

ALIENS : TWILIGHT

Par Emmanuel Gharbi (emmanuel.gharbi@free.fr)

<i>Mais pourquoi jouer à ça d'abord ?</i>	2
<i>Le setting</i>	2
Les références	2
Les règles	2
<i>Le background</i>	2
Un poil d'histoire	3
Principaux mondes	3
<i>L'arrière plan de la campagne</i>	4
Il y a bien longtemps...	4
Récemment	7
Quand commence notre histoire...	8
Les Personnages joueurs	8
<i>Les Scénarios</i>	9
Scénario n°1 - Rumeurs...	9
Scénario n°2 - Piège	10
Scénario n°3 - Solitudes	11
Scénario n°4 - Symptômes	12
Scénario n°5 - Infection	13
Interlude – Songes d'hypersommeil -	13
Scénario n°6 - Questions	14
Scénario n°7 - Interruption	14
Et si ?	16
Scénario °8 - Renaissance	16
Interlude – Rémission	17
Scénario n°9 – Résurgence	17
Scénario n°10 - Blocus	18
Scénario n°11 – Frénésie	19
Scénario n°12 – Frissons	20
Que s'est-il passé ?	21
Scenarion n°13 – Dernier Souffle	22
Epilogue	22
<i>Annexes</i>	23
Chronologie	23

Liens _____	24
Carte Spatiale _____	25

MAIS POURQUOI JOUER A ÇA D'ABORD ?

Mener une campagne sur la base d'Aliens, forcément, ça entraîne les réflexions « c'te truc de bourrins ? ». La motivation était de faire une campagne très cinématographique, à la fois très violente et très « ambiance » : étouffement, claustrophobie, panique... Finalement pas si fréquent que ça en jdr quand les joueurs incarnent assez souvent des brûtasses. Peut-être parce qu'on était plus jeunes, je sais pas, mais la tension était palpable.

L'ami Loris dit une chose très vraie dans sa critique sur le GROG : « C'est le premier jeu que j'ai lu qui soit "Bourrin d'ambiance". » ou L'ambiance doit être sourde, oppressive, lugubre et violente. Si vous faites ça, et que vous réussissez à en faire un jeu d'ambiance malgré des wagons de combat, vous découvrirez un excellent jeu. Si. En tout cas, c'était la première fois où je voyais des joueurs "roleplayer" en situation de combat (comme: "Passe moi un autre chargeur, viiiiiite!!!"). » Ben tout pareil pour moi.

Clairement, l'idée était de rebondir sur Aliens et Alien 3 (omniprésence des corporations) et de faire en sorte que la menace alien soit au cœur des scénarios (même si on ne les voit pas chaque épisode). Le but ? Que les personnages, comme Ripley dans Alien 3, en finissent à dire, face à un alien « *tu es dans ma vie depuis tellement longtemps que je ne me souviens de rien d'autre...* ».

LE SETTING

LES REFERENCES

L'idée de la campagne a germé à la sortie du **Aliens Adventure Game**, avant la sortie d'Alien 3. J'ai donc utilisé les éléments de background fournis dans le bouquin. Ensuite, j'ai utilisé, et parfois même clairement récupéré, des scènes ou situations issues des comics publiés chez Dark Horse. Il s'agit des trois premières séries, aujourd'hui rééditées dans les tpbs : **Aliens Outbreak**, **Aliens Nightmare Asylum**, **Aliens Female War** (à l'époque, les deux derniers étaient parus en français, dans la défunte collection Zenda). Typiquement, les développements sur l'étrange géant pachydermique entraperçu dans l'épave (dans le premier film) sont issus de ces comics.

Le **Colonial Marines Sourcebook** apporte clairement du background complémentaire, et du matos, mais certaines infos (l'organisation du Colonial Marines Corp, typiquement) ne sont pas raccord avec le jeu de rôle. Je me suis basé sur ce dernier. Enfin, une grosse partie de l'inspi vient du art-book « **Giger's Alien** », notamment les bas-reliefs montrant des humanoïdes inséminant, apparemment volontairement, leurs semblables avec des face-huggers, d'où l'idée du culte ancien.

LES REGLES

A l'époque, j'ai utilisé sans me poser de questions les règles du Aliens Adventure Game. Bon, clairement, aujourd'hui, j'essaierais de trouver un autre système, mais je serais bien en peine de dire lequel... Shadowrun 4 peut-être ? Un copain avait repris une partie de la campagne en adaptant au système de Cyberpunk. D'ailleurs, il existe sur le net une adaptation à Fuzion. Les autres pistes sont : Mutant Chronicles, COPS...

LE BACKGROUND

Ca pourrait être une sorte de cyberpunk dans l'espace, sans la matrice : les corpos manipulatrices se sont découvertes un nouveau terrain de jeu : les étoiles, et l'exploitent sans vergogne. Le background du

jdr fait au maximum 15 pages, en voici un succinct résumé, qui est finalement suffisant pour chopper l'ambiance. C'est à mon sens du post-industriel sale et crasseux, où la techno est avancée mais clairement orienté vers la production : c'est massif, huileux, enfumé, y a des câbles qui pendouillent et des vieux écrans qui diffusent une lumière bleutée. Ça permet un contraste sympathique avec des lieux high-tech (labos ou sièges de corpos.). Y a un côté Outland qui m'a toujours bien plu, un peu dans le genre « nouvelle frontière ». Y a un peu de ça aussi dans Firefly, d'ailleurs.

UN POIL D'HISTOIRE

Refrain classique, les corpos ont pris le pas sur les gouvernements vers la fin du 20ème siècle. Lorsque l'âge spatial commença, elles se ruèrent vers les étoiles. Dans leur collimateur : de nouveaux mondes habitables, capables de soulager la pression démographique qui écrase la Terre, de nouvelles formes de vie, dont l'étude pourrait permettre des bons en avant scientifiques spectaculaires. Ainsi, chaque nouveau monde est un véritable labo à ciel ouvert.

Cinq mondes comparables à la Terre, et une douzaine à-peu-près habitables, ont été découverts. Sur d'autres, le long processus de la Terraformation durera parfois plusieurs dizaines d'années. Les corporations commencèrent à installer des colonies. Sur certaines colonies, la vie finit par être plus douce que sur une terre exsangue et surpeuplée. Dans la majorité des cas, c'est une vie de dur labeur et de conditions difficiles qui attend les colons. Avec ces nouvelles bases, les corporations purent naturellement affirmer de plus en plus leur indépendance face aux nations terriennes. Tout cela finit par déboucher sur une guerre entre corporations, avec des dommages collatéraux sur Terre, qui dura cinq ans et aboutit à la création du Interstellar Commerce Commission (ICC), sorte d'ONU dont le bras armé est le Colonial Marines Corp.

Ce sont ensuite les colonies qui se sont embrasés. Par définition possessions de la corporation qui a découvert le monde, certaines colonies ont refusé cet état de fait et aspiré à s'autogérer. En soutenant les corporations durant la guerre, elles espéraient aboutir à ce type d'indépendance, mais la création de l'ICC ruine leurs espoirs : il est clairement spécifié dans sa charte que les colonies sont propriété corporatiste. Le mouvement de rébellion a donc enflammé les routes hyperspatiales et ce sont les Colonial Marines qui se sont chargés du sale boulot, aidés il est vrai par des troupes corporatistes. Aujourd'hui, toutes les révoltes ont été matées, à l'exception notable de celle d'Alexandria, et des quelques systèmes contrôlés par celle-ci. L'ICC impose un blocus sur Alexandria et stationnent des troupes dans toutes les routes hyperspatiales connues.

PRINCIPAUX MONDES

Le JDR décrit, en quelques paragraphes chacun, une trentaine de mondes connus. Le point important est que ces mondes sont rassemblés en « secteurs » dépendant de la corporation qui a ouvert la voie spatiale permettant de les relier à la Terre. Les secteurs sont :

- CSC Sector, du nom de la corpo Central Space Consortium. C'est ici que se trouve Alexandria.
- Borodino Sector : contrairement aux autres secteurs, la corpo Borodino, qui avait ouvert cette voie, a disparu. C'est une zone assez dangereuse, dans le sens où rien n'est unifié et que des corpos moyennes peuvent essayer de s'y faire un nom. Le monde où se déroule Aliens (Acheron ou LV 426) se trouve dans ce secteur.
- Hyperdine Sector : à l'origine, cette voie fut ouverte par l'accord entre deux corporations : Hyperdine et Weyland Yutani (les méchants de la saga Alien). Puis elles se sont frittées, et aujourd'hui, le secteur est toujours le cadre de luttes d'influence entre ces deux mastodontes.
- New Eden Sector : ce fut le premier secteur où l'on découvrit un monde semblable à la Terre, New Eden.
- Micor Sector : plutôt épargné par les révoltes et les guerres, même si sa richesse attire les convoitises et les manipulations.

- Tartarus Sector : un petit secteur qui a bourgeonné depuis Micor. Le monde prometteur de Tartarus subit de nombreux dégâts suite à l'apparition d'une race indigène, les Harvesters (en gros, des sorte de vers des sables qui bousillent les installations).

Les mondes sont classés en trois catégories :

- Major World : les mondes comparables à la Terre. Ce sont Alexandria (CSC), Tartarus, Micor, New Eden, et Hilo (Hyperdine)
- Colony : la plupart du temps plus ou moins terraformés, elles peuvent largement varier en apparence, richesse et population (quelque noms : Weyland Yutani, Chitin, Paragon, Aerodyne, Argos, Lobo, Shinon...) mais accueillent toujours des industries et des docks spatiaux.
- Terraforming / Mining : les mondes les plus durs, souvent en cours de terraformation mais parfois trop éloignés des standards humains pour permettre l'utilisation de cette technologie. On y trouve des labos orbitaux, des mines sous dômes ou enterrée, des complexes d'extraction... Typiquement, LV-426 fait partie de cette catégorie (quelques noms : Goliath, Keystone, Saint John, Arcturus, Noble Ore, Helix, Cryosphre, Acheron, Byal...)

A noter :

- La Terre, autour de laquelle orbite la station Gateway, est dans un triste état. Elle croule sous la surpopulation et les poches de luxe (résidences corpos...) sont entourées de larges zones de pauvreté parfois extrêmes, certains continents ayant été presque laissé à l'abandon.
- L'Arcturus Loop : c'est la première voie hyperspatiale ne passant pas par la Terre (tout le réseau est en étoile). Reliant Aerodyne et Wayland Yutani., il est clairement destiné à bypasser la Terre et les régulations douanières de l'ICC. On y trouve donc beaucoup de commerce illicite.

Les mondes sont reliés entre eux par des routes, avec des points de saut. Les navires spatiaux sont équipés de jump drive. Enclenchés lorsque la vitesse du navire atteint 1/5 de la vitesse de la lumière, le jump drive permet d'effectuer un saut hyperspatial, qui dure généralement une journée. 6 jours sont ensuite nécessaires à recharger avant de pouvoir re-sauter. Selon la puissance de navire, un même saut l'entraînera plus ou moins loin, mais d'une manière générale, les voyages se comptent vite en semaines (d'où l'hypersommeil).

