle 12 devraient être détruites, ou au moins leur contenu cuit, par les milliers de degré générés par les flammes plasma de l'incinérateur.

Si un être humain est enfermé là, il mourra bien avant que le four n'atteigne sa température maximale.

Un test de **COMTECH (ESPRIT)** permet de se souvenir que si l'incinérateur peut produire une chaleur très intense, il n'est pas conseillé de le laisser tourner à plein régime pendant plus de 20 minutes. La chaleur dégagée par les chalumeaux plasma est telle qu'au-delà de ce délai, les composants du four risquent d'être endommagés.

Il y a d'ailleurs un système de sécurité qui coupe le four après 20 minutes. Il est possible de le débrayer mais cela veut dire qu'en cas de surchauffe le four devient une bombe susceptible de détruire tout le centre.

A ce stade, les personnages-joueurs devraient avoir toutes les informations leur permettant d'établir un plan pour la suite à donner à tout ce bazar. Cela dépendra sans doute aussi des objectifs des personnages eux-mêmes.

Un test de **COMBAT RAPPROCHÉ (FORCE)** permet de neutraliser l'individu, qui se calme immédiatement.

Un test de **SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)** montre que David est un synthétique, ce que l'intéressé ne nie pas en fait, même si il ne l'a pas déclaré d'emblée aux PJ.

### QUE FAIRE DU SYNTHÉTIQUE ?

David peut se montrer très utile aux PJ ; les néomorphes ne l'agresseront pas à priori vu qu'il n'est pas biologique. Sa force surhumaine peut aider les PJ dans certaines circonstances.

Son comportement face aux événements dans la base peut poser question. Normalement, il aurait dû porter secours aux membres humains du centre de recherche. Peut-être un dysfonctionnement ou surcharge cognitive face à une situation non prévue par sa programmation. Aux PJ de décider l'attitude à avoir par rapport à lui.

Si David est agressé par les PJ, il n'aura que des gestes défensif, aucune riposte.

David est conditionné pour assurer la protection et la survie des humains à tout prix MAIS la situation actuelle dépasse de loin ce conditionnement. La peur, sentiment nouveau pour lui, semble avoir pris le dessus lorsque les néomorphes ne sont répandus dans la base. Là, David est en état de choc, ne sachant pas trop quoi faire. Il suivra les ordres des PJ mais risque dans certaines situations stressantes de réagir de manière aléatoire.

Il est intéressant de noter que David a continué à mener des recherches, enfermé dans le laboratoire. Sur base des premiers échantillons de liquide noir et de la naissance des néomorphes, il a pu en déduire une première ébauche du cycle de vie des néomorphes. Si les PJ l'interrogent sur le sujet, il sera même assez fier d'exposer sa science.

### PLAYER VS. PLAYER

Il est fort probable que des tensions voire des conflits se soient développés entre les personnages, et on parle bien ici des personnages, pas des joueur.euse.s.

C'est normal ; cela fait partie du jeu.

Assurez-vous toutefois que cela est clair pour tou.te.s les participant.e.s et que personne ne se sente mal à l'aise par rapport à ce qui se passe en jeu, et que chacun.e y trouve son compte. Ce n'est qu'un jeu après tout.

Dans le laboratoire, un corps éventré, celui d'un des membres d'expédition. Son corps semble avoir explosé, les membres et la tête rejetés en arrière, les organes internes éparpillés dans la pièce, les os de la cage thoracique brisés.

Le laboratoire est totalement ravagé et la porte a été défoncée ; sur la paroi intérieure, des traces de mucus jaunâtre et de griffes.

Les espaces dortoir et pièce de vie des deux autres containers sont vides mais en ordre. Aucune trace des autres membres de l'expédition.

Près des deux quad, des traces de pneus dessinent une piste allant du campement vers le dôme.

### **SOLDATS DE L'UPP**

**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)**

### **NÉOMORPHES (JEUNES ADULTES)**

**Attaques : voir p296**

**Vitesse 3**

**Santé 4**

**Mobilité 10**

**Observation 6**

**Protection 4 (2 contre le feu)**

L'agent de la Weyland pourrait tenter un test de **MANIPULATION (EMPATHIE)** pour tourner la situation à son avantage. Les soldats de l'UPP, d'abord intransigeants, pourraient se laisser corrompre.

