LA JEUNE FILLE ET LA MORT

Un scénario one-shot pour ALIEN, le jeu de rôle

jeepee

LA JEUNE FILLE ET LA MORT

LA JEUNE FILLE ET LA MORT est un scénario one-shot pour le jeu de rôle ALIEN, jouable en 3 ou 4 heures.

Gabriela Parsh est une jeune scientifique idéaliste mais elle est également la fille de Richard Parsh, un ponte de la Weyland-Yutani. Contre l'avis de son père, la jeune femme a rejoint une mission de recherche de la compagnie sur LV-7324, une planète située à la frontière de l'amas de Crestus Prime.

Afin de garder un œil sur sa fille, Richard Parsh s'est arrangé pour faire engager un homme de confiance dans l'équipe de la station de recherche, avec pour mission de surveiller ses faits et gestes et de faire un rapport régulier à son patron.

Or voici un mois que Richard Parsh est sans nouvelle de sa fille. Plus grave : la compagnie elle-même n'a plus de contact avec LV-7324.

Une mission est envoyée sur place.

L'objectif officiel est de rétablir la communication et faire un rapport de situation à la compagnie.

L'objectif officieux est de ramener Gabriela à son père.

INFORMATIONS SUR LV-7324

Planète LV-7324, système GL-609

Frontière, amas de Crestus Prime

Gravité : 1.10 G

Terraformation stade 1

Atmosphère : non respirable

Nécessité de porter un respirateur

Climat : couverture nuageuse, précipitations 85%, vent modéré

Température : 5 à 10° le jour, 0 à -5° la nuit

Durée de rotation : 15 heures

Intérêts: prospection minière, compagnie Weyland-Yutani

Population 60

GABRIELA PARSH

Gabriela Parsh est une jeune femme de 23 ans, plutôt sportive, une formation de géologue et une forte envie de s'émanciper et de voir du pays, ce qui l'a poussée, contre l'avis de son père, à s'embarquer pour LV-7324 pour une mission de 2 ans.

TAYLOR D.

Taylor D. est un employé de la Weyland et l'homme de confiance chargé par Richard Parsh de veiller sur Gabriela quoiqu'il arrive, et pour cause puisque Taylor est un synthétique dont la programmation a été spécialement altérée pour protéger Gabriela.

BRIEFING DE MISSION

Il y a quelques semaines, les PJ ont embarqué à bord de l'USCSS Washington, un vaisseau de classe G Corvus.

Leur destination : la planète LV-7324, dans le système GL-609, en bordure de l'amas de Crestus Prime, dans la zone de l'espace connue sous le nom de Frontière.

Leur mission : se rendre au centre de recherche géologique de la Weyland-Yutani sur LV-7324 dont on est sans nouvelle depuis plus d'un mois, faire un rapport de situation et rétablir la communication; prendre toute mesure adéquate pour atteindre les objectifs de mission.

ENTREVUE AVEC LE DIRECTEUR PARSH

Quelques jours avant le départ du vaisseau, l'agent **CLARENCE MILLS** a été convoqué dans le bureau du directeur Richard Parsh afin d'y recevoir les instructions suivantes : la fille du directeur Parsh, **GABRIELA**, se trouve sur LV-7324.

Il est impératif de la localiser et de la ramener sur Terre. La jeune fille s'est enrôlée sans l'approbation de son père. Qu'importe la situation sur place, Richard Parsh estime que sa fille lui a suffisamment tenu tête et qu'il est temps pour elle de rentrer au bercail.

Il n'a pas caché son inquiétude à l'agent **MILLS** sur le fait que son homme de confiance, un certain **TAYLOR D.** qui était chargé de veiller sur sa fille et lui faire un rapport régulier, n'a plus donné signe de vie depuis un mois, ce qui correspond au silence radio de la base.

Le directeur Parsh a insisté sur la priorité de ce nouvel objectif, qui prime sur les autres objectifs de mission.

Une prime sera versée à l'issue de la mission, ainsi qu'une promotion au sein de la société ; Parsh a bien fait sentir à Miller qu'un échec n'était pas envisageable.

Afin de faciliter la localisation de la jeune femme sur place, l'agent **MILLS** a reçu un appareil qui réagit à un bracelet porté par Gabriela. Un traceur a été placé dans le bijou à son insu.

LE RESTE DE L 'ÉQUIPE

L'agent MILLS sera secondé dans sa mission par deux agents de sécurité de la Weyland, anciens marines coloniaux : **FROST J.** et **GORMAN F.**
Le transport vers la planète sera assuré par l'USCSS Washington et son équipage : la pilote **ANNA BOWERS**, son mécano **BRADLEY W.** et le médecin de bord **HASANO**.
Vu la durée du voyage vers LV-7324, environ un mois, l'équipage sera placé en hypersommeil et réveillé par l'ordinateur de bord lorsque le vaisseau sera en approche de la planète, selon la procédure standard.

La situation sur LV-7324 n'étant pas connue, un équipement médical supplémentaire a été chargé à bord du vaisseau, selon les recommandations du médecin de bord **HASANO**.
Le vaisseau dispose d'un médilab équipé ainsi que 8 caissons d'hypersommeil.

Les agents de sécurité **FROST** et **GORMAN** sont habilités à faire usage de leurs armes si la situation l'exige.
L'agent **MILLS** est responsable pour la mission. L'agent **MILLS** a toutes les accréditations nécessaires pour se faire reconnaître en tant qu'agent de la compagnie Weyland-Yutani.

