

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 : 2

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*

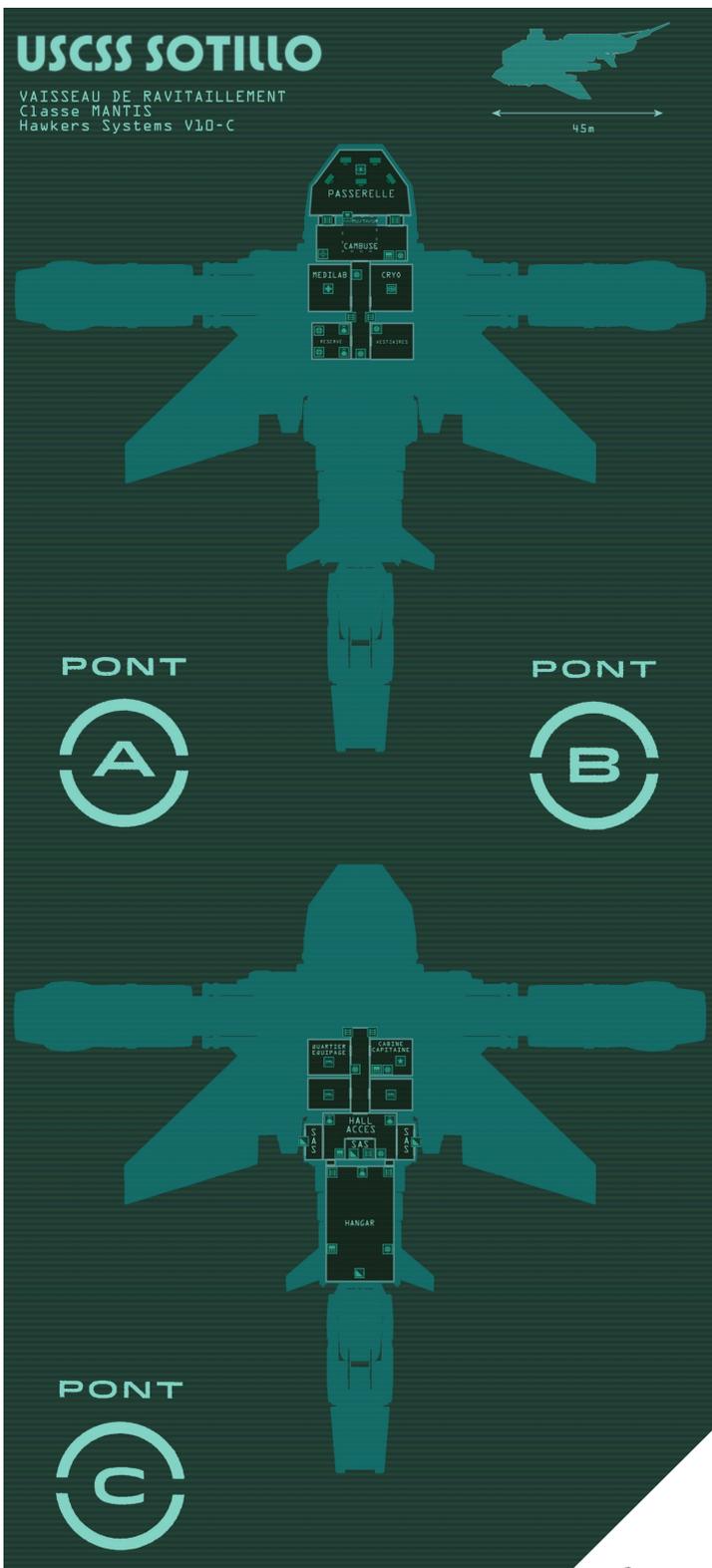
(*) le règlement ne stipule pas que le pilote doit porter l'uniforme de la compagnie

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'USSCS 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.

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.

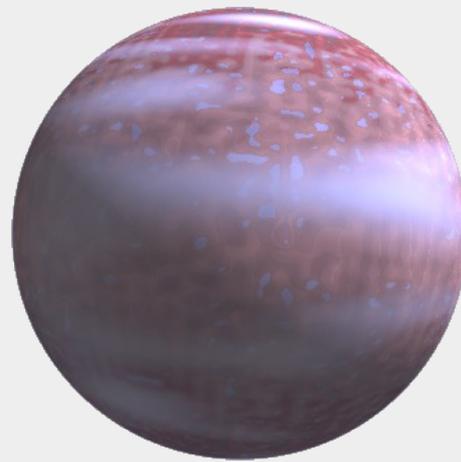
Les membres de l'équipage, encore groggy par le vol en hypersommeil, sortent de la salle de cryo et pénètrent dans le vestiaire dont les néons s'allument automatiquement.

