



Ce document est un scénario cinématique pour ALIEN JdR, jeu édité par Arkhane Asylum Publishing. Il est l'œuvre de Christopher Hederström. La traduction a été menée par Nicolas Ennabli. La mise en page du scénario a été réalisée par Olivier Perronny.

INTRODUCTION

Ce scénario peut être modifié pour s'adapter au récit d'une campagne en cours car les personnages sont facilement interchangeable, ou joué en tant que scénario cinématique en utilisant les personnages pré-générés. Il peut être joué en une partie de trois sessions ou comme une aventure en un coup avec quelques modifications mineures.

Ce scénario cinématique est complet avec événements, lieux, PJ, PNJ et une carte. Néanmoins, le Livre de règles Alien JDR RPG ou le Kit de démarrage est requis pour jouer.

*ALIEN RPG © 2020 Free League Publishing.
ALIEN and the Alien universe are trademarks of
20th Century Studios Inc. © 2020 20th Century
Studios Inc.*

« Nul homme n'est une île, un tout en soi ; chaque homme est part du continent, part du large ; si une parcelle de terre est emportée par les flots, pour l'Europe c'est une perte égale à celle d'un promontoire, autant qu'à celle d'un manoir de tes amis ou du tien. La mort de tout homme me diminue parce que je suis membre du genre humain. Aussi n'envoie jamais demander pour qui sonne le glas : il sonne pour toi. »

« Pour Qui Sonne le Glas », John Donne

LES FAITS

« Okay milaya Tsarina, qu'est-ce qu'on a là ? MOMAN, fais un check-up des gens. »

- > COMPILATION DE LA LISTE DES PASSAGERS DU VAISSEAU COMME DEMANDÉ...
- > PASSAGER : Gabriel Abebe
- > PROFESSION : Marshal des Colonies

> RAISON DU VOYAGE: En service, mène une enquête criminelle à la Station 13-07.

« N'est-ce pas génial ? Un putain de politsiya sur mon vaisseau. »

- > PASSAGER : Sasaki Kiko
- > PROFESSION : Officiel de l'E3M
- > RAISON DE VOYAGE : Contrôle de routine de la productivité, assister MC Abebe.

« Hmhh mignon. Ennuyeux. Qui d'autre ? »

- > PASSAGER : Craig McCray
- > PROFESSION : Technicien de l'E3M
- > RAISON DU VOYAGE : retour de congés.

«... et un vacancier droit vers son but... »

- > PASSAGER: Rebecca Allison
- > PROFESSION : Scientifique de WY
- > RAISON DU VOYAGE : rotation du personnel.

« ... et un costume Wee-Aay. Quelle brochette... Au moins ils paient. Ha-ha ! »

- > PASSAGER : Yurlov Askelevic
- > PROFESSION : Capitaine du Mercury Interstellar WL-4b IT / USV, «Wallaby».
- > RAISON DU VOYAGE : Livraison de Lithium-6 et de passagers.

« C'est moi, bébé, ha-ha ! »

IMPLIQUER LES PJS

Que ce soit par hasard ou par choix, les PJ se retrouvent dans un transport en route vers la Station Okinawa. Ils ont peut-être été recrutés pour enquêter sur un meurtre ou triés sur le volet en tant qu'officiels de l'Empire des Trois Mondes (E3M) pour examiner la station... ou peut-être qu'ils livrent simplement du fret ? Ou, comme prévu pendant une partie cinématique : toutes ces raisons à la fois.

Peu importe le comment et le pourquoi, la station de raffinerie de l'E3M Okinawa 1307 est habitée par une équipe squelettique de 38 employés de station, complétée par un certain



nombre de Joe de Travail Seegson et par une petite équipe scientifique de Weyland-Yutani (W-Y).

À leur arrivée, l'enfer se déchaînera sur eux. Un monstre aux dents de métal se cache dans l'ombre, les Joe de Travail fonctionnent mal en raison d'une panne de courant qui a court-circuité l'unité centrale APOLLO et les employés locaux de la station feront tout ce qu'ils peuvent pour se sortir de cette station infernale – y compris en réquisitionnant de force les vaisseaux en visite.

Et bien sûr – l'un des P(N)J ne se soucie pas nécessairement de savoir si tout le monde meurt ou non – tant qu'ils s'en sortent avec ce que WY cache dans ses laboratoires...

POUR LES YEUX DE MAMAN SEULEMENT

RÉSUMÉ ET SITUATION

Okinawa 1307 est une Station de Raffinerie de Type VII ; initialement construite en 2101 et anciennement exploitée par Sieg And Son, maintenant Seegson, les Type VII étaient positionnées à proximité de planétoïdes avec un rayonnement cosmique élevé pour collecter le tritium. En utilisant l'occurrence naturelle du rayonnement cosmique, le Type VII fait progresser la désintégration naturelle du tritium et produit donc le précieux gaz Hélium 3, couramment utilisé comme source d'énergie par la plupart des colonies de la Frontière.

Entre les éruptions solaires nécessaires pour produire ce rayonnement, le Type VII a été équipé de chambres spéciales pour transformer du lithium-6 importé en tritium afin de poursuivre la production.

Nous sommes maintenant en 2122 et la station est détenue conjointement par l'Empire des Trois Mondes et Weyland-Yutani. L'E3M exploite les raffineries proprement dites et W-Y utilise la station distante comme un petit avant-poste de recherche. Malgré la présence et la copropriété de W-Y, la station est toujours équipée de son ordinateur principal APOLLO d'origine et d'une main-d'œuvre de Joe de Travail Seegson.

La Station de Raffinerie de l'E3M Okinawa 1307 est habitée par une équipe squelettique de trente-huit travailleurs de station complétée par huit unités Joe de Travail Seegson et par une équipe scientifique W-Y de quatre personnes. Sa production d'Hélium 3 n'a jamais été grandiose mais elle se paie d'elle-même. Cependant, la production a considérablement diminué au cours des derniers mois et ses raffineries sont de plus en plus dépendantes des livraisons continues de lithium-6 pour maintenir la production de tritium.

Pour Qui Sonne le Glas raconte l'histoire du ou des derniers jours d'Okinawa 1307 à travers les yeux de cinq passagers arrivant à Okinawa 1307 transportant une cargaison attendue de lithium-6.

Les personnages pré-générés ont tous leurs propres agendas, camarades et rivaux, mais ensemble, ils ont une mission collective désespérée : s'échapper vivants d'Okinawa 1307... Est-ce vraiment le cas ?

Commencez le jeu en demandant à vos joueurs de choisir leurs personnages (ou de les sélectionner au hasard) et lisez-leur le texte d'introduction « Que se passe-t-il, Maman ? ».

LA SITUATION

Que ce soit grâce à un ping secret d'un capteur W-Y ou par pure chance, l'équipe scientifique W-Y d'Okinawa 1307 a détecté un objet flottant dans l'espace. Les chances que cet objet soit une forme de vie hostile n'étaient pas astronomiquement élevées – mais c'est *l'espace* après tout.

Après être sorti de la navette, le Xénomorphe liquida à la hâte le pilote de la navette et s'appropriä la plate-forme d'atterrissage. Le laboratoire fut mis automatiquement en quarantaine, enfermant les scientifiques W-Y restants à l'intérieur. Les pauvres scientifiques qui se cachaient dans des casiers ont servi d'hôtes pour les Ovomorphes et bientôt quelques employés de la station dans des zones éloignées ont commencé à disparaître.

En quelques jours, plusieurs Drones Xénomorphes s'occupèrent de remodeler la plate-forme de la navette d'évacuation en un



POUR QUI SONNE LE GLAS

logement plus approprié et le Xénomorphe d'origine commença le processus de mue en Reine.

Soudain, une explosion dans le hangar commercial provoqua des tremblements dans toute la station : le Mercury Interstellar WL-4b IT / USV « Wallaby » était arrivé – ou plutôt, s'était écrasé.

QUE SE PASSE-T-IL, MAMAN ?

La Station de Raffinerie Okinawa 1307, appartenant à l'Empire des Trois Mondes / Weyland-Yutani, dispose d'une petite équipe. C'est un travail bien rémunéré, quoiqu'ennuyeux, avec de faibles risques professionnels.

Grâce aux anciens Joe de Travail Seegson toujours là pour la raffinerie, l'équipe ne répare occasionnellement que des câbles, déplace quelques caisses et calomnie les officiers de la station à la fin du quart de travail. Alors, quand un des dockers a été retrouvé transformé en pulpe sanglante et pour qui sonne le glas, tout le monde sut qu'il était temps d'appeler les marshals.

Vous êtes à bord de l'USCSS Wallaby, un transporteur de fret Mercury Interstellar WL-4b, en route pour Okinawa 1307. La cargaison n'a rien de spécial, juste un tas de caisses remplies de Lithium-6. Transporter la cargaison n'est pas très spectaculaire non plus – mais les passagers le sont plus.

Okinawa 1307 est une station de raffinage ennuyeuse à la frontière de l'espace connu. Pourtant, le Wallaby transporte, outre son capitaine, pas moins de quatre passagers. Pourquoi ? Il y a toujours un « pourquoi » lorsque vous êtes un camionneur de l'espace – les réponses sont vagues et peu convaincantes, voire pas du tout. De toute évidence, cela a quelque chose à voir avec ce meurtre. Un rapide coup d'œil sur le manifeste des passagers le confirme : un fonctionnaire de l'E3M en « contrôle de productivité de routine », deux rotations de personnel et un Adjoint du Marshal Colonial – et un Russe ivre propriétaire d'une manière ou d'une autre de son propre transporteur.

Vous vous souvenez de l'inspecteur de la Commission du Commerce Interstellaire et de

son léger soupir de détresse concernant l'état du réacteur principal du Wallaby. Il a affirmé que c'était « à cause d'un mauvais entretien » qu'il avait dû vous écrire. Merdeux bureaucratique typique. Il avait raison, bien sûr, mais vous avez besoin d'argent si vous voulez remplacer un réacteur de vaisseau défectueux.

Heureusement, lui faire faire abstraction de ses inquiétudes n'était qu'à quelques gorgées de vodka de là et le vaisseau tiendra sûrement pour cette dernière course. Le Lithium-6 ne paiera pas beaucoup mais vous avez demandé un prix tout à fait déraisonnable pour transporter des passagers. D'une manière ou d'une autre, cela a été accepté et les fonds vous attendent une fois que vous êtes de retour.

C'est peut-être pour le Wallaby que sonne le glas – mais avec un tel chèque de paie en attente, qui s'en soucie ?



PERSONNAGES JOUEURS

Avant de jouer, imprimez ou copiez des feuilles de personnage et remplissez-les. Vous pouvez trouver une feuille de personnage vierge au dos de ce PDF, et elle est disponible en téléchargement sur le site Web de Free League ou sur le groupe Facebook Alien RPG. Les feuilles de personnages sont importées sous forme de fichiers image pour conserver une taille de fichier PDF faible, mais les versions PDF modifiables des feuilles en version originale peuvent être trouvées ici :

<https://drive.google.com/drive/folders/1BAJMrE43LiZmRronHPB19eYEyKjaZqf8?usp=sharing>

Le dossier de ressources attaché ci-dessus contient des feuilles de personnage pour impression, une carte distincte d'Okinawa 1307 et un document Word plus basique contenant tout le texte de ce PDF. Il contient également un plan et une carte du Wallaby.

Si vous avez moins de cinq joueurs ou si vous prévoyez d'incorporer ce scénario dans votre propre campagne, les PJ restants peuvent être joués en tant que PNJ ou complètement ignorés. Les cinq PJ listés sont suivis de plusieurs PNJ – y compris des Joe de Travail, des ouvriers de station génériques et de plusieurs PNJ identifiés qui jouent un rôle dans le scénario.

Les agendas personnels de tous les personnages joueurs et des personnages non-joueurs identifiés se trouvent après les feuilles de personnages de joueurs.

Les tableaux de recherche des différents niveaux de la station se trouvent à la fin de la section LIEUX. Les tables de dégâts, les tables de panique et diverses statistiques d'équipement ne sont cependant pas incluses.

McCray (Prolo)

Nom complet : Craig McCray

Carrière : Prolo

Emploi : Technicien de l'E3M

Âge : 41 ans

Personnalité : sérieux, manipulateur



Un travailleur acharné dans la quarantaine ; il prend son travail très au sérieux, et s'attend à ce que tous les techniciens et ingénieurs avec lesquels il travaille soient méticuleux dans leurs tâches. Il sait que la plus petite erreur dans la maintenance de la station pourrait provoquer des morts, alors il fait en sorte que tout soit fait comme c'est supposé l'être.

Objectif :

Accomplir ses tâches en tant que technicien de l'E3M.

Objectif détaillé (joueur uniquement) :

Secrètement un Rabatteur et un agent de WYC, McCray doit aider les scientifiques de WYC à masquer l'épidémie et à capturer un spécimen pour extraction.

Prolo

Force (3) Agilité (4) Esprit (5) Empathie (2)
Santé (5)

Compétences

Combat à distance (1)
Combat rapproché (1)
Comtech (2)
Endurance (1)
Machines lourdes (1)
Manipulation (2)



Mobilité (1)
Observation (2)
Soins médicaux (2)
Survie (2)

Talent

Coriace, Réserve cachée

Camarade

Rebecca Allison

Rival

Gabriel Abebe

Objet fétiche

Carte d'accès d'Okinawa

Équipement

Chalumeau découpeur,
Outils électroniques,
Boîte à outils,
P-DAT Seegson.

Réserve cachée :

Pistolet de service M4A3 caché sur lui. Peut être rapidement dégainé si nécessaire.

ABEBE (Marshal)

Nom complet : Gabriel Abebe

Carrière : Marshal Colonial

Emploi : Marshal Colonial

Âge : 34 ans

Personnalité : religieux, joyeux



Gabriel Abebe est un grand Africain musclé dans la trentaine. Malgré son âge relativement jeune, il a rapidement progressé dans les rangs du Bureau des Marshals

Coloniaux, le BMC, grâce à son sens aigu du détail. Gabriel possède un passé militaire, ayant servi durant deux missions en tant qu'officier dans une unité de Marines Coloniaux. Malgré son passé militaire, c'est un homme joyeux et souriant. Un homme qui déteste la boisson et le tabac, et qui se tourne vers Dieu pour obtenir de l'aide.