LE CONTACT

Le contact sur LV-7324 est **TAYLOR D.** employé de la compagnie en tant que technicien.

CE QUI S'EST PASSÉ SUR LV-7324

L'origine du mal sur LV-7324, c'est la découverte par les prospecteurs de l'épave de la navette de secours du **NOVEMBER**, un vaisseau de guerre impliqué dans un conflit local opposant les Amériques Unies et l'UPP sur LV-836 et qui a été porté disparu. Les faits remontent à plusieurs années.

A bord les prospecteurs ont trouvé deux survivants en hypersommeil. L'un d'eux, nous l'appellerons le patient n°1, avait un facehugger sur le visage. L'autre, le patient n°2, semblait sain et sauf. Les deux rescapés ont été sortis d'hypersommeil et placés en observation.

Le facehugger s'est détaché du patient n°1.

Le patient a repris connaissance mais a très vite montré des signes d'agitation : convulsion, spasmes violents.

Le second individu, le patient n°2, a tenté d'agresser son compagnon et a dû être neutralisé.

Puis les choses se sont emballées.

Le patient n°1 a succombé à une hémorragie provoquée par un parasite vraisemblablement lié au facehugger.

Le parasite s'est échappé dans la base.

Un examen du patient n°2 indique que lui aussi était porteur d'un parasite.

Lors de l'examen, le patient n°2 a réussi à s'échapper, tuant un membre du personnel médical et blessant une autre personne. Il a volé un équipement et on a perdu sa trace dans une des galeries de forage proche de la base.

Le parasite « né » du patient n°1 a grandi et décimé le personnel de la base. Il continue à traquer les derniers survivants qui se terrent dans une partie sécurisée de la base.

Le patient n°2 a lui aussi donné naissance à une créature : une jeune reine qui vient de pondre ses premiers œufs dans une des galeries de prospection.

Le xénomorphe n°1 enlève des individus pour les amener à la reine qui les immobilise dans la chitine pour en faire des hôtes pour sa progéniture.

Peu avant l'arrivée des PJ, **GABRIELLA** a été enlevée par le xénomorphe. Elle est actuellement prisonnière dans la pouponnière.

L'action en est là lorsque les PJ arrivent sur LV-7324.

SCÈNE 1 : UN RÉVEIL DIFFICILE

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

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 huit sarcophages cryo, dont six sont occupés.

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

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 30 jours.

Des mouvements, d'abord lents et mesurés. Des corps qui reprennent vie après un mois d'hypersommeil. Doucement, chacun.e s'étire, tend un bras, glisse une jambe, puis l'autre hors du sarcophage. Aucune parole, seulement quelques grognements plaintifs.
Les corps sont ankylosés.
L'équipage du Washington sort d'hyper-sommeil.

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.

Généralement, on éprouve des vertiges, parfois une nausée, toujours une très grande fatigue; l'hypersommeil n'est pas comme le sommeil normal.
On a souvent très faim et une envie d'un café chaud, comme un ours sortant d'hibernation.

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

Une fois les PJ réveillés, il est de coutume que tout le monde se trouve dans la cambuse pour prendre un café et manger quelque chose. C'est le moment idéal pour que chacun.e présente son personnage:
• **CLARENCE MILLS**, agent de la compagnie
• **FROST J et GORMAN F**, agents de sécurité
• **ANNA BOWERS**, pilote
• **BRADLEY W**, membre d'équipage (prolo)
• **HASANO**, médecin de bord (scientifique)

L'agent de la compagnie, **CLARANCE MILLS**, prend la parole pour un rapide rappel de la mission.
« Il y a sur LV-7324 une base de prospection minière de la compagnie. C'est une petite installation avec à peine 60 personnes sur place. Leur boulot, c'est de repérer et de répertorier des gisements miniers intéressants; donc sur place, on a surtout des géologues, des ingénieurs et des ouvriers.
La base est supposée faire un rapport régulier mais on n'a plus de nouvelles depuis un mois, deux en comptant le temps de notre voyage jusqu'ici.
Notre mission est de descendre là-bas, de faire un rapport de situation et de rétablir la communication.
Ça, c'est notre premier objectif de mission mais il y a un second objectif: la fille d'un ponte de la compagnie se trouve sur place. Elle s'appelle **GABRIELLA PARSH**.
Son père veut qu'on la localise et qu'on la sorte de là. Ce second objectif prime sur le premier et nous vaudra une prime supplémentaire. Notre contact sur place est un certain **TAYLOR** Il a été engagé par le père de la jeune fille pour la surveiller mais lui non plus n'a pas donné signe de vie depuis un mois. Des questions ? »

SCÈNE 2 : APPROCHE ET ATTERRISSAGE SUR LV-7324

EN ORBITE AUTOUR DE LV-7324

Par le cockpit vitré du poste de pilotage, tous aperçoivent la planète LV-7324, un astre sombre dont l'atmosphère grise laisse deviner une couche nuageuse épaisse qui plonge la planète dans un crépuscule
permanent. Des éclairs sporadiques indiquent la présence de formations orageuses et de précipitations.
Le résultat du processus de terraformation en cours.
Un vrai petit paradis.

PAS DE CONTACT RADIO

La base ne répond pas aux appels radio.

> Un test réussi de **COMTECH (ESPRIT)** indique que le transpondeur de la base ne répond pas.

Sans transpondeur, pas de navigation automatique vers la base. Il va falloir s'en tenir uniquement aux coordonnées enregistrées dans le système, au radar et à la vue directe.
Avec la couche de nuages et les conditions météo, ça ne sera pas simple.