Aux PJ de décider de la suite à donner à cette incroyable découverte très dangereuse pour l'humanité mais qui représente une fortune pour ceux qui mettront la main dessus.

Si les PJ se rendent et donc sont faits prisonniers par l'UPP, il ne fait presque aucun doute que les soldats seront à un moment donné contaminés par le liquide noir, ou par les spores produits par les champignons qui pousseront sur les cadavres des néomorphes.

## **LA BOÎTE DE PANDORE**

A une cinquantaine de kilomètres du centre de recherche, au cœur d'un vaste relief semi-montagneux (montagnes aux sommets arrondis, très anciennes) se dresse une espèce de dôme érodé. Cette construction a été datée de plusieurs millions d'années par les scientifiques de la Weyland.

C'est dans ce dôme que les chercheurs ont découvert une vaste salle contenant des centaines de jarres comme celles que les PJ ont trouvées dans la salle de stockage du centre de recherche.

David, si les PJ ne l'ont pas neutralisé, guidera les PJ jusqu'au site.

Les PJ peuvent s'y rendre avec un véhicule terrestre (une piste mène au site après deux heures de route) ou avec leur vaisseau.

A 500 mètre du dôme, un ensemble de trois containers : une base de fortune, celle des archéologues de la Weyland. Deux des trois containers servent de dortoirs et de cantine/lieu de vie. Le troisième est un laboratoire.

Près du campement, deux véhicules style quad.

Le dôme est clairement d'origine non-humaine ; si les PJ vont jusqu'au dôme, ils trouveront un quad parké par d'une arche béante.

Plus loin dans le dôme, après avoir emprunté un long couloir circulaire de facture non-humaine, les PJ découvriront une vaste salle se situant au centre du dôme ; dans cette salle, des centaines de jarres sont alignées.

Il y a un peu de lumière qui tombe du plafond par de petites ouvertures, baignant la salle et son étrange contenu dans une lueur blafarde.

Dans un coin de la salle, les PJ découvrent deux corps ; à la différence de leur collègue du laboratoire, ceux-ci n'ont pas été éventrés. Leurs blessures sont mortelles mais rien à voir avec l'état pitoyable de leur collègue. Ce sont plutôt des traces de morsure et de griffes.

Alors que les PJ examinent les jarres et les deux corps, un sifflement se fait entendre. Bondissant d'un coin sombre, un néomorphe attaque le groupe.

Le néomorphe est « né » du malheureux chercheur découvert par les PJ.

Alors que ces deux collègues étaient en train d'examiner le dôme et de prendre des relevés, il a donné naissance au monstre ; celui-ci a réussi à sortir du laboratoire et a filé vers le dôme, flairant deux proies potentielles.

Depuis, il se cache dans le dôme.

## **LA CAVALERIE**

Alors que les PJ sont dans le dôme, un vaisseau de l'UPP vient se poser près du site. Apparemment, l'arrivée des PJ n'est pas passé si inaperçu que ça.

Du point de vue de l'UPP, le centre de recherche et tout ce qu'il contient sont devenus la propriété de l'UPP. Même si les PJ ne portent pas l'uniforme des Amériques Unies, ils n'ont rien à faire là.

Les soldats de l'UPP les somment de jeter leurs armes et de se rendre immédiatement.

Les PJ peuvent soit riposter, soit tenter de négocier.

## LA BOÎTE DE PANDORE, PARTIE 2

Ce scénario est la première partie de la campagne **LA BOÎTE DE PANDORE**. Une seconde partie placera les joueurs dans la peau d'un détachement de l'Union des Peuples Progressistes, envoyé sur LV-836 avec pour mission de s'emparer des installations et neutraliser toute forme de résistance.

L'idée ici est de rejouer l'histoire mais du point de vue d'autres protagonistes, ici des soldats de l'UPP.

L'intérêt est également de faire se croiser les PJ de la première partie et ceux de la seconde partie, avec les conséquences que cela pourrait donner en terme d'histoire alternative.

