

# Pour qui sonne le glas

Un [scénario complet et original](#) en Mode Cinéma pour ALIEN, le jeu de rôle, écrit par Christopher Hederström, traduit en français par [Denis Jean](#).

Aucun homme n'est une île,  
un tout, complet en soi  
Tout homme est un fragment du continent  
Une partie de l'ensemble

Si la mer emporte une motte de terre  
L'Europe en est amoindrie  
Comme si les flots avaient emporté un promontoire  
Le manoir de tes amis ou le tien

La mort de tout homme me diminue  
Parce que j'appartiens au genre humain

Aussi n'envoie jamais demander  
pour qui sonne le glas :  
C'est pour toi qu'il sonne

*Aucun homme n'est une île (1624) de John Donne*

« Okey milaya Tsarina, qu'est-ce qu'on a ? MAMAN, fais une vérification des passagers. »

> LISTE DES PASSAGERS DU VAISSEAU COLLECTÉE COMME DEMANDÉ...  
> PASSAGER : Gabriel Abebe  
> OCCUPATION : Marshal Colonial  
> RAISON DU VOYAGE : En service, enquête sur un crime à la station 1307.

« C'est pas génial ? Un putain de politsiya sur mon vaisseau. »

> PASSAGER : Sasaki Kiko  
> OCCUPATION : Agent de la compagnie E3M  
> RAISON DU VOYAGE : Contrôle de productivité de routine, assistance au marshal colonial Gabriel Abebe.

« Hmm joli. Ennuyeux. Qui d'autre ? »

> PASSAGER : Craig McCray  
> OCCUPATION : Technicien de l'E3M  
> RAISON DU VOYAGE : Retour de congé.

« ... un intello coincé... »

> PASSAGER : Rebecca Allison  
> OCCUPATION : Scientifique de Weyland-Yutani  
> RAISON DU VOYAGE : Rotation du personnel.

« ... et une enflure de chez Wee-Aay. Quelle bande. Au moins, ils paient. Ha-ha ! »

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

« ... c'est moi, babeh, ha-ha ! »

« Pour qui sonne le glas » est un scénario complet et original écrit par Christopher Hederström et traduit en français par Denis Jean. Il peut être adapté à la narration d'une campagne en cours, les personnages étant facilement interchangeables, ou joué comme un scénario en Mode Cinéma en utilisant les personnages pré-tirés. Il peut être joué en trois sessions ou comme une aventure unique avec quelques modifications mineures.

#### RÉSERVÉ À MAMAN

Ce livret est exclusivement réservé à Maman, qui doit le lire avant le début de la partie. Les joueurs ne doivent PAS consulter ce scénario au préalable pour éviter de se gâcher la surprise.

#### CONTENU :

– Scénario complet en Mode Cinéma avec des événements, des PJ, des PNJ et des cartes.

#### NÉCESSAIRE POUR JOUER :

– Livre de Règles ou Kit de démarrage pour Alien, le jeu de rôle.

#### Note du traducteur

Il m'était impossible de modifier les cartes donc les noms des différents lieux apparaissent en anglais dessus. Vous trouverez dans la description des lieux les noms en français et en anglais pour pouvoir les situer sur la carte.

#### INTRIGUES GÉNÉRALES POUR UNE UTILISATION PERSONNELLE

Que ce soit par chance ou par choix, les PJ se retrouvent dans un transport en route pour la station Okinawa. Ils peuvent avoir été recrutés pour enquêter sur un meurtre ou avoir été choisis comme agents de l'Empire des Trois Mondes (E3M) pour examiner la station... ou peut-être sont-ils simplement en train de livrer une cargaison ? Ou, comme prévu en Mode Cinéma : tout à la fois.

Peu importe le pourquoi et le comment, la station de raffinage Okinawa 1307 appartenant à l'Empire des Trois Mondes (E3M) est habitée par une équipe restreinte de 38 ouvriers, complétée par un certain nombre de Lambda de Seegson et une petite équipe scientifique de la Weyland-Yutani (W-Y).