Objectif :

Enquêter sur le meurtre, ignorer les conneries d'entreprise.

Objectif détaillé (joueur uniquement) :

votre loyauté va à la loi, pas aux chèques de salaire.

Marshal colonial

Force (4) Agilité (5) Esprit (4) Empathie (3)
Santé (4)

Compétences

Combat à distance (3)
Combat rapproché (3)
Commandement (1)
Endurance (2)
Manipulation (2)
Mobilité (2)
Observation (3)
Soins médicaux (1)

Talent

Investigateur, Neutralisation, Poids mouche

Camarade

Sasaki Kiko

Rival

Craig McCray

Objet fétiche

Vieux badge de marshal colonial

Équipement

Revolver 357 Magnum,
Matraque électrique,
P-DAT Seegson,
Radio portative,
Lampe torche,
Menottes.



ALLISON (Scientifique)

Nom complet : Rebecca Allison
 Carrière : Scientifique
 Emploi : Scientifique de WY
 Âge : 39 ans
 Personnalité : curieuse, impétueuse



Allison est une brillante scientifique qui s'est spécialisée dans la biologie et la génétique. Elle est respectée dans toute la division scientifique de Weyland-Yutani grâce à son esprit et ses connaissances en biologie. Bien qu'elle considère son affectation à Okinawa comme une rétrogradation, elle est prête à travailler pour s'en sortir. Impétueuse, mauvaise langue et irrespectueuse avec ceux qui le méritent – beaucoup de l'apprécie pas, non pas que cela lui importe.

Objectif :

Améliorer ses connaissances en génétique

Objectif détaillé (joueur uniquement) :

Améliorer ses connaissances en génétique et ce quel qu'en soit le prix ou les conséquences.

Scientifique

Force (3) Agilité (3) Esprit (5) Empathie (4)
 Santé (3)

Compétences

Comtech (3)
 Manipulation (2)
 Mobilité (1)
 Observation (4)
 Soins médicaux (2)

Survie (3)

Talent

Analyse, Curiosité, Nerfs d'acier

Camarade

Yurlov Askelevic

Rival

Aucun

Objet fétiche

Bijou fantaisie

Equipement

Médikit,
 Microscope,
 Caméra vidéo,
 P-DAT Seegson,
 Appareil de diagnostic Seegson System,
 Montre Samani Série E.

KIKO (Agent de compagnie)

Nom complet : Sasaki Kiko
 Carrière : Agent de la compagnie
 Emploi : Agent de l'E3M
 Âge : 27 ans
 Personnalité : ambitieuse, charismatique



Sasaki a une réputation presque parfaite d'excellence, et semble toujours trouver quelqu'un pour que le travail soit accompli, ou pour aider un collègue agent ou un cadre. Elle affiche un sourire charmant en affirmant que tout sera fait en respectant la confidentialité la plus stricte. Après tout, qui d'autre qu'elle-même a besoin d'être au courant du problème ? Elle est jeune, belle, charismatique, extrêmement



intelligente et sait exactement comment rompre un marché – ou en conclure un.

Objectif :

Contrôler la productivité de la raffinerie et assister Abebe dans ses investigations.

Objectif détaillé (joueur uniquement) :

Trouver un compromis entre les intérêts du BMC et de l'E3M sans compromettre les relations avec Weyland-Yutani, si jamais un conflit émerge.

Agent de compagnie

Force (2) Agilité (3) Esprit (4) Empathie (5)
Santé (3)

Compétences

Combat à distance (1)
Combat rapproché (1)
Commandement (3)
Comtech (2)
Endurance (1)
Manipulation (4)
Observation (3)

Talent

Moi d'abord, Ruse

Camarade

Gabriel Abebe

Rival

Yurlov Askelevic

Objet fétiche

Alliance gravée

Équipement

Pistolet assommeur M2019C PKD,
Montre Samani Série E,
P-DAT Seegson,
Costume doublé en kevlar,
Transmetteur de données,
5000\$ pour corrompre.

ASKELEVIC (Prolo)

Nom complet : Yurlov Askelevic

Carrière : Prolo

Emploi : Capitaine du Wallaby

Âge : 55 ans

Personnalité : aigri, loup solitaire



Né sur la Terre, il fut un jeune entrepreneur qui avait un pied dans plusieurs pratiques commerciales qui toutes étaient illégales. Promptement envoyé en prison et également éjecté de la planète – il a développé une solide relation avec la bouteille et commença à vivre à la Frontière. Homme d'affaire astucieux malgré son ébriété constante, il a réussi à devenir propriétaire de son précieux « Wallaby », un appareil de fret Mercury Interstellar WL-4b. Avec un contrat de livraison de Lithium-6, il fréquente maintenant de manière routinière la station et la route commerciale entre la station et les colonies extérieures.

Objectif :

Livrer la putain de cargaison et boire un putain de coup.

Objectif détaillé (joueur uniquement) :

Si quiconque essaie de vous baiser, baisez-le en retour et barrez-vous de là.

Prolo

Force (5) Agilité (3) Esprit (4) Empathie (2)

Santé (5)

Compétences

Combat à distance (1)
Combat rapproché (2)

ALIEN JdR

POUR QUI SONNE LE GLAS



Comtech (1)
Endurance (2)
Machines Lourdes (3)
Pilotage (2)
Observation (1)
Survie (1)

Talent

Brutal, Cran

Camarade

Rebecca Allison

Rival

Sasaki Kiko

Objet fétiche

Capsule de bouteille en collier

Equipement

Flasque en métal,
Lampe torche à faisceau concentré,
Couteau de poche,
Veste d'équipage.





PERSONNAGES NON JOUEURS

Au cours de ce scénario, les PJ rencontreront des PNJ sur Okinawa 1307.

Si l'un des PJ venait à mourir au cours du scénario, vous pouvez les utiliser comme remplaçants. Laissez le joueur choisir un ami et un rival pour ses nouveaux personnages s'il le souhaite. Pour les remplaçants, utilisez les feuilles de personnage du site Web de Free League, dans le dossier de ressources ou au dos de ce PDF.

COMMANDANT ANDREAS FERRICK

Grand homme au début de la cinquantaine. Malgré son rang de premier plan au sein de l'E3M et une carrière militaire réussie, Ferrick est un homme fragile. Il n'est pas habitué à la gestion de crise et s'il y est poussé, il sera plus qu'heureux d'être relevé de ses fonctions.



Force (3) Agilité (4) Esprit (3) Empathie (4)
Santé (3)
Protection (1)

Compétences

Combat rapproché (2)
Commandement (3)
Comtech (3)
Endurance (1)
Manipulation (2)
Mobilité (1)
Observation (3)

Talent

Jouer du Galon

Equipement

- Pistolet M4A3 Portée moyenne
Bonus +1 – Dégâts 2
- P-Dat Seegson
- Appareil de diagnostic Seegson Sys.
- Montre Samani Série E
- Veste d'équipage (Armure 1)

LIEUTENANT CARLTON WEBBS

L'un des officiers de la station à bord d'Okinawa 1307, Webbs est un vétéran des forces de l'ordre et l'homme qui fait avancer les choses. Il nourrit une haine notable pour les Joe de Travail et cela ne le dérangerait pas de les envoyer sous terre – enfin, si les Joe méritaient des services funéraires.



Force (5) Agilité (4) Esprit (3) Empathie (2)
Santé (5)
Protection (1)

Compétences

Combat à distance (3)
Combat rapproché (2)
Commandement (2)
Endurance (2)
Mobilité (2)
Observation (2)
Survie (2)

Talent

Deuxième souffle

Equipement

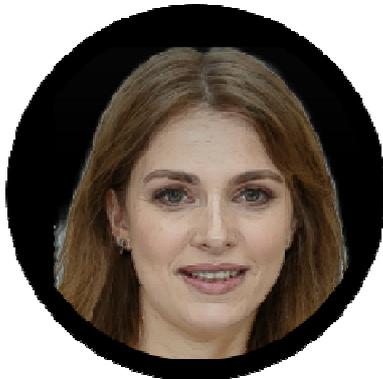
- Pistolet lourd M84U Portée moyenne
Bonus +1 – Dégâts 2
- Couteau / Contact - Dégâts 2



- P-Dat Seegson
- Jeu de cartes
- Veste d'équipage (Armure 1)

LIEUTENANT JENNIFER CARSEN

Née sur Okinawa 1307 et donc la seule habitante indigène, l'officier de station Jennifer Carsen est née seulement 11 mois après la cérémonie inaugurale. Elle a 22 ans, et sauf durant quelques années d'études à l'étranger, Okinawa 1307 a toujours été son foyer. Elle la défendra farouchement de tous ceux qui cherchent à détruire la seule chose qu'elle aime.



Force (4) Agilité (3) Esprit (3) Empathie (4)
Santé (4)
Protection (1)

Compétences

- Comtech (1)
- Endurance (3)
- Manipulation (3)
- Mobilité (3)
- Observation (2)
- Soins médicaux (1)
- Survie (2)

Talent

Présence apaisante, Stoïque

Equipement

- Médikit personnel
- P-Dat Seegson
- Appareil de diagnostic Seegson Sys.
- Veste d'équipage (Armure 1)

JULIA MOSSBERG, OFFICIER DE LIAISON DE L'E3M / WY

Affectée à Okinawa 1307 en tant qu'officier de liaison, Julia Mossberg est une femme compétente et forte de tête. Si un ordre ne vient pas de Ferrick, c'est d'elle. En dépit de son autorité et de sa discipline, elle est une personne attentionnée et juste et donc appréciée de l'équipage de la station.



Force (3) Agilité (4) Esprit (4) Empathie (4)
Santé (3)
Protection (1)

Compétences

- Combat à distance (1)
- Commandement (2)
- Comtech (2)
- Endurance (3)
- Manipulation (3)
- Mobilité (1)
- Observation (2)
- Soins médicaux (1)

Talent

Ruse, Conseiller

Equipement

- Carte de transmission de données
- Transmetteur de données personnel
- P-Dat Seegson
- Montre Samani Série E
- Enregistreur vocal
- Tenue de la station (Armure 1)



PHIL BAXTON, TRAVAILLEUR DE STATION

Un ouvrier de la raffinerie qui s'est caché dans la raffinerie A pendant que ses compagnons étaient battus à mort par un Joe de Travail déchaîné.

Voir le LIEU « RAFFINERIE A » et/ou l'ÉVÉNEMENT « REMPLAÇANTS ».



Force (4) Agilité (4) Esprit (4) Empathie (2)
Santé (4)
Protection (3)

Compétences

Combat rapproché (1)
Endurance (2)
Machines lourdes (3)
Manipulation (1)
Mobilité (1)
Observation (1)
Survie (1)

Talent

Coriace, Esprit de contradiction

Équipement

- Clé d'entretien multi-usages
- Masque respiratoire (Réserve Air 3)
- Combinaison de travail (Armure 3)

TRAVAILLEURS DE STATION

Travailleurs polyvalents stationnés à bord de Okinawa 1307.

Force (5) Agilité (3) Esprit (3) Empathie (2)
Santé (5)
Protection (3)

Compétences

Combat rapproché (1)
Endurance (2)
Machines lourdes (3)
Manipulation (1)
Mobilité (1)
Observation (1)
Survie (1)

Talent

Coriace

Équipement

- Outil lourd
 - Contact - +1 - Dégâts 1
- Clé d'entretien multi-usages
- Couteau de poche
- Masque respiratoire (Réserve Air 3)
- Combinaison de travail (Armure 3) ou
- Combinaison IRC Mk50
 - (Armure 2 / Réserve Air 5)

TECHNICIEN DE STATION

Force (2) Agilité (3) Esprit (4) Empathie (3)
Santé (2)
Protection (1)

Compétences

Comtech (3)
Commandement (1)
Manipulation (2)
Mobilité (1)
Observation (2)
Pilotage (1)

Talent

Aucun

Équipement

- Carte de transmission de données
- Transmetteur de données personnel
- P-Dat Seegson
- Lampe de poche
- Tenue de la station (Armure 1)



RABATTEUR WEYLAND-YUTANI

Agent d'acquisition W-Y qui a infiltré l'équipe de la station, en attente de l'opportunité parfaite.

Force (5) Agilité (4) Esprit (3) Empathie (2)
Santé (5)
Protection (4 / 2 contre le Feu)

Compétences

- Combat à distance (3)
- Combat rapproché (2)
- Endurance (1)
- Mobilité (2)
- Observation (2)

Talent

Folie meurtrière, Mitrailleur

Equipement

- Mitraillette H&K MP277 - Automatique
Portée moyenne
Bonus +1 – Dégâts 1
Effet d'étourdissement
- Matraque électrique / Contact
Bonus +1 – Dégâts 1
Effet d'étourdissement
- P-Dat Seegson
- Radio portative
- Lampe de poche
- Couteau / Contact - Dégâts 2
- Gilet Par-Balles (Armure 4 / 2 Feu)

(La mitraillette et le gilet pare-balle sont rangés dans un sac à dos lorsqu'ils se font passer pour des employés de la station).

ANDROÏDE, JOE DE TRAVAIL

Ouvrier synthétique.

Force (8) Agilité (5) Esprit (3) Empathie (1)
Santé (8)
Protection (0 / 4 contre le Feu)

Compétences

- Comtech (2)
- Machines lourdes (2)
- Mobilité (2)
- Observation (2)

Talent

Coriace, Neutralisation, Brutal

Equipement

- Outils divers

En tant qu'androïde, ils utilisent leur propre tableau des blessures critiques (voir le livre de règles de base P.111)

Si l'androïde est endommagé comme décrit dans ÉVÉNEMENTS ou LIEUX, ses caractéristiques deviennent :

Force (5) Agilité (2) Esprit (2) Empathie (1)
Santé (5)
Protection (0 / 1 contre le Feu)

Compétences

- Comtech (2)
- Machines lourdes (1)
- Mobilité (1)
- Observation (1)



OBJECTIFS PERSONNELS

ADJOINT GABRIEL ABEBE

Acte I : Compte tenu de la situation, enquêter sur le meurtre pourrait ne pas être possible pour le moment. Aidez Sasaki Kiko à essayer d'évaluer la situation.