L'ARRIERE PLAN DE LA CAMPAGNE

IL Y A BIEN LONGTEMPS...

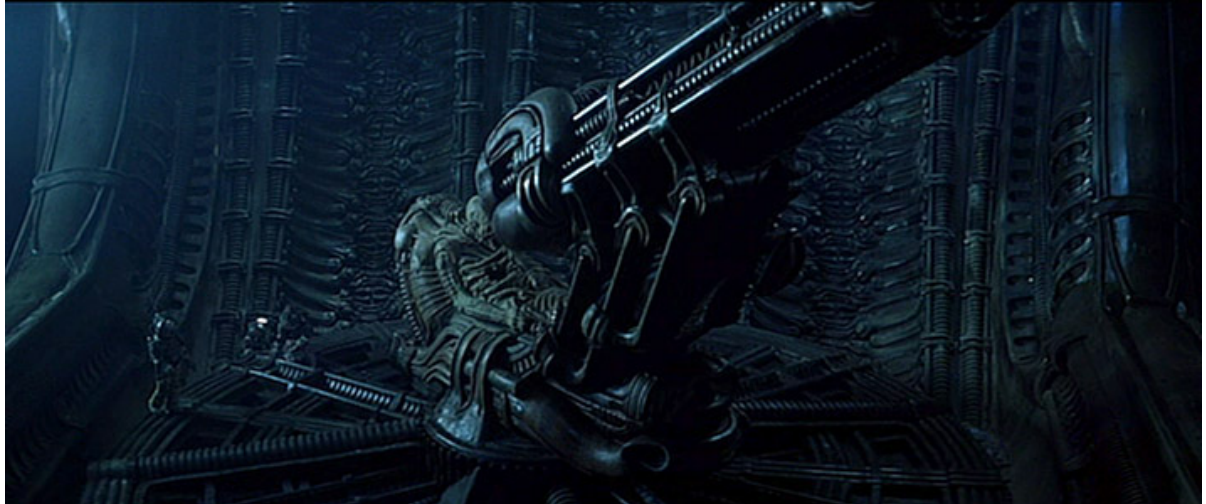
Nul ne sait d'où proviennent les aliens, quel est leur monde d'origine, si jamais ils en ont un. Peut-être même ont-ils été créés, terribles armes biologiques ayant détruit leurs maîtres... Une chose est sûre : ils sont cachés dans les replis de l'espace depuis longtemps (qui sait depuis combien de temps le Derelict Ship attendait sur Acheron ?) et ils ne sont sans doute pas à un seul endroit...

Pour la campagne, j'ai donc fait deux choix, sans toutefois chercher à expliciter l'origine des Aliens, ni leur monde d'origine (contrairement aux comics) :

- Une race vaguement humanoïde, vraisemblablement sur le déclin, a déifié les créatures, allant jusqu'à leur sacrifier certains des leurs, comme semble le prouver ce bas-relief – bon, malheureusement, je n'ai pas trouvé d'image plus grande - c'est tiré du Giger's Alien - mais on y distingue clairement un sacrifice... Cette race aujourd'hui éteinte (sûrement en raison de son culte décadent), que nous appellerons par convention les « Chapelains », a laissé des vestiges sur plusieurs mondes. Certains de ces vestiges sont particulièrement dangereux : deux

planétoïdes errant dans l'espace, servant à la fois de couveuse et d'inséminateur, guidés depuis un étrange sanctuaire : la Vigie Céleste...

- Les space jockeys (c'est le nom habituellement donné à ces E.T éléphantiques entraperçus dans *Alien*). On ne sait rien d'eux, si ce n'est que leur destin est intimement lié à celui des Aliens. On peut imaginer qu'ils en sont les créateurs et qu'ils furent dépassés par leur progéniture... Je pars du principe que quelle qu'en soit la raison, la race est éteinte à part quelques spécimens, et qu'ils ont tenté de détruire la menace alien. Le derelict ship trouvé sur Acheron était, comme s'en rend compte l'équipage du *Nostromo*, doté d'un signal d'avertissement pour que l'on s'en tienne éloigné... Dans la campagne, un jockey garde la Vigie Céleste...



Le Space Jockey du Derelict Ship



RECEMMENT

Après le désastre de Hadley's Hope (Aliens) et la mort d'Ellen Ripley et de sa « progéniture » (Alien 3), Weyland Yutani a intensifié ses recherches sur la base des données rassemblées pour tenter de trouver une nouvelle source de spécimens alien. Malgré ses efforts et les équipes mobilisées, la corporation n'a pour l'instant trouvé aucun autre site potentiel. Elle reste en état d'alerte permanent et a confié la gestion du projet **Acheron** à deux de ses meilleurs exécutifs : Shawn Itoki et Rebecca Orona. Ils disposent de plusieurs équipes tactiques prêtes à intervenir à tout moment, ont carte blanche (cela inclut l'espionnage industriel, la corruption et la rétorsion éventuelle) ainsi qu'un accès illimité aux ressources de la corporation.

Mais c'est en fait la corpo Central Space Consortium – CSC - qui entre à nouveau en contact avec les aliens. Devant le blocage de la situation avec Alexandria, CSC a décidé de créer une nouvelle cité qui accueillera son siège, sur la Planète Paragon. Celle-ci a été terraformée, mais reste un monde froid aux vents violents. Bientôt un énorme chantier émerge, CSC rêvant d'un joyau technologique aux tours étincelantes. C'est lors des excavations que des ouvriers mettent à jour d'étranges structures, des vestiges archéologiques prouvant non seulement l'existence d'une ancienne civilisation maîtrisant le voyage spatial mais aussi d'étranges créatures, visiblement vénérées comme des entités divines. On met à jour un large temple, dans lequel on ne retrouve que des spécimens fossilisés et quelques sarcophages momifiés contenant des humanoïdes inséminés mais dans lequel les embryons aliens sont morts depuis longtemps. Toutefois CSC pige très vite l'intérêt de la découverte. Elle impose une chape de plomb sur le site, n'hésitant pas à faire supprimer les ouvriers. Les premiers sarcophages sont extraits et des équipes archéologiques s'occupent des bas-reliefs et commencent à reconstituer ce qu'ils estiment être une carte stellaire, malheureusement incomplète... En attendant, le chantier sur Paragon est interrompu, en raison officiellement de « sabotages alexandriens ».

La première avancée importante est la déduction, par une équipe archéologique, d'une série de coordonnées spatiales exploitables. Des missions d'exploration sont lancées et l'une d'entre elles découvre un étrange planétoïde d'apparence biomécanique, en orbite autour d'une géante gazeuse. Immédiatement, CSC, consciente de la possibilité d'avancées technologiques énormes, demande au général Spears, du Colonial Marines Corp, d'envoyer une équipe d'exploration. Spears est notamment en charge d'une partie du blocus d'Alexandria. Totalement dévoué aux dirigeants de CSC, il fait preuve d'une rare violence pour tenter de briser la résistance rebelle et n'hésite pas à servir les intérêts occultes de la corporation. Spears envoie donc une équipe de marines dirigée par le major Illyana Parker, qui pénètre dans l'ovoïde. Ce qui suit est malheureusement prévisible et qualifié de premier « incident xénomorphe » par CSC. L'équipe d'Illyana est balayée, elle réussit à fuir avec quelques survivants, malgré le fait que Spears ordonne à ses autres vaisseaux d'ouvrir le feu. Le navire se retrouve en perdition. Lorsque l'un des hommes d'Illyana, inséminé sur l'ovoïde, donne « naissance » à un alien qui massacre très vite les survivants, Illyana comprend qu'il n'y a aucun espoir. Son dernier geste est d'envoyer un avertissement à son mari, le colonel Willard Parker, l'un des bras droit de Spears...

CSC et Spears étouffent l'affaire. Alléchés par les données recueillies par Illyana, ils envoient d'autres missions. Après plusieurs échecs très gourmands en vie, CSC réussit à mettre en place des protocoles d'étude à peu près sûrs, et commencent à récupérer des œufs et des embryons valides, ainsi que de nouveaux éléments archéologiques exploitables... CSC, la trouille au ventre d'être confondue, a mis en place une organisation dédiée à ce projet ultra-sensible, cachée derrière des sociétés écrans y déversent de lourds investissements, et place à sa tête Dexter Beaubier, l'un de ses plus efficaces jeunes requins. Celui-ci installe sa base opérationnelle sur Arcturus et y gère recrutement, approvisionnements et transferts sensibles ; profitant de l'absence de régulation de l'ICC dans cette région baptisée Arcturus Loop... Pour camoufler les traces, CSC garde l'info à haut niveau. Plusieurs cadres – et leurs familles – sont tués, les Alexandriens faisant des coupables idéaux

Alors que CSC monte son organisation, Willard Parker, qui refuse la disparition de sa femme, s'en prend à Spears. Il ne sait pas ce qui a bien pu se passer, mais il est persuadé que le Général magouille et décide de faire exploser la vérité... Devant la sourde oreille du haut commandement, il va jusqu'à se

rebeller ouvertement, avec quelques uns de ses hommes, rejoignant les rebelles Alexandriens dans leurs tentatives de forcer le blocus. Capturé, il est rapatrié sur la station militaire Terra Guardian pour y attendre son procès pour Haute Trahison. Mais les langues se sont déliées, et les exactions de Spears contre des colons civils, deviennent trop nombreuses pour être ignorées. Dans la plus grande discrétion, Spears est cassé de son commandement. Qu'à cela ne tienne, Spears peut maintenant se consacrer entièrement au projet CSC....

Celui ci bat son plein. Les oeufs et les embryons récupérés dans le planétoïde sont fournis au général Spears qui gère les « essais tactiques en temps réel », à sa convenance, depuis sa base installée sur un petit monde minier, Pandora, ravitaillé par le circuit mis en place par Beaubier. La corpo ne veut rien savoir des moyens employés et veut juste des résultats. Spears, fasciné par ses nouveaux jouets, est persuadé qu'il détient une arme imparable pour enfin briser la résistance alexandrienne...

QUAND COMMENCE NOTRE HISTOIRE...

Ce que craignait CSC va arriver : l'un des bras-droits de Beaubier tente de vendre des informations à un concurrent : Weyland Yutani ! Ceux-ci pigent immédiatement que leur projet Acheron va pouvoir être relancé. Sur Arcturus, le cadre de CSC réussit à fournir les infos aux envoyés de WY, Itoki et Orona, avant d'être assassiné par des mercenaires aux ordres de Beaubier.

Grâce aux infos du cadre, WY est à même d'envoyer une équipe de combat vers le planétoïde, sachant parfaitement que Paragon est pour l'instant hors d'atteinte... Pour l'instant seulement ! Mais WY elle-même n'est pas à l'abri des sales coups : sa vieille concurrente, Hyperdine, a une carte dans sa manche...

Au même moment, l'ICC envoie une équipe d'investigateurs sur Arcturus en raison de la disparition d'un éminent xénobiologiste, sous contrat d'exclusivité avec une corporation de taille moyenne... Les personnages vont se retrouver en plein dans une très sale embrouille...