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 les -20°. Il faut bien se couvrir. L'air y est respirable mais très sec. Un vrai petit paradis.

BIENVENUE SUR LV-832

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.



USCSS OBÉRON, JOURNAL DE BORD 31-01-2180
ENREGISTRÉ PAR LA CAPITAINE KATHLEEN WEISS.

Nous sommes arrivés en approche de LV-832.

Les transmissions ont un problème et nous n'avons pas pu entrer en contact avec la colonie. Nous avons entamé notre descente vers la surface. Les conditions météo sont dégueulasses et les vents extrêmement violents. J'espère que j'arriverai à me poser sans casse.

L'agent Miller me cache quelque chose, j'en suis certaine ; mais bon, tant que ça paie. Je le garde à l'oeil.

Fin de transmission ■

L'Obéron continue sa descente vers la surface de LV-832 et traverse une zone de turbulence. La pilote a fort à faire pour maintenir le cap.

Une fois de plus, un test de Pilotage (Agilité) est requis. Kathleen lance 8 dés d'action et 1 dé de Stress. Elle obtient 2 succès mais aussi un symbole ALIEN sur le dé de Stress. Un test de Panique donne 3 + 1 pour son score de Stress, ce qui donne 4. Ouf, Kathleen garde le contrôle mais ce n'est pas passé loin.

La descente est rude et le vaisseau est chahuté de gauche à droite. Kathleen lutte féroce avec les commandes pour maintenir le vaisseau dans l'alignement indiqué par l'ordinateur de bord.

A l'arrière de la passerelle, Bradley entonne une petite chanson tandis que Miller reste muet de peur.

Gordon suit la trajectoire du vaisseau, très calme et règle les senseurs pour accrocher le vecteur d'approche du spatioport.

« Capitaine, je capte les balises du spatioport. Les vents d'altitude nous ont déporté trop au nord. Il va falloir corriger la trajectoire, sinon on va rater la piste », indique posément l'androïde.

Kathleen se mordille la lèvre inférieure et tente une manœuvre de correction en poussant les propulseurs à fond.

La manoeuvre de Kathleen est risquée ; elle pousse les moteurs pour corriger la trajectoire du vaisseau. Elle bénéficie d'un dé supplémentaire en plus de ses 8 dés et de son dé de Stress. L'Obéron en a vu d'autres. Hélas aucun succès. Elle décide de forcer le jet de dés. Elle gagne un point de Stress. Elle obtient un succès et heureusement aucun des deux dés de Stress n'indique le symbole ALIEN.

La pilote réussit à corriger la trajectoire du vaisseau et s'aligne sur les balises de la piste du spatioport.

Kathleen se rend compte que la vitesse du vaisseau est excessive et que si elle ne ralentit pas, elle risque de dépasser la zone d'atterrissage et possiblement de percuter une des tours de refroidissement de la base, ce qui aurait des conséquences désastreuses.

Ultime manoeuvre pour ralentir le vaisseau, ici avec 8 dés d'action, un dé de bonus pour les Propulseurs du vaisseau et deux dés de Stress, en tout 11 dés. Aucun des dés d'action ne donne de succès mais contre toute attente, les deux dés de Stress indiquent des succès.

La tension sur la passerelle est palpable. Kathleen sert les dents, maintenant le cap d'une main et tirant vers elle le levier de commande des rétrofusées. Le vaisseau tremble sous l'effort.

Sous la poussée de ses réacteurs, L'Obéron se cabre au-dessus de la piste, hésite un court instant puis descend graduellement vers la tarmac. Le train d'atterrissage se déploie lentement.

Le vaisseau touche le sol dans le vrombissement infernal de ses moteurs et le grincement des énormes pistons de son train d'atterrissage.

Un long sifflement suraigu et le régime des moteurs diminue.

Kathleen pousse un long soupir de soulagement et se laisse tomber en arrière dans son siège de pilotage.