## LA BOÎTE DE PANDORE, PARTIE 3

Une troisième partie mettra en scène un vaisseau d'évacuation ayant quitté LV-836 suite ou pendant l'agression de l'UPP. Il s'agira soit d'un transport des Amériques Unies, soit d'un vaisseau de l'UPP, soit de l'Obéron avec à son bord les PJ de la partie 1.

Cette troisième partie sera un scénario plus classique, avec un vaisseau à la dérive et une contamination Alien.

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

## PLUSIEURS FINS POSSIBLES

Le liquide noir contenu dans les jarres est un dangereux agent pathogène qui, s'il est ramené sur Terre (ou sur n'importe quelle planète ou station où on trouve des humains) risque de donner naissance à des néomorphes.

Le bon sens voudrait qu'on détruise cette monstruosité sur le champ. Un bombardement orbital avec des charges atomiques pourrait éradiquer la menace.

Reste la question des néomorphes actuellement dans la nature.

Selon leur cycle de vie, un cadavre de néomorphe est susceptible de donner des champignons qui a leur tour vont contaminer des victimes (comme le liquide noir mais par transport aérien et donc encore plus virulent).

Là encore, une destruction globale des installations de LV-836 et l'interdiction de se poser sur la planète seraient la chose à faire MAIS le Weyland ne laissera pas perdre sa précieuse découverte.

Aux PJ de bien peser le pour et le contre, et de prendre une décision. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise fin pour ce scénario.

Si les PJ décident de détruire le dôme, son contenu et les néomorphes, ils devront demander l'aider de l'UPP qui dispose de la puissance de feu pour noyer la zone dans le feu nucléaire (ce qui veut aussi dire de tuer des centaines de colons encore sur place).

Si les PJ décident de ramener des échantillons - après tout, c'était leur mission initiale - ils devront soit se débarrasser des soldats de l'UPP, soit les inclure dans leur plan, par la corruption par exemple.

Dans tous les cas, le MJ devra proposer un épilogue digne de la fin d'**ALIEN COVENANT**, avec une fin ouverte sur par exemple un néomorphe qui aurait échappé à la destruction nucléaire et qui s'enfuirait dans les plaines de LV-836, ou un des PJ contaminé alors que l'équipage prend place dans les alvéoles d'hyper-sommeil pour le voyage de retour.

Tout dépendra de comment les PJ auront géré la terrible découverte de LV-836 et s'ils auront ouvert ou pas **LA BOÎTE DE PANDORE**.