Acte II : Le Seigneur vous met à l'épreuve. Faites ce que vous pouvez pour protéger tout le monde.

Acte III : Ce n'est pas l'œuvre de votre Seigneur. Assurez-vous que quiconque est responsable fasse face à la justice et sauvez les innocents.

REPRÉSENTANTE SASAKI KIKO

Acte I : D'accord... qu'est-ce qui s'est passé ici ? Les choses étaient bizarres avant même notre atterrissage forcé. Découvrez ce qui est arrivé dans le laboratoire.

Acte II : Sauvez la situation au mieux de vos capacités. Vous représentez l'Empire des Trois Mondes, agissez en tant que telle. Cette station est la propriété de l'E3M après tout. Faites ce que vous pouvez pour la sauvegarder.

Acte III : Trouvez un bouc émissaire, sortez-vous en vivante. Dans cet ordre.

TECHNICIEN CRAIG MCCRAY

Acte I : La situation a radicalement changé – en votre faveur. Jouez le jeu et faites-en sorte que les autres vous fassent confiance.

Acte II : Tentez de rester à l'arrière-plan. Vous avez toujours besoin de la confiance des autres, mais vous ne serez d'aucune utilité si vous mourez. Votre survie est primordiale pour le succès des plans de WY.

Acte III : Trouvez l'occasion idéale de réussir une fuite sans bavure. Vous avez besoin d'un spécimen et d'un moyen de quitter cette station, et cela sans témoins.

SCIENTIFIQUE REBECCA ALLISON

Acte I : Ce n'est pas ce pour quoi vous avez signé – mais peut-être y a-t-il un moyen de se sortir de là avec certaines... prometteuses? données de recherche.

Acte II : Tentez d'accéder aux archives des caméras et sauvegardez des données sur tout ce qui s'est passé dans les laboratoires.

Acte III : Vous êtes peut-être hors de votre zone de confort, mais il y en a sûrement d'autres avec qui vous pouvez vous allier pour survivre à tout cela. Survivez et sortez-vous de cette situation avec suffisamment de données pour assurer votre avenir au sein de l'entreprise.

CAPITAINE YURLOV ASKELEVIC

Acte I : *Chert voz'mi*, j'ai besoin d'un verre.

Acte II : J'ai vu beaucoup de choses bizarres, mais une compensation pour le Wallaby n'en fait pas partie. Exigez-la. Vous êtes prêt à offrir vos services, mais cela a un prix élevé.

Acte III : Soldat à louer ? Plutôt « riche survivant », oui.

COMMANDANT ANDREAS FERRICK

Acte I : Trouvez un moyen de garder le contrôle de la situation en cours.

Acte II : L'équipage doit survivre, rien d'autre n'a d'importance.

Acte III : L'équipage doit survivre, rien d'autre n'a d'importance.

LIEUTENANT JENNIFER CARSEN

Acte I : Cette station est votre foyer. Faites ce que vous pouvez pour le sauvegarder.

Acte II : Cette station est votre foyer. Faites ce que vous pouvez pour le sauver, même si cela signifie sacrifier votre propre vie.

Acte III : Cette station est votre foyer. Faites ce que vous pouvez pour le sauver, même si cela signifie sacrifier votre propre vie.

LIEUTENANT CARLTON WEBBS

Acte I : Même dans le chaos, l'ordre doit être maintenu. Faites tout ce que vous pouvez pour aider Ferrick à garder le contrôle sur la station.

Acte II : Même dans le chaos, l'ordre doit être maintenu. Faites ce que vous pouvez pour aider Ferrick à garder le contrôle sur station – mais vous êtes prêt à prendre les choses en main si nécessaire.

Acte III : Si on vous donne la possibilité de vous venger de ces maudits synthétiques, aucune



discipline ni persévérance personnelle ne pourra vous retenir.

AGENT DE LIAISON JULIA MOSSBERG

Acte I : Maintenir un bon équilibre entre les intérêts de l'E3M et de WY. Si besoin est, vous êtes censée être la maîtresse des marionnettes, essayez d'assurer votre domination sur l'équipage de la station.

Acte II : Protocole de quarantaine ! Ces choses **NE PEUVENT PAS** quitter la station !

Acte III : Survivre. La station réduite en morceaux peut certainement être considérée comme un protocole de quarantaine.

TRAVAILLEUR DE RAFFINERIE PHIL BAXTON

Acte I : ne PAS disparaître. Survivre.

Acte II : ne PAS disparaître. Survivre.

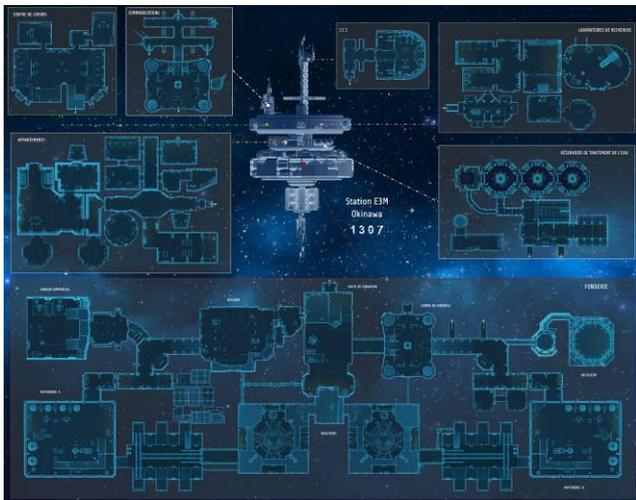
Acte III : ne PAS disparaître. Survivre.

UNE NOTE SUR LES OBJECTIFS PERSONNELS :

Si, en tant que MJ, vous trouvez que changer les objectifs personnels des PNJ d'un acte à l'autre est trop lourd, n'hésitez pas à n'utiliser que l'objectif personnel de l'Acte I en continu tout au long du scénario. Les objectifs personnels des ACT II et III sont facultatifs et de toute façon principalement conçus pour les PJ lorsqu'ils sont utilisés comme personnages de remplacement.



LIEUX



SECTEUR RAFFINERIE – SOUS-NIVEAU 1

La principale zone de production et l'endroit où la plupart de la main-d'œuvre s'épuise à accomplir des tâches de routine. Le hangar commercial et les salles des réacteurs se trouvent également ici.

HANGAR COMMERCIAL – SOUS-NIVEAU 1

Principal hangar d'arrivée et de départ pour tous les vols à destination et en provenance d'Okinawa 1307. Cet endroit sera un enfer de feu avec des gaz nocifs, des épaves en feu et des cadavres en raison de l'atterrissage en catastrophe du Wallaby durant l'Acte I.

ACTE I :

Voir l'ÉVÉNEMENT « DES ENNUIS DANS LE HANGAR COMMERCIAL ».

Un unique Joe de Travail peut être vu en train de se promener, clairement endommagé par l'accident, essayant de mener les contrôles de routine via les commandes endommagées. Si les PJ retournent au hangar après leur trajet vers le CCI, il notera avec colère le désordre dans le hangar et demandera aux humains à proximité de « contribuer au contrôle des dégâts et de l'assainissement ».

Tout refus se heurtera à la violence.

ACTE II et III :

Les incendies se sont intensifiés depuis l'atterrissage forcé.

Des tests de MOBILITÉ réussis sont nécessaires pour se déplacer en toute sécurité dans le hangar sans trébucher sur les débris ou se brûler à cause des divers incendies qui y font rage.

Des appareils respiratoires sont également nécessaires, sinon ils subiront la BLESSURE CRITIQUE #13 après 1d6 rounds en continu, au gré du MJ ou non, jusqu'à ce qu'ils aient quitté le hangar. Le Joe de Travail peut être retrouvé mort sous des débris tombés si un test d'OBSERVATION réussi est effectué. Un cric de maintenance et un chalumeau découpeur se trouvent à côté du Joe de Travail.

Note du MJ :

Accéder au Wallaby : Le Wallaby contient certains outils et fournitures qui pourraient être utiles dans les Actes II et III. Voir ci-dessous.

Au cas où les PJ auraient été lourdement handicapés par leurs lancers de dés avant d'accéder au Wallaby, n'hésitez pas à définir des circonstances dans le hangar de vol commercial pour faciliter leur chemin vers les armes et les fournitures médicales peut-être indispensables trouvées dans le Wallaby. Ils en auront besoin.

LE WALLABY – SOUS-NIVEAU 1, HANGAR

Le Transport Interstellaire Mercury Interstellar WL-4b / Véhicule Spatial Utilitaire, IT / USV, ou le "Wallaby" comme surnommé par son capitaine, est maintenant un modèle principalement obsolète, mais son noyau de propulsion Seburu Hypersystems Heimdall 44G Obermann de 3e génération offre toujours assez de capacité d'hyperdrive pour les sauts interstellaires à courte portée.

Il a ses propres bizarreries, mais pour son prix, c'est une excellente affaire. En général, les vaisseaux spatiaux de classe WL-4b sont devenus très populaires à la Frontière auprès des commerçants indépendants, des explorateurs et même des mercenaires et des pirates, en raison de la coque modulaire et des sous-systèmes du navire.

La configuration typique est livrée avec une soute au centre et des quartiers d'équipage sur les autres modules latéraux. Une autre raison pour laquelle le Wallaby est un choix populaire parmi les indépendants est le fait que le vaisseau peut être exploité par une seule personne si nécessaire. Un fonctionnement



optimal nécessite trois membres d'équipage (pilote, copilote et ingénieur).

LE WALLABY

Le Wallaby est équipé d'un élévateur de travail motorisé Caterpillar P-5000 avec un Bolt Gun Watatsumi DV-393 (2 recharges) facilement accessible dans un petit compartiment à côté du siège du conducteur. L'élévateur est verrouillé en place à l'aide de deux pinces de classe lourde à l'intérieur du quai de chargement et nécessite un test de **MACHINES LOURDES** réussi, modificateur -2, pour être déverrouillé durant une situation stressante.



Un clé d'entretien multi-usages ou un outil similaire qui traîne et repéré avec un test d'**OBSERVATION** réussi peut être utilisé à la place d'un test de **MACHINES LOURDES**. La baie médicale contient un AutoDoc, dix doses de Naproleve et cinq doses de pilules antisommeil. Normalement équipé de trois caissons de cryosommeil uniquement, le Wallaby possède six caissons de cryosommeil installés, empilés deux par deux.

Cachée derrière le panneau mural près de la porte des quartiers de l'équipage, il y a une petite soute secrète entre le quai de chargement et les quartiers de l'équipage. Elle est utilisée pour stocker la réserve privée du capitaine et de petites quantités de contrebande. À l'intérieur de l'espace de chargement, une échelle unique

descend vers un autre espace de chargement plus grand caché sous la salle à manger pour stocker des caisses et des marchandises plus grandes.

Yurlov Askelevic est le seul à connaître cette soute cachée et son contenu. La soute est en grande partie vide, à l'exception de l'arsenal privé de Yurlov :

un grand sac polochon contenant :
 1x pistolet grappin à harpon SpaceSub ASSO-400,
 1x Fusil à pompe Armat modèle 37A2 de calibre 12 (2 recharges),
 2x Revolver .357 Magnum (2 recharges),
 3 grenades ElectroShock G2.

Si un PJ examine spécifiquement le panneau mural, il découvrira le panneau mobile et l'espace caché derrière lui.

Actes II et III :

Soit le joueur contrôlant Askelevic tentera d'accéder à ce sac polochon de sa propre initiative, soit le MJ pourra utiliser l'**ÉVÉNEMENT** « J'AI BESOIN D'UNE ARME », pour pousser les PJ vers la cachette secrète, s'ils ont besoin de puissance de feu.

Note du MJ :

La cachette dissimulée est accessible dans l'acte I, mais l'équipe de la station réagira très mal envers les PJ qui courent lourdement armés à moins que la situation ne l'exige vraiment. Les Joe de Travail attaqueront automatiquement s'ils voient un PJ armé, quel que soit l'acte. Elle peut même être trouvée avant le crash si un PJ enquête spécifiquement dans cette partie du vaisseau.

RAFFINERIE A - SOUS-NIVEAU 1

Située à proximité du hangar commercial, la raffinerie A est l'une des deux installations de production qui traitent le lithium-6, le tritium et produisent de l'hélium-3. Les produits raffinés destinés à l'expédition sont censés être stockés dans la soute principale, mais le déplacement des bidons y est largement considéré comme étant un travail supplémentaire inutile.

Par conséquent, la raffinerie A est un chantier claustrophobe avec des caisses et des conteneurs de gaz empilés les uns sur les



autres, rappelant un labyrinthe de type industriel.

Bien éclairée dans des circonstances normales, le crash du Wallaby a forcé l'éclairage de secours à s'allumer. La raffinerie est donc faiblement éclairée par des feux de secours rouges dont certains clignotent irrégulièrement en raison de la panne de courant.

Tous les Actes :

La porte de la raffinerie est fermée de l'intérieur. Un test de **COMTECH** réussi est nécessaire pour ouvrir la porte. Ou peut-être avec une force physique extrême...

Une fois ouverts, les PJ verront deux corps mutilés à l'intérieur juste à côté de la porte.

En cas d'examen, ils remarqueront qu'il s'agit de deux travailleurs de la raffinerie battus à mort alors qu'ils essayaient désespérément d'ouvrir la porte. Si les PJ s'attardent près de la porte, ils entendront des sons provenant de l'intérieur de la raffinerie : des bruits de cliquetis comme si quelqu'un frappait un poteau métallique avec une sorte d'outil. +1 **STRESS** pour tous ceux qui l'entendent.

Un Joe de Travail erre sans but entre les caisses. Il porte un clé d'entretien multi-usages enduit de sang, frappant furieusement les caisses alors qu'il répète sans cesse les mêmes mots : « Vous devenez hystérique, restez calme s'il vous plaît ». S'il découvre les PJ, il attaquera sans hésitation en répétant cette phrase.