Plusieurs voyants clignotent au rouge sur les différents cadrans, signes que le vaisseau a souffert des diverses manœuvres mais il a tenu bon.

Gordon commente : « Un atterrissage de plus palpitant capitaine. Les moteurs sont à la limite de la surchauffe et plusieurs panneaux de la coque semblent avoir bougé suite aux violentes rafales de vent en altitude. Pour le moteur, il faudra une petite inspection une fois la température redescendue. Pour la coque, ce sont des avaries mineures. »

Kathleen murmure : « foutue planète... merci Gordon. On va d'abord essayer de voir ce qui se passe ici. Je suppose qu'on n'a toujours pas eu de contact radio avec la colonie pendant notre descente ? »

« Non, aucun message ni aucune tentative de contact », confirme l'androïde. « Pourtant les balises de la piste fonctionnent. C'est étrange. »

A l'arrière de la passerelle, Miller a retrouvé son aplomb et ajoute : « Il faut sortir et aller voir ce qui se passe. Ce n'est pas normal. »

Pour une fois Kathleen approuve. « Gordon, je compte sur toi pour l'inspection des moteurs et les petites réparations. Fais-moi un rapport dès que tu as une estimation du temps qu'il te faudra pour réparer. Je n'ai pas envie de rester clouée sur ce caillou. Bradley, prépare les caissons pour le déchargement. »

Puis se tournant vers Miller, elle ajoute : « Moi et monsieur Miller, on descend à terre. »

Miller fait la grimace mais acquiesce.

Kathleen quitte la passerelle, suivie de Miller.

« On s'équipe et on passe par le sas du pont C. Je préfère garder la soute fermée pour l'instant. On en sait pas ce qui se passe ici. D'après mes informations, cette colonie dépend de la Weyland mais je n'ai pas envie de me retrouver piégée par des mercenaires de l'UPP ou des pirates. », explique Kathleen tout en empruntant échelles et coursives jusqu'à la réserve.

Arrivée à la réserve, elle ouvre une armoire grillagée et y prend deux armes de service – des pistolets M4A3 – et deux chargeurs supplémentaires. Elle tend une des armes à Miller.

« j'imagine que vous savez vous servir de ça... », mais ce n'est pas une question.



USCSS OBÉRON, JOURNAL DE BORD 31-01-2180
ENREGISTRÉ PAR LA CAPITAINE KATHLEEN WEISS.

Nous nous sommes posés sur LV-832. Ça n'a pas été une partie de plaisirs mais on y est arrivé sans trop de casses. Le moteur a un peu surchauffé et le train d'atterrissage n'a pas apprécié ma manoeuvre d'approche mais on est en un seul morceau.

La colonie n'ayant pas répondu à nos appels, je descends avec Miller pour voir ce qu'il en est. Gordon reste à bord pour les réparations et Bradley prépare les paquets pour la livraison, des médocs d'après le registre de bord.

Fin de transmission ■

LE SPATIOPORT DE LV-832

Kathleen pousse la porte du sas qui donne sur le côté droit du vaisseau, celui qui fait face au bâtiment de contrôle du spatioport. Ce dernier, bunker trapu, se dresse à 150 mètres.

Kathleen est du genre prudente. Elle jette un coup d'oeil à la ronde pour voir si elle ne repère pas quelque chose de suspect. C'est un test d'Observation (Esprit). Avec 4 en Esprit et 1 en Observation, elle lance 5 dés d'action et deux dés de Stress correspondant à son score actuel de Stress, en tout 7 dés.

Elle obtient un succès. Il lui semble apercevoir du mouvement en bout de piste mais c'est trop loin pour qu'elle puisse identifier clairement de quoi il s'agit.

Miller la suit de près. La voyant se figer, il demande : « Vous descendez oui ou non ? On a assez perdu de temps comme ça. »

Décidément Kathleen n'aime pas ce type.