LES PERSONNAGES JOUEURS

Les PJ font partie de la Commission d'investigation Corporative mise en place par l'ICC et chargée d'investiguer les différents manquements aux règles établies par l'ICC et acceptées d'un commun accord par le conseil corporatiste. Dans leur besace : les infractions aux réglementations douanières, l'espionnage industriel, les délits d'initiés, les black-ops des différentes corpos, leurs possibles manquements aux droits de l'individu dans leurs colonies etc...

C'est un sale job : les corporations sourient aux agents de la Commission, leur répétant à l'envi que leur mission est vitale pour que l'éthique inter-corpora soit respectée, mais feront tout pour leur pourrir la vie si l'enquête les visent. L'ICC elle-même est un nid de guêpes de compromissions, de passes-droits et de corruption.

Les PJ sont donc des enquêteurs pour cette commission de l'ICC. L'idée était surtout de ne pas se limiter, comme dans le JDR officiel, à des marines. En l'occurrence, mon groupe de 5 persos était composé :

- D'un lieutenant des marines coloniaux, plutôt orienté Public Relations, et donc capable de faire bonne figure dans les couloirs feutrés des corporations, au milieu des sourires hypocrites.
- D'un ancien marine versé à l'ICC pour les missions « sensibles ». En gros, c'est un spécialiste de l'infiltration, de la guerre électronique et des systèmes de sécurité. C'est une vieille brute capable de tuer en silence avec son petit doigt...
- D'une jeune pilote chargée notamment des aspects logistiques de l'opération.
- D'un enquêteur civil, spécialisé dans les malversations financières. Un comptable, quoi... Pas forcément à l'aise dans de telles missions.

- D'un spécialiste informatique, ancien hacker corporatiste.

Les 3 premiers sont des militaires de formation, et formés au combat. Ce n'est pas le cas des deux seconds... Mais ils ont du apprendre rapidement !

Bon c'était clairement pas très original ! Mais ça a plutôt bien fonctionné, j'avais laissé les joueurs choisir eux-même leurs persos...

LES SCENARIOS

SCENARIO N°1 - RUMEURS...

Les PJ se réveillent en zone de transit, en orbite autour d'Arcturus. Ils ont voyagé jusqu'ici sur un vol civil, séparés, pour ne pas attirer l'attention. Ils empruntent une navette commercial pour rejoindre la surface. Arcturus est un monde à l'atmosphère froide et pluvieuse, à la surface couverte de lourds complexes industriels. La ville est éclatée entre diverses zones, héritage d'un développement centré sur les premières industries. Celle-ci sont relativement en crise mais Arcturus est en pleine effervescence depuis la mise en place de l'Arcturus Loop, la nouvelle voie hyperspatiale. En gros, on y négocie de tout, dans des conditions souvent occultes. Pour l'ambiance, ça ressemble à une ville de chantier, d'algeco empilés, d'ouvriers et de prostituées fatigués...

Avant leur départ, les PJ ont été briefés par des pontes de l'ICC. Ils doivent enquêter sur un certain Dr Stephen Chang, éminent xénobiologiste, sous contrat avec la corpo EndoGen. Le type a disparu de son laboratoire pourtant protégé. Ca ressemble clairement à une exfiltration réussie : sa femme et ses deux enfants ont disparus au même moment, laissant leur condo vide. EndoGen assure pourtant que l'homme ne se voyait pas quitter la corpo dans laquelle il détient des parts non négligeables. Il est donc possible qu'il ait été exfiltré contre sa volonté. Or, un informateur de l'ICC l'a repéré sur Arcturus, apparemment aux abois. Les PJ se voient également confier un épais dossier de disparitions de savants (xénobiologistes et archéologues notamment) relativement semblables, toutes survenues dans les derniers 6 mois. Là encore, des rumeurs concernant Arcturus ont été entendues... Leur mission est simple : retrouver et rapatrier Chang, savoir qui l'a enlevé (ou s'il est parti de sa propre volonté) et pourquoi, apprendre où se trouve sa famille... En cas de souci – ou de développement inattendu – les PJ peuvent se rendre à la délégation arcturienne de l'ICC, celle-là même qui est complètement dépassée par les trafics transitant par l'Arcturus Loop...

- Chang a bien été enlevé mais a faussé compagnie à ses ravisseurs aux ordres de Beaubier. Il cherche à quitter Arcturus mais les hommes de main de CSC le recherchent. Pas super discret, il risque de se faire repérer très vite, à la fois par les PJ et par les mercenaires de Beaubier... Une poursuite entre le Doc et les mercs est plus qu'envisageable. Il ne sait toutefois pas que sa famille est aux mains de Beaubier et si il est capturé et l'apprend, il fera profil bas et refusera toute aide, même et surtout celle des PJ.
- Au même moment, la rencontre entre l'adjoint de Beaubier et les agents de WY tourne au vinaigre et le type est abattu. Les PJ seront avertis par les autorités de l'ICC. Il doit être rapidement clair que des manigances croisées corpo sont à l'œuvre sur Arcturus. Après avoir géré cette récupération d'infos, les agents de WY peuvent mettre des bâtons dans les roues des PJ en essayant eux-aussi de avoir ce qui se passe sur Arcturus.
- A partir de là, les PJ peuvent en partie remonter l'orga de Beaubier. Principalement : commande et transit de matériel informatique, technologique et scientifique de premier ordre, « recrutement » musclé de scientifiques mais aussi de mercenaires et enfin, trafic d'éléments biologiques sans passage par la commission sanitaire de l'ICC (en l'occurrence, il s'agit de sarcophages issus de Paragon et qui transitent par Arcturus).
- Si les PJ fouinent bien, CSC demande à Beaubier de disparaître et d'effacer ses traces. Celui-ci liquide le plus d'infos avant de tenter de fuir. Il fera incendier ses bureaux, détruire les archives informatiques et n'hésitera pas à faire abattre les témoins les plus gênants. Si les PJ

se dépêchent, ils pourront toutefois récupérer quelques informations dans les bases de données de Beaubier. S'il s'enfuit, Beaubier rejoint Spears ; s'il est capturé, il se tait obstinément, persuadé d'être protégé par CSC...

Le but du scénario : que les PJ récupèrent, d'une manière ou d'une autre (via les archives de Beaubier, via les agents de WY qui ont eux-même topé les infos du bras droit de Beaubier) des coordonnées spatiales ne correspondant à aucune localisation connue, hors des routes hyperspatiales...

SCENARIO N°2 - PIEGE

J'ai fait une ellipse. Pendant le temps passé entre les deux scénars, les PJ ont tenté de remonter toutes les pistes possibles. Un mur : CSC a bien cimenté tout ça et pas moyen de remonter jusqu'à eux. Au mieux, s'ils l'ont identifié, pourront-ils savoir que Beaubier a été employé d'une filiale de CSC, mais bien sûr, il en « officiellement » parti et CSC niera toute connaissance de ses présentes activités... Mais les PJ seront dorénavant sur sa shit-list !

Les PJ se réveillent, la tronche pâteuse, dans un caisson d'hypersommeil, à bord d'un navire militaire du Colonial Marines Corps, le Ravène. Autour d'eux, une escouade complète de marines (lieutenant, sergent et biffins), comme ceux d'Aliens : bien lourds, quoi. Ils sont en route pour découvrir ce qui se cache derrière les coordonnées précédemment récupérés. Les PJ sont en charge de la mission, les marines étant là « au cas ou » pour les protéger.

Le Ravène est en position stable à l'endroit exacte pointé par les coordonnées. Les senseurs du navire découvrent une sorte de planétoïde, de forme plus ou moins ovale, en orbite instable autour d'une géante gazeuse. Ça pourrait être un rocher... Mais dès que l'on s'en approche on découvrira avec surpris l'aspect organique de la chose... Des structures humaines ont été dressées sur l'objet. On peut tout à fait poser un dropship sur l'une des trois plate-formes reliées à un moyeu central « perforant » la surface de l'objet. On distingue plusieurs bâtiments pressurisés collés à ce moyeu. On peut détecter des résidus d'énergie mais aucune lumière n'est visible. Arrimé à l'une des plate-formes, un vaisseau cargo de moyen tonnage, apparemment intact.

Il va falloir aller au gratin ! Les PJ et les marines embarquent sur un dropship direction la plate-forme. Une fois atterri, il va falloir atteindre le moyeu : la passerelle ombilicale n'est plus pressurisée, il faut donc sortir les scaphandres et crapahuter un peu, réussir à forcer un sas et entrer dans le moyeu. De la passerelle, les PJ ont une vue imbattable sur le planétoïde : c'est clairement étrange, un mélange biomécanique. Une fois dans le base, rajoutez-en dans la flippe – il n'y aucun danger mais les PJ vont forcément s'imaginer des choses - Seule une lumière stroboscopique éclaire les labos et bureaux du moyeu, qui ont été ravagés. On a visiblement détruit matériel, échantillons et documentation. Il y a des traces d'explosion et d'impacts d'armes automatiques. Un peu plus bas, on trouvera même des corps, en blouse blanche, visiblement abattus à la va-vite... Les PJ peuvent commencer à fouiner, mais il n'y a plus rien d'exploitable... Enfin, reste un monte-charge, au fond du moyeu, qui semble d'enfoncer au cœur du planétoïde...

S'ils le remettent en marche, ils pourront s'aventurer au cœur du planétoïde. Inspirez vous du derelict ship d'Alien et de son look organique... Des passerelles métalliques et des éclairages de fortune ont été installés par les précédents visiteurs humains et les personnages pourront découvrir d'immenses salles couvertes de bas-reliefs (mais ils ont été massacrés à la torche plasma, visiblement à la va-vite), des restes de sarcophages et des « casiers à œufs » (voir Alien) incinérés. Il ne reste là encore plus rien d'exploitable et les personnages ne pourront pas deviner ce qui a été récupéré ici (mais les joueurs oui, faites les justement flipper tout seuls en s'imaginant un alien à chaque coin de porte). L'intérieur du planétoïde doit être un sépulcre silencieux et dérangeant.

Que s'est-il passé : Averti par Beaubier, Spears a envoyé une équipe de nettoyage « stériliser » le planétoïde. Quelques chercheurs récalcitrants (et remplaçables) ont été abattus sur place.

Dès que les PJ sont rassurés, passage à l'action. L'alarme retentit : un navire de guerre a été repéré en approche directe du planétoïde. Les marines ordonnent le repli et alors que les PJ et eux empruntent l'ombilic rejoignant la passerelle, le navire de guerre – sans marquage – ouvre le feu sur le Ravène. Celui-ci,

en perdition, se lance dans une vrille folle en direction de la géante gazeuse... Alors que tout le monde est – logiquement – estomaqué – le navire tire plusieurs missiles sur la passerelle qui se disloque (avec le dropship) : l'ombilic ploie comme une paille. Les PJ et leurs compagnons risquent à tout moment de se retrouver virevoltant dans le vide. Seule solution : rejoindre le moyeu...

