

À LIRE AVANT POUR BIEN COMPRENDRE

J'ai récemment acheté le kit de démarrage pour le jeu de rôle ALIEN, à la suite de quoi je me suis procuré le livre de base en PDF que j'ai rapidement parcouru. Plus récemment encore, j'ai regardé une très intéressante vidéo sur la chaîne Youtube RolisteTV parlant du jeu de rôle solo <https://youtu.be/tSGPFYQk458>

Suite à ce visionnage, je me suis dit que je pourrais me lancer dans une aventure solo avec le jeu de rôle ALIEN ; l'intérêt de la chose serait d'une part de me plonger dans cet univers que j'affectionne et d'autre part d'apprendre les règles de jeu en me confrontant à des situations de jeu possibles à la faveur d'une aventure en solitaire.

Avant tout, je me suis créé un personnage, en fait une alter ego pour vivre des aventures dans l'univers d'ALIEN.

Elle se nomme Kathleen Weiss et travaille actuellement pour la Weyland-Yutani en tant que pilote sur un vaisseau de récupération. Pour créer le personnage de Kathleen, j'ai cherché sur le net une image qui pourrait m'inspirer. Au-delà des classiques que sont les films de la franchise ALIEN et les jeux vidéo et concept art, je me suis souvenu du film Underwater, un thriller sous-marin qui par bien des aspects ressemble au monde angoissant d'ALIEN

Mon choix s'est très vite porté sur le personnage incarné par Kristen Stewart que j'ai convertie en pilote de vaisseau. L'esthétique du personnage était déjà toute trouvée, ainsi que l'attitude générale.



J'ai ensuite créé le personnage de Kathleen Weiss en suivant les règles du livre de base, ce qui donne le profil ci-contre.

MISSION DE ROUTINE SUR LV-832, TYCHO 2-2000

L'aventure débute alors que l'ordinateur de bord de l'USCSS Oberon vient de réveiller les trois membres d'équipage, conformément à la procédure standard lorsque le vaisseau arrive en approche de sa destination. Les deux autres membres humains de l'équipage sont Bradley Apone, un ouvrier de la compagnie, et H. Miller, agent de la compagnie et simple passager. L'Oberon compte un quatrième membre d'équipage : Gordon, un androïde qui sert à la fois de mécanicien et d'agent de maintenance pendant le vol.

La mission mentionnée au journal de bord indique la livraison de médicaments à la colonie minière sur LV-832 et le chargement d'échantillons archéologiques trouvés sur la planète par une récente expédition financée par Weyland. L'agent Miller est là pour superviser l'opération. Dans le cadre de cette mission, un supplément de prime a été prévu pour l'équipage, et de toute façon, Kathleen et Bradley n'ont pas pour habitude de discuter les consignes qui viennent d'en haut, pour autant qu'ils soient payés correctement.

KATHLEEN WEISS, PILOTE

FORCE 3, AGILITÉ 5, ESPRIT 4, EMPATHIE 2

SANTÉ : 3

STRESS : 1

COMPÉTENCES :

Machines lourdes 0, Endurance 0, Combat rapproché 1, Mobilité 0, Combat à distance 2, Pilotage 3, Observation 1, Comtech 2, Survie 0, Commandement 0, Manipulation 0, Soins médicaux 1

TALENT : Sur le bout des doigts

(+2 pilotage lorsqu'elle pilote son vaisseau)

ÉQUIPEMENT :

\$300, Pistolet de service M4A3 (bonus +2d, dégâts 1, portée moyenne, poids 1/2), Radio de poche, P-DAT Seegson (tablette, peut se synchroniser avec d'autres équipements), Combinaison de compression IRC Mk.50

OBJECTIF PERSONNEL :

Mettre assez de côté pour pouvoir lancer votre propre affaire et arrêter de voler pour les autres.

OBJET FÉTICHE :

Plaque d'identification militaire au bout d'une chaînette, qu'elle porte en permanence sous son t-shirt ; souvenir du temps où elle était pilote pour les Marines. Lorsqu'elle est stressée, elle joue avec cette plaque et la mordille nerveusement.