RAFFINERIE B – SOUS-NIVEAU 1

La raffinerie B est située de l'autre côté du sous-niveau, loin du hangar commercial. Actuellement inutilisée en raison de lacunes matérielles, les portes sont verrouillées et la raffinerie n'est accessible que par les couloirs de service entre la raffinerie et le réacteur B. Il n'y a pas de lumières allumées et un filtre apaisant de poussière couvre toute la raffinerie. Il n'y a pas d'outils ou de caisses qui traînent – tout a été transféré à la raffinerie A.

La raffinerie est obscure et impossible à explorer sans des sources lumineuses appropriées. Modifiez la difficulté des tests de **MOBILITÉ** et d'**OBSERVATION** en conséquence.

Note du MJ :

Il n'y a aucune raison pour que les PJ visitent la raffinerie B avant l'acte III, mais s'ils le font :

Actes I et II :

Un Drone Xénomorphe solitaire est en traque dans la raffinerie B. Le Drone utilise la raffinerie B comme point de dépôt pour les cadavres. Quatre corps peuvent être trouvés soigneusement emballés dans l'un des coins. Le Drone est passif jusqu'à ce que les PJ entrent dans la raffinerie.

Acte III :

Les PJ tenteront d'accéder aux deux raffineries pour surcharger leurs chambres de traitement et initialiser une explosion suffisamment importante pour endommager les réacteurs et donc détruire la station. S'ils entrent dans la raffinerie B, ils la trouveront complètement vide de caisses, d'outils et de tout. L'alimentation est coupée et il n'y a aucun moyen de mettre sous tension les chambres de traitement.

Pendant la raffinerie A contient tout le lithium-6, le tritium et l'hélium-3 et y surcharger les chambres de traitement est plus que suffisant pour provoquer une réaction en chaîne qui compromettra les deux réacteurs.

Si les PJ s'attardent, laissez le Drone sortir de l'ombre pour les chasser de la raffinerie B. Sinon, utilisez l'ÉVÉNEMENT « TRAQUE PRÉTORIENNE ».

RÉACTEUR A & B – SOUS-NIVEAU 1

Ces réacteurs massifs alimentent toute la station. Ils sont enveloppés d'un blindage de qualité militaire pour empêcher un sabotage délibéré, mais une vague de chaleur massive d'une ampleur catastrophique provoquera la rupture du système de refroidissement du réacteur, transformant efficacement la station en bombe nucléaire à retardement. Divers corridors de service longent les pipelines et peuvent être utilisés pour rejoindre les deux raffineries.

La seule façon d'interagir avec les réacteurs est avec un terminal d'accès situé sur une plateforme passerelle entre les deux réacteurs. Il n'est utilisé que pour les rapports techniques et diverses tâches de maintenance.



L'utilisation d'un test de COMTECH réussi sur le terminal d'accès leur donnera accès à un petit rapport de maintenance réalisé par un employé de la station :

« J'ai dit à Johnson à trois reprises que stocker l'hélium-3 au même niveau que les réacteurs était une manière terriblement mauvaise de stocker les choses.

Si ces bidons d'Hélium-3 reçoivent une étincelle et... provoquent une étincelle de la taille d'une petite bombe nucléaire... Eh bien, le système de refroidissement ne pourra pas supporter un tel traitement et je parie ma chaussure droite que les réacteurs feront en sorte d'aider cette "petite" étincelle à se transformer en une plus grande.

Eh bien, après la semaine prochaine, je serai parti de toute façon. Je retourne à Novgorod, donc ce n'est pas mon problème. J'ai prévenu l'administration et j'ai rédigé ce rapport. C'est la fin de mes responsabilités. »

Hormis l'utilisation des couloirs de service comme raccourcis ou pour accéder à la raffinerie B, les réacteurs eux-mêmes sont inaccessibles et le port d'accès au terminal n'est utilisé que pour les relevés techniques concernant le réacteur. Il ne peut PAS être utilisé pour d'autres commandes ou tâches.

ATELIERS – SOUS-NIVEAU 1

Une grande pièce ouverte contenant des établis, des casiers, des élévateurs démontés, des caisses avec des pièces de rechange et des fournitures – les ateliers sont parfaits pour trouver des batteries, des masques recycleurs, divers outils et même occasionnellement une unité d'incinération.

Il existe des trappes qui donnent accès à divers couloirs de service le long des réacteurs et des raffineries, mais elles doivent être ouvertes avec un test de **MACHINES LOURDES** et un outil approprié.

Sur un test d'**OBSERVATION** réussi :

L'un des casiers est enveloppé dans des chaînes avec une petite note sur la porte du casier :

« En cas de visite de Corpos, ouvrir. »

Un chalumeau découpeur ou un outil similaire est nécessaire pour couper les

chaînes, qui peut être trouvée dans l'atelier. À l'intérieur du casier, il y a un Détecteur de mouvement M314 caché avec un Bolt Gun. Ni l'un ni l'autre ne sont alimentés ou chargés, mais les fournitures nécessaires peuvent être trouvées dans l'atelier si les PJ regardent autour d'eux.

Acte I :

Alors que les PJ entrent dans cette pièce, on peut voir quelques employés de la station éteindre les incendies causés par l'atterrissage forcé.

Voir également l'ÉVÉNEMENT « UNE ÉMEUTE DANS LES RUES ».

Actes II et III :

Un Facehugger solitaire rôde dans le couloir de service et commencera ACTIVEMENT à traquer les PJ s'ils s'attardent dans l'atelier ou font trop de bruit.

SOUTE DE CARGAISON – SOUS-NIVEAU 1

La soute principale d'Okinawa 1307. Deux élévateurs reposent inactifs et un petit compartiment contenant douze combinaisons de compression IRC MK.50 se trouve à côté de la porte menant à la salle du terminal du réacteur. Normalement, cette pièce doit être remplie de caisses, de bidons et de conteneurs destinés à l'expédition, mais ceux-ci se trouvent actuellement dans la raffinerie A, laissant la soute assez spacieuse et vide.

Un ascenseur robuste constitue le principal point d'accès au reste de la station – bien qu'un ensemble d'escaliers de secours à côté de celui-ci puisse être utilisé en cas d'urgence. Un Joe de Travail peut être trouvé allongé sur le sol, la tête écrasée avec un extincteur posé à côté.

Acte I :

Voir l'ÉVÉNEMENT « UNE ÉMEUTE DANS LES RUES ».

Actes II et III :

Neuf des combinaisons de compression ont disparu.

Note du MJ :

Les élévateurs sont dépourvus de batterie, mais pas détruits, et peuvent être remis sous tension en recherchant des cellules de puissance dans l'atelier.



RECYCLEUR – SOUS-NIVEAU 1

Le recycleur est situé sous les réservoirs de traitement de l'eau et produit de l'hélium-3 en faisant progresser la désintégration naturelle du tritium produit dans les raffineries. Les raffineries automatisées transportent généralement les ressources dans les deux sens sans interaction humaine, mais il existe un couloir de service plus grand qui peut être utilisé pour transporter manuellement des bidons avec élévateur, si nécessaire. L'interaction avec le recycleur se fait via l'accès au terminal à l'extérieur du couloir de service. Surplombant le recycleur se trouve une petite plateforme d'observation.

Acte I :

Voir l'ÉVÉNEMENT « LE MEURTRE POUR LEQUEL NOUS SOMMES VENUS ».

Actes II et III :

Un Drone Xénomorphe repose passivement dans le recycleur et deviendra ACTIF si les PJ entrent dans le couloir.

CENTRE DE CONTRÔLE DE LA RAFFINERIE ET ACCÈS D'URGENCE APOLLO – SOUS-NIVEAU 1

Situé entre le recycleur et la soute principale, le centre de contrôle de la raffinerie dispose de deux postes de travail avec de grands écrans contenant des informations techniques sur les raffineries et les réacteurs. Il y a un poste de travail avec accès aux caméras des deux raffineries et de l'atelier.

Il existe également ici un accès d'urgence à l'unité centrale d'APOLLO, mais la porte est verrouillée et nécessite l'emploi d'une force physique extrême pour s'ouvrir.

Acte I :

Quelques employés de la station en détresse courent entre les écrans et les postes de travail pour essayer de comprendre l'ampleur des dommages causés par la collision de l'atterrissage.

Acte II :

Un Facehugger solitaire attend passivement à l'intérieur de la salle principale d'APOLLO et attaquera une fois les portes ouvertes. Le lieutenant Carlton Webbs arrivera ici après que les PJ auront combattu le Facehugger. Il peut être utilisé comme PNJ de remplacement si

nécessaire, voir l'ÉVÉNEMENT « REMPLAÇANTS ».

Acte III :

Cet endroit est désert.

SECTEUR DE VIE – NIVEAU 0

Les quartiers d'habitation et les énormes réservoirs de traitement de l'eau utilisés pour distiller l'eau utilisée par l'équipe de la station se trouvent à ce niveau.

APPARTEMENTS – NIVEAU 0

Logements pour l'équipage de la station. La station a été conçue pour accueillir une main-d'œuvre de plus de 300 personnes et peut également accueillir les équipages des navires à l'arrivée – maintenant, la plupart des chambres, studios et appartements sont vidés de tous meubles et de toute vie.

Acte II :

Voir l'ÉVÉNEMENT « DES CRIS ».

Note du MJ :

Les appartements sont généralement vides et dépourvus d'outils utiles, mais ils offrent de bonnes cachettes au cas où le groupe voudrait désespérément se cacher et reprendre son souffle. A part durant l'Acte II, il n'y a aucun intérêt à aller ici pour les PJ. Si nécessaire, utilisez l'ÉVÉNEMENT « TRAQUE PRÉTORIENNE » ou « LA PATROUILLE DE LA MORT ».

RÉSERVOIRS DE TRAITEMENT DE L'EAU – NIVEAU 0

Ces énormes réservoirs d'eau contiennent l'eau utilisée pour refroidir les réacteurs et servent également de réserves d'eau pour l'équipage vivant sur la station. Pas de quoi s'inquiéter.

Acte I :

Verrouillés et inaccessibles. Si les PJ décident fermement d'entrer d'une manière ou d'une autre à l'intérieur malgré les meilleures tentatives du MJ pour les garder dehors, voir l'Acte II :

**Acte II :**

Lorsque les PJ entrent dans la zone, ils tombent sur pas moins de TROIS Joe de Travail.

À leurs pieds se trouvent les cadavres à peine reconnaissables de plusieurs employés de la station. +1 niveau de **STRESS** pour tous ceux qui voient cela.

Les Joe de Travail sont occupés sur les postes de travail, mais dès que les PJ font du bruit ou révèlent leur présence, ils attaqueront – équipés de diverses armes contondantes.

Note du MJ :

Faites un effort pour aider les PJ à comprendre que ce n'est pas un combat qu'ils sont prêts à mener, à moins qu'ils ne soient correctement armés. Leur meilleure chance de survie est de faire un 180°, de fermer et de verrouiller les portes et d'espérer que ces synthétiques meurtriers ne pourront pas ouvrir les portes.

Faites reprendre vie soudainement à l'un des employés de la station, qui crie « COUREZ », puis décrivez l'un des synthétiques qui se retourne vers lui et transforme son crâne en viande hachée avec un tuyau en métal. Cela devrait les faire démarrer.

Le lieutenant Webbs peut potentiellement être ajouté au groupe en tant que PNJ en raison de l'ÉVÉNEMENT « VENGEANCE MAIS PAS AUJOURD'HUI » ; si c'est le cas, ce sera lui qui décidera de courir et d'enfermer les Joe de Travail à l'intérieur. Si on l'en dissuade, il dira : « Écoutez, je serais heureux d'abattre ces bâtards de synthétiques, mais nous avons d'abord besoin d'armes appropriées. »

Un bon moyen de poursuivre est l'ÉVÉNEMENT « J'AI BESOIN D'UNE ARME ».

Acte III :

Les portes ont été déchirées. Il n'y a pas de Joe de Travail à l'intérieur.

Où sont-ils ? +1 niveau de **STRESS** à moins que l'ÉVÉNEMENT « LA PATROUILLE DE LA MORT » ne se soit déjà produit.

SECTEUR DES LOISIRS ET LABORATOIRE WEYLAND-YUTANI – NIVEAU 1

Aires de loisirs pour les travailleurs et les équipages de vaisseaux et centre/bureau de recherche Weyland-Yutani.

CENTRE DE LOISIRS, CLUBS – NIVEAU 1

Initialement conçu pour accueillir une main-d'œuvre plus importante, des équipages de vaisseaux et des visiteurs de passage, Okinawa 1307 possède un grand centre de loisirs qui a été négligé au fil des ans. À l'exception d'un bar raisonnablement approvisionné, la zone est en grande partie abandonnée et couverte de poussière.

Acte I :

Quelques employés de la station peuvent être trouvés ici en train de faire ce qu'ils peuvent pour ignorer la folie qui les entoure. Leur parler ou parler au barman révélera que le meurtre initial a eu lieu dans des salles de conférence vides.

Si les PJ entrent dans la salle de conférence A (celle de gauche sur la carte), il n'y a cependant aucun cadavre à examiner. Beaucoup de sang séché, rien à fouiller. Ce n'est plus vraiment une enquête pour meurtre.

Acte II :

Cette zone est déserte.

Acte III :

Il n'y a aucune raison pour que les PJ se rendent ici pendant l'acte III, ils ont d'autres sujets d'inquiétude, mais ils sont invités à le faire s'ils le souhaitent. Utilisez l'ÉVÉNEMENT « TRAQUE PRÉTORIENNE » ou « LA PATROUILLE DE LA MORT », pour faire pression sur eux s'ils viennent ici et s'y attardent.

LABORATOIRE WEYLAND-YUTANI – NIVEAU 1

Le laboratoire de recherche d'Okinawa 1307 appartient à Weyland-Yutani. Bien qu'ils soient considérés comme copropriétaires de la station, W-Y et ses employés d'Okinawa 1307 sont en fait des locataires avec bail plutôt que des propriétaires réels.

Le laboratoire Weyland-Yutani abrite des laboratoires de recherche, des baies médicales



avancées, plusieurs casiers d'équipement pour les équipes de réquisition W-Y qui opèrent parfois à partir d'Okinawa 1307 et sa propre baie d'atterrissage contenant une navette de classe StarCub.