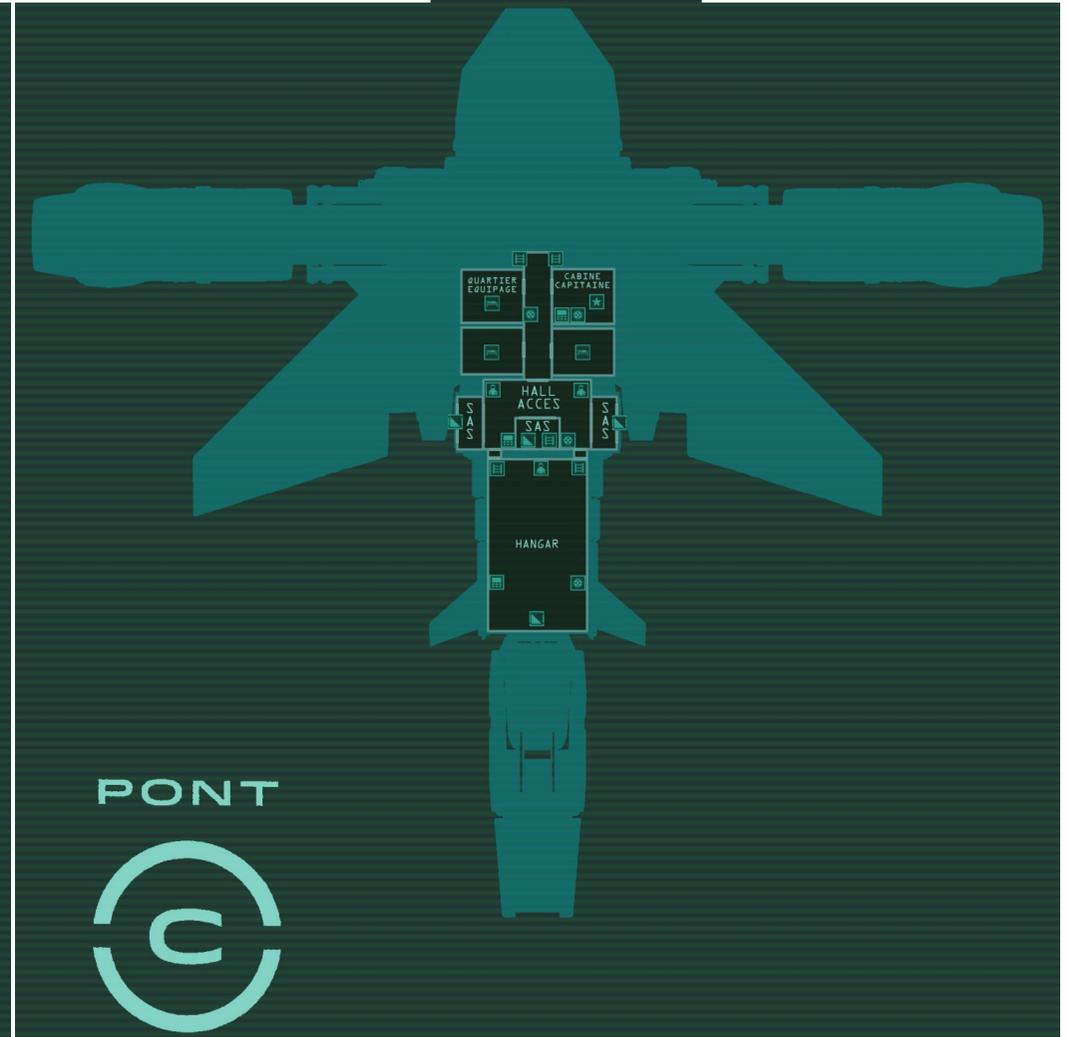
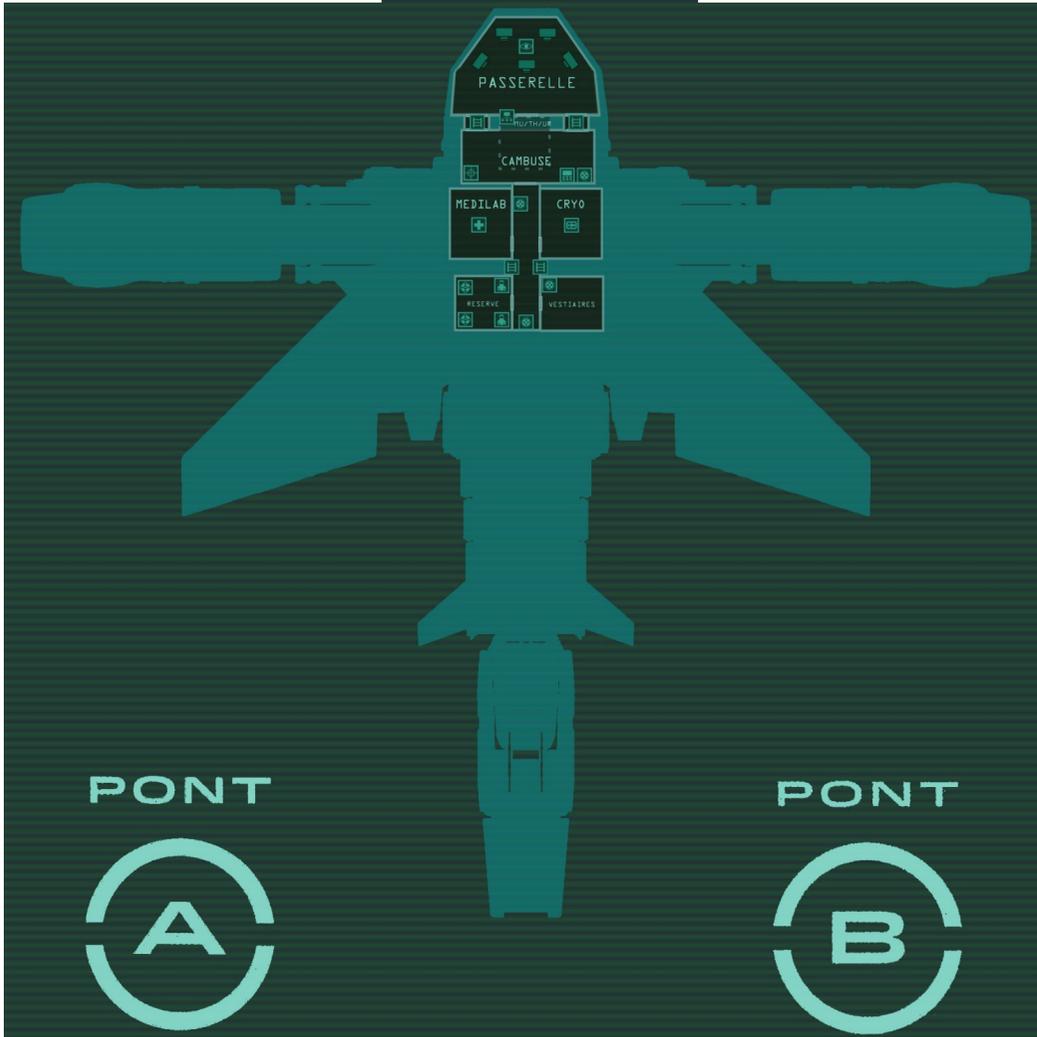
```
# rapport Weyland-Yutani ■
...statut sur la situation sur LV-836
...agent miller          statut inconnu
...docteur mishima      statut inconnu
...vaisseau obéron      statut porté disparu
...colonie paradise     statut inconnu

...demande nouvelle mission
...objectifs
...obtenir informations statut LV-836
...ramener échantillons
...statut prioritaire
# fin de transmission ■
```

