



TERRE PROMISE

Un cadre de jeu pour
ALIEN, le jeu de rôle

jeepee

TERRE PROMISE

Un cadre de jeu pour
ALIEN, le jeu de rôle

jeepee

TERRE PROMISE

TERRE PROMISE est un cadre de jeu pour ALIEN.

La terre promise dont il est question ici est la colonie SULLIVAN-9 sur la planète NN-3049, secteur MICOR, territoire des Amériques Unies.

Ceci est un cadre de jeu, c'est-à-dire un potentiel lieu d'aventure pour ALIEN. Dans ces pages, vous trouverez une description de la planète NN-3049 et de la colonie SULLIVAN-9, de ses activités, des lieux et des PNJ emblématiques, des amorces d'histoires à développer.

Informations sur NN-3049

Planète NN-3049

Section MICOR

Territoire des Amériques Unies

Gravité : 1,1 G

Terraformation stade 2

Atmosphère non-respirable
CO₂, méthane, Azote,
Argon, Ammoniaque

Climat Précipitations
(pluies acides) 80%

Température Brumes stagnantes
autour de 0° en journée

Durée rotation Jusqu'à -10 la nuit
35 heures

Colonie SULLIVAN-9

Exploitation d'hydrocarbure

Juridiction Amériques Unies

Compagnie Weyland-Yutani

Population 2.500 colons

LA COLONIE SULLIVAN-9

La planète NN-3049 est un astre plutôt inhospitalier. Les conditions de vie à sa surface sont à peine supportables grâce aux condensateurs climatiques installés il y a quelques décennies par la Weyland-Yutani.

L'atmosphère est constituée à 90% de CO₂ et de méthane, irrespirable pour les êtres humains qui doivent impérativement se munir d'un respirateur si ils ne veulent pas rapidement suffoquer.

Respirer l'atmosphère de NN-3049 est mortel dans les 60 secondes et même si on survit, on risque des lésions graves des voies respiratoires et des poumons.

Pourquoi une colonie sur NN-3049 ?

Les océans de NN-3049 sont saturés d'hydrocarbure, carburant précieux et exploitable ici par simple filtrage de l'eau, ce qui revient nettement moins cher que des forages classiques.

Par contre, aucune flore ou faune n'existe sur NN-3049. La colonie SULLIVAN-9 dépend donc entièrement de ses ressources propres et des navettes de ravitaillement. La colonie compte environ 2500 âmes, pour la plupart des ouvriers assignés aux usines de filtrage, des équipes de maintenance et un bureau administratif de la compagnie.

La colonie est sous la juridiction des Amériques Unies et de son représentant, le marshall **ADAM HARKNESS**.

Il est en charge de la sécurité et de l'ordre dans la juridiction de la colonie.

La compagnie quant à elle est représentée sur place par l'agent **NOLAN MAZLER**.

GABRIELA MOORE est la représentante syndicale et la porte-parole des ouvriers.

colonie SULLIVAN-9 ■

... ici le vaisseau de ravitaillement COPERNIC

... sommes en approche de NN-3049

... demandons vecteur d'approche

... cargaisons

... vivres

... médicaments

... personnel

... attendons instructions

à vous. terminé ■

NN-3049

NN-3049 est inhospitalière. Si les condensateurs atmosphériques installés il y a une trentaine d'années par la Weyland ont permis de stabiliser la température de surface autour des 0°, l'air de la planète reste toxique pour l'homme.

Pour circuler en surface, il est fortement conseillé de porter des vêtements chauds et des bottes isolantes mais il est indispensable de se munir d'un respirateur.

Respirer l'air de NN-3049 demande un test d'**ENDURANCE**. Un test raté fait perdre 1 point de **SANTÉ** à l'imprudent, et gagner un point de **STRESS**.

A 0 en **SANTÉ**, c'est la perte de connaissance et sans doute la mort assurée dans les minutes qui suivent.

Contrairement au vide spatial, il est possible de retenir sa respiration pendant un certain temps et ainsi survivre un court moment sans respirateur.

Des lunettes protectrices est également requises car l'air est saturé d'ammoniaque qui peut irriter les yeux.

En cas d'exposition, un test d'**ENDURANCE** sera demandé. En cas d'échec, la vue du personnage est affectée pendant 1d6 heures.

La planète ne dispose d'aucune faune ou flore et n'a qu'un intérêt économique pour la compagnie.

La géographie de NN-3049 est particulière : de grandes étendues d'eau riche en hydrocarbure dessinent d'immenses mers avec ça et là des terres émergées sans relief, un sol rocailleux et par endroits des plaques spongieuses gorgées d'hydrocarbure formant des zones marécageuses.

Les usines d'extraction et de filtrage ont été construites en bordure du « littoral » et des zones spongieuses.

Circuler dans les marais d'hydrocarbure est malaisé et dangereux : on s'y enfonce à chaque pas, jusqu'à y être immobilisé à la manière de sables mouvants. On ne s'y noie pas mais une fois coincé, on ne peut plus bouger et les réserves d'un respirateur sont limitées.

Pour marcher dans les marais, un test de **MOBILITÉ** sera nécessaire. Un test raté et le personnage commence à doucement s'embourber. La prudence est de mise.

JURIDICTION DES AMÉRIQUES UNIES

La planète est sous la juridiction des Amériques Unies. L'équipement et les infrastructures ont été amenés sur NN-3049 par la compagnie Weyland-Yutani.

Sur papier, c'est une colonie rentable et modèle.