« Du mouvement... là au bout de la piste. Peut-être des colons, je ne sais pas. C'est trop loin. »

L'autre répond d'un ton sec : « Je suis d'avis d'aller d'abord jeter un œil au poste de contrôle du spatioport avant d'aller se promener en bout de piste. Ne perdons pas de temps. »

Kathleen prend sa radio de poche qu'elle porte à sa ceinture et d'un mouvement du pouce enclenche le micro : « Bradley, tu m'entends ? Reste dans le vaisseau jusqu'à ce que je te dise de sortir. J'ai repéré du mouvement mais je préfère ne prendre aucun risque tant qu'on ne sait pas ce qu'il en est exactement. Compris ? » Petit moment de pause puis la voix de Bradley se fait entendre derrière le grésillement de la radio : « Ok capitaine. On fait comme ça. »

Une échelle intégrée à la coque du vaisseau permet de descendre sur le tarmac. Kathleen et Miller descendent prudemment et posent le pied sur le sol.

L'entrée du bunker de commande du spatioport se trouve à 150 mètres. Les volets anti-tempêtes des rares fenêtres sont baissés et la porte du sas d'entrée est close.

Kathleen porte la main à son arme de service encore dans son étui de ceinture, comme pour se rassurer. Miller s'est avancé vers le sas d'accès (noté sas sud sur le plan).

Kathleen reste sur ses gardes. Elle est sûre d'avoir vu du mouvement tout à l'heure. On aurait dit des silhouettes courbées mais c'était trop fugace. Tout en avançant, elle regarde ça et là. Un autre test d'Observation (Esprit). Un succès. Elle ne voit rien d'anormal. Fausse alerte.

Les néomorphes, car oui il s'agit bien de ces saloperies, obtiennent 2 succès à leur test de Mobilité (10). Kathleen ne les repère pas.

Kathleen et Miller laissent le hangar sur leur droite et font face au sas d'accès des installations de contrôle du spatioport.

Le sas est fermé. Sur le côté droit de la porte, une console avec un lecteur de carte.

« Toute l'installation semble bloquée. Va falloir bidouiller la console pour entrer. », commente Kathleen.

Elle s'approche de la console, sort un petit tournevis d'une de ses poches et commence à dévisser le panneau.

Au bout de quelques minutes, Kathleen accède au circuit qui contrôle la porte.

Pour ouvrir la porte, un test de Comtech (Esprit). Avec 4 en Esprit, 2 en Comtech et 2 dés de Stress, Kathleen a de bonnes chances de réussite. Elle obtient 4 succès. Magnifique.

Le mécanisme du sas ne résiste pas longtemps aux doigts de fée de Kathleen. Le sas se déverrouille mais la porte ne semble pas vouloir coulisser.

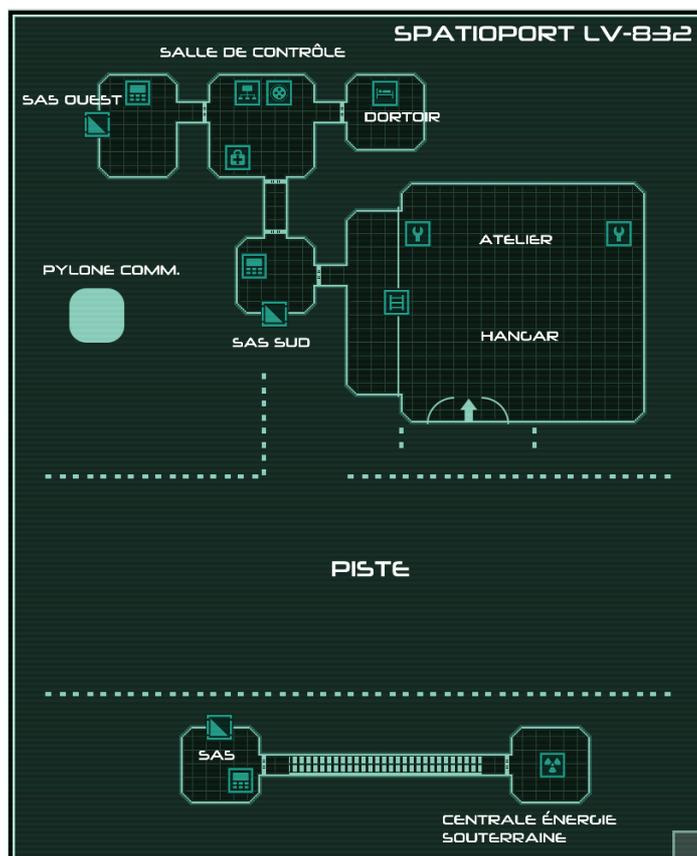
« Merde... on dirait que le moteur de la port est foutu. Elle est déverrouillée. Va falloir pousser un peu plus la faire glisser. Miller, ne restez pas là les bras croisés. Venez me donner un coup de main », lance Kathleen.