VOL D'APPROCHE

Le pilote initie la manœuvre d'entrée dans l'atmosphère.
Chacun à bord doit être assis et sanglé sur son siège, au risque de chuter pendant la manœuvre, avec risque de blessure. L'entrée dans l'atmosphère est éprouvante. La visibilité est quasiment nulle et très vite la verrière du cockpit est frappée par de violentes précipitations.
Le vaisseau est ballotté par les vents d'altitude.

> Un test de **PILOTAGE (AGILITÉ)** est requis. En cas d'échec, le vaisseau est déporté de sa trajectoire, ce qui demandera un test de **COMTECH (ESPRIT)** pour rectifier la trajectoire d'approche, et à nouveau un test de **PILOTAGE (AGILITÉ)** pour s'aligner sur la petite piste en bordure de la base.

Sur un test réussi d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un PJ repère les feux clignotants marquant une piste circulaire.
Un dernier test de **PILOTAGE (AGILITÉ)** permet de poser le vaisseau. En cas d'échec, l'atterrissage sera trop brutal et il y aura des avaries.
Un test de **COMTECH (ESPRIT)** permet de faire le statut des avaries et des réparations nécessaires.

Si des PJ sont blessés, le médecin de bord peut appliquer des soins rapides sur un test réussi de **SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)**.

SCÈNE 3 : LA BASE DE PROSPECTION MINIÈRE

BALADE SUR LV-7324

Le vaisseau est maintenant posé sur la piste à 500m du complexe de recherche de la Weyland-Yutani. Pour accéder à la base, il faut s'y rendre à pied. Les PJ vont devoir passer des combinaisons légères.

L'atmosphère de LV-7324 n'est pas respirable mais il n'est pas nécessaire de porter une combinaison lourde comme celle utilisée pour les sorties extra-véhiculaires La combinaison légère est constituée d'un harnais

supportant une bouteille d'oxygène, un respirateur et des lunettes de protection. Pour le reste, des vêtements chauds et isolants sont suffisants.

> La gravité sur LV-7324 étant légèrement plus forte que sur Terre, il faudra une période d'adaptation pour pouvoir se mouvoir à la surface. Un test de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** réussi indique que le personnage a réussi à se déplacer sans problème. En cas d'échec, il y a de l'hésitation dans ses pas; sa démarche est malhabile et il a tendance à trébucher. Il lui faudra 1D6 heures pour s'habituer à la gravité locale (plus forte de 10%).

LA BASE DE PROSPECTION MINIÈRE

Hormis la piste marquée par des feux clignotants, le reste du paysage est plongé dans une pénombre crépusculaire.

La base se découpe sur l'horizon gris et les contours des modules se dessinent devant le groupe.

L'installation semble être en mode économie d'énergie.

Seul le sas d'entrée est éclairé. Le reste de l'installation est plongé dans l'obscurité.

On devine l'antenne de communication au sommet d'un pylône et en arrière plan, la masse énorme d'un condensateur climatique. Une chance d'ailleurs que le vaisseau ne soit pas entré en collision avec l'installation de terraformation qui n'est pas éclairée.

Les volets anti-tempête sont baissés.

> L'appareil de détection remis par Richard Parsh ne réagit pas, ce qui peut vouloir dire que Gabriella n'est pas dans la base ou que son bracelet ne fonctionne pas. La portée de ce genre de dispositif est limitée à une centaine de mètres en général.

Pour entrer dans la base, trois possibilités:

1) Le sas principal
2) Le tunnel de service qui relie le condensateur climatique à la base; un des PJ (sans doute le prolo) peut se souvenir sur un test d'**ESPRIT** réussi qu'il y a généralement un tunnel de service entre ce type d'installation et la base dont il dépend.
3) Les PJ peuvent aussi tenter de forcer un des volets anti-tempête mais rappelez-leur qu'une brèche dans la base va mettre à mal l'atmosphère respirable qui doit normalement régner à l'intérieur. De l'extérieur, la base ne semble pas avoir subi de dégâts.

> Forcer un volet anti-tempête demandera de cumuler 6 succès avec des tests de **FORCE** successifs. Si les PJ prennent plus de 3 rounds pour forcer le volet, un des PJ qui réussit un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)** jure qu'il a vu du mouvement du côté du condensateur climatique. Mais il n'est pas certain que ce qu'il a vu... sauf s'il obtient 3 succès, auquel cas il affirme avoir aperçu une créature quadrupède de la taille d'un gros chien avec une longue queue et une masse bizarre en guise de tête mais c'était trop rapide et trop loin pour pouvoir identifier clairement l'intrus.
> Si le groupe possède un détecteur de mouvement, il y a effectivement quelque chose qui se déplace assez vite dans la zone indiquée.

Le sas principal est verrouillé. Il y a une caméra de surveillance au-dessus de la porte mais il est difficile de savoir si elle fonctionne.

> Sur un test de **COMTECH (ESPRIT)** réussi, il est possible de déverrouiller la porte et de pénétrer dans le sas. Si le test n'est réussi qu'avec un succès, la porte du sas ne voudra pas se fermer. Il faudra un test de **FORCE** pour réussir à pousser les deux volets et les refermer manuellement. Notez alors que le sas ne s'ouvrira que sur 2 succès minimum.

SCÈNE 4 : ENTRER PAR LE TUNNEL DE SERVICE

Atteindre le condensateur climatique et trouver le tunnel de service leur prendra environ 30 minutes. Si un des PJ a du mal à se déplacer, comptez 15 minutes de plus.