En réalité, les conditions de vie sur la planète sont très dures et la compagnie peine à remplacer le personnel qui quitte la planète, que ce soit pour cause de décès ou d'immigration volontaire.

Pas mal de colons sont des hommes venus travailler sur NN-3049 pour une période limitée afin d'envoyer de l'argent aux familles restées au pays.

ADAM HARKNESS, MARSHALL

ADAM HARKNESS est le marshall en charge de la colonie SULLIVAN-9. La quarantaine, plutôt bien bâti, mâchoire carrée, il est en poste sur NN-3049 depuis cinq ans, en remplacement du précédent marshall.

Il est à la tête d'une équipe d'une dizaine d'adjoints pour assurer la sécurité au sein de la colonie en tant que chef de la police. Il cumule également les charges de juge en cas de non-respect de la Loi.

Le taux de criminalité dans la colonie est assez faible ; les statistiques mentionnent trois meurtres en cinq ans mais il y a souvent des tensions entre les ouvriers et il n'est pas rare que certains doivent passer une nuit au poste pour calmer leurs nerfs.

HARKNESS est sévère mais juste et plutôt apprécié au sein de la colonie. Peu de personnes osent aller contre son avis. En général, sa seule présence suffit à calmer les esprits trop véhéments, ce qui évite de devoir recourir à la force.

Bien que payé par la compagnie, le marshall n'apprécie que très modérément les méthodes de management de cette dernière. Pour lui, les gens comptent plus que le profit, point sur lequel il ne sera jamais d'accord avec **NOLAN MAZLER**, représentant officiel de la Weyland sur la colonie SULLIVAN-9.

ADAM HARKNESS

Marshall colonial

Age : 41

Trait de caractère : sûr de lui

Attributs

Force 3

Agilité 4

Esprit 4

Empathie 3

Compétences

Commandement 1

Combat à distance 3

Combat rapproché 2

Mobilité 1

Observation 2

Manipulation 1

Santé : 3

Talent : Autorité

Équipement

Dictaphone, badge

Taser (bonus +1, dégâts 1)

Revolver 357 magnum

(bonus +1, dégâts 2)



ILLUSTRATION : CALUM ALEXANDER WATT

LES INSTALLATIONS DE LA COLONIE SULLIVAN-9

Les usines de filtrage des hydrocarbures forment le centre névralgique de la colonie. Vu du ciel, les installations ressemblent à une énorme étoile étendant ses branches dans les eaux sombres de l'océan : il s'agit de massives rampes de pompage puisant l'eau saturée d'hydrocarbure pour la ramener vers d'énormes filtres.

La partie centrale de l'usine abrite les installations de filtrage. Le résultat de l'opération est un pétrole brute qui devra encore subir plusieurs traitements. C'est le rôle de la raffinerie, enchevêtrement de tuyaux et de hautes tours cylindriques. Une fois le carburant raffiné, il rejoint l'immense parc de stockage attenant au spatioport.

L'ensemble occupe la superficie d'une petite ville, à laquelle il faut ajouter les quartiers d'habitation pour les 2.500 colons, le centre administratif (abritant le bureau de la compagnie et le bureau du marshall), un centre de loisirs (avec notamment un casino et un quartier rouge) et un centre de ravitaillement (en fait des hangars où sont stockés les vivres et le matériel).

La colonie dispose également d'un garage et d'un centre technique pour l'entretien et la réparation des véhicules et des installations en général.

Le spatioport proche de la raffinerie est principalement dédié au chargement du carburant raffiné mais il y a aussi un terminal pour le trafic des passagers, presque exclusivement des ouvriers.

Vu les conditions de vie difficiles à la surface de NN-3049, une grande partie des installations sont pressurisées. Si les ouvriers doivent sortir à l'extérieur, ils doivent passer par un des multiples sas et se munir impérativement d'un respirateur et des combinaisons de travail, un équipement censé leur permettre de se mouvoir et de travailler sans subir les désagréments du milieu extérieur (température entre 0 et -10° et air toxique). Chaque ouvrier dispose d'un badge, sésame indispensable pour accéder au sas.

ORGANISATION SOCIALE SUR SULLIVAN-9

75% des ouvriers de la colonie sont sous contrat de la compagnie pour une période déterminée, ordinairement 3 ans. Une fois leur temps écoulé, ils quittent la colonie et sont remplacés par un nouvel arrivage de travailleurs. Le reste des habitants de la colonie sont des colons ayant choisi de venir s'installer sur NN-3049.

Pour beaucoup, NN-3049 était une « terre promise » mais la plupart ont vite déchanté face aux conditions de vie difficile. Le fait de vivre dans un environnement confiné n'aide évidemment pas, même si la colonie et ses installations sont très étendues et offrent malgré tout de larges espaces ouverts, même si protégés de l'extérieur par plusieurs couches de cloison ou de solides verrières.

La population ouvrière est pour 80% des hommes et 20% de femmes, venu.e.s sur NN-3049 pour le salaire relativement attractif ; la plupart envoie directement leur salaire à leurs familles respectives. Leur unique but est de gagner de l'argent et d'arriver au bout de leur contrat avec la Weyland en un seul morceau.

Quant aux vrais colons, ceux et celles venus sur NN-3049 pour y fonder une nouvelle société, ils vivent en famille, avec pour certains couples des enfants.

Les deux types de population, les saisonniers et les colons, ne se mélangent pas trop, hormis pendant les 10 heures de travail obligatoire.