Dès leur arrivée, l'enfer se déchaîne sur eux. Un monstre aux dents de métal est tapi dans l'ombre, les Lambda fonctionnent mal en raison d'une pénurie d'énergie qui a court-circuité l'unité centrale APOLLON et les ouvriers locaux de la station feront tout ce qu'ils peuvent pour quitter cette station infernale - y compris réquisitionner de force les vaisseaux visiteurs.

Et bien sûr, l'un des PNJ se moque de savoir si tout le monde meurt ou non, du moment qu'il peut s'enfuir avec ce que W-Y cache dans son laboratoire...

#### RÉSUMÉ

Okinawa 1307 est une station de raffinage de type VII ; initialement construite en 2101 et exploitée par Sieg and Son, aujourd'hui Seegson. Ces stations étaient positionnées près des planétoïdes à fort rayonnement cosmique pour collecter le Tritium. En utilisant la présence naturelle du rayonnement cosmique, elles permettent d'accélérer la désintégration naturelle du Tritium et produit donc le précieux Hélium 3, couramment utilisé comme source d'énergie par la plupart des colonies de la Frontière.

En plus des éruptions solaires nécessaires à la production de ces radiations, la station a été équipée de chambres spéciales pour transformer le Lithium-6 importé en Tritium afin de maintenir la production.

Nous sommes en 2122 et la station appartient conjointement à E3M et W-Y. E3M exploite les raffineries actuelles et W-Y utilise la station

éloignée comme un petit avant-poste de recherche. Malgré la présence et la copropriété avec W-Y, la station est toujours équipée de son ordinateur central APOLL0 d'origine et d'un personnel composé de Lambda de Seegson.

La station de raffinage Okinawa 1307 est habitée par un équipage restreint de 38 ouvriers complétés par 8 Lambda de Seegson et une équipe scientifique de la Weyland-Yutani composée de 4 personnes. Sa production d'Hélium 3 n'a jamais été importante, mais elle est rentable. Cependant, elle a sévèrement 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 le(s) dernier(s) jour(s) d'Okinawa 1307 à travers les yeux de cinq passagers arrivant à la station avec une cargaison de Lithium-6.

Les personnages pré-tirés ont tous leurs propres objectifs personnels, leurs amis et leurs rivaux, mais ensemble ils ont une mission collective désespérée : s'échapper vivant de l'Okinawa 1307... ou le doivent-ils ? Commencez la partie 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 par le biais d'un ping secret de l'un de leurs capteurs ou par pure chance, l'équipe scientifique de Weyland-Yutani à Okinawa 1307 a détecté un objet flottant dans l'espace. Les probabilités que cet objet contienne une forme de vie hostile ne sont pas astronomiquement élevées - mais c'est l'espace après tout.

Après être sorti de la navette, le Xénomorphe s'est empressé de liquider le pilote et de s'emparer de la plateforme d'atterrissage pour lui-même. Le laboratoire a été mis en quarantaine automatiquement, enfermant les scientifiques de W-Y restants à l'intérieur. Les pauvres scientifiques qui se cachaient dans les casiers ont servi d'hôtes aux Xénomorphes et bientôt quelques ouvriers de la station dans des zones éloignées ont commencé à disparaître.

En quelques jours, plusieurs drones Xénomorphes ont commencé à remodeler la plateforme des navettes pour en faire une habitation plus appropriée et le Xénomorphe originel a commencé le processus de mue en Reine. Tout à coup, une explosion dans le hangar commercial a fait trembler toute la station : le WL-4b IT/USV « Wallaby » de Mercury Interstellar est arrivé - ou plutôt, s'est écrasé.

## QUE SE PASSE-T-IL, MAMAN ?

La station de raffinage Okinawa 1307, appartenant conjointement à l'Empire des Trois Mondes et à Weyland-Yutani, a un petit équipage. C'est un travail bien payé, bien qu'ennuyeux, avec peu de risques professionnels. Grâce aux vieux Lambda de Seegson qui sont toujours là pour la raffinerie, l'équipe se contente de réparer les problèmes occasionnels, de déplacer quelques caisses et de parler mal des officiers de la station au moment du changement d'équipe. Aussi, lorsqu'un des dockers est retrouvé battu à mort et que le glas sonne pour lui, tout le monde sait qu'il est temps d'appeler les marshals. Vous êtes à bord de l'USCSS Wallaby, un transporteur de cargaison WL-4b de Mercury Interstellar, en route pour Okinawa 1307. La cargaison n'a rien de spécial, juste un tas de caisses remplies de Lithium-6.