Miller grogne une réponse heureusement inaudible et s'approche du sas. Lui et Kathleen prennent fermement appui sur leurs jambes et tentent de faire coulisser la porte.

C'est Kathleen qui mène l'action avec l'aide de Miller. Kathleen a 3 en Force et rien en Endurance. L'aide de Miller lui octroie un dé supplémentaire. Avec les 2 dés de Stress, ça lui donne 6 dés. Elle n'obtient aucun résultat et un de ses dés de Stress indique le symbole ALIEN.

Le test de panique donne $5 + 2 = 7$. Elle perd patience.

« Bon sang de porte de merde. C'est pas possible qu'elle soit bloquée comme ça. »



Miller tente à son tour de faire coulisser le panneau. En vain.

Kathleen, toujours énervé, prend sa radio de poche.

« Allo, Gordon, est-ce que tu pourrais venir nous aider. On a besoin de ta force. On est devant le sas des installations du spatioport. Tu peux venir nous rejoindre. »

Une pause... un petit grésillement sur la radio... on entend une série de sons stridents et une voix sans qu'on puisse distinguer les mots prononcés. La voix est lointaine et couverte par un bruit de fond... puis la voix de Gordon se fait entendre haut et clair. « Ok capitaine, j'arrive. Terminé »

Kathleen, interloquée : « Gordon, nous n'avons pas saisi ce que tu as dit. Tu peux répéter ? »

Réponse immédiate de Gordon : « J'ai dit Ok j'arrive. Terminé »

Test de Comtech (Esprit). Un succès. Kathleen aurait juré avoir entendu quelqu'un d'autre sur le canal radio, comme une émission trop faible pour être clairement audible. Des ondes courtes sans doute. Ce n'est pas normal. Va falloir creuser ça.

Entre-temps, Gordon a rejoint Kathleen et Miller.

Gordon est un androïde. Sa force vient à bout de la porte récalcitrante. Le panneau glisse sur le côté dans un grincement sinistre, découvrant une scène macabre : il y a un corps étendu au milieu du sas. L'homme, car il semble bien s'agir d'un homme, porte l'uniforme de la Weyland-Yutani. Il est couché sur le ventre, les bras tendus devant lui en direction de la porte intérieure faisant face au sas d'entrée, comme tombé avant d'avoir pu attendre la dite porte. Autour du corps, une fine poussière grise, comme de la cendre, comme dessinant sa silhouette.

Kathleen et Miller sont frappés de stupeur.

Kathleen gagne un point de Stress supplémentaire.

Miller a dégainé son arme ; Kathleen a fait de même. Gordon reste impassible.

Le groupe pénètre avec précaution dans la pièce. Kathleen repère la console de commande du sas sur la gauche et une autre porte fermée également sur la droite.

Un panneau laissé ouvert sur le côté de la porte d'accès et les fils fondus qui en dépassent attestent que le système d'ouverture et son moteur sont bien hors service. Le sas ne peut plus être fermée.

Miller se penche sur le corps et tend la main.

« A votre place, je ne toucherais pas à ça », prévient Kathleen. Mais Miller ne tient pas compte de son avertissement. D'une poussée, il retourne le corps. Le visage du mort est méconnaissable. On dirait qu'une partie de son visage est devenu comme du carton friable, tombé en poussière, comme un pain trop sec qui tombe en miettes quand on le serre dans son poing. L'ensemble est sec ; aucun fluide. On devine la structure du crâne et des orbites vides. Ses mains semblent avoir subi le même traitement singulier. On dirait qu'il est tombé en poussière sur place. L'homme a réussi à entrer dans le sas, à le verrouiller en provoquant un court-circuit dans le tableau de commande puis a tenté d'atteindre l'autre porte. Il s'est ensuite affaissé lorsque ses jambes se sont effritées comme semble l'indiquer son état général.

« Gosh, qu'est-ce qui est arrivé à ce pauvre type ? », finit par lâcher Kathleen.

Miller fouille les poches du mort. Il finit par trouver une carte magnétique : un badge d'accès. Le gars s'appelle Wallace Barns.

Le badge d'accès permet vraisemblablement d'ouvrir les portes intérieures du bâtiment. Kathleen et Miller s'avancent vers la porte nord du sas, Gordon sur leur talon.