Parmi les métiers qu'on retrouve sur NN-3049, on peut citer l'ouvrier standard, l'agent de maintenance mécanique, l'agent de sécurité, l'administratif, le conducteur d'engin, le pilote, le membre du personnel médical (il y a un petit hôpital), le membre des forces de l'ordre (le marshall Harkness et ses adjoints), des cuisiniers et du personnel dans le secteur des loisirs (serveur.euse.s, croupiers, travailleur.euse.s du sexe...)

NOLAN MAZLER, ADMINISTRATEUR DE LA COMPAGNIE

NOLAN MAZLER est l'administrateur en charge de la colonie SULLIVAN-9 pour la compagnie Weyland-Yutani. Il est arrivé récemment sur la planète, en remplacement de son prédécesseur jugé incompetent.

L'exploitation du pétrole sur NN-3049 est jugée insuffisante par la compagnie. Une baisse de productivité a été signalée et remontée sur plusieurs échelons à la Weyland, qui a envoyé Mazler.

Les méthodes de Mazler sont directes et plutôt expéditives, indiquées comme efficaces par la compagnie. SULLIVAN-9 n'est pas la première colonie où Mazler est envoyé pour redresser la barre.

Par contre, ces mêmes méthodes ont rapidement crispé le syndicat et sa représentante sur NN-3049.

Des discussions sont en cours et une menace de grève plane sur la colonie. Mazler n'est pas du genre à se laisser intimider.

Pour le reste, Mazler est un bosseur, fanatique admirateur du fondateur, Peter Weyland. Il ne compte pas rester plus de 6 mois sur NN-3049. De son point de vue, les ouvriers devront plier et les problèmes de production seront vite réglés. Il compte bien ajouter SULLIVAN-9 à son tableau de chasse.

NOLAN MAZLER

Agent de la compagnie

Age : 62

Trait de caractère : direct

Attributs

Force 2

Agilité 3

Esprit 5

Empathie 4

Compétences

Commandement 3

Manipulation 4

Observation 3

Santé : 2

Talent : prise de contrôle

Équipement

Transmetteur de données
2000\$

Stylo de luxe

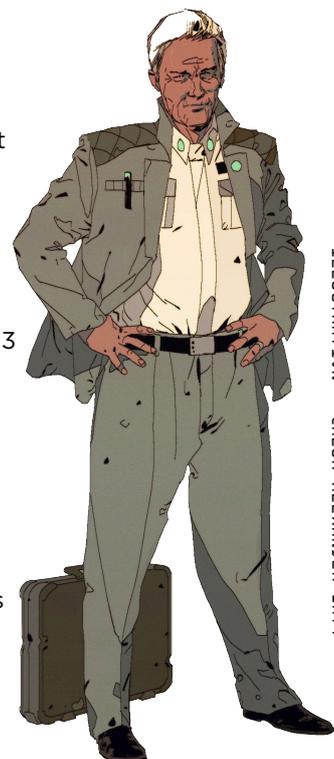


ILLUSTRATION : CALUM ALEXANDER WATT

BAISSE DE PRODUCTION

L'administrateur **NOLAN MAZLER** n'est pas là pour faire du tourisme. Il a été envoyé par la compagnie suite au renvoi du précédent administrateur, H. Murphy, jugé incompetent. Sous la précédente administration, une baisse significative de la production a été détectée et Mazler est là pour régler le problème, et vite.

Arrivé sur place depuis 6 mois, il a déjà réussi à se frayer avec la représentante des ouvriers, la syndicaliste **GABRIELA MOORE** qui ne partage pas ses vues sur le rendement de la colonie. Mazler estime que Moore est trop « gentille » avec les ouvriers ; il se dit conscient des difficultés de travail sur NN-3049 mais en aucune manière le rendement ne peut être impacté.

Plusieurs arrêts de travail et des heurts entre ouvriers ont déjà éclaté, situation inacceptable pour Mazler qui a déjà plusieurs fois menacé de faire intervenir les forces de l'ordre pour rétablir le travail. Le marshall Harkness n'est pas très chaud pour « forcer » les ouvriers à reprendre le travail et tempore comme il peut, argumentant que ce n'est pas son rôle.

Après 6 mois de pression, Mazler n'est pas satisfait de la situation. Il a identifié les meneurs parmi les ouvriers.

Son plan : les éliminer, et au passage se débarrasser aussi de Gabriela Moore. Pour ça, il a fait venir incognito deux agents spéciaux de la compagnie, qui se feront passer pour des techniciens. Ils devraient être là dans deux semaines par la prochaine navette de ravitaillement.

Mazler joue gros mais ne veut pas que SULLIVAN-9 vienne entacher son tableau de chasse déjà bien rempli. A 62 ans, il pense doucement à sa retraite et ne veut pas finir sur une mauvaise note.

Domage que le marshall ne se soit pas laissé corrompre. Foutu fonctionnaire trop honnête.

Par contre, certains de ses adjoints semblent plus malléables. Peut-être une carte à jouer de ce côté-là.

PLAN DE LA COLONIE

En annexe, le plan de la colonie SULLIVAN-9, divisée en trois grands ensembles : à l'ouest, l'usine de filtrage avec ses bras s'avancant en mer et la raffinerie, au nord les immenses citernes de stockage et l'astroport, au sud-est, la colonie avec les habitats et les bases-vie pour les colons. Les différents grands ensembles sont reliés entre eux par des voies sur lesquels circulent des rames automatisées.

1) L'USINE DE FILTRAGE

Située au bout d'une longue jetée, l'usine de filtrage est le premier élément industriel dans le processus d'exploitation des hydrocarbures sur NN-3049.

On y accède par une cabine motorisée reliant l'usine à la raffinerie. On peut aussi y accéder à pied par un couloir de service pressurisé.