C'est en fait la Weyland Yutani qui a envoyé cette équipe de combat, sous les ordres d'Itoki. Découvrant sur ses scopes le vaisseau de l'ICC, il a unilatéralement décidé de supprimer tout témoin. Deux navettes de combat vont alors larguer des soldats corporatistes sur le moyeu, qui vont l'investir...

Pour les PJ, deux possibilités :

- Se battre avec les marines survivants, au pied à pied dans les couloirs du moyeu... Alamo, quand tu nous tiens. Eventuellement, ils pourront être capturés par les hommes d'Itoki et passé à la question. A vous de voir, une évasion foudroyante est peut-être possible...
- Tenter de se barrer. La seule voie de sortie est le vaisseau cargo toujours amarré au moyeu. Pris par le temps, les hommes de Spears ont simplement bousillé le système d'allumage, mais il est possible de le bypasser et de lancer le navire. Ca doit être bien intense, surtout lorsque se rendant compte de l'allumage des moteurs du cargo, le vaisseau de la WY commencera à ouvrir le feu. Les PJ se tire à bord du cargo mais cela doit être très chaud.

Soudain, sans qu'on puisse rien faire, le cargo enclenche une procédure de saut vers des coordonnées inconnues...

SCENARIO N°3 - SOLITUDES

Ce scénario est adapté du comics de Verbeinden et Beauvais, comme d'ailleurs le n°5

Les PJ se retrouvent donc dans un cargo automatisé, suivant une route qu'ils sont incapables, malgré tous leurs efforts (qu'ils tentent !), de modifier. Toute la partie cargo du navire est scellée. S'il y a bien des équipements de survie (recycleur pour l'eau typiquement) Il n'y a aucun équipement de confort à bord : pas de caisson d'hypersommeil, même pas de banquettes confortables, juste quelques sièges de pilote au final inconfortables... Les systèmes de communication ont été retirés : impossible de contacter qui que ce soit. Les persos et les pnj sont condamnés à rester là pendant plusieurs semaines !

L'idée de ce début de scénario est de faire monter la pression peu à peu, par l'inactivité, la promiscuité et l'incertitude de leur destination et leur vulnérabilité. Il faut utiliser les pnj survivants pour alimenter ce sentiment.

Trois semaines après le début de cette équipée, alors que vraisemblablement, chacun veut se jeter à la gorge du voisin, un « incident » a lieu dans la zone cargo. Plein de lumières flashouillent dans le cockpit, apparemment alerte incendie et tout le toutim... Pas le choix, il va falloir trouver un moyen d'accéder à la zone scellée (éventuellement en opérant une sortie dans l'espace...).

Dans la zone scellée, les PJ vont, après une lente et angoissante exploration, trouver la source des dégâts : Trois caissons d'hypersommeil sont présents, chacun complètement éventrés. A l'intérieur, des restes humains exposés. Très vite, il sera clair que « quelque chose est sorti ».

Hé oui, première apparition des sales bestioles. Il s'agissait de trois « sujets d'étude » inséminés par l'équipe de recherche sur le planétoïde et en attente de livraison à Spears. Pas de bol, les dégâts subis par le cargo lors de sa fuite ont endommagé les systèmes commandant l'hypersommeil. Tout a lâché il y a quelques heures, et les aliens ont émergé de la poitrine de leurs hôtes, bousillant au passage conduits et panneaux électriques, d'où l'alerte... En ouvrant la zone scellée, les PJ viennent aussi de leur ouvrir le passage vers le reste du navire...

La suite du scénario est donc une lutte acharnée contre les trois passagers clandestins. Le navire n'est déjà pas en très bon état et combattre dans ses coursives n'est pas forcément une bonne idée. N'hésitez pas à obliger les PJ à effectuer des réparations de fortune... Le but n'est pas le massacre des persos mais

bien qu'ils comprennent la nature des études menées par les mystérieux commanditaires de toute cette organisation.

Dans la BD, deux aliens sont éjectés dans l'espace et survivent, lovés dans les recoins de la coque. Comme ils bouffent les câbles, l'un des personnages est obligé de sortir pour les déloger. J'avais fait jouer la scène (un PJ avait attiré les bestioles vers l'un des propulseurs, et perdu sa jambe, cramée, au passage !)

Selon les actions des PJ, le vaisseau peut se retrouver en perdition. Dans ce cas, un appareil mandaté par Spears viendra depuis Pandora "sauver" les PJ (en fait voir si les spécimens sont récupérables). Passage au scénario 5. Sinon, les PJ réussissent à éliminer la menace et sauvegarder le vaisseau qui viendra tout seul se mettre en orbite autour de Pandora. Scénar 5 donc.

⇒ *Le scénario 4 est dans tous les cas optionnel.*

SCENARIO N°4 - SYMPTOMES

C'est une sorte de scénario intermède que j'avais fait jouer à l'époque, parce que je ne voulais pas arriver trop vite à la « révélation » du cinquième épisode. Mais en l'état, il s'intègre un peu mal à la trame. Il peut se dérouler avant la découverte des aliens à bord (mais là, faut ramer pour faire en sorte que les PJ rejoignent le bord) ou après (même problème en fait).

En fait, le navire cargo où sont coincés les personnages fait une halte avant Pandora. Comme il doit alimenter les troupes de Spears sur Pandora, il se met en orbite autour d'une petite colonie de cultures hydroponiques, **Clayball**. Les PJ voient plusieurs modules de containers se détacher de la partie scellée du cargo et descendre vers la surface d'une petite planète brunâtre. Ils peuvent attendre bêtement ou décider de descendre y voir, en s'introduisant dans un des modules automatisés.

A la surface se trouve une colonie agricole de la CSC. En gros, une petite structure accueillant quelques colons-fermiers (pas plus d'une dizaine) et des milliers d'hectares de cultures hydroponiques sous des bâches de plastiques, à perte de vue.

Lorsque le module des personnages se dirige vers la surface et un terrain d'atterrissage, ils sont attaqués par une petite navette de combat. Les colons sont en effet sous la coupe d'une petite équipe de mercs de la CSC, là pour s'assurer que les approvisionnements vont bon train et que rien ne filtre. Forcément, ils ont vite pétié un plomb à ne rien faire sur ce caillou et se sont mis à martyriser les quelques colons apeurés et violer leurs femmes... Bonne ambiance donc. Sauf que les colons se sont rebellés, malgré de lourdes pertes et que la situation a dégénéré. Les quelques colons survivants se sont barricadés dans leur complexe, tentant d'émettre un signal de secours. Les mercs, eux; ne disposent que d'un dropship capable de vol atmosphérique. Quand leurs instruments ont repéré une présence étrangère à bord d'un des containers, ils ont paniqué et décidé de détruire le module

Même si les PJ font des prouesses de pilotage, ils ne peuvent répliquer. Et ils pilotent grosso modo un gros cube. Dans mon scénario, il se crashent violemment dans une serre, à des kilomètres et des kilomètres du complexe. Plus ou moins secoués, ils tentent de rejoindre celui-ci, espérant y recevoir de l'aide ou contacter les autorités dont ils dépendent. Sur le chemin, ils sont harcelés par les mercs et une fois sur place, doivent convaincre les deux ou trois colons survivants de leurs bonnes intentions. Si vraiment on est vicieux, on peut imaginer qu'en plus un spécimen alien s'est introduit dans un module et vient faire du camping dans les interminables serres, mais ce serait méchant !

Dans ma campagne, ça s'est fini en étripage des mercs avec l'aide des derniers colons. Pendant ce temps, les robots du complexe chargent les produits dans les modules, qui redécollent les uns après les autres. Les PJ ont fini par remonter à bord de l'un deux avec leurs nouveaux amis, ne voyant rien de mieux à faire. On peut éventuellement imaginer que Pandora reçoit le signal des colons et envoie une nouvelle équipe de mercs les mater !

Au niveau ambiance, là encore, c'était très pesant, surtout l'interminable trek des PJ dans les serres, trempés par les sprinklers balançant des substituts nutritifs et des pesticides, avec le dropship ennemi qui faisait des ronds au dessus. A la

fin, les PJ couverts d'une moisissure verte collante, rejoignent le complexe pour découvrir qu'il a été le cadre d'une grosse baston..

SCENARIO N°5 - INFECTION

Là encore, le scénar est tiré du comics de Verbeinden et Beauvais, sans presque aucune modif...

D'une manière ou d'une autre (capturés par des mercs de CSC ou avec leur vaisseau automatisé qui se met en orbite stationnaire au dessus de la planète) les PJ arrivent au dessus de Pandora. Ils n'auront pas beaucoup d'autres choix que de débarquer, les hommes de Spears n'hésitant pas à bousiller les systèmes de survie du cargo pour les forcer à se rendre, après moult promesses qu'ils ne seront pas tués.

A leur arrivée dans la base militaire de Spears, ils seront accueillis par un général furibard s'ils ont bousillé ses spécimens. Il est tout de suite évident que Spears est un dément, maniant à la fois une extrême violence et un paternaliste avec ses « p'tits gars ». Il met les PJ au secret et les fait débriefer par la Major **Elizabeth Van Meerkj**. Il vient régulièrement leur rendre visite, totalement cintré alternant les « vous vous rendez compte de la valeur des spécimens que vous avez détruit, bande de cons » et « vous m'impressionnez, vous êtes les seuls que je connaisse pour l'instant à leur avoir tenu tête ». Si Beaubier s'en est tiré dans le premier scénar, il est présent dans la base. Spears ne sait pas bien quoi faire des PJ et les maintient pour l'instant en résidence surveillée.

Que se passe t'il sur Pandora ? Spears y mène, en toute impunité des tests abominables sur les œufs trouvés dans le planétoïde. CSC a fourni des cobayes (en l'occurrence de pauvres colons croyant partir vers un nouvel eldorado – c'est le cas des trois pauvres gusses dont les PJ ont trouvé les restes dans le cargo). A partir de là, Spears, dans une zone réservée de sa base, les fait inséminer par les facebuggers des œufs, laisse les embryons naître et étudie ensuite les créatures, avec la participation d'une bande de Drs Frankenstein en blouse blanche... Le grand plan de Spears : « dresser » les aliens, pour en faire son armée privée, et à leur tête, aller reprendre Alexandria aux rebelles qui l'ont humilié. Il sacrifie tout à ce plan stupide. Ainsi, il a transformé, à l'insu de la majorité de ses hommes, le générateur de terra-formation situé à plusieurs kilomètres de sa base, en nid à bestioles, laissant les aliens se repaître des terraformers...

Il est évident pour plusieurs officiers de Spears que le général a pété un plomb. Il passe ses nuits dans la couveuse à caresser les œufs, s'ébaubit des progrès de ses « bébés » et marmonne sans relâche à propos de sa future victoire. Spears a compris que les bestioles ont une sorte d'instinct de ruche commun. Il croit être capable de les dresser en leur enseignant « ses » règles. Enfermés dans des cuves de verre, les bestioles doivent rester à l'écart des colons qu'on leur balance en appât. En cas ou un alien tue un colon, Spears le fait cramer au lance-flammes... Depuis peu, les aliens ont pigé son manège et « semble » suivre ses instructions, à la grande joie de Spears. En fait, ils attendent leur heure...