Le gigantesque condensateur climatique écrase les PJ de sa masse. C'est une installation massive, bijou de technologie de la Weyland-Yutani qui permet en quelques années de rendre l'atmosphère d'une planète suffisamment respirable pour permettre de s'y promener sans masque. Là, LV-7324 n'en est qu'au stade 1. Il faudra compter encore une petite dizaine d'années pour que la planète puisse être viable pour l'homme. En attendant, il faut porter un respirateur.

> Un test réussi d'**OBSERVATION** ou **COMTECH (ESPRIT)** permet de localiser le tunnel de service.
> L'endroit n'est pas éclairé, comme le reste de l'installation.

Les PJ repèrent des traces au sol : des traînées brunes, vraisemblablement du sang séché; elles semblent partir de la base le long du tunnel et aller vers l'extérieur.

> Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, les PJ repèrent une piste. Plus loin, dehors, une piste à suivre: traces de sang, sillons laissés par des corps qu'on traîne, une chaussure et des morceaux de tissus déchirés et ensanglantés. La piste mène à l'entrée du tunnel de prospection.

SCÈNE 5 : EXPLORATION DE LA BASE

La base de recherche minière est composée de modules juxtaposés, certains reliés par des sas et des couloirs préfabriqués.

LE SAS D'ENTRÉE

Le sas d'entrée contient des combinaisons et de l'équipement pour des sorties à l'extérieur. En fouillant, les PJ peuvent trouver une lampe, un équipement de prospection (de quoi procéder à des prises d'échantillon de roches) et deux charges explosives encore rangées dans leur coffre de sécurité.
Plusieurs boxes de rangement sont vides.

L'INFIRMERIE

L'infirmerie ressemble au médilab du vaisseau mais en un peu plus grand. Il y a deux tables d'examens, des étagères et des espaces de rangement pour de l'équipement médical mais tout est sens dessus dessous.
Plusieurs étagères ont été renversées et il y a des bris de verre un peu partout et du matériel médical éparpillé dans la pièce. Plus inquiétant, d'énormes traces de sang, des éclaboussures un peu partout, des empreintes ensanglantées; une des tables d'examen est couchée sur le flanc. Il y a même une blouse de médecin tâchée de sang. Vu la quantité et l'étendue des traces, on peut supposer que quelqu'un a eu une hémorragie potentiellement mortelle.

> Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un PJ peut repérer des caméras de surveillance et un terminal qui semble encore en état.
> Sur un test de **COMTECH (ESPRIT)**, il est possible de consulter les derniers rapports médicaux et de visionner ce que les caméras ont enregistré.

LES LABORATOIRES

Les laboratoires sont également dans un chaos indescriptible. Des tables et des chaises renversées, des cartes éparpillées un peu partout, encore des traces ensanglantées et quelques impacts de tir sur certains
murs.

> Sur un test d'**OBSERVATION (ESPRIT)**, un PJ met la main sur une carte et une tablette de données encore en état de marche.

La tablette et la carte indiquent les coordonnées des différents puits de prospection et les taux de minerai relevés. Un des tunnels de prospection a été entouré en rouge sur la carte. D'après les indications, il se situe à 2km de la base vers le nord.

LE CENTRE DE CONTRÔLE

Il y a plusieurs espaces regroupant des terminaux: il s'agit du centre de contrôle de la base. Plusieurs voyants rouges indiquent que la base est en mode économie d'énergie.

Un test de **COMTECH (ESPRIT)** permet de relancer l'installation. En quelques minutes, l'éclairage revient et des données commencent à défiler sur les écrans. Donnez le plan de la base aux joueurs.

LES ENTREPÔTS

Une partie de la base est un vaste entrepôt et un atelier.
Les PJ y découvrent de l'équipement de prospection, notamment une caisse d'explosifs servant à creuser les galeries, des fusées éclairantes, des pièces détachées, des vivres. L'endroit est assez vaste avec des boxes un peu partout.
Dans un espace dégagé, 26 sacs mortuaires contenant chacun un corps; certains corps sont très abîmés, comme ayant subi une attaque d'une rare violence. Ce sont tous des membres du personnel de la base.
Gabriella n'est pas parmi les morts.

Un vrai labyrinthe où peut facilement se cacher un **XÉNOMORPHE**. Si les PJ s'attardent trop dans l'entrepôt ou si un PJ fait l'erreur d'y aller seul.e, il.elle sera attaqué.e par le xénomorphe qui tentera de l'amener à la reine. Si les PJ se montrent trop menaçants, le xénomorphe prend la fuite.

DORTOIRS ET PIÈCES DE VIE

Plusieurs espaces de la base sont des dortoirs et des pièces de vie; la base peut abriter jusqu'à 60 personnes.
Plusieurs de ces pièces semblent avoir été le théâtre d'affrontements sanglants et certaines sont verrouillées de l'intérieur.

Les PJ peuvent tenter de les ouvrir avec un test de **COMTECH (ESPRIT)**. Derrière, une véritable barricade faite de bric et de broc et un petit groupe de survivants apeurés.

SCÈNE 6 : LES SURVIVANTS

Le premier réflexe des survivants est plutôt une réaction agressive. Certains sont armés et menacent clairement les PJ.

> Sur un test de **COMMANDEMENT (EMPATHIE)** ou de **MANIPULATION (EMPATHIE)**, les PJ réussissent à les raisonner et à leur faire baisser leurs armes.
> Un examen médical **SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)** montre que les survivants sont en état de choc. Certains sont mutiques. Tous souffrent de la faim et de déshydratation.