Au bout de la jetée, un large tour octogonale d'où partent les huit rampes de pompage mobiles.

En haut de la tour, un poste de contrôle permet de surveiller les opérations et notamment d'ajuster la position des pompes selon la marée. NN-3049 possède deux lunes qui influencent les marées de ses océans d'hydrocarbure, comme la Lune le fait pour les océans sur Terre.

Le poste de commande est occupé 24 heures sur 24 par des équipes d'une dizaine de techniciens qui se relaient toutes les 8 heures.

2) LES RAMPES DE POMPAGE

Elles sont huit et dessinent comme de grandes pattes mobiles à partir de l'usine de filtrage. Commandées à partir du poste de contrôle, leur position et leur hauteur varient selon les marées. Elles sont reliées à l'élément centrale par des passerelles flexibles qu'on peut emprunter pour effectuer une maintenance ou une réparation. Ces passerelles n'étant pas pressurisées, il est indispensable de se munir d'un respirateur.

GABRIELLA MOORE SYNDICALISTE

GABRIELLA MOORE est la représentante des ouvriers sur la colonie SULLIVAN-9. Jeune idéaliste, elle s'était engagée à la Weyland pour explorer l'univers et participer à l'expansion de l'humanité dans les étoiles.

Elle a très vite déchanté lorsqu'elle a découvert la colonie SULLIVAN-9 et ses conditions de vie et de travail très pénibles. Elle est technicienne attachée à l'entretien de l'astroport et fait partie des colons, c'est-à-dire les 25% de la population qui ont élu domicile sur NN-3049, espérant y trouver la terre promise. Cette situation l'a motivée à entrer au syndicat où elle s'est rapidement faite remarquer, d'où son poste actuel de représentante du syndicat des ouvriers, et donc opposée de facto à l'administrateur **NOLAN MAZLER**.

Clairement ces deux-là ne s'apprécient pas du tout. L'un est un vieux routard de la compagnie qui entend bien remettre de l'ordre par tous les moyens, tandis que l'autre est idéaliste et n'a pas l'intention de se laisser faire.

Pour l'instant, hormis quelques mouvements de grève et des menaces de suppression de primes, on est sur un statu quo mais tout le monde sent bien que ça ne peut pas durer. On est sur une poudrière que la moindre étincelle risque de faire sauter.

GABRIELLA MOORE

Prolo

Age : 30

Trait de caractère : idéaliste

Attributs

Force 3

Agilité 4

Esprit 3

Empathie 4

Compétences

Endurance 2

Comtech 1

Survie 3

Machines lourdes 2

Combat rapproché 1

Commandement 1

Santé : 3

Talent : Cran

Équipement

Lampe torche

Datapad + badge

Incinérateur M240

(bonus : -, dégâts 2)



3) LA RAFFINERIE

Méga-complexe industriel, la raffinerie est le centre névralgique de la colonie. C'est là que la majorité des ouvriers travaillent. Ce sont des constructions cubiques, austères et fonctionnelles, parcourues de tuyaux reliant les citernes de décantation, de colonnes d'expansion de pression dont les torchères sont allumées nuit et jour.

Une partie du complexe est pressurisée, permettant aux ouvriers de travailler sans respirateur.

Par contre, les passerelles et les escaliers de service externes nécessitent qu'on s'équipe d'un respirateur et d'une combinaison de protection. Le port du casque, les lunettes de protection et la lampe frontale complètent le package de l'ouvrier standard.

C'est un endroit bruyant et poisseux ; le sol des couloirs de service et des tunnels sous l'infrastructure est collant d'hydrocarbure, l'air saturé de vapeurs toxiques.

Bref, des conditions de travail assez difficiles.

Seuls les techniciens assignés aux salles de contrôle bénéficient d'un environnement plus agréable.

Une partie du complexe abrite les vestiaires et les douches, passage obligé des travailleurs après leur journée de 8 heures.

Si on ne connaît pas le complexe, on peut aisément s'y perdre. Chaque ouvrier dispose d'un badge lui permettant d'accéder aux espaces de travail ; des plans permettent de s'orienter.

La raffinerie abrite aussi une infirmerie en cas d'accident. Un médecin et trois infirmiers y sont présents en permanence. Petit détail qui peut avoir son importance, un des infirmiers est **UN SYNTHÉTIQUE** nommé **ALEX**. Il est très dévoué et jusqu'à présent inoffensif.

4) LA ZONE DE STOCKAGE

Autre grand ensemble de la colonie, la zone de stockage est constituée d'une douzaine de super-citernes cylindriques hautes de 50 mètres.

C'est là qu'est stocké le carburant raffiné en attente de transbordement vers le spatioport.

5) LE SPATIOPORT

Au nord de la colonie, la spatioport étire sa piste, bordée sur le côté sud par le terminal semi-automatisé de transbordement du fret (ici essentiellement des citernes de carburant raffiné) et au nord par le terminal des passagers.

L'infrastructure peut accueillir des vaisseaux de transport de grande taille et dispose de grues, de véhicules de transport et d'élévateurs P-5000.

Le spatioport est dominé par une haute tour de contrôle qui abrite les équipements de communication et de surveillance.

Le spatioport dispose également de hangars et d'un atelier pour les réparations des engins et des vaisseaux. On ne parle pas ici de cale sèche pour l'entretien de grands vaisseaux mais il est néanmoins possible de trouver des outils et des pièces de rechange pour la plupart des pannes classiques.

Le terminal des passagers est relié à la colonie par une double voie de métro.