APPARENCE :

La trentaine, cheveux courts et peroxydés, petite gabarit mais tout en muscles secs, veste de pilote usée, t-shirt, jogging, baskets*

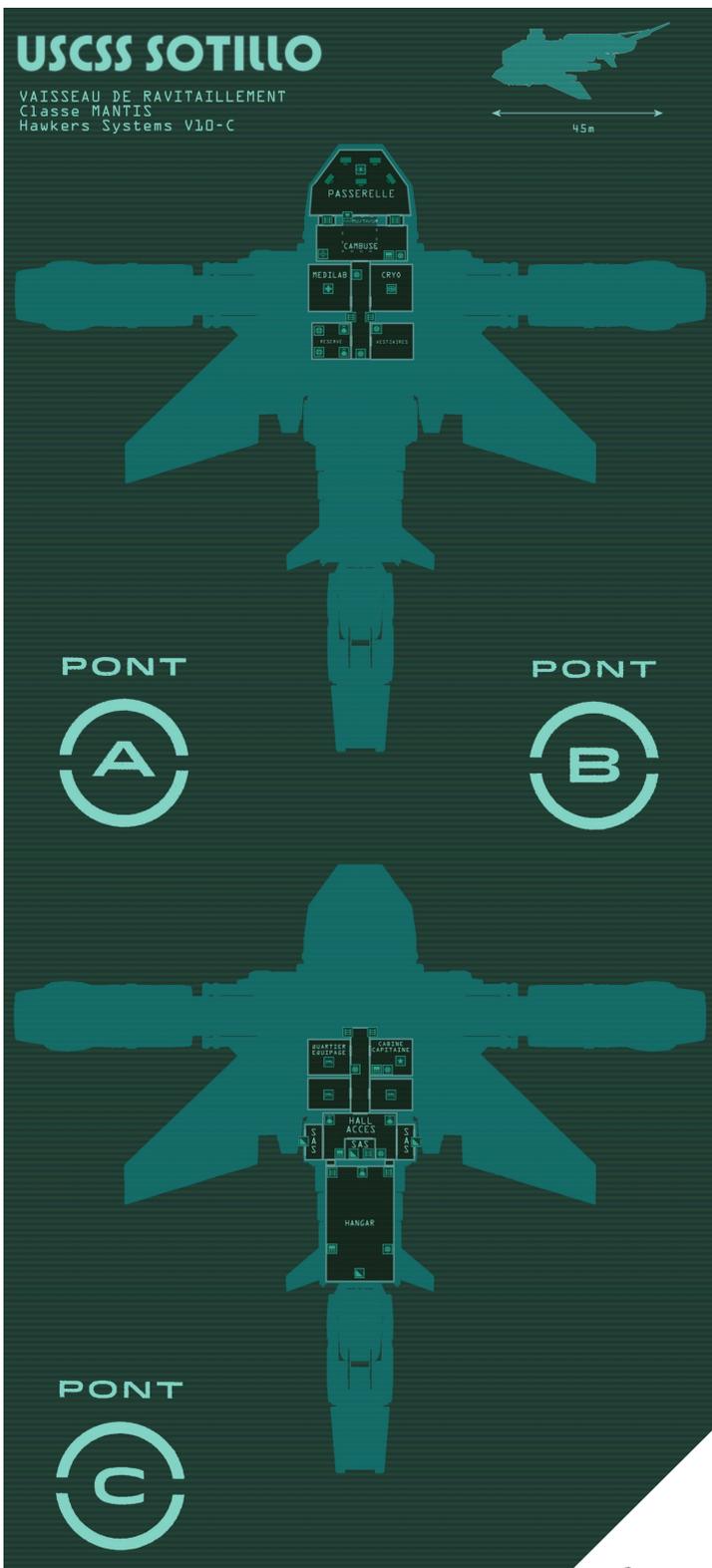
(*) le règlement ne stipule pas que le pilote doit porter l'uniforme de la compagnie

ATTITUDE :

Regard dans le vague, mine maussade ; elle n'a pas le sourire facile et a toujours l'air de tirer la gueule. On la prend souvent pour un androïde, ce qui a le don de l'énerver.