D'autres se montrent plus bavards et racontent leur calvaire aux PJ.
A leur manière de s'exprimer, on devine qu'ils ont traversé une sale période. Si les PJ ont visité l'infirmerie, consulté les rapports et visionné les enregistrements, le récit des survivants semblent corroborer ce qu'ils ont vu.

Plusieurs informations devraient ressortir du récit des survivants.

> Les survivants de la navette qui s'est écrasée sur LV-7324 sont à l'origine des créatures, appelons les xénomorphes, qui ont décimé le personnel de la base.
>
> Les créatures semblent se servir d'hôtes humains pour leur gestation.
>
> L'hyper sommeil semble stopper le processus de gestation.
>
> L'araignée qui enserrait le visage d'un des survivants semble jouer un rôle dans le processus d'infestation.
>
> La créature née du patient n°1, qui est mort d'une hémorragie massive, a grandi très rapidement et se cache dans la base; ses attaques sont rapides et mortelles mais les survivants ont remarqué que plusieurs personnes avaient disparu. On n'a pas retrouvé leurs corps. On suppose que le xénomorphe les a emportés quelque part.

Un des survivants, celui qui n'avait pas d'araignée sur le visage, a été examiné; il avait un parasite au niveau de l'abdomen. Il a réussi à échapper à la surveillance du médecin, qu'il a grièvement blessé. Il a pris un équipement et s'est enfui hors de la base. On n'a pas retrouvé sa trace.

Du personnel de base, 60 personnes, il ne reste plus qu'une quinzaine de survivants. On déplore 26 personnes tuées (les corps sont dans des sacs mortuaires dans l'entrepôt). Reste 19 personnes portées disparues. Parmi elle, la jeune **GABRIELLA PARSH**, dont la disparition remonte à la dernière attaque il y a à peine 6 heures.

SCÈNE 7 : ATTAQUE DU XÉNOMORPHE

Le xénomorphe soldat chasse et capture des proies pour les amener à la reine qui se cache dans un tunnel de prospection transformé en pouponnière; le xénomorphe soldat a déjà tué 26 membres du personnel de la base et enlevé 19 autres.

Lors de sa dernière attaque, le xéno soldat a enlevé **GABRIELLA**. Personne ne sait exactement où la créature se cache ni ce qu'elle fait des personnes qu'elle capture. Les survivants sont trop apeurés et manquent d'équipement adéquat pour mener une chasse. Ils ont bien tenté de tuer la créature mais la chose est trop rapide et trop forte, et plusieurs personnes y ont perdu la vie. Depuis, ils se cachent et tentent comme ils peuvent de repousser la créature, mais à chaque attaque, elle réussit à enlever une personne et à en blesser ou en tuer d'autres.

Aux PJ de monter un plan pour neutraliser la créature et surtout retrouver **GABRIELLA**.
Si les PJ sont passés par le tunnel de service, ils ont sans doute deviné que la créature passait par là pour entrer dans la base.

Le xénomorphe soldat va attaquer une fois de plus les survivants. Ça sera l'occasion pour les PJ de se frotter à la créature et peut-être de la mettre hors d'état de nuire ou de la mettre en fuite. Dans ce cas, ils auront la possibilité de la suivre jusqu'à la pouponnière.

Peut-être le xénomorphe soldat a-t-il déjà attaqué les PJ dans l'entrepôt, auquel cas ils savent déjà que la chose est extrêmement rapide et dangereuse.

> Être attaqué par un xénomorphe fait gagner 1 point de **STRESS** à chacune des personnes présentes. Dans certains cas, un test de **PANIQUE** est requis (voir page 311).

XÉNOMORPHE SOLDAT , STADE V

Description (page 310)

VITESSE 2
SANTÉ 8
MOBILITÉ 8
OBSERVATION 8
PROTECTION 10 (5 CONTRE LE FEU)
ÉCLABOUSSURE D'ACIDE 10

Attaques page 311

Le xénomorphe va tenter de piquer une victime avec sa queue venimeuse (attaque avec **12D**; la victime doit effectuer un test d'**ENDURANCE**; le nombre de succès indique le nombre de rounds avant de perdre connaissance), la paralysant pour l'emmener à la pouponnière. Dans ce cas, la victime reprend connaissance dans la pouponnière, prisonnière et en attente de l'éclosion d'un œuf.

SCÈNE 8 : LA POUPONNIÈRE

En approchant du tunnel de prospection servant d'antre aux xénos, le détecteur bipeur réagit à la présence proche (100m de portée) du bracelet de **GABRIELLA**. Le signal n'est pas clair, sans doute parce que le bracelet est sous terre et que les tunnels atténuent le signal.

La reine xéno a aménagé un tunnel de prospection en pouponnière.
C'est une jeune reine; elle n'a donc encore pondu qu'une quinzaine d'œufs dont certains sont déjà arrivés à maturité; les prochains facehuggers sortiront dans 1d6 heures après l'arrivée des PJ dans la base.

La pouponnière est installée dans un espace à la jonction de plusieurs galeries. Les œufs sont disposés au centre, en cercle. Les humains, futurs hôtes, sont emprisonnés, comme fixés aux parois par une sécrétion à la fois collante et en partie durcie et qui fait penser à de la chitine. On peut la briser en y portant de violents coups avec un outil ou la crosse d'un fusil mais les victimes, immobilisées, sont incapables de se dégager seules. De plus, certaines sont encore sous l'effet du venin anesthésiant du xéno. Les victimes sont placées de façon à présenter le visage vers les œufs.
Les œufs ressemblent à de gros choux verts oblongs, hauts d'une cinquantaine de centimètres. On les dirait faits d'un cuir verdâtre. Par endroits, la paroi des œufs est presque transparente, laissant entrevoir son contenu.
Plusieurs œufs sont déjà ouverts et sont vides.
Il y a des facehuggers au sol, inertes.
Certaines victimes portent des facehuggers.
Certains prisonniers sont conscients et réagissent à l'approche des PJ, les suppliant de les libérer ou de mettre fin à leur souffrance.