Il y a plein de choses à faire pour les PJ dans cette base. Certains officiers sont prêts à se rebeller, Van Meerkj en tête. Des soldats à bouts de nerf piquent un véhicule et se rendent vers le complexe de terraformation pour y trouver un véritable nid. Les PJ peuvent faire partie de cette horrible équipée. Peut-être qu'une expérience va mal tourner et une bestiole prendre la clé de champs... Et si rien n'est fait, Spears prévoit de prendre la tête d'une escouade de ses supersoldats pour prendre d'assaut Alexandria. Beaubier, ou tout autre exécutif de la CSC présent si Beaubier est déjà hors circuit – sont effarés de voir que Spears a échappé à tout contrôle et qu'il est bien trop tôt pour aller utiliser sans précaution cette nouvelle arme qu'on est même pas sur de contrôler. Bref, en deux temps trois mouvements, la jolie base de Spears risque de se transformer en champ de bataille où le seul but pour les PJ sera de survivre...

INTERLUDE – SONGES D'HYPERSOMMEIL -

Lorsque se termine cette histoire- les PJ et tout pnj qui leur colle aux basques – ont fui une Pandora vraisemblablement perdue pour l'humanité. Les voilà endormis à bord d'un caisson d'un des rares navires à avoir pu quitter la base, espérant un retour rapide à la civilisation, leur hypersommeil agité de cauchemars, comme une certaine Ellen Ripley qui dériva dans l'espace pendant 57 ans...

Est-ce la fin ? Ca aurait pu, mais mes PJ en voulaient encore, alors ils sont revenus en seconde saison !

Pendant que les PJ dorment du sommeil du juste, CSC affolée se démène pour effacer toutes traces. Le colonel Willard Parker a été arrêté et jugé, CSC se débarrasse en urgence de tout lien avec Spears et limite ses opérations au seul site de Paragon, fortement sécurisé. Les PJ sont portés disparus et pour l'instant, ils n'ont pu faire de lien « officiel » entre les activités de Beaubier et Spears et la CSC. Lorsqu'ils ne réapparaissent pas, CSC souffle et recommence son travail sur la carte stellaire. Weyland Yutani rue dans les brancards mais n'a aucune preuve. Son propre projet Acheron n'avance pas faute de nouvelles données : le planétoïde nettoyé ne leur a rien amené et selon toute vraisemblance, Pandora a été balayée... Hyperdine attend tranquillement son heure...

Et c'est là que les PJ réapparaissent. Leur navire est repéré par une station avancée du Colonial Marines Corp, et plus d'un an après leur dernier rapport avec leurs supérieurs, ils sont tirés de leur hypersommeil...

SCENARIO N°6 - QUESTIONS

Les PJ se réveillent dans un environnement médicalisé mais également visiblement militaire. Ils sont en fait au secret dans une section de la station Terra Guardian, l'une des bases du Colonial Marines Corp. Le personnel est prévenant, ils peuvent quitter leur lit, admirer le panorama et glandouiller en salle de repos, ils se rendent compte rapidement qu'ils sont isolés et que leur section est sévèrement gardée. Les seuls autres patients sont des marines blessés, dans le coma ou trop shootés pour discuter avec les PJ... Bien entendu, les infirmiers ne répondent à aucune question, se contentant de sourire gentiment et si un PJ tente une sortie forcée ou met le boxon, d'un seul coup, ça rigolera beaucoup moins : des P.I baraqués se pointent et le ramène au calme. On estimera alors que les PJ sont en assez bonne santé pour passer à la suite des événements.

Commence alors une série épuisante de débriefs et interrogatoire, seul, en groupe, à nouveau seul. Ils voient défiler chaque fois des types différents, qui posent les mêmes questions. S'ils débattent tout ce qu'ils savent, les persos se retrouvent face à une certaine incrédulité... on leur demande en permanence quelles preuves matérielles ils ont. On ne répond pas à leurs questions, naturellement.

Parmi ses visiteurs, l'une fait preuve d'empathie. Délégué corporatiste au conseil de l'ICC, elle fait tout pour mettre les PJ en confiance, leur assurant qu'ils ont soulevé un énorme lièvre, chargeant au passage CSC. Il s'agit en fait de Rebecca Orona, l'une des âmes damnées de la Weyland Yutani, prête à tout pour savoir ce que les PJ ont vu. Des PJ perspicaces pourraient d'ailleurs se rendre compte qu'elle semble en savoir beaucoup sur cette histoire de xénomorphe.

Finalement, les PJ passent procès devant une commission mixte ICC- Corporations, et l'hostilité à leur égard semble évidente. Quoi qu'ils racontent, on leur jettera au visage qu'il n'y a pas de preuve et que rien ne semble mettre en évidence une implication de CSC ou qui que ce soit d'autre. On finira par reconnaître l'implication de Spears dans une action illégale de développement d'arme biologique (ainsi éventuellement que celle de Beaubier) mais cela n'ira pas plus là. CSC garde un silence méprisant alors que WY tente de sauver la tête des PJ, Orona leur faisant de l'œil en disant « tout ira bien ».

Au final, l'affaire est close et classée Top Secret. Interdiction aux PJ de l'évoquer hors de l'enceinte du procès, en échange de quoi ils sont rendus à leur affectation avec paiement de leurs arriérés d'émoluments... Les jours qui suivent sont très bizarres : plusieurs personnes (dont Orona) les contactent pour « parler de l'affaire » et ils sont visiblement surveillés. Ils ont à peine le temps de se retourner qu'on leur confie une nouvelle mission...

SCENARIO N°7 - INTERRUPTION

Les PJ doivent immédiatement se présenter à un embarcadère civil de la station Terra Guardian. On leur annonce qu'ils ont été désignés pour une mission « simple » : un convoi de prisonnier. On leur fait gentiment comprendre que c'est une mission facile, l'idéal pour se remettre en selle après leurs « exploits ». Le fameux prisonnier leur est livré « tout emballé, déjà plongé en hypersommeil dans un caisson. Première bizarrerie : les autorités ont l'air très pressé que le prisonnier soit livré à un pénitencier spatial reculé – la

destination des PJ donc – et ont détourné un vol civil, un vieux cargo limite pourrave, le Serengeti. So-disant, l'affaire est urgente et on a pas trouvé plus rapide.

Le capitaine du cargo, un vieux briscard appelé Omar N'Dolo, est naturellement furax. Le voilà obligé d'embarquer une équipe de PJ ! Plus râleur que foncièrement méchant, il sympathisera sans problème avec les persos si ceux-ci ne se la jouent pas. Idem pour ses 3 membres d'équipage, tous des ouvriers de l'espace désabusés. Les PJ préparent donc le départ, signatures de papelards et tout le reste... Ce faisant, ils peuvent apprendre que leur colis est un certain Colonel Willard Parker, jugé coupable de haute trahison et de désertion pour avoir rejoint les rangs des Alexandriens. Les avis sont partagés, certains le conspuant, d'autres soulignant qu'il a en fait payé les pots cassés de son officier supérieur, un boucher du nom de... Spears. Quelle coïncidence...

Puis c'est le départ. Le vaisseau de N'Dolo est une vieille casserole qui pisse de l'huile par tous les joints. Mais une fois la glace brisée, l'équipage est très accueillant. Dès que les coordonnées de saut sont calculées et les vérifications effectuées, tous rejoignent leur caisson d'hypersommeil.

Ils en sont tirés par une série de chocs violents. Il leur faut quelques instants pour se rendre compte qu'il s'agit vraisemblablement des propulseurs qui ont des ratés, puis s'éteignent. L'ordinateur de bord a immédiatement procédé au réveil d'urgence, mais les PJ ne vont pas être au mieux de leur forme dans l'heure qui vient. Quelques minutes plus tard, des bruits de râclements sur la coque qui ne peuvent provenir que de pinces d'amarrage. Nouvelle complication, leur prisonnier, Parker, est également réveillé... Et pas spécialement content.

Que se passe-t-il ? Parker a encore des amis au sein du Colonial Marines Corp. La route suivie par le Serengeti a été fournie aux fidèles de Parker, ses anciens hommes servant depuis la cause Alexandrienne, qui se nomment eux-même les Maraudeurs. Ils ont suivi le cargo à la trace et profité d'un rechargement entre deux sauts pour flinguer les propulseurs et aborder le navire...

La suite dépend des PJ : négociations avec Parker, assaut frontal des Maraudeurs (des militaires d'élite **très** entraînés)... Quel que soit leur choix, les assaillants semblent soudainement arrêter leur progression... et se carapater à toute jambes vers leur navire. Dans les comm crachotantes du Serengeti résonne la voix affolée d'une femme : elle tente de persuader les PJ de venir le plus vite possible à leur bord, le Serengeti étant visiblement piégé !

Les PJ feront ce qu'ils veulent, mais on ne leur ment pas ! Leur seule chance est de monter à bord du petit navire commercial transformé en véritable petit engin de guerre qui a emmené les Maraudeurs jusqu'ici. N'Dolo refuse de quitter son bord, il faudra le convaincre ou le laisser. Faites monter la sauce. Le vaisseau des Maraudeurs s'est à peine détaché du Serengeti que celui-ci est secoué par une série d'explosions et se disloque lentement.

Les PJ vont donc se retrouver à bord de l'**Illyana**, le vaisseau des Maraudeurs, et vraisemblablement pas en position de force - encore qu'ils ont Parker et peuvent tout à fait menacer sa vie. Comme le fera remarquer celui-ci, « on » a pas hésité à les sacrifier pour pouvoir l'effacer. Il propose donc une trêve aux PJ, histoire de tirer tout ça au clair.

En réalité, il s'agissait de faire d'une pierre deux coups... CSC a bien manigancé son coup et tiré les ficelles grâce aux fonctionnaires de l'ICC acquis à sa cause. Le sabotage de l'Illyana leur permettait de régler deux vieilles ardoises en même temps.

C'est le moment du déballage d'infos. Ils se rendent vite compte que leurs intérêts convergent... Visiblement tout gravite autour de Spears. Parker racontera la folie grandissante du général et de ses méthodes face aux alexandriens, la disparition étouffée de sa femme, ses soupçons de collusion entre CSC, Spears et certains membres de l'ICC. Ce que vont lui raconter les PJ devrait éclaircir encore plus tout cela. Sans perdre une seconde, Parker ne veut qu'une chose : se rendre aux coordonnées que sa femme lui a donné dans son dernier message. Ils proposent aux PJ de venir avec lui, creuser cette histoire une fois pour toutes. S'ils refusent, il accepte de faire un crochet par une planète reculée pour les y déposer...

PNJ : Willard Parker

A partir de ce scénario, Parker a plus ou moins été présent dans chaque scénario suivant de la campagne. A la fois ami des PJ et parfois opposé, c'est un type obsédé par la disparition de sa femme, qui refuse d'abandonner espoir, quel que soit les preuves qu'on lui oppose. Trahi par ses supérieurs, il a épousé sans aucune réserve la cause alexandrienne. Mais il ne souhaite qu'une chose : pouvoir approfondir le mystère de la disparition d'Illyana, son épouse. Il en a en enfin l'occasion.