En plus des ouvriers et des manutentionnaires, l'astroport nécessite la présence d'un grand nombre de techniciens qualifiés dont fait partie la jeune

GABRIELLA MOORE.

6) LES BLOCS D'HABITATION

Les 2.500 habitants de la colonie résident dans les onze blocs d'habitation, répartis en deux zones de 8 blocs au nord et 3 blocs au sud.

Les 8 blocs sont les quartiers des ouvriers saisonniers, présents dans la colonie pour une période de 6 à 12 mois. Les blocs de l'ensemble sud abritent les colons, résidents permanents sur NN-3049.

Chaque bloc comprend des appartements, des zones commerciales et de loisirs ainsi que des postes médicaux d'urgence. La colonie dispose également d'un hôpital (indiqué en 12 sur le plan). Chaque bloc d'habitat est conçu comme un bloc autonome disposant d'une génératrice en cas d'urgence.

ILLUSTRATION : CALUM ALEXANDER WATT

7) CENTRE ADMINISTRATIF

Haute tour octogonale abritant les bureaux et l'administration de la colonie. C'est là que sont centralisées les identités des colons et des travailleurs présents sur NN-3049. On y trouve également les archives de la colonie ainsi que les contrats fonciers et d'exploitation des grandes compagnies.

Une tour de bureaux et de salles remplies d'ordinateurs sur cinq étages.

Un étage complet est réservé au marshall **ADAM HARKNESS** et à ses adjoints, bureaux, armurerie, salles d'interrogatoire et zone de détention.

8) BUREAU DE LA WEYLAND

Imposant bâtiment un peu à l'écart, dans la partie sud de la colonie. Le bureau de la compagnie Weyland est le QG de **NOLAN MAZLER**: son bureau, ses appartements. La bâtiment dispose de son propre service de sécurité ainsi que de logements pour les agents, d'une génératrice et d'un système Comtech autonome.

On y trouve même une salle de sport.

L'endroit est comme une petite forteresse qu'on peut facilement isoler du reste de la colonie.

9) CASINO ET QUARTIER CHAUD

Les ouvriers et ouvrières ont besoin d'un exutoire après leurs longues journées de travail souvent dans des conditions difficiles et parfois en risquant leur vie. Le quartier chaud est là pour répondre à ce besoin. On y trouve des bars, des salles de jeu et des maisons closes. Le jeu et la prostitution, féminine comme masculine, sont monnaie courante dans les colonies.

Le quartier chaud de SULLIVAN-9 est géré par **MADAME GAO**, une mère maquerelle affiliée au syndicat du crime chinois. On a beau être sur une planète de la Frontière, le business reste le business et les mafias se sont aussi exportées dans les étoiles, comme le reste.

MADAME GAO est à la tête d'un gang d'une vingtaine de personnes qui assurent la sécurité dans les couloirs et les salons privés des différents établissements qu'elle dirige.

Le casino est géré par **CARLOS**, ancien ouvrier devenu chef d'entreprise. Le casino est divisé en plusieurs salons de jeu proposant des tables de différents jeux de carte - Poker, Craps, Baccara, Blackjack - et de hasard - roulette, machines à sous - mais aussi des spectacles de stripteaseur.euse.s. Comme son homologue **MADAME GAO**, il dispose d'un personnel qualifié, tant croupiers qu'agents de sécurité.

L'ensemble des activités du quartier chaud reste sous le contrôle de la compagnie Weyland qui touche un pourcentage sur les gains.

10) CENTRE COMMERCIAL

Le centre commercial est l'équivalent des grandes galeries commerçantes qu'on peut trouver sur Terre.

Chaque bloc d'habitation possède son centre de ravitaillement mais le Centre Commercial regroupe quant à lui plusieurs magasins, des salles de spectacle, des restaurants, des salles de sport, bref une large zone dédiée au délasserement des familles. Il y a même des plantes vertes dans une serre. Là où le quartier chaud et le casino s'adressent à une clientèle bien ciblée, le Centre Commercial est un lieu de rassemblement et de loisirs tout public.

11) CENTRE DE RAVITAILLEMENT

Cette zone abrite des hangars de stockage. C'est là que sont centralisées toutes les marchandises qui arrivent sur NN-3049. Ce sont autant des vivres que du matériel et de l'équipement.

L'ensemble est largement automatisé. Le personnel est là pour surveiller le transbordement des containers et pour de la manutention fine à l'aide des fameux élévateurs de force P-5000.

12) HÔPITAL

L'hôpital de SULLIVAN-9 regroupe une cinquantaine de chambres, deux salles d'opération, plusieurs appareils IRM, des laboratoires et des caissons à oxygène. De quoi soigner efficacement les 2.500 personnes vivant sur NN-3049. Le personnel médical est constitué de trois médecins et d'une dizaine d'infirmier.ière.s.

La médecin-chef en charge de l'hôpital se nomme **SHEILA QUINN**.

La vie sur NN-3049 n'est pas de tout repos et des accidents arrivent. Ce sont le plus souvent des personnes ayant été soumises à l'atmosphère toxique de la planète ou des fractures.

On a peu de cas de maladies standards comme la grippe. Chaque habitant de la colonie ingérant quotidiennement des médicaments préventifs, ces maladies courantes sur Terre ne sont plus un problème sur les colonies. Par contre, on voit assez souvent des dépendances à certaines substances.