Le transport de cargaison n'est pas très spectaculaire, mais celui de passagers l'est encore moins. Okinawa 1307 est une station de raffinage ennuyeuse à la frontière de l'espace connu. Pourtant, le Wallaby

transporter, en plus de son capitaine, pas moins de quatre passagers. Pourquoi ? Il y a toujours un « pourquoi » quand on est un camionneur de l'espace - les réponses sont vagues et peu convaincantes, si tant est qu'elles existent. De toute évidence, cela a quelque chose à voir avec ce meurtre. Un rapide coup d'œil sur le manifeste des passagers le confirme : une agente de la compagnie E3M pour un « contrôle de productivité de routine », deux personnes en rotation de poste et un marshal colonial adjoint - et un Russe ivre qui est en quelque sorte propriétaire de son propre transporteur.

Tu te souviens de l'inspecteur de la Commission du Commerce Interstellaire et de son inquiétude concernant l'état du réacteur principal du Wallaby. Il a prétendu que c'était « à cause d'un mauvais entretien » qu'il avait dû te verbaliser. Typique du bureaucrate de merde. Il avait raison bien sûr, mais tu as besoin d'argent pour remplacer un réacteur défectueux de vaisseau. Heureusement, il a suffi de quelques gorgées de vodka pour faire fi de tes inquiétudes. Le vaisseau tiendra sûrement le coup pour cette dernière course. Le Lithium-6 ne paiera pas beaucoup, mais tu as demandé un prix déraisonnable pour transporter des passagers. Curieusement, ça a été accepté et les fonds t'attendront à ton retour. C'est peut-être pour le Wallaby que le glas sonne, mais avec un tel salaire, qui s'en soucie ?

#### PERSONNAGES JOUEURS

Avant de jouer, imprimez ou copiez les feuilles de personnage incluses dans l'archive. Vous trouverez une feuille de personnage vierge sur le site d'[Arkane Asylum Publishing](#).

L'archive, contenant ce document, 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 comme PNJ ou ignorés. Les cinq PJ listés sont suivis de plusieurs PNJ - incluant aussi les Lambda, des employés de la station générique et plusieurs PNJ nommés qui jouent un rôle dans le scénario. Les objectifs personnels de tous les PJ et des PNJ nommés se trouvent plus bas.

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

#### PERSONNAGES NON JOUEURS

Au cours de ce scénario, les PJ rencontreront des PNJ sur Okinawa 1307. Si l'un des PJ devait mourir au cours du scénario, vous pouvez les utiliser comme remplaçants. Laissez les joueurs et joueuses choisir un compagnon et un rival pour leurs nouveaux personnages s'ils ou elles le souhaitent. Pour les remplacements, utilisez les feuilles de personnage du site d'[Arkane Asylum Publishing](#).

#### COMMANDANT ANDREAS FERRICK

Grand homme d'une cinquantaine d'années. Malgré son rang éminent 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 si on le presse, il sera plus qu'heureux d'être relevé de son commandement.

FORCE 3, AGILITÉ 4, INTELLIGENCE 3, EMPATHIE 4, SANTÉ : 3, ARMURE : 1  
COMPÉTENCES : Combat à distance 2, Mobilité 1, Commandement 3, Manipulation 2, Comtech 3, Observation 3, Endurance 1

TALENTS : Jouer du galon

ÉQUIPEMENTS : Pistolet de service M4A3 (+2, Dégâts 1, portée moyenne), P-DAT Seegson, Appareil de diagnostic Seegson System, Montre Samani série E, Veste d'équipage (Armure 1)

#### LIEUTENANT WEBBS

L'un des officiers de station à bord d'Okinawa 1307, le lieutenant Webbs est un vétéran des forces de l'ordre et l'homme qui fait avancer les choses. Il nourrit une grande haine pour les Lambda qui travaillent et n'hésiterait pas à les mettre en terre - s'ils méritent le respect des services funéraires, bien sûr.