## À SUIVRE

# USCSS OBÉRON

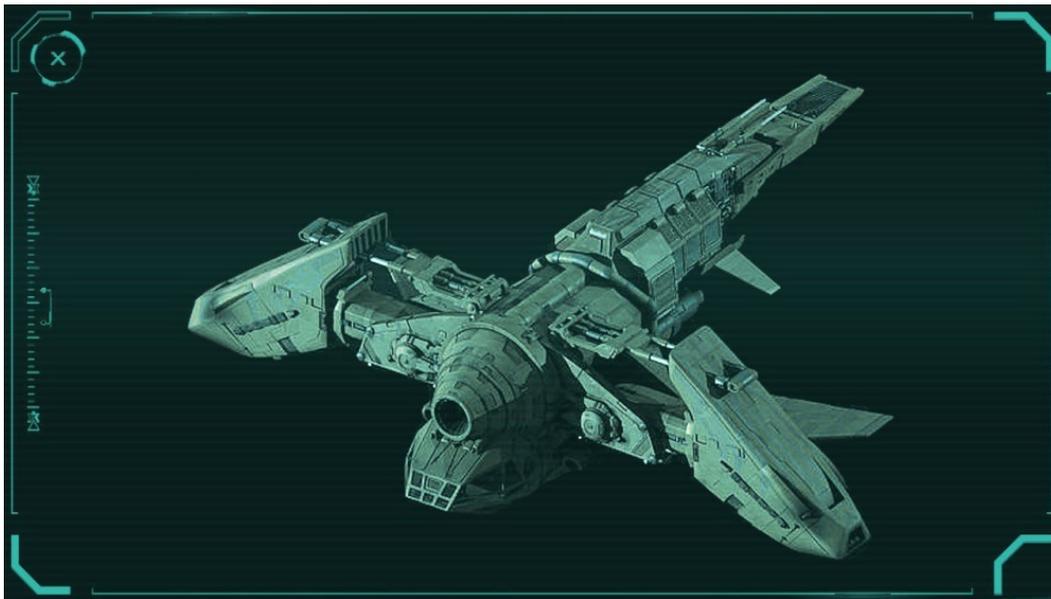
VAISSEAU CLASSE G CORVUS



WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"