A terme, cette obsession devient dangereuse. Instable, Parker sacrifiera tout, y compris ses proches et fidèles compagnons, à son objectif. Il ne recule devant aucune action, même suicidaire. En même temps, il reste « du côté » des PJ. C'est donc un perso ambivalent, auquel ses Maraudeurs vouent une admiration et une fidélité sans faille. suite à un accident avec un deep space salvage vessel. Hyperdine monte un opération d'extraction-recherche et y affecte ses meilleurs éléments, en matière de sécurité, en lien avec certains membres de l'ICC et du Colonial Marines Corp. Tout cela tourne de la découverte de « sarcophages ».

ET SI ?

Si les PJ refusent l'offre de Parker, il les dépose dans un quelconque astroport. Il tentera de les raisonner, arguant du fait qu'ils ne peuvent faire confiance à personne d'autre et surtout pas aux autorités mais s'ils ne veulent rien entendre, ils n'insistera pas. Il leur donne toutefois le moyen de le contacter, via des sympathisants alexandriens qui alimentent le marché noir du blocus. A partir de là, les PJ se débrouillent. Et ça va vite tourner au vinaigre : ils sont officiellement portés disparus, et surtout, accusés de haute-trahison et de désertion ! S'ils se présentent à une quelconque autorité, on tentera de les arrêter. Les tueurs de CSC, eux, auront pour mission de les abattre si les PJ donnent signe de vie. Et ceux de Weyland Yutani de les capturer pour leur presser le citron sur tout ce qu'ils savent des magouilles de CSC

SCENARIO °8 - RENAISSANCE

A bord de l'Illyana, Parker, ses hommes et les PJ se rendent aux dernières coordonnées transmises par l'épouse de Parker. Là, autour d'un soleil en fin de vie, sur une orbite de descente instable, les senseurs découvrent une épave, celle du navire commandée par Illyana Parker.

Il sera vite évident que la femme de Parker a été sacrifiée avec son équipage. Le navire présente des traces d'impacts clairs sur toute sa structure. L'ambiance est mortuaire : les PJ découvrent l'épave du navire militaire grâce à un projecteur, sous une lumière orangée très diffuse. Les senseurs sont perturbés par les radiations : d'étranges fluctuations semblent montrer qu'il reste une source d'énergie très diffuse est naturellement dans tous ses états. L'un des impératifs est de le canaliser et de l'empêcher de faire une connerie, comme négliger les protocoles de sécurité pour approcher de l'épave...

La prochaine étape est de se rendre à bord du vaisseau en perdition. Périlleux : le vaisseau suit une trajectoire erratique, tournoyant sur lui-même. Il faudra donc un pilote habile pour conserver une bonne assiette. Impossible de s'amarrer à l'épave déchiquetée. En avant pour le grand saut à base de câbles, avec l'énorme boule orangée qui tournoie en dessous. Reste plus qu'à débloquer un écoutille et s'introduire dans l'épave.

L'exploration est très périlleuse. Il n'y a plus de gravité et des zones entières ont été ravagés par des incendies. Des tas de saloperies coupantes tournoient lentement, n'attendant que de déchirer une combinaison. Des signes très clairs (pour les PJ) – brûlures d'acide – indiquent qu'une ou plusieurs des bestioles qu'ils ont déjà affrontés ont aussi taillés en pièce l'équipage d'Illyana. On peut même tomber sur les restes déchiquetés à la grenade d'un de ces grands cancrelats. Si Parker avait encore des doutes sur les révélations des PJ, c'est terminé.

Reste à trouver la source changeante d'énergie. Il reste en fait un compartiment pressurisé (mais sans pesanteur) à bord. A l'intérieur, les PJ découvrent un pod d'hypersommeil visiblement bricolé, dans un fouillis inextricable de câbles, de consoles fracassées et de panneaux explosés. A l'intérieur : une petite fille,

endormie. C'est là que Parker pètera un câble (il peut tenter une connerie comme ouvrir le pod et tenter de réveiller la gamine sans passer par les contrôles de réveil) et se jettera sur le pod en hurlant.

Si on arrive à le maîtriser, ou à comprendre les bribes désorganisées de son discours, les PJ comprendront que la gamine est l'exacte réplique de sa femme... ramenée à l'âge de 7 ans !

Il s'agit en fait d'un clone, mais ni Parker ni les persos n'ont de moyen de le savoir. Eventuellement, on pourrait imaginer récupérer un échantillon ADN d'Illyana (peut-être sur les objets conservés par Parker) pour découvrir le match parfait. Ce n'est donc pas Illyana, pas plus qu'une éventuelle fille que Parker pourrait s'imaginer avoir eu sans le savoir (il est prêt à tout croire).

Il faut réveiller la gamine sur place, le pod bricolé n'ira nulle part. Une fois tirée d'hypersommeil, elle est très choquée, terrifiée, incapable d'émettre un son. On ne pourra rien en tirer...

Il n'y a aucun danger direct dans ce scénario. A part la gosse, l'épave est morte. Pour rajouter de la tension il est possible que

- Parker devienne très difficilement contrôlable, allant peut être jusqu'à brutaliser la gosse pour qu'elle le « reconnaisse »
- La gamine peut se barrer, soit dans l'épave(mais elle n'a pas de combinaison) soit dans l'Illyana
- Pendant ce temps, l'épave peut-être déstabilisée par la présence de l'Illyana, commence à accélérer sa descente vers l'étoile...

INTERLUDE – REMISSION

Pour la suite de la campagne, j'ai estimé que les PJ avaient décidé de rejoindre la rébellion alexandrienne, peut-être même en collaboration avec l'équipe des Maraudeurs de Parker, spécialisés dans le passage de blocus. Ils assurent le ravitaillement des colonies alexandriennes, notamment en produits d'urgence médicale.

Si les PJ ne rejoignent pas les Alexandriens, les voilà livrés à eux-mêmes. Ils sont toujours recherchés par l'ICC pour trahison, par la CSC qui veut les exécuter et par la Weyand Yutani qui veut les interroger. Quoi qu'ils fassent (commerce, contrebande, mercenariat ou glandouille dans une colonie reculée), ils courent toujours le risque d'être reconnus et pourchassés. Mais bon, ça eut être une période transitoire (à jouer en ellipses) ou même la fin de la campagne si les PJ font vraiment profil bas.

Pendant ce temps, le monde corporatiste est secoué par les attaques virulentes de WY contre CSC. WY sait qu'elle n'a que peu de temps pour couper l'herbe sous le pied de CSC dans leur course à la maîtrise de la nouvelle arme biologique que tous voient dans les aliens. WY accuse CSC de malversations et menace de brandir des preuves, CSC se retrouve acculé dans ses dénégations alors qu'on lui demande de répondre, notamment, de ses liens avec certains militaires. L'affaire Spears et ses exactions contre les alexandriens éclate à nouveau. Même chez les marines coloniaux qui assure le blocus des colonies rebelles, la pression monte et les dissensions apparaissent. La situation devient explosive...

Si les PJ aident les Maraudeurs, vous pouvez mettre en scène leurs aventures : mes PJ ont fait de la contrebande sur terre, ont joué les casseurs de blocus tout en approfondissant leurs liens avec Parker et ses hommes. Celui-ci conserve la petite Illyana près de lui, ne laissant personne approcher l'étrange petite gamine autiste. A part ça, il poursuit aussi son agenda : mes PJ ont enquêté sur ses voyages solos, découvrant notamment qu'il était la source d'infos de WY (il a signé une sorte de pacte avec Orona et Itoki) sur les manips de CSC. Il n'est pas dupe de l'intérêt affiché par WY mais fera tout pour faire plonger ceux qui ont couvert et protégé Spears...

SCENARIO N°9 – RESURGENCE

On prendra donc pour fait acquis que les PJ sont dans la sphère alexandrienne, que ce soit par conviction ou par appât du gain, et qu'ils sont restés en contact avec les Maraudeurs. A partir de ce scénar, les choses vont méchamment s'accélérer jusqu'à la fin de la campagne.

Les PJ se retrouvent sur Callisto, une petite colonie industrielle dépendant d'Alexandria, et qui la fournit en équipements lourds. C'est un petit caillou pluvieux et boueux (encore !) recouvert de complexes industriels et de sites d'habitation en puits. Ils doivent prendre contact avec une représentante du gouvernement provisoire Alexandrien, qui va leur passer commande d'éléments (générateurs...) qu'ils devront récupérer hors de la zone de blocus. Ils l'accompagnent dans l'un des sites de production lorsque les communications sont brouillées. Les alarmes retentissent et tout le monde craint une attaque surprise des forces de l'ICC. Plusieurs appareils de combat ennemis passent d'ailleurs à basse altitude, après avoir lancé une attaque fulgurante sur les défenses de Callisto. Mais les navires de combat disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus, sans attaquer les centres de production... en apparence.

Bientôt, les PJ vont recevoir des rapports alarmés de certaines zones industrielles, visiblement en proie à des attaques indéfinissables. Leur pire cauchemar semblent se réaliser : des cris de terreur résonnent dans les écouteurs et peu à peu, on perd le contact avec chaque usine... Dans les puits d'habitation, c'est la panique

Prise à la gorge, CSC a décidé de forcer son destin... Les spécimens stockés sur Paragon ont été lancés sur Callisto dans l'espoir de faire enfin céder la défense alexandrienne. S'il est toujours en course, c'est ce fou de Spears qui a lancé l'attaque. Le management de CSC se déchire autour de cette décision et l'énorme corpo devient pratiquement incontrôlable...

Ce scénario est clairement une plongée dans l'action et l'horreur. Les PJ vont affronter leurs némésis au cœur d'une population civile affolée. Le but est de gérer l'urgence : ils sont sollicités pour aider à l'évacuation d'urgence, on peut imaginer des missions de sauvetage pour sauver, par exemple, des membres des Maraudeurs, et des combats furieux dans une cité-puits où les lumières s'éteignent les unes après les autres. C'est une mission désespérée : Callisto est perdue...

SCÉNARIO N°10 - BLOCUS

« This time, it's War »

Pendant que les PJ se démènent pour survivre sur Callisto, la situation dégénère. Les forces alexandriennes se déplacent pour porter secours aux réfugiés de Callisto, mais le commandement militaire de l'ICC donne l'ordre à ses navires de faire respecter le blocus par la force. L'affrontement semble inévitable... Le gouvernement provisoire alexandrien réclame de l'aide en dénonçant l'attaque biologique menée par CSC sur Callisto. C'est le moment que choisit Weyland Yutani pour révéler la nature de cette attaque (une expérience de bio-arme mal contrôlée) et réclamer le gel immédiat des avoirs de CSC et la mise sous tutelle de la corpo. L'ICC, déchiré, est incapable de prendre une décision. CSC refuse toute ingérence et mobilise ses troupes corporatistes. Dans le secteur alexandrien, la situation est extrêmement confuse : les ordres sont contradictoires ; les navires de CSC interceptent toute aide se dirigeant vers Callisto ; des vaisseaux « de secours » sont affrétés par WY (avec ordre d'engager les forces CSC et de récupérer des spécimens) ; les marines coloniaux sont divisés – certains veulent respecter les ordres à tout prix, d'autres sont prêts à aider les civils callistéens – et au final, des escarmouches éclatent tout le long de la zone de blocus spatial. On se dirige tout droit vers une nouvelle guerre corporatiste... et les PJ sont en plein milieu !