Les scientifiques examinent divers échantillons des planétoïdes voisins pendant leur travail, mais le laboratoire agit principalement comme un avant-poste à partir duquel Weyland-Yutani peut opérer dans les secteurs voisins – le laboratoire est donc équipé pour gérer de nombreux scénarios.

Au moment où les PJ accèdent au laboratoire, celui-ci a été gravement endommagé par le chaos causé par le Xénomorphe d'origine qui a saccagé l'endroit alors qu'il traquait les pauvres scientifiques.

Parce que les scientifiques n'ont pas eu assez de temps pour accéder aux casiers d'équipement, les casiers contiennent beaucoup d'équipements utiles :

4x combinaisons APE Weyland-Yutani
2x fusils à impulsion Armat M41A (2 recharges)
2x unité d'incinération M240
2x fusil à harpon Spacesub ASSO-400

Acte I :

L'acte I se terminera par l'arrivée des PJ pour enquêter sur le verrouillage du laboratoire. Lorsqu'ils arriveront aux portes renforcées, un Drone Xénomorphe tombera du plafond – voir l'événement « DES DENTS DANS LE NOIR ».

Acte II :

L'Acte II devrait commencer par les PJ essayant de fuir le Xénomorphe qui les traquera ensuite tout au long de l'Acte.

Acte III :

La navette de classe StarCub dans le laboratoire est le seul moyen de sortir de cette station. Finalement, les PJ et tous les PNJ survivants iront ici et essaieront de détourner la navette. Si un Rabatteur de W-Y est vivant à ce stade, c'est le bon moment pour trahir le groupe, après qu'il soit entré dans le laboratoire mais avant d'ouvrir les portes de la baie d'atterrissage.

RISQUE ÉLEVÉ DE JOUEUR CONTRE JOUEUR. S'il ne reste plus de Rabatteur ou si le joueur de McCray n'agit pas, utilisez

l'événement « FIDÉLITÉ : LA CORPORATION ».

Après l'éventuel échange de coups de feu dans le premier laboratoire, les PJ se dirigeront vers la baie d'atterrissage.

Lorsqu'ils ouvriront les portes, ils verront que la baie d'atterrissage a été transformée en une ruche à part entière (semblable à celle du processeur planétaire dans *Aliens*, pour référence visuelle, sauf qu'elle ne ressemble pas à un tunnel). L'ensemble du hangar est recouvert de résine de ruche mais autrement il est spacieux.

Si vous le souhaitez, utilisez le texte suivant pour décrire la scène.

Le StarCub est toujours accessible, on le voit depuis la porte, mais il y a environ trente mètres d'espace libre entre les portes et l'échelle d'accès à la navette. Camouflée contre le mur recouvert de résine à l'extrême gauche (du point d'entrée au hangar) se trouve la reine Xénomorphe. Elle émergera du mur et attaquera le groupe s'ils échouent à leur test de **MOBILITÉ**.

Si le groupe décide de se faufiler dans la ruche, utilisez l'ÉVÉNEMENT « RATTRAPÉS ». Si le groupe décide de courir vers son objectif, utilisez l'ÉVÉNEMENT « ÉMERGENCE ».

Si le groupe veut faire demi-tour et reculer, utilisez l'ÉVÉNEMENT « BATAILLE DES TROIS ARMÉES ».

Ou bien, utilisez l'événement de votre choix pour lancer le combat final. Ou tous les trois.

« Lorsque vous entrez dans la baie d'atterrissage, les premières choses que vous remarquez sont le sol et les murs complètement noircis. L'air est épais et humide et sent les tuyaux rouillés.

Cela n'évoque pas ni ne ressemble à un quai d'atterrissage standard. Alors que vous faites lentement un pas dans le hangar spacieux, il n'y a pas de bruit de cliquetis lorsque vous déposez votre coffre.

Cela ne sonne pas vraiment comme marcher sur un sol grillagé en métal, le son rappelle davantage une marche dans la boue, ou dans un sol couvert de mousse, vraiment. Fasciné, vous mettez un genou à terre et inspecter le sol.



Le sol est recouvert d'une matière organique noire. Il est collant, comme sécrété par quelque chose, tandis que la sous-couche est durcie, comme de la résine. Alors que vos yeux s'adaptent à l'obscurité, vous voyez des formes bulbeuses dans tout le hangar. La seule preuve que des mains humaines aient jamais touché cet endroit est le navette StarCub encore bien éclairée, reposant sur une plate-forme au fond de la baie du hangar.

La navette semble épargnée par cette étrange matière organique qui masque efficacement tous autres repères visuels existants dans l'environnement. Vous ne vous sentez soudainement pas à votre place alors que la peur rampe comme un filet d'eau glacée le long de votre colonne vertébrale. Ce n'est pas un hangar, c'est une ruche.

La baie d'atterrissage n'appartient plus à l'humanité. Vous êtes l'intrus.

Alors que vous réalisez avec horreur ce qu'est devenu cet endroit, un bruit sourd discret se fait entendre derrière vous... »

SECTEUR DE COMMANDE ET DE CONTRÔLE – NIVEAU 2

Si les réacteurs sont le cœur battant d'Okinawa 1307, le Centre de Commandement et d'Information, CCI, en est le cerveau. Situé au « sommet » de la station, le centre administratif d'Okinawa 1307, le CCI, est l'endroit où le commandant Andreas Ferrick surveille et dirige l'équipe de la station.

La tour de communication abrite toutes les stations de communication nécessaires pour les communications à longue distance avec d'autres stations, colonies, vaisseaux et autorités. Les deux tours sont dirigées par des officiers et des techniciens de la station.

CENTRE DE COMMANDEMENT ET D'INFORMATION, CCI – NIVEAU 2

La tour du CCI contient une multitude de postes de travail avec d'immenses écrans nécessaires à la gestion de la station. Le CCI est toujours composé d'au moins deux techniciens et d'un lieutenant de poste. L'officier de liaison de l'E3M / WY et le commandant de la

station ont également leurs postes de travail personnels mais ne sont pas toujours sur place.

Il est possible d'interagir directement avec APOLLO via le poste d'interface APOLLO située dans le CCI.

Une interface d'accès d'urgence se trouve dans le centre de contrôle de la raffinerie.

Acte I :

Le CCI est un endroit trépidant où tous les officiers et techniciens de la station sont sur place. Le commandant de la station, Andreas Ferrick, et Julia Mossberg, l'officier de liaison de l'E3M / WY, se demandent s'il faut forcer ou non le passage jusqu'à l'intérieur du laboratoire W-Y et les techniciens courent entre les postes de travail pour essayer d'évaluer la situation causée par l'accident.

Le lieutenant de poste Carsen escorte les PJ jusqu'au Commandant Ferrick. Voir l'ÉVÉNEMENT « QUELLE EST LA SITUATION, COMMANDANT ».

Acte II :

Ferrick et Mossberg sont toujours là et peuvent être utilisés comme PNJ de remplacement, voir l'ÉVÉNEMENT « REMPLAÇANTS ».

Acte III :

À moins d'être utilisés comme PNJ de remplacement, Ferrick et Mossberg rejoindront les PJ alors qu'ils s'appêtent à détourner la navette W-Y dans le laboratoire.

TOUR DE COMMUNICATION – NIVEAU 2

Plutôt un éventail d'antennes diverses utilisées pour les communications à longue portée, la tour de communication est un endroit exigü sans postes de travail réels. La plupart du travail peut être effectué à partir du CCI, il n'y a donc pas vraiment de raison de visiter la tour de communication, sauf occasionnellement pour réparer un câble.

Il contient des commandes manuelles pour aligner les antennes et les points d'accès de terminal pour établir la communication au cas où la liaison avec le CCI serait interrompue ou ne répondrait pas.

C'est une pièce faiblement éclairée avec des écrans et des points d'accès avec quelques couloirs permettant d'accéder aux commandes



d'alignement au cas où une antenne serait mal alignée.

Acte I :

Alors que les PJ sortent de l'ascenseur et entrent dans la tour de communication, ils peuvent voir un Joe de Travail allongé sur le dos près du point d'accès principal du terminal au milieu de la pièce. Il se trouve dans une flaque d'un liquide blanc crème, visiblement endommagé. Une lampe de poche robuste se trouve à côté du synthétique, recouverte du même liquide blanc.

Note du MJ :

Le Joe de Travail est endommagé mais pas détruit et s'attaquera au PJ à portée CONTACT. Cependant, il ne le fera pas immédiatement. Les PJ peuvent d'abord passer devant pour aligner l'antenne dans le couloir supérieur, mais ils doivent utiliser l'accès au terminal principal à côté du Joe de Travail pour envoyer l'émission d'urgence – et c'est l'occasion idéale de le réveiller pour briser l'illusion de sécurité.

Acte II :

Le lieutenant Carsen peut être trouvé ici avec un technicien, tenant le fort. Voir l'ÉVÉNEMENT « SUR LA DÉFENSIVE ».

Si les PJ se déplacent pour enquêter sur les sons entendus par l'interphone, ils trouveront Carsen recroquevillée dans un coin, s'accrochant désespérément à son pistolet de service. Un Drone Xénomorphe gît mort au centre de la pièce, son sang acide rongant lentement le sol renforcé. Le technicien qui a été envoyé ici avec elle est introuvable. Carsen est en état de choc, mais par ailleurs physiquement indemne. Elle retrouvera lentement ses esprits si on lui donne du temps et le soutien des PJ.

Si elle est utilisée dans l'ÉVÉNEMENT « REMPLAÇANTS », donnez à Carsen une quantité appropriée de niveaux de STRESS pour indiquer son état d'esprit fragile lorsque les PJ la trouvent.

Son pistolet de service est vide, tous les coups ont été gaspillés sur le Xénomorphe. Elle se séparera volontiers de l'arme si un PJ le demande. Carsen porte un autre chargeur, mais à moins que le pistolet ne soit spécifiquement vérifié ou que la question pertinente ne soit posée – personne ne saura rien sur la chambre vide ou le chargeur de recharge... jusqu'à ce

que quelqu'un essaie de l'utiliser pour tirer, bien sûr.

Acte III :

À moins d'être utilisé dans les ÉVÉNEMENTS « REMPLAÇANTS », le lieutenant Carsen se déplacera pour rejoindre les PJ alors qu'ils se dirigent vers les laboratoires W-Y pour réquisitionner la navette. Le technicien est parti, cependant.

TABLES DE RECHERCHE

SOUS-NIVEAU 1 :

- 2 - Bouteille d'alcool fort
- 3 - RELANCEZ
- 4 - Extincteur
- 5 - Outil lourd (Bonus +1, Dégâts 1)
- 6 - RELANCEZ
- 7 - Cellule d'alimentation (Énergie D3)
- 8 - Un ensemble de combinaisons de travail lourdes (Armure 3)
- 9 - Outils électroniques
- 10 - Clé d'entretien multi-usages
- 11 - Lampe-torche à faisceau concentré
- 12 - Médiokit personnel

NIVEAU 0 :

- 2 - Bouteille d'alcool fort
- 3 - Hache d'incendie (pas de bonus, Dégâts 2)
- 4 - RELANCEZ
- 5 - D3 doses de Drogue-X
- 6 - Paquet de cigarettes
- 7 - Cellule d'alimentation (Énergie D3)
- 8 - Un ensemble de combinaisons de travail lourdes (Armure 3)
- 9 - RELANCEZ
- 10 - Clé d'entretien multi-usages
- 11 - Lampe-torche à faisceau concentré
- 12 - Chalumeau découpeur

NIVEAU 1 :

- 2 - RELANCEZ
- 3 - RELANCEZ
- 4 - 1 dose de Naproleve
- 5 - Outil lourd (Bonus +1, Dégâts 1)
- 6 - Paquet de cigarettes
- 7 - Couteau
- 8 - Un ensemble de combinaisons de travail lourdes (Armure 3)
- 9 - Outils électroniques
- 10 - Clé d'entretien multi-usages
- 11 - RELANCEZ
- 12 - Médiokit personnel

ALIEN JdR

POUR QUI SONNE LE GLAS



NIVEAU 2 :

- 2 - Revolver .357 Magnum (une recharge)
- 3 - Terminal d'ordinateur portable
- 4 - Extincteur
- 5 - RELANCEZ
- 6 - Paquet de cigarettes
- 7 - Cellule d'alimentation (Énergie D3)
- 8 - Tasse de café
- 9 - Outils électroniques
- 10 - Clé d'entretien multi-usages
- 11 - RELANCEZ
- 12 - Médiokit personnel

Modifiez selon vos préférences si nécessaire.



EVENEMENTS & RENCONTRES

La section suivante contient des événements que vous pouvez lancer sur les joueurs, divisés en actes I, II et III. Ces événements n'ont pas tous besoin de se produire, et ils n'ont pas besoin de se produire dans l'ordre indiqué. Au lieu de cela, voyez les événements comme un arsenal dramatique que vous pouvez utiliser comme bon vous semble. Certains événements sont cependant obligatoires – ils sont clairement indiqués comme tels. N'oubliez pas de donner également aux joueurs de nouveaux objectifs personnels au début de chaque acte. Ceux-ci se trouvent à la fin du PDF.

Désireux de descendre de ce vaisseau et de satisfaire leurs propres raisons de voyager jusqu'ici, les PJ se rassemblent dans la cambuse pour manger. La situation se transforme en chaos quand le Wallaby ne répond plus et s'écrase dans le hangar des vols commerciaux. Maintenant coincés sur une station en feu avec des Joe de Travail déchaînés, les PJ sont obligés de collaborer avec l'équipe de la station pour survivre...

Si vous souhaitez étendre l'Acte I au-delà de ce qui est décrit ci-dessous, n'hésitez pas à utiliser la BOÎTE À OUTILS DE JEU DE MAMAN.

Acte I – DROIT VERS L'ENFER

BONJOUR L'ESPACE [OBLIGATOIRE]

Lieu : Le Wallaby.