FORCE 5, AGILITÉ 4, INTELLIGENCE 3, EMPATHIE 2, SANTÉ : 5, ARMURE : 1  
COMPÉTENCES : Combat rapproché 3, Endurance 2, Combat à distance 3, Mobilité 2, Observation 2, Survie 2, Commandement 2

TALENTS : Dépassement de soi

ÉQUIPEMENTS : Pistolet lourd M84U (+1, Dégâts 2, portée moyenne), couteau de survie (Dégâts 2), P-DAT Seegson, Jeu de cartes, Veste d'équipage (Armure 1)

#### LIEUTENANT CARSEN

Née sur Okinawa 1307 et donc la seule habitante native, l'officier de station Jennifer Carsen est née à peine 11 mois après la cérémonie inaugurale. 22 ans et, à l'exception de quelques années passées à étudier à l'étranger, Okinawa 1307 a toujours été son foyer. Elle la défendra féroce contre tous ceux qui cherchent à détruire la seule chose qu'elle aime.

FORCE 4, AGILITÉ 3, INTELLIGENCE 3, EMPATHIE 4, SANTÉ : 4, ARMURE : 1  
COMPÉTENCES : Mobilité 3, Comtech 1, Observation 2, Survie 2, Manipulation 3, Soins Médicaux 1, Endurance 3

TALENTS : Présence apaisante, Stoïque

ÉQUIPEMENTS : Médiokit personnel, P-DAT Seegson, Appareil de diagnostic Seegson System, Veste d'équipage (Armure 1)

#### OFFICIER DE LIAISON E3M/W-Y JULIA MOSSBERG

Affectée à Okinawa 1307 en tant qu'officier de liaison, Julia Mossberg est une femme compétente et têtue. Si un ordre ne vient pas de Ferrick, il vient d'elle. Bien qu'elle soit autoritaire et disciplinée, c'est une personne attentionnée et juste, donc très appréciée par l'équipage de la station.

FORCE 3, AGILITÉ 4, INTELLIGENCE 4, EMPATHIE 4, SANTÉ : 3, ARMURE : 1  
COMPÉTENCES : Combat à distance 1, Mobilité 1, Commandement 2, Manipulation 3, Soins Médicaux 1, Comtech 2, Observation 2

TALENTS : Ruse, Conseiller

ÉQUIPEMENTS : Carte de transmission de données, PDT, Montre Samani série E, Enregistreur vocal, Combinaison d'entreprise (Armure 1)

#### PHIL BAXTON, OUVRIER DE LA STATION

Ouvrier se cachant dans la raffinerie A alors que ses camarades étaient battus à mort par un Lambda déchaîné.

Voir LIEU « Raffinerie A » ou ÉVÉNEMENT « REMPLACEMENTS ».

FORCE 4, AGILITÉ 4, INTELLIGENCE 4, EMPATHIE 2, SANTÉ : 4, ARMURE : 3  
COMPÉTENCES : Combat rapproché 1, Machinerie lourde 3, Endurance 2, Mobilité 1, Observation 1, Survie 1, Manipulation 1

TALENTS : Cran, Esprit de contradiction

ÉQUIPEMENTS : Cric d'entretien, Masque respiratoire (Réserve d'Air 3), Combinaison de travail lourde (Armure 3)

#### PERSONNAGES NON JOUEURS GÉNÉRIQUES

##### OUVRIER DE LA STATION

Ouvriers polyvalents stationnés à bord d'Okinawa 1307.