SHEILA QUINN

Docteur

Age : 32

Trait de caractère :

Attributs

Force 2

Agilité 3

Esprit 4

Empathie 5

Compétences

Observation 3

Soins médicaux 4

Manipulation 3

Comtech 1

Santé : 2

Talent : Chirurgienne de terrain

Équipement

Datapad + badge

Médkit personnel

Nécessaire de chirurgie

4 doses de Naproleve

Mallette de seringues

hypodermiques



ILLUSTRATION : CALUM ALEXANDER WATT

Le docteur **SHEILA QUINN** est professionnelle et minutieuse. Elle dirige son hôpital avec toute la rigueur nécessaire. Ancienne médecin de l'armée, elle sait improviser quand la situation le demande. Elle connaît les contraintes de la vie dans les colonies et gère les ressources de son établissement en conséquence.

Elle n'apprécie que moyennement la pression de la compagnie et sait les souffrances des habitants de la colonie, souffrances physiques mais aussi détresse psychologique.

AMORCES D'AVENTURE

Les paragraphes suivants sont autant d'amorces d'aventure pouvant prendre place sur la colonie SULLIVAN-9. Certains de ces synopsis sont directement liés à des PNJ décrits dans les pages précédentes.

Libre à vous de les utiliser, de les développer ou de les modifier selon vos besoins et les demandes des joueur.euse.s de votre table.

UNE BAISSÉ DE PRODUCTION INQUIÉTANTE

Les derniers rapports indiquent une baisse de production inquiétante sur NN-3049. **NOLAN MAZLER** a été dépêché sur place mais après 6 mois sans résultat, la compagnie a décidé d'utiliser des méthodes plus directes. Les PJ sont des agents de la compagnie et ont pour mission de seconder **MAZLER**. Les méthodes importent peu. Seuls les résultats comptent. Cela passe peut-être par l'élimination des fauteurs de troubles.

Les PJ jouent clairement les méchants de l'histoire dans un scénario à la *Outland*. Ils seront aux ordres de **MAZLER** et opposés au syndicat des ouvriers et à leur porte-parole **GABRIELLA MOORE** qu'ils seront peut-être amenés à éliminer. Ils devront se méfier du marshall **HARKNESS**, surtout s'ils s'en prennent physiquement à la syndicaliste.

Les causes premières de la baisse de production ne sont pas déterminées à l'avance. Il pourrait s'agir d'une diminution de la concentration d'hydrocarbure à l'endroit où est pompée l'eau (voir usine de filtrage), d'un sabotage des installations ou d'un détournement d'une partie de la production vers le marché noir.

Ce scénario ne contient à priori aucune créature et se concentre sur la vie dans la colonie et les enjeux économiques sur NN-3049.

VESTIGES ANTÉDILUVIENS

Lors de l'ajustement des rampes de pompage mobiles, il y a eu un incident. La pompe n°6 a buté sur un rocher affleurant et plusieurs éléments de l'installation ont été endommagés. La pompe n°6 est HS et des techniciens sont envoyés sur place pour effectuer les réparations qui s'imposent.

Sur place, ils découvrent que le rocher affleurant est en fait le sommet d'une espèce de pyramide immergée, vestige d'une civilisation extraterrestre inconnue.

Malgré l'avis contraire de l'administrateur Mazler, un rapport est transmis et une équipe d'archéologues envoyée sur NN-3049 pour étudier les vestiges.

Les PJ peuvent faire partie des techniciens de la colonie ou des archéologues envoyés sur NN-3049.

Le scénario sera axé sur l'exploration de la pyramide et sur la découverte des origines ; la pyramide pourrait avoir été construite par les Ingénieurs et abriter des vasques funéraires – en fait des ampoules stéatiques – contenant un liquide noir de sinistre réputation, le fameux agent A0-3959X.91-15.

L'imprudence des PJ pourrait entraîner la destruction de la colonie et la mort de ses habitants.

Parmi le groupe d'archéologues, une certaine **JANE WILSON**, scientifique experte en xénobiologie, en vérité une synthétique qui ne reculera devant rien pour récupérer des échantillons et les ramener à la Weyland. Le ou la joueuse qui incarnera la synthétique devra être briefé.e en amont du scénario pour ménager un petit effet de surprise.

La fin du scénario pourrait être la destruction de la colonie par une frappe nucléaire des Marines coloniaux.

Un joli feu d'artifice en perspective.

LE DANGER VENU D'EN BAS

Une des équipes de prospection est portée disparue. Elle devait se rendre dans une zone un peu au nord-est de la colonie pour y faire des relevés dans une région de marais potentiellement riche en hydrocarbure.

Jusqu'ici, l'extraction se faisait à partir de l'eau de mer de NN-3049 mais certains relevés satellite tendent à montrer que certaines zones « humides » pourraient cacher d'intéressants gisements.

C'est dans cette optique qu'une équipe de prospection s'est rendue dans le secteur 45NE23 à environ 35km au nord-est de la colonie pour y faire des relevés.

Il était prévu qu'ils soient de retour avant la nuit mais on est sans nouvelle depuis 4 heures et les appels radio restent sans réponse.

Les PJ font partie de l'équipe de secours. Ils disposent d'un tracteur Daihatsu 8x8 et de l'équipement d'exploration de base : émetteur radio, cordes, grappins, trousse de secours, détecteur de mouvement, jumelles. Ils sont libres d'emporter le matériel qu'ils veulent.

S'ils veulent des armes, ils devront justifier leur demande. A priori, il n'y a aucune faune répertoriée sur NN-3049 et aucune activité de l'UPP. Emporter des armes est donc une option qu'ils devront motiver.

L'équipe disparue se compose de 6 personnes: un conducteur, un opérateur radio, deux géologues et deux ouvriers. Ils disposaient également d'un tracteur Daihatsu dont le transpondeur semble muet.