Miller approche le badge du détecteur de la porte. Le voyant passe au vert. La porte coulisse. Armes aux poings, ils passent dans ce qui semble être la salle de contrôle : des pupitres et des sièges plus trois opérateurs. Les écrans sont éteints mais des voyants en mode veilleuse indiquent que les ordinateurs sont encore sous tension. Une porte à gauche et une à droite. Fermées. L'endroit est désert mais au sol, une longue traînée brunâtre qui traverse la salle de droite à gauche, allant d'une porte à l'autre. Kathleen a déjà vu ce genre de trace auparavant, quand elle servait chez les Marines : du sang, séché pour le coup. Sur la porte de gauche, une empreinte de main. Clairement quelqu'un ou quelque chose qui perdait beaucoup de sang a traversé la salle de contrôle, allant de la porte de droite vers celle de gauche.

Miller s'approche de la porte de droite. Le panneau glisse dans sa loge, révélant un logement de fonction avec un lit, une table de nuit et une douche dont les vitres sont couvertes de sang. Il y a également des traces qui vont de la douche vers l'entrée de la chambre, corroborant l'hypothèse d'une personne blessée se traînant hors de la pièce pour rejoindre la pièce voisine.

Pendant que Kathleen et Miller examinaient le logement de fonction, Gordon s'est approché de la porte de gauche.

Il est rapidement rejoint par Kathleen et Miller.

L'agent de la compagnie approche son badge de la porte.

Le voyant d'ouverte passe au vert. La porte coulisse, donnant accès à une sas similaire à celui par lequel ils sont entrés.

La porte extérieure du sas est entrouverte. Près de la porte, un corps. C'est une femme. Elle est adossée à la paroi, les bras le long du corps, les jambes légèrement pliées, la tête retombant sur sa poitrine. Il y a beaucoup de sang et pas mal d'éclaboussures un peu partout. Des empreintes sur la porte extérieure indiquent qu'elle a ouvert la porte avant de s'effondrer mais ce qui est le plus saisissant, c'est le fait qu'elle semble avoir été éventrée. On devine des viscères et on reconnaît même certains organes qui semblent avoir été propulsés hors du corps.

Gordon n'a aucune réaction.

Kathleen détourne le regard. Miller reste figé sur place.

Kathleen est sous le choc. Un test de Panique donne 5 + 3 (son Stress est à 3) = 8.

Elle est soudainement prise de tremblements incontrôlables. Elle frisonne de la tête aux pieds et ne peut réprimer une plainte. Malgré son expérience du combat, elle n'a jamais vu un truc pareil. Tous ses futurs tests basés sur l'Agilité souffriront d'un malus de -2 jusqu'à ce que la Panique s'estompe.

Miller ne vaut pas mieux. Lui aussi tremble comme une feuille. Il en laisse même tomber son arme. Tout se brouille soudain.



Kathleen et Miller reprennent connaissance dans la salle de contrôle. Ils sont assis sur les sièges des opérateurs. Gordon est accroupi non loin ; il fouille dans ce qui semble être une trousse de secours. Il se retourne, un petit tube à la main.

« Nous bougez pas trop vite. Vous avez failli perdre connaissance. Je vous ai ramenés ici et j'ai sorti la trousse de secours. Il y en a toujours une dans ce genre d'installation. Laissez-moi vous aider. »

Gordon s'approche de Kathleen, lui prend délicatement le bras et appuie le petit tube sur sa peau. Une pression de son pouce sur l'injecteur, un pincement fugace. Kathleen sent presque immédiatement l'effet du relaxant. Son stress redescend à 0.

Gordon prend un second injecteur et s'approche de Gordon qui a lui aussi repris ses esprits. L'agent a un bref geste de défiance mais se laisse finalement soigner par l'androïde.

Tandis que Kathleen et Miller retrouvent leurs facultés, Gordon examine le corps de la femme morte.

« Étrange Je n'ai jamais ce genre de traumatisme On dirait qu'elle a explosé de l'intérieur... ou que quelque chose est sorti en déchirant littéralement le corps de cette femme en deux. Je suis désolé mais mes connaissances en médecine sont assez limitées. Je ne peux tirer aucune conclusion de ce que je vois. », s'excuse Gordon.