## USCSS OBÉRON

<b>CLASSE :</b>	<b>CORVUS</b>
<b>ÉQUIPAGE :</b>	<b>6</b>
<b>LONGUEUR :</b>	<b>54M</b>
<b>CADENCE SUPRALUMINIQUE :</b>	<b>20</b>
<b>SIGNATURE :</b>	<b>+0</b>
<b>PROPULSEURS :</b>	<b>+1</b>
<b>COQUE :</b>	<b>6</b>
<b>PROTECTION :</b>	<b>5</b>
<b>ARMEMENT :</b>	<b>AUCUN</b>



WEYLAND-YUTANI CORP

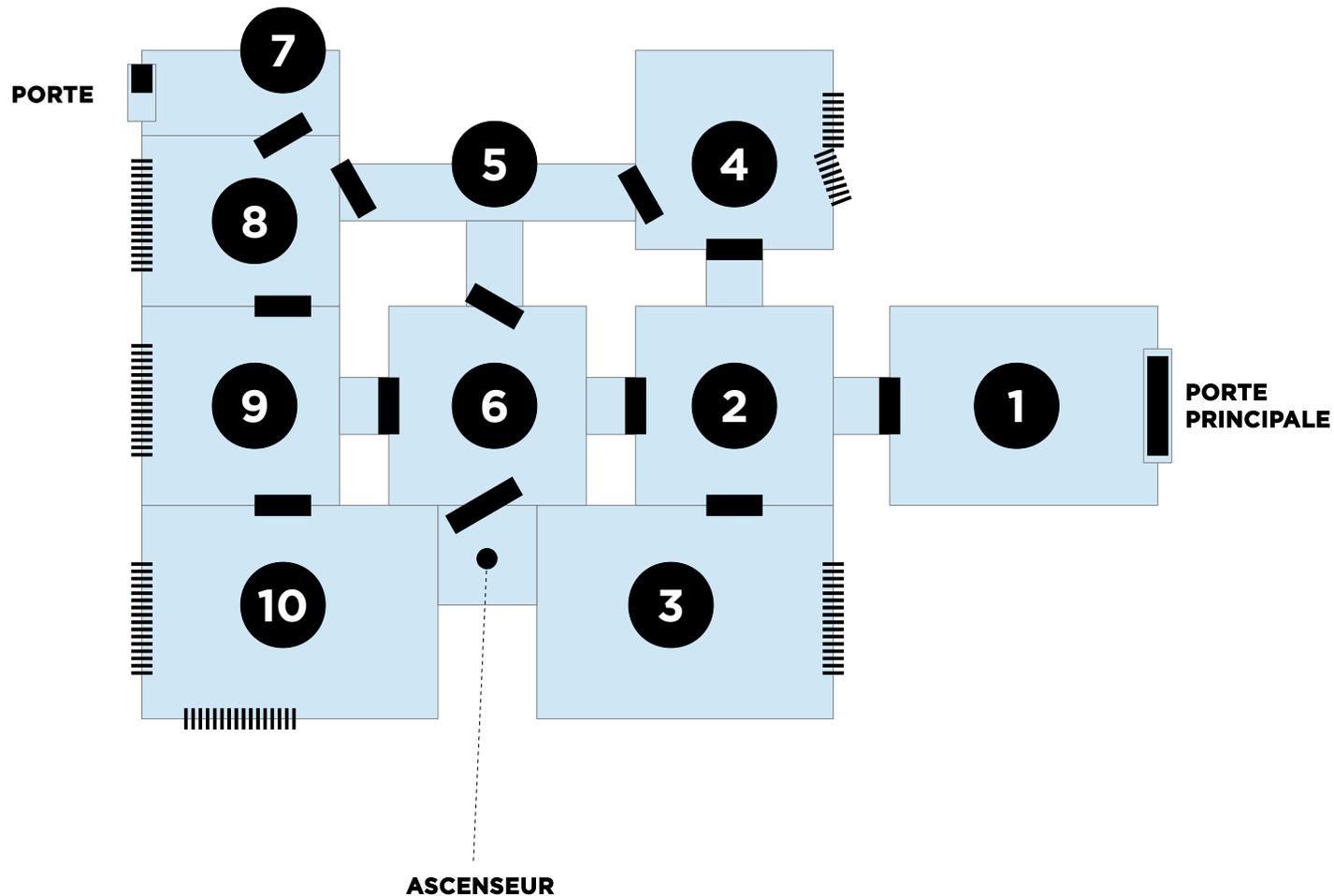


"BUILDING BETTER WORLDS"