Demandez aux PJ, à l'exception du PJ Yurlov Askelevic, de lancer 1d6 chacun. Le nombre correspond aux minutes qu'il leur faut pour se réveiller. Permettez aux PJ de se réveiller consécutivement et d'inhaler l'odeur rouillée du « Wallaby » et de contempler l'horrible visage de son capitaine : Yurlov Askelevic. Askelevic s'est déjà réveillé et semble impatient de déposer ses passagers ennuyés et la cargaison qu'il transporte.

Permettez aux PJ d'interagir avec les autres et de se présenter pendant qu'ils prennent un petit-déjeuner rassis dans le réfectoire.

ARRIVÉE CHAOTIQUE [OBLIGATOIRE]

Lieu : Le Wallaby.

Le réacteur du Wallaby est en train de fondre en raison d'un mauvais entretien. Le MU/TH/UR 6000, ou MOMAN, du Wallaby fera savoir aux PJ qu'il n'y a aucun moyen sûr de réduire leur vitesse et qu'ils sont donc sur une trajectoire de collision directe avec Okinawa 1307.

+1 niveau de **STRESS** pour tout le monde.

Si on le lui demande, MOMAN dira aux PJ qu'ils peuvent tenter de surcharger le réacteur et de prier le Dieu en lequel ils croient qu'il se réinitialisera à temps pour reprendre le contrôle du navire. Malgré les meilleurs efforts du capitaine, le Wallaby va s'écraser à travers les portes intérieures du hangar. Les portes extérieures du hangar se fermeront rapidement pour éviter la décompression, mais le hangar lui-même deviendra un enfer ardent.

PROBLÈME DANS LE HANGAR COMMERCIAL [OBLIGATOIRE]

Lieu : Hangar commercial.

Après l'atterrissage forcé, les PJ trébucheront hors du Wallaby en feu et dans le hangar de vol commercial. Faites-les tous lancer un test d'**AGILITÉ**, un jet raté entraîne des blessures critiques 13, 14 ou 15 alors qu'ils trébuchent sur des débris ou heurtent quelque chose en sortant de l'épave en feu. Le MJ peut décider quoi ou passer ceci.

Quels que soient les dommages causés par le Wallaby à la station d'Okinawa, les Joe de Travail se sont détraqués. Les PJ voient un Joe de Travail utilisant ses poings nus pour briser le crâne d'un pauvre docker avant de se retourner pour faire face aux PJ :

« Veuillez-vous rendre au CCI pour le traitement des passagers. Le traitement des passagers est obligatoire pour les nouvelles arrivées. »

+1 niveau de **STRESS** pour tout le monde.

Le Joe de Travail s'éloignera ensuite pour reprendre ses tâches d'entretien dans le quai. Il restera docile à moins d'être provoqué par violence.



UNE ÉMEUTE DANS LES RUES

Lieu : Ateliers ou soute principale.

Alors que les PJ sortent du hangar de vol commercial, ils seront approchés par deux officiers de la station :

Les Lieutenants Carlton Webbs et Jennifer Carsen. Ils confronteront les PJ à propos du crash, leur demandant ce qu'il s'est passé. Alors que Carsen contacte le centre de commande de la station, la tour CCI, expliquant que « le transporteur de marchandises s'est écrasé dans le hangar commercial », un grand groupe d'employés de la station s'approche des PJ et de Webbs.

Ils crient de manière incohérente que les Joe de Travail ont tué des gens, que le commandant a perdu le contrôle de la station et qu'ils demandent une évacuation.

Le lieutenant Webbs dégainera son arme à feu et tentera de tenir les travailleurs à distance. À moins qu'un PJ ne tente activement de désamorcer la situation, Webbs s'en prend à l'un des travailleurs en balançant un clé d'entretien multi-usages de manière menaçante. Il le manque de peu.

À moins qu'un PJ ne tente activement de désamorcer la situation, deux des employés de la station entreront en colère et attaqueront le groupe pendant que les autres se dispersent. Les deux employés de la station sont équipés d'un outil émoussé. Lancez l'INITIATIVE.

LE MEURTRE POUR LEQUEL NOUS SOMMES VENUS

Lieu : Soute de cargaison ou centre de contrôle de la raffinerie.

Si un PJ réussit un test d'**OBSERVATION** :

Une traînée de sang mène au processeur de recyclage de la raffinerie de depuis la soute principale. Si les PJ entrent dans le processeur de recyclage de la raffinerie, ils trouveront la piste qui suit le couloir. S'ils suivent la piste, ils finiront par trouver un corps mutilé sur l'une des plates-formes d'observation. À première vue, on dirait que quelqu'un a introduit un marteau dans la poitrine de la pauvre âme.

Un autre test d'**OBSERVATION** réussi dira aux PJ que la cage thoracique du corps n'est pas enfoncée, elle est tordue vers l'extérieur.

Comment ? Quoi ? Pourquoi ? Aucune idée.
+1 niveau de **STRESS** pour tout le monde.

QUELLE EST LA SITUATION, COMMANDANT ? [OBLIGATOIRE]

Lieu : non spécifié, CCI.

Les lieutenants Carsen et Webbs escorteront les PJ jusqu'au CCI pour parler au commandant de la station : Andreas Ferrick.

Si les lieutenants et les PJ ne se sont pas rencontrés au sous-niveau 1, un Joe de Travail de passage les approchera et leur dira :

« Veuillez-vous rendre au CCI pour le traitement des passagers. Le traitement des passagers est obligatoire pour les nouveaux arrivants. Passez une bonne journée. »

À leur arrivée, ils seront débriefés par le commandant de la station Andreas Ferrick : leur atterrissage en collision a causé des dommages considérables à la station et a court-circuité leur ordinateur central APOLLO. Les Joe de Travail agissent désormais en conséquence : ils défendent la station contre toutes les menaces, qu'elles soient externes ou internes, mais restent passifs tant qu'ils ne sont pas provoqués – le problème est que personne ne sait ce qui les provoque.

Plusieurs ouvriers ont été tués et tous les techniciens et officiers de la station se sont réfugiés au CCI en raison du déchaînement des ouvriers et des synthétiques. Le laboratoire W-Y a été scellé de l'intérieur... mais trois jours avant l'arrivée des PJ. Pourquoi donc ?

Ferrick veut initialement arrêter les PJ pour les dommages qu'ils ont causés, mais l'officier de liaison de l'E3M / W-Y Julia Mossberg interviendra, disant à Ferrick qu'ils ont besoin de toute l'aide possible. Accablé de stress, il demandera plutôt de l'aide aux PJ :

Il veut qu'ils se rendent à la tour de communication et envoient une émission d'urgence. Il leur remettra un disque de données contenant le message préenregistré et les enverra sur leur chemin.

Les PJ recevront également un plan d'Okinawa 1307. Permettez aux PJ d'accéder à la carte située dans le Dossier de Ressources ou le PDF.



DES DENTS DANS LE NOIR [OBLIGATOIRE]

Lieu : À l'extérieur du laboratoire WY.

Alors que les PJ sortent de l'ascenseur, ils se retrouvent dans un grand couloir menant aux portes renforcées du laboratoire. Les lumières du couloir sont éteintes et la seule source de lumière provient des lumières rouges de secours qui clignotent sur les cloisons près des portes du laboratoire.

Ils sont accueillis par l'officier de liaison Julia Mossberg et l'un des techniciens debout près de la porte du laboratoire. Ils essaient de lever la quarantaine pour pouvoir accéder au laboratoire et comprendre ce qui se passe.

Alors que Mossberg s'approche pour remercier les PJ de les avoir aidés avec l'émission d'urgence, le technicien derrière elle se fait transpercer par la queue d'un Drone Xénomorphe caché dans le plafond au-dessus de lui. Il tremble furieusement et le sang éclabousse partout. Le technicien est jeté contre le mur, se brisant la tête en morceaux avant de tomber par terre.

Le Xénomorphe émerge lentement du plafond et tombe gracieusement devant les portes du laboratoire. Il se tourne vers les PJ et siffle. Mossberg hurle et trébuche en traversant le groupe alors qu'elle court vers l'ascenseur.

Si vous le souhaitez, utilisez le texte suivant pour décrire la scène déchirante avant de passer à autre chose :

« *Devant les portes du laboratoire se tiennent Mossberg et l'un des techniciens de la station. Julia Mossberg, l'officier de liaison de l'E3M / W-Y d'Okinawa 1307, se retourne pour saluer les passagers du transporteur de fret pendant que le technicien continue à travailler sur un panneau de commande à côté de la porte.*

« *Salut les gars,* » dit-elle avec un sourire épuisé.

« *Excellent travail, la diffusion du message d'urgence.* »

« *Elle passe un pouce au-dessus de son épaule, désignant la porte du laboratoire. " Nous essayons d'annuler le protocole de quarantaine. Nous n'avons pas eu de contact avec les scientifiques à l'intérieur depuis quelques jours et avec tout ce qui se passe..." soupire-t-elle,*

« *... je pense que nous devrions rester ensemble, c'est tout.* »

« *Soudain, le technicien à genoux derrière elle lève les yeux.*

« *Vous entendez quelque chose ?* »

« *Je-* » Julia s'interrompt alors qu'elle écoute avec intensité.

« *Il y a un son étrange venant d'au-dessus d'eux. Cela ressemble presque à un serpent en train de ramper, peut-être. Julia se tourne vers le technicien et remarque de la crasse sur son épaule.*

« *Qu'est-ce que c'est ?* » demande-t-elle en le désignant.

« *Tout à coup, quelque chose de pointu transperce la poitrine du technicien, du sang jaillissant dans toutes les directions. Julia regarda l'objet pointu empaler le technicien comme une pointe géante.*

« *Le technicien commence à se convulser alors qu'il est lentement soulevé dans les airs, puis, comme si une force mystique était présente, il est aussitôt jeté contre le mur à côté de Julia. Elle est couverte de sang et de substance cérébrale lorsque la tête du technicien éclate comme un melon lorsqu'il heurte le mur.*

« *Lentement, une créature sombre émerge du plafond. Julia recule de quelques pas, alors qu'elle regarde avec terreur la créature. La bête, très lentement, tombe sur le sol du couloir, avec sa queue noire glissant autour d'elle. Sa peau polarisée est noire et sa tête un dôme lisse. Alors que l'organisme extraterrestre adopte une posture bipède, faisant maintenant bien plus de 2 mètres de haut, le monstre se tourne lentement vers le groupe en révélant ses dents métalliques dans un sourire horrible.*

« *C'est quoi ce bordel ?!* » crie Julia en trébuchant devant le groupe. La créature laisse échapper un sifflement terrifiant en s'accroupissant, se préparant à une autre mise à mort... »

+1 niveau de **STRESS** pour tous ceux qui sont témoins et tous les PJ subissent des tests de PANIQUE immédiats.

Après avoir fait les tests de **PANIQUE** et lu le texte encadré, faites attaquer le Xénomorphe deux cibles différentes avec l'attaque signature



« Jouer avec sa proie », puis reculer dans le plafond et disparaître.

Note du MJ : N'hésitez pas à improviser les attaques au lieu d'utiliser les attaques pré-scriptées, mais essayez d'éviter la mort des PJ, à moins, bien sûr, que le moment ne soit venu de faire sonner le glas.

Jouez tout ceci en utilisant les règles du mode furtif. Tous les PJ tués peuvent être remplacés par Julia Mossberg et/ou tout autre PNJ de la station et/ou par l'ÉVÉNEMENT « REMPLAÇANTS ». FIN recommandée de l'Acte I.

Acte II – AU-DELÀ DE VOTRE COMPRÉHENSION

Une horreur spatiale au-delà de la compréhension de quiconque ici, quelle était cette créature ? Est-ce la créature responsable du meurtre initial ? Pourquoi le laboratoire est-il fermé ?

Les PJ se retrouvent dans une situation infernale alors qu'ils sont maintenant confrontés à un monstre de l'espace aux dents de métal. L'équipe de la station panique ou se fait assassiner – ou les deux. Évacuer la station est le seul moyen de survivre – mais avec le Wallaby endommagé au-delà de toute capacité de voyage spatial, la navette du laboratoire WY est le seul moyen de sortir de ce véritable enfer...

L'Acte II contient moins d'événements que l'Acte I, veuillez vous référer aux LIEUX pour plus de rencontres pertinentes durant l'Acte II.

FUYEZ PAUVRES FOUS [OBLIGATOIRE]

Lieu : À l'extérieur du laboratoire WY, CCI.

Julia Mossberg, l'officier de liaison de l'E3M / WY d'Okinawa 1307, saisit désespérément l'un des PJ et court vers l'ascenseur. Elle crie qu'ils doivent retourner au CCI et informer le commandant Ferrick. Mossberg n'attend pas les PJ, elle se précipitera vers le CCI, peu importe si les PJ suivent ou non.

DES CRIS [OBLIGATOIRE]

Lieu : CCI.

De retour au CCI, Mossberg et Ferrick ont une vive dispute. Ferrick veut évacuer la station tandis que Mossberg dit avec défi à Ferrick

qu'ils doivent suivre les procédures de quarantaine. Mossberg insiste sur le fait qu'ils ne peuvent pas risquer que cette créature sorte de la station et qu'ils doivent donc se barricader et attendre une équipe de secours.

Ferrick est sur le point de céder et d'être d'accord avec elle lorsque l'InterCom s'allume :

Cela vient de la salle commune du secteur des appartements. Des cris assourdissants peuvent être entendus sur l'interphone alors que quelqu'un – ou quelque chose – déchire les travailleurs là-bas.

Après une trentaine de secondes de cris angoissants, tout se tait.

Alors qu'un PJ commence à parler (ou un PNJ de votre choix, si aucun PJ ne prend l'initiative de commenter ce qu'il vient d'entendre), il est coupé par une voix semblable à un chuchotement sur l'interphone. Quelqu'un chuchote directement dans le microphone de l'interphone : « S'il vous plaît ... Aidez-m' » L'appel est coupé par le son incomparable de quelqu'un qui se fait mâcher par quelque chose de mauvais – et les cris recommencent jusqu'à ce qu'ils atteignent un crescendo impossible à entendre en restant imperturbable, jusqu'à ce que Ferrick ferme le canal.

+1 STRESS pour tous les PJ présents.