Arrivés dans la zone, les PJ devraient assez facilement repérer des traces du véhicule disparu, traces qui vont les mener dans une zone semi-marécageuse.

Ils vont trouver le tracteur en partie détruit et à moitié enfoncé dans la terre molle du marécage.

Si les PJ ne sont pas prudents, ils risquent aussi d'embourber leur propre véhicule.

A bord de ce qui reste du tracteur, deux corps : celui du pilote encore attaché à son siège, mort noyé dans la boue, et un autre corps dont il manque les jambes qui ont été sectionnées.

Les 4 autres membres de l'équipe restent introuvables.

L'équipe de prospection a été victime de l'attaque d'un ver fouisseur, version NN-3049 du Ver léonin de Zagreus. Le prédateur a attaqué le tracteur, tuant deux de ses occupants, détruisant une partie du véhicule et l'entraînant dans les sables mouvants.

Les quatre survivants ont réussi à prendre la fuite.

Les PJ auront peut-être la chance de trouver des empreintes dans le sol meuble et à les suivre jusqu'au cœur du marécage.

Un des survivants a été avalé par une tourbière tandis qu'un autre a été victime de l'attaque du Ver.

Les deux derniers survivants ont trouvé refuge sur une île de terre un peu plus dure. Sans arme et sans moyen de communication (la radio est au fond du marais), ils n'ont plus qu'une douzaine d'heures d'oxygène.

Si les PJ perdent trop de temps, ils ne trouveront plus que des cadavres.

Le Ver fouisseur de NN-3049 se déplace furtivement dans l'argile humide du marais et surgit à la surface pour happer sa proie dont il suit les vibrations.

Il est aveugle mais a développé des sens qui compensent largement ce handicap. Ce sont des prédateurs redoutables dont l'unique point faible est la sensibilité aux phéromones de ses congénères.



L'ÉPAVE

La marée a rejeté sur le rivage l'épave d'un vaisseau inconnu. Ne sachant pas quelle procédure appliquer en pareil cas, le marshall **HARKNESS** a informé la compagnie de la découverte. Une équipe de scientifiques de la Weyland a été spécialement envoyée sur NN-3049 pour examiner le vaisseau.

Cette équipe, ce sont les PJ.

Bien entendu, un petit groupe d'ouvriers n'a pu résister à la tentation d'aller y jeter un coup d'œil, avec l'idée d'y trouver des trucs qui pourraient se vendre sur le marché noir, et cela malgré l'interdiction du marshall.

Ils ont découvert dans une soute des sortes d'œufs bizarres dont le contenu a littéralement sauté à la tête d'un des gars.

Paniqués, ils sont revenus à la colonie. Ne sachant pas trop quoi faire, ils ont appelé la docteur **QUINN**.

La victime a tout de suite été placée en observation.

A l'heure où les PJ se posent sur SULLIVAN-9, le gars, un nommé Sanders, va mieux. La bestiole qui était collé à son visage est morte. La médecin est en train de l'examiner dans une des salles de l'hôpital.

La suite est connue. Un xénomorphe va naître peu de temps après, tuant son hôte. La créature va semer la mort sur son passage.

Plusieurs axes peuvent être exploités à partir de là.

Les PJ devront neutraliser la créature qui va devenir de plus en plus forte avec le temps (et très vite).

Il faudra aussi gérer l'épave et décider quoi faire de son contenu mortel.

L'agent **MAZLER** va tout de suite comprendre l'intérêt d'une telle découverte et le potentiel léthal de la créature. Une aubaine pour la Weyland. Il tentera de sauver des œufs pour leur faire quitter la planète.

LE GERME DE DIEU

Des fervents de l'Église de l'Immaculée Incubation sont récemment arrivés sur NN-3049. Ils ont commencé à distribuer des exemplaires du livre de Robert Morse, le Monstre de l'Espace, et investi un espace désaffecté dans la zone de ravitaillement pour y installer un lieu de culte.

Au début, le marshall **HARKNESS** les a considérés comme une bande de doux rêveurs inoffensifs mais plusieurs incidents ont éclaté depuis et deux personnes sont signalées manquantes par leurs responsables d'équipe.

Récemment, **MADAME GAO** a signalé la disparition de trois de ses filles, d'ordinaire sérieuses.

Le marshall a entamé une enquête. Les PJ font partie de son équipe et se voient confier le job.

Les adeptes de l'Immaculée Incubation ont amené avec eux des reliques sacrées, en fait des œufs de xénomorphes maintenus en stase. Les disparus vont servir d'hôtes aux créatures sacrées du culte.

A l'heure où les PJ débutent leur enquête, il est peut-être déjà trop tard.

Le Germe de Dieu est un scénario de contamination avec des monstres semant la mort, des victimes en nombre et un petit soupçon de mythologie alien dans le chef des adeptes et de leur religion millénariste et apocalyptique.

DES PROFONDEURS DE L'ESPACE

Un navette de secours s'écrase sur NN-3049, à une cinquantaine de kilomètres à l'est de la colonie.

Une équipe est envoyée sur place pour examiner la navette et voir si il y a des survivants.

Il s'avère qu'il s'agit de la navette de secours du **NOVEMBER**, un vaisseau de guerre de l'Union des Peuples Progressistes, porté disparu lors de l'offensive sur LV-836.

A bord de la navette, le lieutenant **MIKHAIL ZUBOV** et **HANNA REIMER**, médecin. Tous deux sont rescapés du désastre de LV-836. **ZUBOV** ne le sait pas mais il est porteur des germes du AO-3959X.91-15 à l'origine des néomorphes qui ont infesté LV-836 et le **NOVEMBER**.