• règles sur les vaisseaux p167

# CENTRE DE RECHERCHE LV-836

## NIVEAU 0

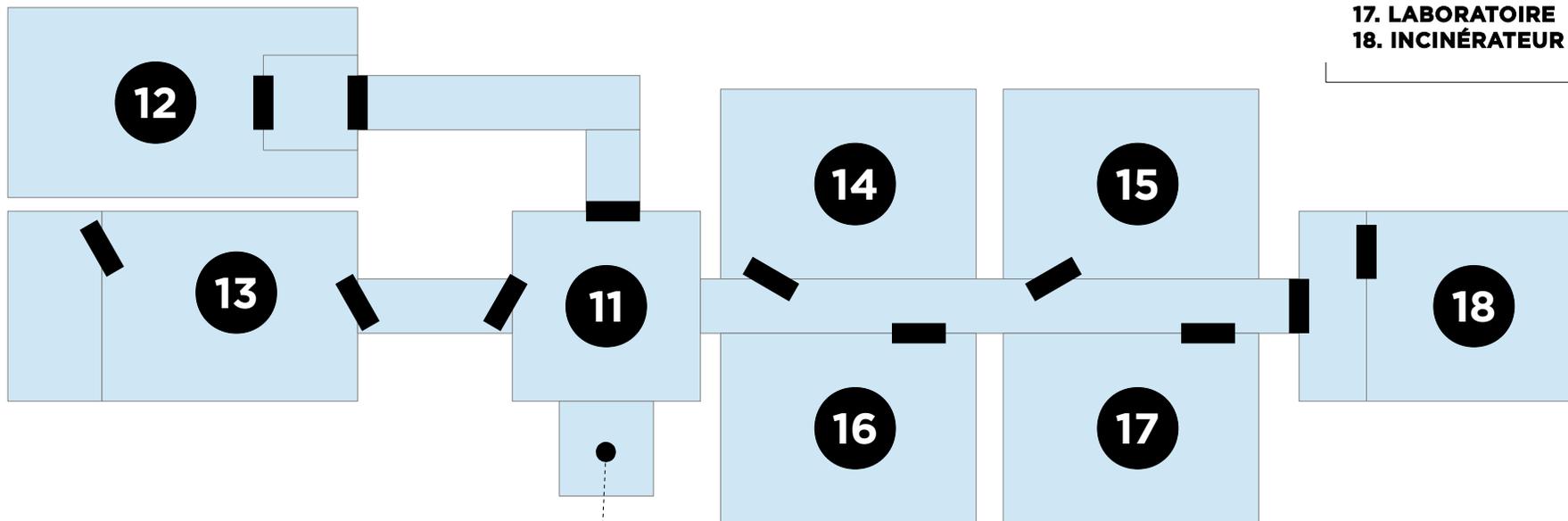


1. SAS PRINCIPAL
2. SALLE DE JONCTION
3. ATELIER
4. INFIRMERIE
5. COULOIR DE JONCTION
6. SALLE DE CONTRÔLE
7. SAS DE SERVICE
8. CANTINE
9. PIÈCE DE VIE
10. DORTOIRS

# CENTRE DE RECHERCHE LV-836

## NIVEAU -1

- 11. JONCTION
- 12. ZONE DE STOCKAGE
- 13. LABORATOIRE DE DISSECTION
- 14. LABORATOIRE
- 15. LABORATOIRE
- 16. LABORATOIRE
- 17. LABORATOIRE
- 18. INCINÉRATEUR



ASCENSEUR

WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"