Ferrick laisse échapper un soupir, se frotte le front puis se lève. Son visage est sombre mais déterminé, une lueur d'affirmation dans ses yeux. Fini l'homme fragile qui s'effondre sous le stress alors que Ferrick ordonne au lieutenant Webbs de faire évacuer les réservoirs de traitement des eaux où il sait qu'il y a encore des travailleurs en poste.

« Rassemblez tous ceux que vous trouvez, ramenez-les ici. »

Il se tourne vers Mossberg.

« Je me fiche de la quarantaine, je me soucie de l'équipage de cette station. Faites ce que vous voulez de cette information, j'en assume l'entière responsabilité. »

Il se tourne ensuite vers le lieutenant Carsen et lui demande de se rendre à la tour de communication et de « tenir le fort ».

Il fait signe à un technicien de la suivre, envoie un autre technicien pour redémarrer l'unité centrale APOLLO en utilisant le terminal



d'accès d'urgence du centre de contrôle de la raffinerie et se tourne finalement vers les PJ.

« Webbs peut prendre soin de lui-même, mais si vous le souhaitez, dirigez-vous également vers les réservoirs d'eau et aidez-le. Après cela, allez dans le secteur des appartements. Regardez ce qu'il s'est passé et faites-moi un rapport. Je ne veux pas que vous preniez des risques, mais nous devons savoir si quelqu'un est encore en vie. »

VENGEANCE MAIS PAS AUJOURD'HUI

Lieu : réservoirs de traitement de l'eau.

Voir la description « LIEUX » pour les réservoirs de traitement de l'eau, mais ajoutez le lieutenant Webbs à l'ensemble.

J'AI BESOIN D'UNE ARME

Lieu : non spécifié

Personne ne connaît l'armurerie du laboratoire W-Y et à part les armes de poing personnelles des officiers de la station, il n'y a pratiquement aucune puissance de feu disponible... sauf sur le Wallaby.

Webbs ou Ferrick interrogeront les PJ au sujet d'armes, s'ils en portent ou en savent quelque chose ; s'adressant principalement à Kiko et Abebe. Webbs ou Ferrick affronteront alors Askelevic et lui diront qu'ils sont au courant de ses cargaisons occasionnelles de contrebande et qu'ils l'ont entendu, ivre, se vanter de son arsenal personnel. Il a sûrement une réserve ? Si tel est le cas, il est temps de l'utiliser.

Voir « Accéder au Wallaby » dans la section « LIEUX » pour plus d'informations.

SUR LA DÉFENSIVE

Lieu : non spécifié, tour de communication.

Alors que les PJ dépassent un interphone, il s'allumera et ils entendront des coups de feu. Entre les tirs, ils peuvent entendre le lieutenant Carsen hurler des blasphèmes paniqués avant que sa voix ne soit étouffée par le son de coups de feu supplémentaires. Il se passe quelque chose à la station de communication. Les PJ vont-ils vérifier ou supposer que Carsen peut prendre soin d'elle-même ?

EXÉCUTÉ

Lieu : Soute de cargaison.

Lorsque les PJ se rendent dans la soute principale, ils verront un corps allongé sur le sol. S'ils s'approchent et l'examinent, ils verront que c'est le technicien que Ferrick a envoyé pour redémarrer APOLLO.

Il a été abattu.

En y regardant de plus près, il semble presque avoir reçu une balle dans la tête par derrière, alors qu'il était à genoux comme s'il implorait grâce.

CHAMBRE DES COCONS [OBLIGATOIRE]

Lieu : À la discrétion du MJ (recommandé : appartements).

En regardant dans l'une des pièces, ce que vous voyez ne peut être décrit que comme un aperçu de l'enfer. Les murs, le sol et le plafond sont recouverts de croissances organiques visqueuses et vous pouvez voir au moins trois corps collés aux murs à l'intérieur de la substance non naturelle. Deux d'entre eux semblent avoir explosé de l'intérieur, le visage figé dans un cri silencieux.

Au fur et à mesure que vous vous rapprochez, le troisième corps commence à se convulser. Sa bouche s'ouvre et laisse échapper un cri terrifiant alors que quelque chose jaillit de sa cavité thoracique. Tous les PJ qui voient cela augmentent leur niveau de STRESS de 1. Lancez l'INITIATIVE.

LIBÉRER LA BÊTE [OBLIGATOIRE]

Lieu : non spécifié.

Ferrick informera les PJ qu'APOLLO n'a pas été redémarré (si l'ÉVÉNEMENT « EXÉCUTÉ » a été utilisé, les PJ devraient probablement en informer Ferrick). Dans tous les cas, Ferrick leur demandera de se rendre à la hâte au centre de contrôle de la raffinerie, d'ouvrir les portes du terminal d'accès d'urgence et de redémarrer APOLLO – c'est le seul moyen pour eux de reprendre le contrôle des différents sous-systèmes de la station et, plus important encore : d'accéder au laboratoire WY et à la navette qui s'y trouve.

Voir LIEUX, « CENTRE DE CONTRÔLE DE LA RAFFINERIE, ACTE II ».



Ferrick a l'intention de détourner la navette comme moyen de s'échapper de la station et il a besoin de l'aide des PJ pour le faire.

Après avoir résolu la rencontre avec le Facehugger dans la salle d'accès d'urgence de l'unité centrale, les PJ doivent redémarrer APOLLO :

Des bruits informatiques résonnent lorsque APOLLO redémarre. Simultanément, la station entière s'éteint puis se rallume quelques secondes plus tard. Les lumières de secours cessent de clignoter alors qu'une voix masculine et synthétique proclame sur l'interphone « PROTOCOLE DE QUARANTAINE ANNULÉ. OUVERTURE DE TOUS LES CLOISONS. »

Quelques secondes après, un hurlement déchirant résonne dans la station. Ferrick dans le CCI peut l'entendre, les PJ peuvent l'entendre, tout le monde le peut.

La même voix synthétique revient :

« ATTENTION. DÉTECTION D'UN ORGANISME ÉTRANGER MASSIF NON IDENTIFIÉ. VEUILLEZ EVACUER LA RAFFINERIE. »

FIN recommandée de l'Acte II.

Acte III – LE GLAS SONNE POUR TOI

La survie représente tout. La question, c'est juste la survie de qui.

La station ? Les plans de la compagnie ? L'équipage ? L'espèce supérieure ? Les PJ doivent d'une manière ou d'une autre s'assurer que la station rôtisse en enfer sans qu'ils y soient. Les raffineries peuvent certainement être utiles à cet égard – mais ils doivent d'abord les atteindre.

Et dans l'ombre, on rôde...

FAISONS EXPLOSER CETTE STATION [OBLIGATOIRE]

Lieu : Accès d'urgence de l'unité centrale APOLLO, Centre de contrôle de la raffinerie.

Ferrick contactera les PJ via l'interphone et leur fera savoir que lui aussi a entendu ce qu'ils ont entendu – et qu'il est temps de quitter cet enfer. Il rassemble tout le monde au CCI et se précipitera ensuite vers les laboratoires WY.

Mais il a d'abord besoin des PJ pour surcharger les raffineries. Les PJ sont les plus proches, c'est pourquoi la tâche de le faire leur incombe. Il honore la demande de Julia Mossberg concernant la « quarantaine » et faire exploser la station, l'atomiser, est le seul moyen d'en être sûr. Les réacteurs sont essentiellement des centrales nucléaires massives et peuvent servir de substitut parfait si on manque d'armes nucléaires. Brisez simplement les réacteurs et vous avez la bombe à retardement nucléaire qu'il vous faut. Les différents compartiments d'Okinawa 1307 sont conçus pour gérer des catastrophes comme celle que propose Ferrick.

Les réacteurs, par exemple, ont été explicitement construits pour éviter de tels « accidents ». Il est donc presque impossible de saboter volontairement les réacteurs, il faut une explosion massive ou une vague de chaleur rivalisant avec une supernova locale pour endommager efficacement les réacteurs. Heureusement, ou comme vous souhaitez le voir, tous les bidons de tritium sont situés dans la raffinerie A – avec tout l'hélium-3 traité et le stock restant de lithium-6. En d'autres mots : il y en a plus qu'assez pour créer une réaction chimique appropriée de... nature explosive. Maintenant, il ne suffit pas de tirer sur un bidon. Cela peut déclencher l'explosion que vous désirez, bien sûr, mais vous êtes toujours dans la raffinerie – les chances de survivre sont, eh bien, inexistantes.

La mise sous tension des raffineries, la désactivation de ses protocoles de sécurité et le sabotage des systèmes de refroidissement (couper un câble ou deux devrait permettre d'y parvenir) font cependant le boulot. Il faudra environ une heure aux raffineries, peut-être un peu plus, pour atteindre les niveaux de chaleur dangereux nécessaires pour faire réagir les bidons, ce qui vous laisse plus qu'assez de temps pour évacuer jusqu'à une distance de sécurité.

LE SURVIVANT FOU

Lieu : non spécifié

Un homme émerge d'une pièce voisine, une hache d'incendie dans une main et un air sauvage sur son visage. Quoi qu'il lui soit arrivé, cela lui a clairement coûté son emprise sur la réalité. Avec un cri fou et insensé, il charge vers vous, la hache levée pour se balancer.



Force 5, Agilité 3, Esprit 3, Empathie 3, Santé 5

Combat rapproché 1 (Domage 2)

Équipement : hache d'incendie, lampe de poche (+2 OBSERVATION)

TRAQUE PRÉTORIENNE [OBLIGATOIRE]

Lieu : Non spécifié (recommandé : Soute de cargaison principale APRÈS avoir surchargé la raffinerie A OU la raffinerie A pendant que les PJ tentent de surcharger la raffinerie.)

Soudainement, un panneau mural est brisé et un énorme Xénomorphe en sort. Ce doit être la chose qui a crié lorsque les portes du laboratoire se sont ouvertes – et maintenant ça vous a trouvé.

Les PJ sont confrontés à un énorme prétorien Xénomorphe, envoyé pour traquer toutes les menaces pesant sur la ruche actuellement en construction sur cette station. Lancez l'INITIATIVE.

Note du MJ :

Cependant, en raison de sa taille, il a de graves problèmes de déplacement dans la station et peut être évité relativement facilement en restant en mouvement et en évitant les pièces spacieuses.

JE M'APPELLE PHIL [OBLIGATOIRE]

Lieu : Raffinerie A.

S'il n'est pas utilisé dans l'ÉVÉNEMENT « REMPLAÇANTS » :

Alors que les PJ se déplacent dans la raffinerie A, après avoir affronté le Joe de Travail fou (mais avant l'arrivée de tout prétorien potentiel), un homme en combinaison de travail lourd vous approche avec un clé d'entretien multi-usages dans ses mains.

« Q- ... qui êtes-vous ? Je -... je suis B- ? ... B- ... Baxton. »

L'homme est Phil Baxton, c'est un employé de la station affecté à la raffinerie A. Quand tout s'est effondré, il s'est caché dans l'un des casiers en entendant le Joe de Travail assassiner ses amis. Il est prêt à aider les PJ à surcharger la raffinerie après avoir entendu qu'ils sont et ce qu'ils ont à l'esprit. Il se joindra ensuite à eux à mesure qu'ils avancent.

EMBALLER ET PARTIR [OBLIGATOIRE]

Lieu : Non spécifié, à l'InterCom le plus proche

Après la mise sous tension des raffineries, Ferrick en sera informé au CCI. Il contactera à nouveau les PJ et leur dira de « faire leurs valises ».

Il dit aux PJ que le reste de l'équipage de la station s'est réuni au CCI et qu'il est sur le point de se diriger vers les laboratoires, Ferrick veut les retrouver là-haut.

(Combien de personnes dans l'équipage de la station ? Selon quels PNJ ont été utilisés comme remplaçants ou tués, et combien vous prévoyez d'en utiliser dans l'ÉVÉNEMENT « BATAILLE DES TROIS ARMÉES » ; mais environ 5-6 employés génériques de la station à l'exclusion des PNJ nommés).

Note du MJ :

Tous les autres PNJ qui ne font actuellement pas partie du groupe des PJ se dirigeront désormais automatiquement vers les laboratoires WY pour se regrouper avec tout le monde.

FIDÉLITÉ : LA CORPORATION

Lieu : non spécifié, (recommandé : laboratoire WY dans l'acte II)

Deux Rabatteurs de W-Y ont acculé un Chestbuster. Ferrick ou tout autre PNJ les identifiera comme des employés de l'E3M et des membres de l'équipe de la station ; il connaît même leurs noms, Burke et Fiona, mais en réalité, ce sont des infiltrés W-Y et des agents spéciaux qui se spécialisent dans la récupération d'organismes dangereux. Alors que les PJ les interrompent dans leur tentative d'exploiter la situation en saisissant ce spécimen particulier, leurs objectifs changent : pas de survivants, pas de preuves. Lancez l'INITIATIVE.

BOÎTE À OUTILS DE MAMAN

Cette section contient plusieurs événements et rencontres que vous pouvez utiliser pour mettre la pression sur les PJ, pimenter les choses ou faire avancer le jeu si nécessaire. Ils peuvent même être utilisés pour former un Acte IIB, dans lequel les PJ se fauillent tout autour de



la station, essayant d'éviter tous les dangers qui se cachent dans l'obscurité avant l'acte III.

Gardez à l'esprit que certains événements sont assez mortels et qu'il n'y aura peut-être pas assez de PNJ pré-générés pour remplacer tous les décès de PJ. Une certaine retenue est conseillée lors de l'utilisation de ces événements. N'hésitez pas à modifier les événements pour mieux répondre à vos besoins.

TRAQUE PRÉTORIENNE

[Peut être utilisé plusieurs fois.]

Soudain, un panneau mural est brisé et un énorme Xénomorphe en sort. Ce doit être la chose qui a crié lorsque les portes du laboratoire se sont ouvertes – et maintenant ça vous a trouvé.

Les PJ sont confrontés à un énorme prétorien Xénomorphe, envoyé pour traquer toutes les menaces pesant sur la ruche actuellement en construction sur cette station. Cependant, en raison de sa taille, il a de graves problèmes de déplacement dans la station et peut être évité relativement facilement en restant en mouvement et en évitant les pièces spacieuses.