La pouponnière est véritablement un endroit terrifiant.
Les PJ gagnent tous un point de **STRESS**.

Parmi les prisonniers, les PJ repèrent la jeune **GABRIELLA** (grâce au bracelet et au signal). Elle est inconsciente. Difficile de dire si elle a été infectée ou pas.

SCÈNE 9 : COMBAT FINAL

C'est le moment du combat final.

Si le xéno soldat n'a pas été tué, il s'interpose pour protéger la reine à tout prix.

La reine se cache dans un des tunnels adjacents à la pouponnière.
Dès que les PJ pénètrent dans le tunnel, elle sent leur présence mais reste cachée. Si les PJ commencent à mettre à mal la pouponnière et à détruire les œufs, elle sort de sa cachette et les attaque.

La reine ressemble fort à son homologue soldat mais en plus grand.
Chance pour les PJ, c'est une jeune reine qui n'a pas encore fini sa croissance. Elle est donc moins imposante mais plus rapide.

REINE XÉNOMORPHE , STADE VI

Description (page 312)

VITESSE 2
SANTÉ 10
MOBILITÉ 8
OBSERVATION 10
PROTECTION 12 (5 CONTRE LE FEU)
ÉCLABOUSSURE D'ACIDE 10
Attaques page 314

Les PJ ne sont pas obligés de tuer la reine xéno.
Leur objectif principal est de sauver **GABRIELLA**.
Si les PJ prennent la fuite, la reine xéno ne les poursuivra pas au-delà du tunnel.

SCÈNE 10 : ÉPILOGUE

Si les PJ réussissent à arracher la jeune **GABRIELLA** des griffes de la reine xéno, que vont-ils faire?

> Il y a une chance sur deux que **GABRIELLA** ait été infectée (1 à 3 sur un 1d6). Un examen médical pourra confirmer son état.

Si **GABRIELLA** est infectée, que faire?
Faut-il prendre le risque de placer la jeune femme en hypersommeil et la ramener à son père en espérant pouvoir extraire le parasite avant qu'il ne provoque la mort de la jeune fille ?
L'issue incertaine de cette aventure dépendra des décisions des PJ :)

> Conseil de jeu : utilisez **TAYLOR** comme joker pour orienter l'intrigue, sauver les PJ ou les mettre sur la bonne piste. C'est un synthétique, ne l'oubliez pas !

LISTE DE PNJ

Au cours de l'aventure, les PJ vont rencontrer des membres du personnel survivants de la base de prospection minière sur LV-7324. Afin de vous aider en tant que MJ à donner vie à ce groupe de survivants, voici une petite liste d'une vingtaine de noms et de postes occupés au sein de la base.

Shawn Crossley	médecin
Eric Greto	infirmier
Steven Zander	géologue
Adam Croston	prospecteur
Eduardo da Costa	prospecteur
Xie Meng	opérateur radio
Kuo Qin	expert informatique
Angela Wilson	ingénieur des mines
Tracy O'Brien	biologiste
Owen Murray	ingénieur comtech
Thomas Wagner	agent de sécurité
Dirk Meyer	psychologue
Sergei Rokossovsky	agent de sécurité
Ricardo Mendes	manutentionnaire
Kyle Murphy	manutentionnaire
Dora Reis	manutentionnaire
Sarah Cullen	xénobiologiste
Declan Smith	technicien
Didier Leblanc	technicien
Ross Hutchinson	administrateur
Taylor D.	technicien

PLAN DE LA BASE MINIÈRE

Ci-dessous, le plan de la base de prospection minière.

1) sas d'entrée
2) infirmerie, médilab
3) cellule d'isolement
4) centre de contrôle
5) laboratoires et bureaux
6) pièce de vie
7) cantine + cuisine
8) pièce de vie
9) dortoirs
10) dortoirs
11) entrepôt A
12) entrepôt B
13) entrepôt C
14) antenne parabolique (communication)