FORCE 5, AGILITÉ 3, INTELLIGENCE 3, EMPATHIE 2, SANTÉ : 5, ARMURE : 3  
COMPÉTENCES : Combat rapproché 1, Machines lourdes 3, Endurance 2, Mobilité 1, Observation 1, Survie 1, Manipulation 1

TALENTS : Cran

ÉQUIPEMENTS : Outil lourd (+1, Dégâts 1), Cric d'entretien, Couteau de poche, Masque respiratoire (Réserve d'Air 3), Combinaison de travail lourde (Armure 3) ou Combinaison de compression IRC MK.50 (Armure 2, Réserve d'Air 5)

#### TECHNICIEN DE LA STATION

FORCE 2, AGILITÉ 3, INTELLIGENCE 4, EMPATHIE 3, SANTÉ : 2, ARMURE : 1  
COMPÉTENCES : Mobilité 1, Pilotage 1, Observation 2, Comtech 3, Commandement 1, Manipulation 2  
TALENTS : -  
ÉQUIPEMENTS : Carte de transmission de données, Transmetteur de données personnel, P-DAT Seegson, Lampe de poche, Uniforme de station Nozomi, Veste d'équipage (Armure 1)

#### AGENT SOUS COUVERTURE DE WEYLAND-YUTANI

Agent sous couverture de W-Y ayant infiltré l'équipage de la station, attendant l'occasion parfaite.  
FORCE 5, AGILITÉ 4, ESPRIT 3, EMPATHIE 2, SANTÉ : 5, ARMURE : 4 (2 contre le Feu)  
COMPÉTENCES : Combat à distance 3, Mobilité 2, Observation 2, Combat rapproché 2, Endurance 1  
TALENTS : Folie meurtrière, Mitrailleur  
ÉQUIPEMENTS : H&K MP277 SMG (+1, Dégâts 1, portée moyenne, mode auto), Bâton paralysant (+1, Dégâts 1, effet paralysant), Radio à main, Lampe de poche, P-DAT Seegson, Gilet balistique (Armure 4, 2 contre le Feu) (Le SMG et le gilet balistique sont rangés dans un sac à dos lorsqu'ils se font passer pour des ouvriers de la station)

#### ANDROID, Lambda de Seegson

Travailleur synthétique.

FORCE 8, AGILITÉ 5, ESPRIT 3, EMPATHIE 1, SANTÉ : 8, ARMURE : 0 (4 contre le Feu)  
COMPÉTENCES : Machinerie lourde 2, Mobilité 2, Observation 2, Comtech 2  
TALENTS : Brutal, Coriace, Neutralisation  
ÉQUIPEMENTS : Outils selon les besoins  
En tant qu'Androïde, ils utilisent leur propre tableau de blessures critiques (voir le livre de règles de base p. 111).  
S'ils sont endommagés comme décrit dans les ÉVÉNEMENTS ou LIEUX :  
FORCE 5, AGILITÉ 2 AVANTAGES 2, EMPATHIE 1, SANTÉ : 5, ARMURE : 0 (1 contre le Feu)  
COMPÉTENCES : Machinerie lourde 1, Mobilité 1, Observation 1, Comtech 2

#### OBJECTIFS PERSONNELS

##### GABRIEL ABEBE

Acte I : Vu la situation, l'enquête sur le meurtre n'est peut-être pas possible pour le moment. Assistez Sasaki Kiko qui tente 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 les responsables répondent de leurs actes devant la justice et sauvez les innocents.

##### SASAKI KIKO

Acte I : Bien... que s'est-il passé ici ? Les choses étaient bizarres même avant notre atterrissage en catastrophe. Trouvez ce qui s'est passé avec le laboratoire.

Acte II : Sauvez la situation au mieux de vos capacités. Vous représentez l'Empire des Trois Mondes, agissez comme tel. Après tout, cette station est leur propriété. Faites ce que vous pouvez pour la sauver.

Acte III : Trouver un bouc émissaire, s'en sortir vivant. Dans cet ordre.

##### 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 : Essayez de rester en retrait. Vous avez toujours besoin de la confiance des autres, mais vous n'êtes d'aucune utilité si vous mourez. Votre survie est primordiale pour le succès des plans de Weyland-Yutani.  
Acte III : Trouvez l'occasion parfaite pour vous enfuir. Il vous faut un spécimen, un moyen de quitter la station et aucun témoin.