Reimer est pour l'instant saine mais elle ne doit sa sauvegarde qu'au fait que elle et **ZUBOV** sont en stase d'hypersommeil.

La navette de secours est endommagée mais les systèmes d'urgence ont su minimiser l'impact du crash sur les passagers. Leurs tubes d'hypersommeil sont intacts mais les réserves d'énergie sont presque épuisés. Leurs occupants vont devoir être réveillés rapidement.

ZUBOV commencera à montrer ses signes d'infection quelques heures après son réveil. **REIMER** est en état de choc et risque à tout moment de basculer dans la folie.

Les PJ vont devoir faire face à une inévitable contamination de la colonie, au respect ou non des procédures de quarantaine, à la naissance probable de néomorphes et à leur évolution, à la panique des colons et à la rapacité de la compagnie qui verra très vite les potentielles applications des créatures dans le domaine de l'armement notamment. L'administrateur **MAZLER** va vouloir mettre la main sur des spécimens.

Les PJ seront amenés à faire des choix difficiles et risquent d'être très vite dépassés par les événements. Une escalade qui ne pourra aboutir qu'à l'inéluctable destruction de la colonie. Un vrai scénario catastrophe.

ÉVACUATION D'URGENCE

L'Union des Peuples Progressistes attaque la planète NN-3049. La Weyland-Yutani mandate un corps des Marines Coloniaux pour évacuer son personnel. Ici, on ne parle pas des colons mais de l'administrateur Mazler et le personnel du bureau de la compagnie, ainsi que les archives et le matériel confidentiel. Les colons n'ont qu'à se démerder. Ce sont les mots de l'ordre émanant des hautes instances de la compagnie.

Au programme, arrivée et débarquement sur la planète alors que l'UPP a déjà placé ses vaisseaux en orbite et que les premières troupes ont commencé à débarquer, batailles spatiales et combats au sol, évacuation sous les tirs ennemis, civils en panique et choix cornéliens.

Les PJ font partie du Corps des Marines Coloniaux mais il pourrait être intéressant de donner le rôle de **MAZLER** à un.e des joueur.euse.s.

On peut pimenter l'histoire en ajoutant quelques échantillons de xénomorphes dans le matériel confidentiel à évacuer, échantillons découverts récemment sur place dans une épave de vaisseau d'origine inconnue.

Un scénario potentiellement explosif à développer.

GUERRE DES PROSPECTEURS

Une compagnie concurrente à la Weyland est en train d'installer une base d'exploitation sur NN-3049. En tant qu'employés de la Weyland, les PJ sont mandatés pour contrer cette concurrence.

A eux d'imaginer les actions qu'ils peuvent mener.

La compagnie leur a donné carte blanche. Cela peut passer par des actions de sabotage des installations considérées comme « ennemies » dans les protocoles spéciaux de la compagnie.

L'**AGENT MAZLER** sera le commanditaire de la mission, à moins qu'il ne soit incarné par un.e joueur.euse.

Les PJ feront partie de la compagnie en tant qu'employé ou auront signé un contrat pour la mission.

Ils peuvent aussi venir de la pègre locale qui ne manque pas de gros bras, ex-marines coloniaux ou prolos endettés. On s'éloigne un peu du canon purement Alien pour un affrontement entre factions.

POUR CONCLURE

Il y aurait encore bien des histoires à imaginer sur la planète NN-3049 et la colonie SULLIVAN-9.

Ces propositions d'aventure sont des points de départ à partir desquels vous pouvez développer vos propres scénarios. Les PNJ décrits ici peuvent être utilisés par le MJ ou devenir les personnages des joueur.euse.s et présider à l'avenir de la colonie.

Libre à vous de prendre tous ces éléments et d'en faire votre propre colonie de l'espace.

Je me suis amusé à placer une référence à ma campagne **LA BOÎTE DE PANDORE**. J'espère que vous et vos joueur.euse.s apprécieront ce petit clin d'œil.

J'aimais assez l'idée de raccrocher une des amorces d'histoire à ma précédente campagne, afin de donner une impression d'ensemble où les événements d'un scénario peuvent avoir des conséquences à moyen/long terme dans d'autres parties de l'univers.

Un dernier mot sur les illustrations présentes dans ce fascicule. Les images des PNJ sont de [Calum Alexander Watt](#) qui a travaillé sur le jeu vidéo [Alien Isolation](#). Les illustrations de couverture et de la page 7 sont tirées du livre de règles du jeu de rôle Alien.

J'espère que ces quelques pages vous raviront et vous feront vivre de palpitantes aventures dans l'espace où, comme chacun sait, personne ne vous entendra crier. Soyez prudent et gardez votre incinérateur M240 à portée de main.

```
# rapport W5478-12, Weyland Yutani.
...Niveau d'accréditation 4.
...Incident sur colonie SULLIVAN-9 réglé.
...Échantillons récupérés.
...Mission terminée.
...Agent Mazler attendu pour debriefing.
# rapport terminé ■
```

COLONIE SULLIVAN-9

- <1> usine de filtrage
- <2> rampes de pompage mobiles
- <3> raffinerie
- <4> zones de stockage
- <5> spatioport
- <5a> terminal de chargement automatisé
- <5b> terminal passagers
- <6> blocs d'habitations
- <7> centre administratif
- <8> bureau de la compagnie Weyland
- <9> casino et quartier rouge
- <10> centre commercial
- <11> centre de ravitaillement
- <12> hôpital