CONTRAT EN COURS :

Elle travaille comme pilote pour le compte de la Weyland-Yutani à bord de l'USCSS Oberon, un vaisseau de classe G, modèle Corvus CM-90S ; c'est un ancien vaisseau militaire déclassé et réaffecté à la compagnie en tant que vaisseau de livraison et récupération. Lorsqu'elle était dans l'armée, Kathleen a piloté un vaisseau similaire.



L'USSS OBÉRON, CLASSE G, CORVUS CM-90S

L'Obéron est un ancien vaisseau militaire déclassé et reconverti pour des missions de livraison et récupération en espace profond.

Voici les caractéristiques :

Fabricant	Lockmart
Équipage	6 (actuellement 3)
I.A.	MU/TH/UR 6000
Longueur	54m
Cadence	
supraluminique	20
Signature	+0
Propulseurs	+1
Coque	6
Protection	5
Armement	aucun

L'Obéron est un modèle très fiable et robuste, assez maniable. Il dispose d'une grue de remorquage et d'un vaste hangar (sa mission première étant de récupérer des épaves et des navettes en détresse) et d'une petite navette de sauvetage ayant une autonomie de 3 mois.

Les différents ponts du vaisseau, au nombre de 3, sont répartis sur la longueur du vaisseau.

Le pont A comprend la passerelle et une cambuse.

La salle de MU/TH/UR 6000 se trouve sous la passerelle, accessible par une petite échelle et une porte à code (le capitaine possède la carte d'accès).

Le pont B abrite un médilab, une salle avec 6 tubes cryo, une réserve et un vestiaire.

Le pont C est occupé par les quartiers de l'équipage et du capitaine, un hall d'accès au hangar et deux sas.

BRADLEY APONE, PROLO

Bradley travaille pour la compagnie depuis 6 ans dont la moitié à bord de l'Obéron. Lui et Kathleen ont été affecté à ce poste en même temps. Autant dire qu'ils forment une équipe plutôt efficace quoique mal assortie au premier abord. Apone a une famille qui l'attend à Thedus. Il bosse encore pour la compagnie mais ça ne devrait plus durer. Il compte sur la sur-prime promise par Miller pour acheter une concession et s'installer avec sa famille comme prospecteur sur un des mondes de la Frontière.



Bradley

GORDON, ANDROÏDE

Gordon est un androïde standard de type David, un vieux modèle mais qui a fait ses preuves. Attaché à l'Obéron, il fait en quelque sorte partie des meubles.

Son rôle à bord est de s'assurer du bon fonctionnement du vaisseau lorsque l'équipage est en hyper-sommeil. Il assure aussi le poste de copilote et d'agent de maintenance.

En tant que propriété de la Weyland, il est soumis à la directive spéciale et doit obéir à tout représentant de la compagnie si celle-ci est activée.



Miller

H. MILLER, AGENT DE LA COMPAGNIE

Miller est ambitieux ; la mission lui a été confiée directement par un des hauts responsables de Weyland. Il doit récupérer des échantillons trouvés sur LV-832 par une récente expédition archéologique. Il ne connaît pas la nature des échantillons en question mais il sait que la réussite de cette mission lui vaudra une promotion au sein de la compagnie. Il a été mandaté par la Weyland et rien ne doit lui faire obstacle.

Il méprise la pilote qui s'est autoproclamée capitaine et considère Bradley comme quantité négligeable mais il a besoin d'eux pour mener à bien la mission ; il se montrera donc conciliant, du moins dans un premier temps. Au pire il pourra toujours compter sur l'aide de l'androïde de bord Gordon via la directive spéciale. 02

USCSS OBÉRON, JOURNAL DE BORD 31-01-2180
 ENREGISTRÉ PAR LA CAPITAINE KATHLEEN WEISS.
 Nous sommes arrivés sans encombre en approche
 de LV-832 conformément au plan de vol prévu.
 Maman nous a réveillé alors que le vaisseau
 entamait son approche du système Tycho 2-
 2000. Gordon a correctement assuré ses tâches
 de maintenance. Je me demande parfois comment
 il passe le temps pendant ces longs voyages.
 L'équipage se porte bien mais ces séjours en
 hypersommeil ne file à chaque fois la nausée.
 Notre passager, Mr H. Miller, représentant de
 la compagnie, me tape déjà sur les nerfs.
 Nous allons entamer notre approche de LV-832.
 La balise de la colonie ne répond pas. Ça
 c'est bizarre. Peut-être un problème
 technique. Les conditions sur cette planète
 sont assez effroyables.
 Fin de transmission ■