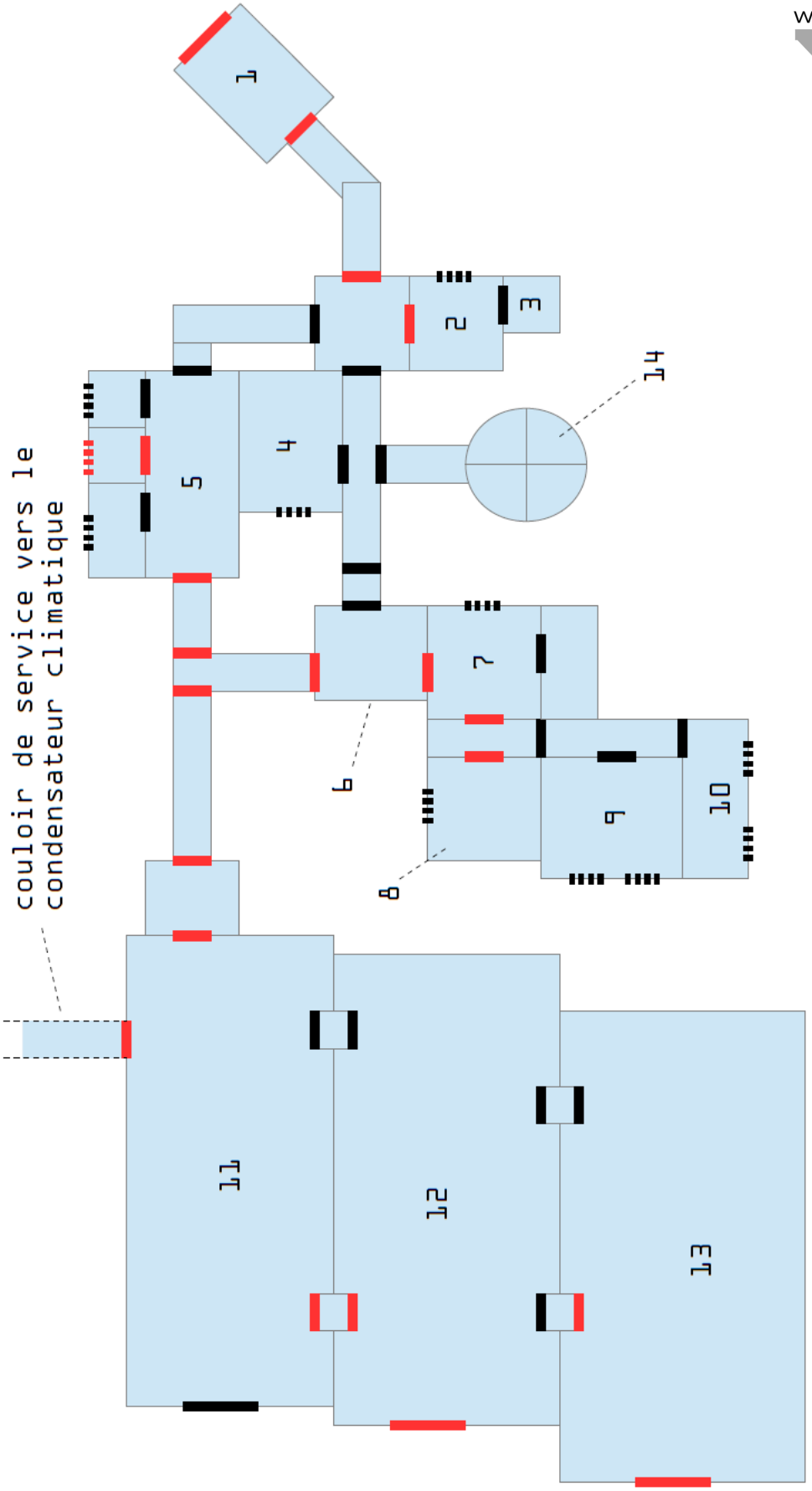
Si les PJ parviennent au centre de contrôle et réactive le système de la base (qui était en mode économie d'énergie), ils auront accès à un schéma complet de la base. Les portes indiquées en rouge sont défectueuses, ce qui explique qu'on peut les forcer facilement (bonus de +1) sur un test de **COMTECH (ESPRIT)**. Les autres portes peuvent être forcées mais sur un test normal, sans bonus. Les traits discontinus sont des volets anti tempête.

Les survivants se sont repliés dans les zones 9 et 10.

BASE DE PROSPECTION MINIÈRE DE LV-7324

PLAN DE LA BASE DE PROSPECTION MINIÈRE LV-7324

1) sas d'entrée
2) infirmerie, médilab
3) cellule d'isolement
4) centre de contrôle
5) laboratoires et bureaux
6) pièce de vie
7) cantine + cuisine
8) pièce de vie
9) dortoirs
10) dortoirs
11) entrepôt A
12) entrepôt B
13) entrepôt C
14) antenne parabolique (communication)



WEYLAND-YUTANI CORP
BUILDING BETTER WORLDS

Informations sur LV-7324

Planète LV-7324

Système GL-609

Frontière, amas de Crestus Prime

Gravité : 1.10 G

Terraformation stade 1

Atmosphère : non respirable

Nécessité de porter un respirateur

Climat :

couverture nuageuse

précipitations 85%

vent modéré

Température :