Qu'est ce que cela signifie pour les PJ ? Le but de ce scénario est de les lâcher en pleine zone de guerre... A eux de voir leurs priorités : sauver leur peau, aider le plus de civils à quitter la zone de Callisto, engager les forces spatiales en orbite, affronter les troupes éventuellement envoyées au sol, tenter de convaincre le commandement des marines de protéger les convois civils ? Tout est possible, tant que précipitation et confusion règnent.

Weyland Yutani pousse son avantage : Itoki et Orona, en orbite autour de Callisto, diffusent des messages mettant en cause CSC et proposent leur aide. Si les PJ les contactent, ils seront ravis (ils ont besoin de « spécialistes » car ils espèrent bien pouvoir récupérer de quoi relancer le projet). WY fait pression sur l'ICC pour que des équipes soient envoyées sur Paragon et les autres sites de CSC en vue d'une saisie.

Les escarmouches continuent, plusieurs navires sont portés disparus. Les PJ et les éventuels Maraudeurs les accompagnant ne réussissent pas à avoir des nouvelles de Parker et d'Illyana. Orona peut leur apprendre que Parker a rejoint un navire de WY mais que celui-ci a été intercepté par des mercenaires de CSC. Selon toute évidence, il a été conduit sur Paragon. WY entend y mener une opération de combat.

Un poil de mysticisme :

J'ai introduit une pointe de mysticisme grâce au clone d'Illyana (voir son origine dans les scénars à venir). Les PJ ont commencé à avoir des rêves, visiblement émis par la petite fille. Ça leur a notamment permis de comprendre que Parker avait été intercepté par CSC, mais ça n'est absolument pas nécessaire.

SCENARIO N°11 – FRENESIE

Le thème de ce scénar est de venir récupérer Parker et Illyana sur Paragon en menant une véritable opération commando, avec ou sans les Maraudeurs, avec ou sans les agents de WY qui font de toute façon de leur côté un coup de main sur le site principal de CSC. En effet, devant la crise, les exécutifs de CSC ont rejoint Paragon et la situation sur la planète est une quasi-insurrection (CSC elle-même est divisée en plusieurs partis). Comme l'ICC pédale dans la semoule, aucun colonial marine ne sera là pour s'interposer. Les PJ vont donc évoluer en plein milieu d'une guerre corporatiste.

Paragon est un énorme chantier, la ville nouvelle de CSC est à moitié sortie de terre, entrelacs d'immeubles d'acier et de verre ultra modernes. Outre les milliers d'ouvriers qui bâtissent cette utopie corporatiste, CSC a commencé à installer ses cadres exécutifs et leur famille dans les condos de la cité. La ville est actuellement le cadre de violents affrontements. Des dropships de combat évoluent au dessus des rues sous dôme et plusieurs mouvements de panique ont été réprimés par la force. CSC s'écroule sur elle-même, les ordres sont contradictoires et la situation ingérable. Ça ne peut que servir les PJ puisqu'ils n'auront pas face à eux une résistance organisée et coordonnée. Maintenant, l'ambiance, c'est un peu Sarajevo ou Beyrouth...

Il va falloir s'infiltrer dans une ville en état d'urgence, puis pénétrer dans une des tours, où les navettes CSC se rendent visiblement pour décharger des familles de cadres terrifiés. C'est dans ce QG en état de siège (il y a des escarmouches à l'intérieur du bâtiment !) que sont retenus Parker et le clone d'Illyana. Celle-ci, toujours muette, est toutefois dans un état d'excitation terrible (si on retient l'option mystique, il semble qu'elle soit capable de générer des images mentales dans l'esprit des PJ, leur montrant d'horribles scènes de destruction mettant en scène des Aliens) et entraîne les PJ dans les méandres du chantier Paragon. S'il le faut, elle s'enfuit. S'ils l'empêchent, on peut avoir aussi recours aux mercs de WY. Leur objectif, au delà des données de la tour CSC, est visiblement l'énorme excavation du futur Civic Center de Paragon.

La fin du scénario voit donc les PJ découvrir ce qui se cache sous l'énorme chantier du Civic Center, au cœur de la cité CSC. La crypte gigantesque leur rappellera forcément le planétoïde du début de la campagne. C'est visiblement l'origine des sarcophages déjà croisés. Les excavations vont toujours plus bas, vers des chambres encore partiellement inexplorées. La plus extrême agitation règne ici, entre les générateurs, les excavatrices à fusion, les lampes au phosphore et les câbles d'alimentation qui traînent partout. Les experts de CSC tentent à marche forcée de percer le secret de la carte stellaire, une énorme fresque dans une salle de pierre, menacé par les mercs de CSC et les quelques exécutifs en charge du projet, qui n'ont plus rien à perdre. L'endroit est aussi la cible des attaques de WY

Lorsque les PJ arrivent, une équipe surarmée de mercs encadrent une petite équipe de scientifiques et de cadres vers une navette d'évacuation alors qu'autour d'eux, la situation dégénère en combat ouvert. Illyana, elle, se lance vers la fresque, semblant apparemment la « comprendre ». Elle est en fait capable de la déchiffrer et cherche à localiser la fameuse "Vigie Céleste". Les PJ ne peuvent pas le savoir, mais les scientifiques escortés viennent de faire de même et ce qui reste de CSC va s'y précipiter.

Elle tentera de convaincre les PJ et Parker de la nécessité de se rendre sur le site de la Vigie. Toujours muette, elle fera tout pour trouver un moyen de transmission, lançant alors un étrange signal codé dans

l'espace, sans pouvoir expliquer, autrement que par gestes vagues, ce qu'elle fait. Elle semble quasiment habitée, comme programmée pour accomplir ces tâches.

Pour quitter Paragon, il reste encore à traverser une ville en pleine guerre civile (mes PJ se sont livrés à un rodéo aérien avec crash dans un dôme vitré à la clé !) puis à se dégoter un navire.

Option :

Comme mes PJ étaient chauds bouillants (on a joué ce scénario et la fin de la campagne, dans la foulée, sur plus de 16 heures non stop de jeu !) et s'en était bien tiré, j'avais rajouté une scène-à-la-con (tm). Durant les violents combats dans la crypte, un sous-sol s'est écroulé, révélant un nid avec une reine Alien ! La bestiole s'est invitée dans les festivités pour un final bien violent. Bon, c'est clairement une pièce rajoutée et pas très raccord avec le reste...

Weyland Yutani, les pas gentils-gentils – Dans ma campagne, les PJ se sont alliés à Itoki et Orona, utilisant notamment les dropships corporatistes pour être largué sur Paragon. Mais les choses se sont naturellement envenimées lorsqu'il s'est avéré clairement que WY n'a rien d'une corpo altruiste championne des régulations de l'ICC, comme elle tente de le faire croire actuellement. Ils veulent seulement reprendre l'avantage sur SCS et récupérer toutes les données concernant la race alien.

C'est le moment que va choisir Hyperdine, l'ancienne corpo associée de WY, pour lâcher sa propre bombe et tirer le tapis sous les pieds de WY. Les liens étaient encore nombreux entre les deux corpos quand la mission relatée dans le film Aliens fut un désastre. Hyperdine a réussi à se procurer une copie des fichiers de Carter Burke (le corporatiste qui accompagne Ripley, et la trahit, sur LV 426). Ces « Burke Files » prouvent sans ambiguïté que WY a également magouillé autour de ces étranges organismes, n'hésitant pas à sacrifier des vies. D'un seul coup, les plans de WY s'écroulent et la situation empire encore. Plus personne n'a rien à perdre. La course aux bio-armes se fera sans aucune pitié...

SCENARIO N°12 – FRISSONS

C'est presque la fin de la campagne, où la fonction de la carte stellaire est révélée, où la nature d'Illyana est découverte... C'est dans ce scénario que les PJ ont le plus morflé. Je voulais une ambiance apocalyptique.

Illyana indique aux PJ les coordonnées de Pearl, une petite planète glacée sans aucun intérêt, dont la terraformation a été abandonnée. C'est aujourd'hui un cimetière de vaisseaux. Les vieux navires sont sabordés en orbite et s'écrasent à la surface, qui ressemblent à présent à une forêt d'acier déchiré étrangement calme, un labyrinthe de carcasses éventrés recouvert d'un linceul blanc. Quelques plates-formes de récupération viennent fouiller les épaves pour en retirer ce qui est encore monnayable. La seule installation permanente au sol est un train magnétique automatisé de marchandises qui fait la navette entre les sites de récupération et un petit astroport en piètre état. L'inspi, c'est clairement ces monstrueux chantiers de découpage de navires en Inde. Le planète est constamment battue par des vents terribles et glacés, et des tempêtes de type blizzard sont fréquentes.

L'approche de la planète est déjà difficile : plusieurs carcasses dérivent en orbite, attendant d'être sabordées. Les corpos ont laissé un appareil de combat en orbite qui fera tout pour que les PJ mordent la poussière. Le reste de l'équipe est déjà sur le site de la Vigie, au cœur même du cimetière de vaisseaux. C'est bien sur là que les PJ vont devoir se rendre. Je leur ait fait un trek terrible dans les carcasses métalliques, en évitant les zones toxiques (les résidus de liquides de propulsion...) et les amoncellements instables de bouts de vaisseaux.

La Vigie est un artefact biomécanique encastré sous des tonnes d'acier. CSC a commencé à faire dégager la zone en réquisitionnant les plates-formes de récupération, leurs grues, leurs excavatrices et leurs systèmes de découpe d'acier. Dès qu'elle sera dégagé, ils entreront à l'intérieur. Ça consiste en une sorte de carte stellaire en réduction, et des contrôles clairement non humains (tout est semi organique, pas de claviers mais des palpeurs bien écœurants, ce genre de choses). Les de CSC sont atterrés : c'est cela le secret de la crypte de Paragon ? Eux qui espéraient trouver un laboratoire de bio-ingénierie, des embryons utilisables d'aliens, peut-être même une formule pour les recréer en labo ! Tout ça pour ça. C'est alors que la vigie va se mettre en route, projetant sur sa voûte une étrange carte stellaire. Les scientifiques s'activent

alors, tentant de comprendre ce qui se passe, croyant qu'une nouvelle localisation va leur être révélée... Ils tentent de retrouver leurs marques en manipulant les contrôles de la projection stellaire, en essayant de reconnaître une configuration d'étoiles connues. L'un d'eux réussit à repérer le système solaire... Ils continuent à s'activer, lorsque la vigie se fige...

Illyana fait tout pour presser les PJ à intervenir à temps, mais ce sera – naturellement – trop tard. Une sorte de hurlement modulé insoutenable, émis par la Vigie, se fait entendre... Il déchire les tympanes, malgré l'air raréfié de Pearl. Les hommes de CSC sortent de la boule biomécanique en hurlant de terreur. Derrière eux se profilent de menaçantes silhouettes... Plusieurs sarcophages se sont automatiquement ouverts à l'activation de la Vigie, libérant des aliens jusque là en stase. Les mercs CSC vont être taillés en pièces...