L'aventure débute alors que Maman vient de lancer la procédure de réveil de l'équipage. Dans les entrailles du vaisseau, des voyants se sont mis à clignoter, activant l'éclairage tamisé de la salle des cryotubes. Trois sur les six présents dans la pièce sont occupés. Après une vingtaine de minutes, les couvercles des tubes se lèvent, laissant apercevoir les occupants allongés.

Kathleen est la première à émerger de la stase. Elle se redresse doucement en prenant appui sur ses coudes et glisse ses jambes hors du cryotube. Elle reste ainsi un moment, assise dans un état d'hébétéude, luttant contre une nausée acide qui monte dans sa gorge.

Test d'Endurance (Force) pour tenter de résister à la nausée. Kathleen a 3 en Force mais rien en Endurance. 5,2,4 aucun succès.

Prise de nausée, Kathleen se penche en avant, une main crispée sur le bord du cryotube, portant l'autre à son ventre ; elle crache une bile acide dans un hoquètement douloureux.

La porte du sas de la salle cryo s'ouvre et Gordon s'approche rapidement de la pilote, un verre à la main.

« La stase vous provoque à chaque fois des nausées, capitaine. Ça va passer. » Puis lui tendant un verre d'eau : « buvez ceci. Ça vous fera du bien. »

Tandis que Kathleen boit lentement son eau vitaminée, les autres cryotubes se sont ouverts.

Bradley et Miller sortent doucement de leur torpeur.

Gordon fait le tour des passagers, vérifiant leurs indicateurs vitaux et leur proposer un verre de solution hydratante.

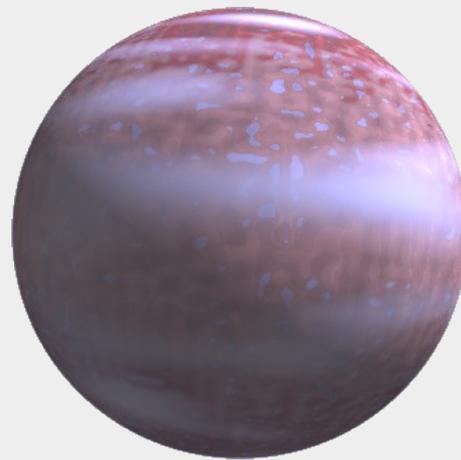
Les membres de l'équipage, encore groggy par le vol en hypersommeil, sortent de la salle de cryo et pénètrent dans le vestiaire dont les néons s'allument automatiquement.

Pendant que chacun s'habille et prend ses effets personnels dans les casiers, Gordon fait son rapport : « L'Obéron est en approche de LV-832. Le vol a duré 4 mois 5 jours et 6 heures. Rien à signaler. Le vaisseau est opérationnel. Maman n'a signalé aucune avarie ni aucun dysfonctionnement. »

Kathleen termine d'enfiler ses vêtements et passe sa chaînette porte bonheur autour de son coup. « Merci Gordon. Tu nous as préparé du café ? »

« Oui capitaine. Un en-cas vous attend dans la cambuse : café, céréales, lait de soja et vitamines, un vrai menu de gourmets. »

Kathleen esquisse un sourire ; elle est toujours intriguée par l'humour de l'androïde. Programmé ou pas, elle ne sait pas.



LV-832, TYCHO 2-2000

LV-832 est une planète de la Frontière, orbitant autour de l'étoile Tycho 2-2000. Riche en minerais, elle fut colonisée à partir de 2171 sous le financement de la Weyland.