5 à 10° le jour

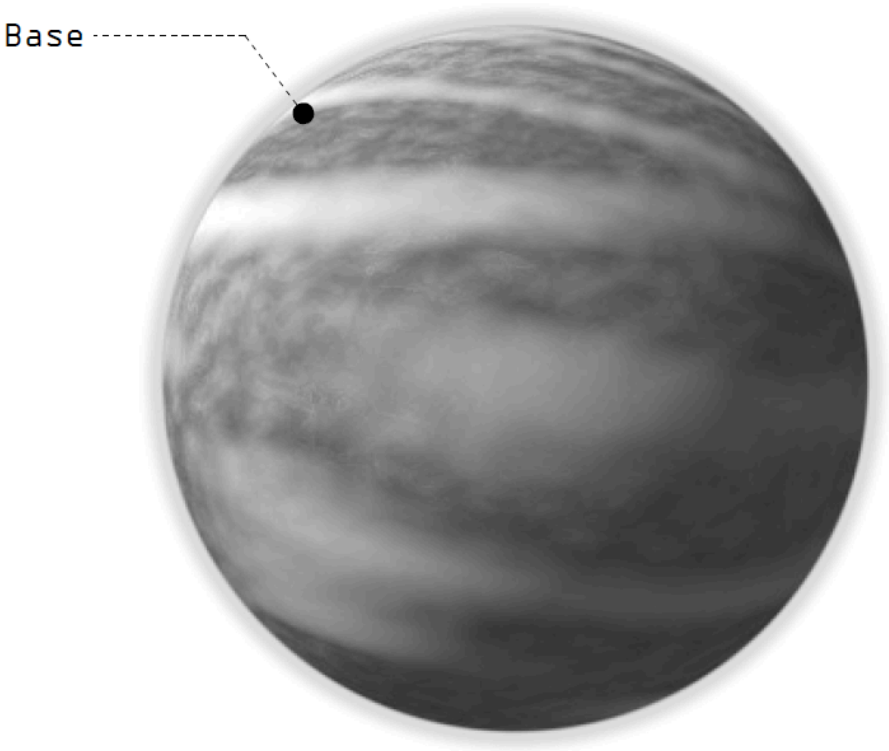
0 à -5° la nuit

Durée de rotation : 15 heures standard

Intérêts Prospection minière

Compagnie Weyland-Yutani

Population 60



LES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

CLARENCE MILLS est l'agent de la compagnie chargé de superviser la mission. Il est ambitieux et arriviste ; pour lui, l'important, c'est la prime et l'avancement qu'il espère gagner s'il ramène la jeune **GABRIELLA** à son père. Pour mener à bien la mission, il est prêt à tout et les vies humaines ne pèsent pas lourd dans sa balance. Il peut compter sur la loyauté des deux agents de sécurité qu'on lui a assignés pour la mission, **FROST** et **GORMAN** pour neutraliser toute opposition.

Archétype : agent de la compagnie
Âge : 30
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
Équipement
Dictaphone, badge
Taser (bonus +1, dégâts 1)

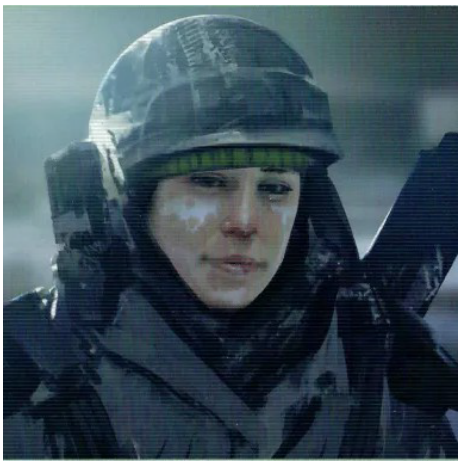
FROST J. est un ancien marine colonial reconverti dans le privé ; il bosse pour la Weyland en tant qu'agent de sécurité. Son passé de militaire en fait un combattant expérimenté qui est rarement pris au dépourvu. Il n'a pas peur de faire usage de la violence pour obtenir ce qu'il veut et c'est bien pour ça que la compagnie l'a engagé. Sa spécialité : le combat au corps à corps.

Archétype : marine colonial
Âge : 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 : Folie meurtrière
Équipement
Pistolet de service M4A3, bonus +2, dégâts 1
Fusil à impulsion M41A, bonus +1, dégâts 2
Couteau de combat, dégâts 2
Armure personnelle M2W, protection 4

ANNA BOWERS est la pilote de l'USCSS Washington. Ce vaisseau, c'est un peu son bébé. Ce n'est peut-être pas le meilleur vaisseau de la Frontière mais il est robuste et fiable. Il faut juste savoir lui parler. Anna n'a pas froid aux yeux ; Bradley dit que c'est une tête brûlée et qu'elle finira par les crasher sur une planète un de ces jours. Anna a un plan : encore quelques années et de bonnes primes et elle pourra enfin faire les réparations sur le Washington et peut-être investir dans un vaisseau plus grand avec un équipage.

Archétype : pilote
Âge : 28
Trait de caractère : casse-cou
Attributs
Force 3
Agilité 5
Esprit 4
Empathie 2
Compétences
Comtech 3
Combat à distance 2
Commandement 1
Observation 1
Pilotage 3
Santé : 3
Talent : Sur le bout des doigts
Équipement
Magnum 357, bonus +1, dégâts 2

GORMAN F. est une ancienne marine coloniale reconvertie dans le privé ; elle bosse pour la Weyland en tant qu'agent de sécurité. Son passé de militaire en fait une combattante expérimentée. Coéquipière de **FROST**, ces deux-là se connaissaient déjà avant de travailler pour Weyland et formaient un binôme aussi efficace que complémentaire.
Sa spécialité : le combat à distance.



Archétype : marine colonial
Âge : 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
Équipement
Pistolet de service M4A3, bonus +2, dégâts 1
Fusil à impulsion M41A, bonus +1, dégâts 2
Couteau de combat, dégâts 2
Armure personnelle M2W, protection 4

HASSANO est le médecin de bord. Il travaillait avant dans un grand hôpital sur Terre ; suite à des déboires privés et à une petite addiction, il a dû quitter son poste et s'est embarqué pour la Frontière. Aujourd'hui il travaille pour la compagnie Weyland et y trouve son compte. Il préfère ne pas évoquer son ancienne vie.

Archétype : scientifique
Âge : 35
Trait de caractère : réservé
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
Équipement
Trousse médical d'urgence
(tranquillisants, anti-douleurs, stimulants, etc.)

BRADLEY W. est un prolo, ouvrier travaillant dans les colonies de la Frontière. Il a croisé Anna dans un tripot d'Anchorpoint et depuis ils sont inséparables. Brad s'y connaît en mécanique et occupe le délicat poste de second / mécano / copilote à bord du Washington, qui est devenu un peu sa seconde maison.

Archétype : prolo
Âge : 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
Équipement
Outils de mécano