Kathleen s'est agenouillée tout près du corps. Un test de Soins Médicaux (Empathie) pourrait peut-être lui en apprendre plus. Elle lance 3 dés d'action. Un seul succès.

« Je n'ai jamais vu une blessure de ce genre avant. On dirait qu'elle tentait de sortir d'ici quand c'est arrivé. », ajoute la pilote. « Je crains que mes compétences médicales soient encore plus rudimentaires que les tiennes. Et vous Miller, vous en pensez quoi ? »

Kathleen se tourne vers Miller. L'agent a trouvé une carte en fouillant dans un des casiers de la salle de contrôle ; il l'a déplié et l'examine nerveusement.

Kathleen, agacée, « Qu'est-ce que vous foutez ? »

« Je cherche l'emplacement du QG local de la Weyland. Ça doit figurer sur ce plan. Je ne sais pas ce qui s'est passé sur cette fichue planète et j'en ai rien à foutre. Par contre, je compte bien m'acquitter de ma mission. Il faut que je trouve le QG local de la compagnie... et vous allez m'aider si vous tenez à votre prime », termine l'agent d'un air moitié menaçant, moitié enjoleur.

Kathleen n'aime pas trop le ton que Miller prend pour lui parler.

Depuis le début, elle ne le sent pas, ce Miller. Il cache un truc et en plus il se permet de lui donner des ordres maintenant. Et il a l'air de se foutre de la vie de ces pauvres gens. Elle décide de lui river son clou. Un test de Commandement (Empathie). Elle n'a que 2 en Empathie et aucun point en Commandement. Aucun succès. Elle décide de forcer le test. Miller est vraiment trop con. 2 dés d'action et un dé de Stress. Elle obtient un succès. C'est un jet opposé à celui de Miller qui est bien décidé à ne pas se laisser dicter sa conduite par une pilote. Il n'obtient aucun succès. Il va devoir calmer un peu la pilote et lui donner du grain à moudre.

« Écoutez Kathleen, cette mission sur LV-832, ça devait être un simple voyage aller-retour sans histoire. Je suis sincèrement désolé pour ces gens mais l'importance pour moi c'est la mission. On doit se rendre au QG de Weyland maintenant. »

Voyant que Kathleen n'a pas l'air de gober ses bobards, Miller continue : « Je vous dois des explications. Quelque chose a mal tourné ici et c'est peut-être en rapport avec ce que je suis venu chercher pour le compte de la compagnie. On n'a pas le temps là... je pourrais vous expliquer en chemin. Il nous faudrait un véhicule. La colonie est à une petite dizaine de kilomètres au nord en suivant cette route. », termine-t-il en pointant un endroit sur la carte.

Kathleen n'a guère le choix. Si elle veut sa prime, elle va devoir aider ce tocard.

« Ok. On va dire que je vous crois. Mais vous allez tout m'expliquer. Je pense qu'on devrait trouver un véhicule dans le hangar attenant au poste de contrôle. Allons jeter un œil par là. », finit-elle en vérifiant le cran de sûreté de son arme.

« Gordon, tu nous suis », dit-elle en franchissant la porte menant au sas sud.

Visiblement soulagé, Miller leur emboîte le pas.

Le trio entre dans le sas.

« Gosh ! », crache Kathleen.

Une silhouette de cauchemar se dessine dans l'encadrement de la porte ouverte du sas.



La créature fait un mètre cinquante et se tient accroupie sur ses pattes arrière repliées sous elle. Ses deux membres avant, longs et osseux se terminent par des mains griffues qui agrippent les bords intérieurs de la porte. Son corps, tout en tendu, la peau tendue sur une ossature saillante. Sa tête, allongée vers l'arrière, se prolonge à l'avant par une mâchoire dégoulinante de bave. A l'entrée de ses deux proies potentielles, elle tourne sa tête sans yeux, reniflant l'air. Sa gueule garnie d'une rangée de dents incisives s'ouvre, laissant échapper comme le sifflement d'un chat furieux. Les tendons de son cou s'étirent, de même que le corps et les membres de la créature. Elle est prêt à bondir.

Kathleen et Miller gagnent tous les deux un point de Stress et font immédiatement un test de Panique. Kathleen fait un 3 + 2 ce qui donne 5. Elle garde son sang-froid, lève son arme et fait feu à plusieurs reprises.

A suivre...