Situation	Frontière, secteur MICOR, orbitant autour de Tycho 2-2000
Affiliation	Weyland-Yutani
Classification	Lune terrestre
Climat	Atmosphère respirable (terraformée), froid et sec, vents violents
Température moyenne	5 à 10°
Terrain	montagnes, steppes et plaines de pierre, végétation rare de buissons
Colonie(s) :	colonie WY4587
Population :	3.000
Ressources :	lithium, cobalt, uranium

Neuf ans après son établissement, la colonie minière compte que 3000 âmes. Il faut dire que les conditions de vie sur LV-832 sont pénibles.

Il y a quelques mois, une expédition archéologique a été envoyée sur la planète suite à la découverte par les mineurs de vestiges dans une vallée abritée à 5000km de la colonie. L'expédition y a prélevé des échantillons intéressants qui ont éveillé l'intérêt de la direction de Weyland. Les échantillons en question doivent être récupérés au plus vite et ramenés à Anchorpoint pour y être étudiés.

Weyland a profité du passage du vaisseau de ravitaillement Obéron pour dépêcher sur place l'agent Miller.

La colonie dispose d'un spatioport en surface mais la majeure partie des installations sont souterraines. Hormis la piste, on ne devine de la colonie que les énormes refroidisseurs crachant de la vapeur et les Usines de Traitement Atmosphérique (UTA) de Weyland Industries disséminées un peu partie sur la planète.

D'autres compagnies ont installé des avant-postes sur LV-832, notamment l'UPP (Union des Peuples Progressistes), mais le monde de LV-832 reste le pré carré de Weyland-Yutani.

A noter également que les Marines Coloniaux entretiennent un poste avancée et de ravitaillement sur la planète avec un contingent d'une dizaine d'hommes.

Tout l'équipage est rassemblé dans la cambuse, leur premier repas depuis 4 mois. Le lait de soja ne passe pas. Kathleen a pris les vitamines avec un peu d'eau. Elle sent le mal de crâne poindre mais elle a l'habitude. L'hypersommeil n'a jamais été son truc ; elle jalouse Bradley qui se réveille toujours frais comme un gardon. Gordon fait le service tandis que Miller, taciturne, tapote déjà sur son PAD en sirotant un café, le fameux WY, le mélange de la compagnie, cultivé au Guatemala paraît-il, du jus de chaussette caféiné.

Miller prend la parole : « Capitaine Weiss, nous serons bientôt sur LV-832. Je compte sur votre entière collaboration pour cette mission spéciale. Il est important que nos engagements soient respectés. »

Kathleen n'aime pas trop le ton que prend Miller avec elle mais bon, il est mandaté par la compagnie. En plus, avec la surprime promise, autant écrasé et le conduire sur cette fichue planète.

Kathleen se doute bien que l'agent Miller a un plan à respecter. Ces mecs de la compagnie ne sont jamais clairs. Test de Manipulation (Empathie) pour tenter d'y voir clair dans son jeu. Kathleen a 2 en Empathie mais aucun point en Manipulation. 6 et 2 : un succès.

Elle devine que Miller est là pour une bonne raison et que cette raison passera avant toute autre considération. Elle va devoir le tenir à l'aise. Il n'est pas réglo mais tant que la prime est payée, elle n'a rien à dire.

Ce type l'agace vraiment ; déjà au briefing avant le vol : « Écoutez monsieur Miller, j'ai reçu l'ordre de la compagnie de vous conduire sur LV-832 et on y est. Vous avez un colis à prendre. Parfait. On doit vous déposer ensuite à Anchorpoint. Bien. On fera ce qui est prévu dans le contrat. Je termine mon déjeuner et on y va... OK ? »

Miller baisse les yeux sur son PAD : « pas la peine de prendre un ton cassant avec moi, capitaine Weiss. Je tiens juste à ce que le programme prévu soit respecté, c'est tout ».

Bradley termine ses céréales, spectateur amusé de la petite passe d'armes verbale entre sa capitaine et cet enfoiré de la compagnie.

Gordon se contente d'observer et range la vaisselle.

Une belle journée qui commence.

AU POSTE DE PILOTAGE

Sans un mot Kathleen se lève et se dirige vers l'avant du vaisseau et la passerelle sur le pont A.