Il s'agit pour les PJ, une fois de plus, de quitter les lieux. Le scénario devient une course poursuite haletante dans les épaves, avec des aliens vicieux aux trouses. Là, je ne leur ai rien épargné : l'épuisement, les engelures, les chutes, les blessures sur les débris métalliques, les pièges d'aliens chassant en meutes...

Pour finir, mes PJ sont finalement montés à bord du train magnétique, pour tenter de rejoindre l'astroport, et on a terminé par un huis-clos à bord du train, avec deux créatures aux fesses. Les PJ ont crapahuté à l'intérieur et à l'extérieur du train, sous un blizzard terrible. A l'astroport, ils pourront évacuer avec les restes de l'équipe CSC ou avec des agents de WY.

QUE S'EST-IL PASSE ?

Sans le vouloir, les savants de CSC ont enclenché la Vigie Céleste, qui « pilote » les sphères incubatrices dont le planétoïde découvert par les PJ au début de la campagne était le dernier exemple, hors service... Le dernier ? Pas tout à fait. Il reste une sphère, bourrée jusqu'à la gueule d'œufs d'Aliens et de chambres de stase encore en marche, qui dérive au plus profond de l'espace. La vigie vient de réactiver cette sphère et de lui indiquer une nouvelle destination d'insémination : la Terre !

A présent, la sphère est sur une course de collision avec la Terre. Les sphères sont prévues pour s'écraser au sol et permettre ainsi une dissémination des organismes aliens à partir du site du crash. C'est ainsi que les anciens « Chapelains » rendaient hommage à leurs créatures divinisées : en leur permettant de se répandre et de prospérer, toujours sur de nouveaux mondes. Bientôt, la sphère entrera dans le système solaire pour donner aux aliens un nouvel havre accueillant...

Scène optionnelle

Pour éclaircir un peu tout ça, et faire un gros clin d'œil au premier film, j'ai fait intervenir un Space Jockey. Dernier (?) représentant de sa race, ce mastodonte s'est lui-même dévoué à un rôle de gardien pour empêcher que ne resurgisse un jour la menace qui a balayé sa propre civilisation. C'est lui qui a découvert, dans l'épave de son navire militaire, le corps sans vie d'Illyana Parker et qui a décidé de la cloner en plusieurs exemplaires, un moyen de garder le contact avec les zones « sensibles » et une possibilité d'avertir les humains du danger de la Vigie Céleste. Cela a malheureusement échoué.

J'avais eu l'idée d'une scène supplémentaire où les PJ découvraient un second clone d'Illyana, gardée au secret par la CSC qui l'avait découverte sur un des sites visités par le pachyderme. Mais ça collait pas vraiment et je ne savais pas où placer cela...

Devant son échec, le Géant décide d'apparaître à ceux qui entourent Illyana. En plein blizzard, pendant leur fuite sur Pearl, les PJ ont donc assisté à l'arrivée du Space Jockey, qui leur a passé une vision télépathique alarmante : leur monde d'origine, la Terre – il utilise des images puisées dans la tête des PJ, les souvenirs des lieux où ils ont vécu ou qu'ils ont visités sur Terre – recouverte d'énormes structures biomécaniques d'où sortent des myriades de créatures. Les villes réduites à néant. L'humanité a disparu de son berceau originel.

Ayant délivré son message, il s'en va et Illyana se prépare à le suivre. Modifiée par le génie génétique du space jockey, ce n'est de toute façon pas un véritable enfant, au mieux un moyen de communication.

Mais des PJ attaché à la petite – et/ou un Parker furibard – peuvent voir les choses autrement et dans ce cas, il leur laissera le clone, qui n'est guère plus qu'une coquille vide...

SCENARIO N°13 – DERNIER SOUFFLE

Ca y est, c'est la fin... J'avais envisagé deux options pour conclure :

La première est bien déprimante... Ayant quitté Pearl à bord d'un navire de fortune, les PJ ne peuvent qu'assister impuissant à la destruction de la Terre, par messages radios interposés. Comme l'ICC est en cours d'éclatement, que les corpos s'affrontent, personne ne réussit à s'organiser à tant lorsque la sphère est enfin repéré (et les efforts désespérés des PJ pour avertir quelqu'un du danger échouent, personne ne portant crédit à leurs racontars). Alors que le vaisseau des PJ voyage lentement (vers où d'ailleurs ?), la sphère heurte la Terre. Quelques heures plus tard, l'invasion commence. Quelques jours plus tard, certaines villes n'émettent déjà plus et la situation empire de minutes en minutes. Quelques semaines plus tard, la dernière station émettrice de la Terre se taît définitivement...

La seconde option – que j'ai fait jouer - donne un rôle plus direct aux PJ (mai pour une fin pas plus optimiste). Les PJ sont récupérés, d'une manière ou d'une autre (dans mon cas par Orona de la WY) et conduits sur Terra Guardian, ou l'ICC, le Colonial Marines Corp et les corpos se déchirent. Elle veut réussir à convaincre le haut commandement du danger. C'est sur Terra Guardian que les PJ assistent à l'entrée de la sphère dans le système solaire. Les forces spatiales sont disséminées dans les différentes zones coloniales en flammes et on ne réussit pas à arrêter la sphère. Sur Terra Guardian, deux camps se dessinent violemment :

- Les premiers proposent de vitrifier la Terre au dernier moment, après l'impact, tout en évacuant le plus de civils possibles (mais les personnes sauvées ne pourront être bien sur qu'une goutte d'eau !). Ils sont prêts s'il le faut à tuer toute vie sur Terre plutôt que de laisser cette espèce incontrôlable s'y développer. Ils sont donc résolus à tirer tous les missiles nucléaires disponibles (les protocoles de lancement peuvent être effectués depuis Terra Guardian)
- Les seconds veulent laisser faire. Certains espèrent que l'on pourra enrayer au sol l'invasion, d'autres caressent le secret espoir de pouvoir étudier à loisir les aliens dans leur nouvel environnement.

Tout cela s'est terminé en lutte ouverte entre les deux camps et en baston dans Terra Guardian autours des consoles tactiques de lancement. Mes PJ se sont d'ailleurs scindés en deux. Finalement, la Terre n'a pas été nucléarisée. Depuis Terra Guardian, ils ont assisté à l'invasion alien...

EPILOGUE

Voilà ! Fini.

Les PJ survivants ont ramassé les morceaux, se sont séparés, chacun tentant de se refaire une vie dans une des colonies. Il y a fort à faire : l'ICC a quasiment explosé, les restes de CSC et de WY sont toujours là, en pleine guerre ouverte, les Alexandriens sont prêts à les accueillir.

Au moins trois mondes sont au main des aliens : La Terre, Pandora (les expérimentations de Spears), Callisto(l'attaque CSC). Des petits malins auront forcément envie d'aller y voir, et le risque d'une contagion encore plus globale existe donc.

A l'époque on était motivés par la possibilité d'un Alien 4 suivant rapidement Alien 3. Les rumeurs faisant état d'un possible titre de "Aliens : War on earth". Miam ! Mes joueurs avaient ça dans l'idée en fait : ils auraient bien aimé une suite à la campagne ou ils auraient aidé à la reconquête de la Terre, à l'évacuation de civils, au cordon sanitaire pour éviter toute propagation. On a jamais eu l'occasion de continuer, mais les pistes sont nombreuses...

ANNEXES

CHRONOLOGIE

2121 - 12 juin

L'USCSS Nostromo quitte Thedus avec un chargement de 20 millions de tonnes de minerai en raffinage automatique.

2122 - 03 juin

L'ordinateur principal du Nostromo réveille l'équipage pour analyser une émission d'origine extraterrestre.

2122 - 06 juin

Le Nostromo s'autodétruit dans l'espace.

Ellen Ripley est la seule survivante.

2157

La colonie de terraforming Hadley's Hope est établie sur Acheron. Le Derelict a cessé d'émettre et n'est pas repéré.

2179 - février, mars

Le Narcissus est retrouvé et son équipage (Ellen Ripley et Jones le chat) sont secourus. Ellen Ripley comparait ensuite devant une commission pour expliquer la disparition de l'équipage du Nostromo et la destruction du vaisseau. Elle est déclarée psychologiquement instable et doit subir des examens psychiatriques réguliers. Les événements survenus sur l'USCSS Nostromo après son départ de LV426 sont ignorés par la Compagnie. Le statut de vol du lieutenant Ellen Ripley est supprimé. La WY n'engage pas de poursuites judiciaires.

2179 - 19 juin

Carter Burke demande d'aller vérifier le rapport du lieutenant Ripley et coordonne une mission d'exploration.

2179 - 19 juin

Russ et Ann Jorden sont envoyés, avec leurs enfants, sur les hauts plateaux qui bordent la chaîne des monts Ildium.

2179 - 21 juin

La famille Jorden (re)découvre le Derelict. Russ Jorden est attaqué par un facehugger et ramené à Hadley.

2179 - 03 juillet

L'ECA perd le contact avec Hadley.

2179 - 06 juillet

Ellen Ripley accepte d'accompagner Burke et le 2nd bataillon, 9ème régiment d'infanterie, sur Acheron.

2179 - 26 juillet

Les derniers colons qui résistaient encore aux Aliens sont capturés.

2179 - 27 juillet

L'USS Sulaco se place en orbite haute autour d'Acheron.

2179 - 28 juillet

La mission des Marines échoue.

Le Processeur atmosphérique explose et rase la station Hadley's Hope en laissant un cratère de plusieurs kilomètres de diamètre.

2179 - 08 août

L'oeuf laissé par la Reine à l'intérieur du Sulaco éclot. Ellen Ripley est imprégnée pendant son sommeil cryogénique.

L'ordinateur de l'USS Sulaco évacue les occupants du vaisseau par capsule EEV.

2179 - 09 août

Le EEV se crashe dans un océan sur la planète minière Fiorina 16, à proximité du centre Fury161.

Les corps de Hicks et Newt sont incinérés dans le haut fourneau.

2179 - 10,11,12 août

Un Xenomorphe décime la population pénitentiaire de Fury161.

2179 - 12 août

Le Lieutenant Ellen Ripley se suicide en emportant dans la mort le dernier spécimen d'Alien encore vivant.

2179 - 12 août

Le centre Fury161 est fermé. Equipement vendu à la casse.

Des échantillons du sang d'Ellen Ripley sont récupérés et conservés.

2182 – 16 février

Les PJ se réveillent en orbite autour d'Arcturus

LIENS

- <http://www.planete-alien.net/> : ressource encyclopédique sur l'univers Alien

- <http://www.serenadawn.com/AlienRPG-Contents.htm> : adaptation aliens RPG sous système Fuzion
- http://www.ragingtrifle.com/cthulhu_rising/downloads.php : system Basic
- <http://www.geocities.com/Area51/Stargate/5493/aliens/index.html> : matos et background repris du Aliens Adventure Game

CARTE SPATIALE