PATROUILLE DE LA MORT

[Peut être utilisé plusieurs fois.]

Les trois Joe de Travail des réservoirs de traitement de l'eau sont sortis et arrivent, armés de diverses armes émoussées. Ils peuvent être trompés et évités mais sont ACTIFS et essaieront de trouver les PJ.

L'un des Joe de Travail est endommagé par un coup de feu dans la tête, voir « endommagé » dans les PNJ généraux.

DANGERS DES CORRIDORS

Feu de couloir :

Quelque chose a dû provoquer un court-circuit électrique, ou peut-être que quelqu'un a été imprudent avec l'un des incinérateurs. Quoiqu'il en soit, le couloir est bloqué par les flammes et étouffé par des panaches de fumée épaisse. Cette zone contient un feu d'intensité 6. Les PJ qui ont trouvé un extincteur peuvent tenter d'éteindre l'incendie.

Couloir inondé :

Certains tuyaux ont éclaté et une grande partie de ce couloir est submergée dans de l'eau glacée et trouble. Pour traverser, il faudra nager. Les PJ devront nager pour passer d'une partie de ce bloc à une autre (pour les questions de mouvement, cela compte comme ramper). À chaque tour qu'ils passent dans l'eau, ils devront faire un test d'Endurance ou commencer à se noyer. L'eau est si froide qu'ils seront considérés comme gelés jusqu'à ce qu'ils prennent un tour pour se sécher et se réchauffer.

Câbles suspendus :

Une partie du plafond s'est effondrée, transformant le passage en un dédale serré. Sur votre chemin, cependant, un enchevêtrement de câbles exposés pendent du plafond effondré, produisant encore des étincelles et dégageant des bouffées d'ozone. Il faut se déplacer prudemment pour éviter une vilaine électrocution. Les PJ doivent effectuer un test de MOBILITÉ pour éviter les câbles, ou subir 1 Dégât dû à une électrocution.

Une nouvelle tuerie :

En entrant dans le couloir, vous vous figez sur place car non loin de là, vous voyez la forme noire et chitineuse de l'un de ces monstres, accroupi sur une mare de sang et des parties de corps. Quelle que soit cette pauvre âme, ses restes sont maintenant méconnaissables, car la créature traîne sa victime vers un conduit d'air pour faire Dieu sait quoi avec elle. Tous les PJ qui voient cela doivent augmenter leur niveau de STRESS de 1, et les PJ doivent faire un test de MOBILITÉ opposé à OBSERVATION pour éviter d'être détectés. Comme le Drone est distrait par sa proie, il subit -2 à son OBSERVATION. S'ils échouent, le Drone détourne son attention de sa mise à mort et deviendra actif. S'ils réussissent, le Drone fera glisser sa victime dans l'évent, quittant la zone en 1 Tour.

LA CÔTE EST DÉGAGÉE

Malgré un calme étrange, cette zone semble être à peu près aussi sûre que possible. Pas de conduits d'air au-dessus, pas de trappes de maintenance à proximité, et une grande porte lourde que vous pouvez fermer derrière vous. Cela ressemble à un endroit où vous pourriez peut-être reprendre votre souffle pendant un



moment. Les PJ réduisent leur niveau de STRESS de 1.

UN RACCOURCI

Vous passez une trappe ouverte et vous vous rappelez qu'elle mène à l'un des tunnels de maintenance. Vous pouvez vous rendre à peu près n'importe où à partir d'ici. Les PJ obtiennent effectivement une « téléportation » gratuite vers n'importe quelle partie de la station, à l'exception du laboratoire WY. Après avoir utilisé ce raccourci, les joueurs entendent quelque chose se déplacer dans le tunnel derrière eux. Ils peuvent fermer la trappe et la sceller. S'ils ne ferment pas la trappe, alors en deux Tours un Drone Xénomorphe apparaît par l'évent.

REMPLAÇANTS

Si un PJ est tué, utilisez l'un des PNJ pour le remplacer. Décidez qui vous voulez utiliser, mais évitez d'utiliser Ferrick jusqu'à la fin de l'acte III si vous le pouvez. Position générale de chaque PNJ nommé tout au long des actes :

Acte I :

Carsen & Webbs à la soute de cargaison, plus tard au CCI.
Ferrick au CCI.
Mossberg au CCI, plus tard au laboratoire.
Baxton dans la raffinerie A.

Acte II :

Ferrick & Mossberg au CCI.
Carsen dans la tour de communication.
Webbs non spécifié, plus tard dans les réservoirs de traitement de l'eau.
Baxton dans la raffinerie A.

Acte III:

Ferrick & Mossberg au CCI.
Carsen dans la tour de communication.
Webbs au Centre de Contrôle de la Raffinerie.
Baxton dans la raffinerie A.
Tous convergeront plus tard vers le laboratoire WY.

LE FINAL

Alors que les survivants tentent d'atteindre la navette dans les laboratoires WY, le final du scénario cinématique aura lieu. Les survivants ont été traqués par un prétorien Xénomorphe

qui les rattrapera, à moins d'être tué avant cela, et la reine Xénomorphe émergera du mur alors que de la nourriture a été rassemblée dans son repaire.

De plus, tous les Rabatteurs restants ou les membres d'équipage fous de la station arriveront simultanément pour détourner la navette pour leur propre usage – et bien sûr, il faut s'inquiéter des autres Joe de Travail. Pour plus d'informations, lisez LIEUX, « Laboratoire WY, Acte III ».

L'espace, c'est l'enfer...

RATTRAPÉS [OBLIGATOIRE]

À moins d'être tué avant cela, le prétorien rattrapera enfin les survivants.

Alors que les survivants se fauillent à travers la baie d'atterrissage recouverte de résine, quelqu'un entend un petit bruit sourd derrière eux, comme si quelque chose de dur mais organique frappait le métal.

Au deuxième coup, plus de survivants l'entendent et se retournent. Le troisième coup est encore plus grand et au quatrième, le prétorien traverse les panneaux de plancher juste à l'extérieur des portes de la baie d'atterrissage. Il sort de la brèche massive dans le sol et hurle sur les survivants, déclenchant encore plus de mouvement dans la ruche : voir l'ÉVÉNEMENT « ÉMERGENCE ROYAL ».

ÉMERGENCE ROYALE [OBLIGATOIRE]

Alors que la présence de nourriture est révélée À L'INTÉRIEUR de son repaire, la reine Xénomorphe, le Xénomorphe ORIGINEL ramassé par la navette même que les survivants tentent d'atteindre, se réveille. Lentement, elle s'abaisse gracieusement jusqu'au plancher de la baie d'atterrissage après avoir été habilement cachée par le mur recouvert de résine.

Ces humains embêtants sont dans son antre, menaçant tout. Ils doivent mourir et la ruche doit survivre.

LA BATAILLE DES TROIS ARMÉES

Si affronter le prétorien et/ou la reine Xénomorphe n'est pas un défi suffisant, ou peut-être trop difficile et que les PJ ont besoin d'une distraction pour se rendre à la navette, cet événement peut être utilisé.



Au fur et à mesure que la situation évolue avec l'émergence de la reine et le prétorien se déplaçant à l'intérieur de la baie d'atterrissage, des pas supplémentaires se font entendre derrière le prétorien :

- La Patrouille de la Mort des Joe de Travail arrive pour nettoyer la baie d'atterrissage de tout ce qui bouge.
- Tous les membres d'équipage de la station restants dont la loyauté envers eux-mêmes est supérieure à celle envers leur commandant arrivent. Ils veulent détourner la navette pour leur propre usage.
- Si les Rabatteurs n'ont pas été utilisés auparavant, utilisez-les ici pour déclencher la confrontation Joueur Contre Joueur entre McCray et le reste des survivants, s'il est en vie.

Il s'agit essentiellement d'une énorme mêlée générale qui peut fournir aux PJ la diversion dont ils ont besoin pour entrer dans la navette et décoller. Cela peut être difficile à jouer en utilisant l'INITIATIVE, alors n'hésitez pas à lancer ce combat massif et à ne lancer l'INITIATIVE que lorsque quelqu'un attaque les PJ.



EPILOGUE ET RAPPORT POST-ACTION

Après un spectacle terrifiant de mort et de frénésie dans la baie d'atterrissage, les quelques humains restants d'Okinawa 1307 montent à bord de la navette et s'échappent de la station.

Maintenant, dérivant dans l'espace pendant qu'Okinawa 1307 se transforme en supernova locale alors que ses réacteurs explosent, ils peuvent enfin respirer. Ils sont vivants, ils ont réussi.

QUAND C'EST FINI C'EST FINI [OBLIGATOIRE]

Alors que les PJ tombent sur le sol de la navette, horrifiés par les choses qu'ils ont vécues, mais d'une certaine manière soulagés que ce soit enfin fini, un son familier peut être entendu.

Le bruit de glisse d'un serpent en mouvement, le sifflement de la mort imminente ...

FIN de l'ACT III ou lancez l'INITIATIVE et jouez la rencontre finale entre les humains survivants et un seul Drone Xénomorphe.

DÉCONNEXION

Voici un message final suggéré pour l'un des PJ, en supposant que quelqu'un soit toujours en vie. Le joueur de ce personnage peut lire à haute voix le message suivant, ou l'adapter en fonction de ce qui s'est passé dans le scénario :

« Dernier rapport du vaisseau commercial Wallaby / Station de Raffinage Okinawa 1307. Seuls [NOMBRE] d'entre nous sont encore en vie. Les autres sont morts, y compris toutes les âmes du Wallaby / Okinawa 1307. C'est aux Commandos Royaux de l'Empire des Trois Mondes de prendre la suite et de nettoyer ce gâchis. Ici [NOM DU PJ], terminé. »

AGENDAS ET POINTS DE RÉCIT

Une fois que tout est terminé, évaluez dans quelle mesure les joueurs ont suivi les objectifs

personnels de leur personnage et distribuez un Point de Récit à chaque joueur qui l'a fait. Ensuite, demandez aux joueurs de révéler tous leurs objectifs personnels pour le scénario, s'ils le souhaitent, et ayez une discussion de débriefing. Celles-ci peuvent être très amusantes !

Les Points de Récit appartiennent aux joueurs, pas aux PJ, et les joueurs peuvent conserver leurs Points de Récit pour les utiliser dans un prochain scénario cinématique, s'ils le souhaitent. Cependant, aucun joueur ne peut avoir plus de trois Points de Récit.



RESSOURCES UTILISEES ET LEURS CREATEURS ORIGINAUX & CREDITS/REFERENCES

Une liste compilée de toutes les ressources utilisées pendant la création de ce scénario cinématique. J'ai fait de mon mieux pour citer chaque auteur et créateur originaux, mais si j'ai oublié qui que ce soit et que vous souhaitez être ajoutés à cette liste, N'HÉSITÉZ PAS à me contacter sur mon e-mail ou par Facebook :

- Illustration de couverture : Callum Alexander Watt
<https://calumalexanderwatt.com/>
 - Poème « Pour Qui Sonne le Glas », John Donne 1572-1631
 - « Feuille de personnage éditable » par Gershom Reese Wetzel
 - « Station Okinawa E3M » par u/marques_art_boris »
(Filtre vert et icônes ajoutés par moi-même)
 - « Icônes de carte » par u/HunterDoodles
 - Portraits des personnages de Alien Swarm : Reactive Drop
 - « Sci-Fi Staging Area », par Galan Pang :
<https://www.artstation.com/galan>
 - Croquis Sci-Fi variés, par Yi Liu :
<https://www.artstation.com/andd>
 - « Modèle d'ID Weyland-Yutani », par catsfriend12 sur Deviantart :
<https://www.deviantart.com/catsfriend12/art/Weyland-Yutani-ID-Template-266838677>
- Personnages inspirés par :
- Robert Edmunds, « PNJ de la Station Nozomi »
- Présentation inspirée par :
- Mikael Erkas, « Problèmes au Paradis »
- Présentation et modèles inspirés par :
- Scott Gajewski, « ACHÉTEZ OU MOURREZ ! »

Évènements aléatoires pour Le Dernier Jour de Hope, par u/BazzardTheBazz

-
https://www.reddit.com/r/alienrpg/comments/jllq/v/random_events_for_hopes_last_day/

(Légèrement modifiés pour convenir au site d'Okinawa 1307)

Certaines parties descriptives ou informatives sont empruntées aux scénarios cinématiques Alien RPG suivants :

- Le Dernier Jour de Hope, par Dave Semark
 - Le Chariot des Dieux, par Andrew E.C Gaska
- Les sections suivantes sont transcrites et/ou modifiées depuis les livres physiques :
- Le briefing de « PERSONNAGES JOUEURS »
 - Le briefing de « ÉVÉNEMENTS ET RENCONTRES »
 - Le briefing de « DÉCONNEXION »
 - Le briefing de « POINTS DE RÉCIT & OBJECTIFS PERSONNELS »

D'une manière ou d'une autre, ces gens m'ont inspiré ou m'ont motivé à créer ce scénario cinématique, alors REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À :

Andy Bultitude, Christoffer Hanson, Alex Ries, Ronny Fagerlund, u/Jimsocks499, u/EightImmortls, u/notFidelCastro2019, u/kayila, u/SpiderQuennLong

RELECTURE & TEST DE QUALITÉ DU CONTENU

Ryan Tellier
Stefano Gronk
Mike Woods
Christopher Harvey
Dave Semark

BANQUES DE DONNÉES

Alien RPG subreddit
LV426 subreddit
Groupe Facebook Alien RPG by Free League
La Chaîne Discord Alien RPG

UN MOT DE L'AUTEUR

Merci pour avoir lu ou joué mon scénario cinématique original !

J'ai grandement apprécié de le concevoir et de l'écrire. N'hésitez pas à me faire le retour de la manière dont vos parties se sont déroulées – je suis super curieux !



POUR QUI SONNE LE GLAS

Je vais commencer immédiatement l'écriture de mon nouveau scénario cinématique, qui sera très différent, je peux vous l'assurer.

J'espère que vous aimez les planètes jungles, les changements de climat sans pitié et les bonnes vieilles expériences de camp d'entraînement... oh, des *dents* dans le noir.