Sur le siège du poste de pilotage principal, sa vieille veste militaire. Elle est restée là pendant les 4 mois du voyage. Elle prend place et presse le bouton d'ouverture des volets de protection avant. Les panneaux blindés pivotent lentement, dévoilant l'espace devant le vaisseau. Une planète, LV-832, se dessine dans la lumière blafarde de son étoile Tycho 2-2000.

Kathleen a déjà vu des étoiles semblables. Test de Survie (Esprit). Elle a 4 en Esprit et rien en Survie. 2, 6, 2 et 5. Un succès.

C'est une naine blanche qui dispense peu de chaleur à ses planètes. Le système en comporte d'ailleurs six mais seule LV-832 a pu être terraformée, et encore partiellement. Les conditions à la surface de LV-832 sont difficiles ; il y fait froid et sec. La nuit, la température peut descendre sous le -20°. Il faut bien se couvrir. L'air y est respirable mais très sec. Un vrai petit paradis.

CONTACTER LA COLONIE

Gordon a rejoint Kathleen sur la passerelle et s'assied à la place du copilote. D'un regard expert, il vérifie les différents cadrans et tourne quelques commutateurs.

A l'arrière, Miller les a rejoint et s'installe dans un des sièges vacants, ne sachant trop que faire.

Tout en gardant son regard rivé sur la planète, Kathleen demande : « Gordon, ouvre nous un canal de communication avec la colonie s'il te plaît. »

Gordon tente la main et enclenche la commande de la radio de bord.

« Voilà capitaine, c'est fait. Canal ouvert ».

Kathleen ajuste ses écouteurs et positionne le micro devant sa bouche : « Colonie LV-832, ici l'Obéron, vaisseau de transport de la Weyland. Nous sommes en approche. Veuillez nous communiquer un vecteur d'approche. Terminé. »

S'en suit un grésillement mais pas de réponse.

Kathleen réitère son appel : « LV-832, ici l'Obéron, en approche. Nous avons besoin d'un vecteur d'approche. »

Toujours aucune réponse.

Kathleen tente quelques réglages de la radio de bord. Test de Comtech (Esprit). Elle a 2 en Comtech et 4 en Esprit. 4, 2, 3, 3, 2 et 5. Aucun succès. Elle décide de forcer son jet.

Elle obtient un succès mais gagne un point de Stress. En plus, son dé de stress indique le symbole ALIEN, ce qui veut dire un test de Panique. Elle a 1 en Stress. Elle obtient 6 + 1 ce qui donne un joli 7 sur la table de Stress, ce qui correspond à un tressaillement nerveux.

Kathleen ne peut réprimer un mouvement de frustration. Elle tapote nerveusement l'accoudoir de son siège de pilotage puis cherche sa plaque d'identification à travers son t-shirt.

« Bon sang mais qu'est-ce qu'ils foutent en bas ? C'est dingue que leur comm ne réponde pas... bon, tant pis, on ne va pas rester là à les attendre. Gordon, enclenche les manœuvres d'approche »

Kathleen réajuste son micro : « A tout l'équipage, nous allons entamer notre descente vers la planète. Bouclons tous votre ceinture ! Ça peut secouer. » Puis d'un ton inquiet : « Bradley, je ne sais pas ce que tu glandes. Trouve-toi illico un siège avant que le rodéo ne commence. » Un petit moment d'attente puis la voix tranquille de Bradley se fait entendre à l'arrière de la passerelle.

« Je suis là capitaine. J'ai vérifié que tous les caissons sont bien arrimés dans la soute. On peut y aller », annonce-t-il tout en prenant place dans le siège voisin de celui de Miller.

Kathleen pose ses mains sur les commandes avec un petit « On y va » à peine audible.

La manoeuvre d'approche demande un test de Pilotage (Agilité) pour Kathleen. Avec 3 en Pilotage et 5 en Agilité, ça devrait rouler tout seul. Kathleen ajoute un dé de Stress à cause de son score de 1 en Stress. Elle obtient 4, 2, 1, 6, 2, 1, 2, 3 et 2 (sur le dé de Stress). Un succès. Ça passe tout juste.

Passé les hautes couches de l'atmosphère, le vaisseau entre dans une zone de turbulence et de vents violents. Le rodéo n'est pas terminé.