REBECCA ALLISON

Acte I : Ce n'est pas ce pour quoi vous avez signé - mais il y a peut-être un moyen de vous en sortir avec des données de recherche... prometteuses ?  
Acte II : Tenter d'accéder aux archives des caméras et sauvegarder les données sur ce qui s'est passé dans les laboratoires.  
Acte III : Vous êtes peut-être hors de votre zone de confort, mais il y a certainement d'autres personnes avec qui vous pouvez vous allier pour survivre. Survivez et sortez de cette situation avec suffisamment de données pour assurer votre avenir au sein de la société.

YURLOV ALSEKEVIC

Acte I : Chert voz'mi (Mon Dieu), j'ai besoin d'un verre.  
Acte II : J'ai vu beaucoup de choses bizarres, mais l'indemnité 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 et survivant ».

ANDREAS FERRICK

Acte I : Trouver un moyen de garder le contrôle de la situation en cours.  
Acte II : L'équipage doit survivre, rien d'autre ne compte.  
Acte III : L'équipage doit survivre, rien d'autre ne compte.

JENNFIER CARSEN

Acte I : Cette station est votre maison. Faites ce que vous pouvez pour la sauver.  
Acte II : Cette station est votre maison. Faites ce que vous pouvez pour la sauver, même si vous devez sacrifier votre vie.  
Acte III : Cette station est votre foyer. Faites ce que vous pouvez pour la sauver, même si vous devez sacrifier votre vie.

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 de 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 de la station - mais vous êtes prêt à prendre les choses en main si nécessaire.  
Acte III : Si vous avez la possibilité de vous venger de ces maudits Synthétiques, aucune discipline ou conservation de soi-même ne pourra vous retenir.

PHIL BAXTON

Acte I : Ne PAS se suicider. Survivre.  
Acte II : Ne PAS se suicider. Survivre.  
Acte III : Ne PAS se suicider. Survivre.

AGENT DE LIAISON JULIA MOSSBERG

Acte I : Maintenir un bon équilibre entre les intérêts d'E3M et de W-Y. Si besoin est, vous êtes censé tirer les ficelles, tentez d'affirmer votre domination sur l'équipage de la station.  
Acte II : Protocole de quarantaine ! Ces choses ne doivent pas sortir de la station !  
Acte III : Survivre. Il est certain que l'explosion de la station est considérée comme un protocole de quarantaine.

#### UNE NOTE SUR LES OBJECTIFS PERSONNELS :

Si, en tant que MJ, vous estimez que changer les objectifs personnels des PNJ d'un acte à l'autre est trop lourd, n'hésitez pas à n'utiliser que celui de l'ACTE I de manière continue tout au long du scénario. Les objectifs personnels pour les ACTES II et III sont optionnels et sont de toute façon principalement destinés aux PJ lorsqu'ils sont utilisés comme remplaçants.

#### LIEUX

##### SECTEUR DE LA RAFFINERIE - SOUS-NIVEAU 1

REFINERY SECTOR - SUBLEVEL 1

La principale zone de production et le lieu où la plupart de la main d'œuvre s'épuise à effectuer des tâches routinières. Le hangar commercial et les salles des réacteurs se trouvent également ici.

##### HANGAR COMMERCIAL

COMMERCIAL HANGAR

Hangar principal d'arrivée et de départ pour tous les vols vers et depuis Okinawa 1307. Cet endroit sera un enfer ardent avec des gaz nocifs, des débris en feu et des cadavres en raison de l'atterrissage en catastrophe du Wallaby dans l'ACTE I.

##### ACTE I :

Voir l'ÉVÉNEMENT « TROUBLE DANS LE HANGAR COMMERCIAL ». page XX.

Un seul Lambda peut être observé en train de marcher, clairement endommagé par le crash, essayant de faire les contrôles de routine via les commandes endommagées. Si les PJ retournent dans le hangar après leur voyage au Commandement central de l'information, le Lambda constatera avec colère le désordre dans le hangar et demandera aux humains proches de « participer au contrôle des dégâts et à l'assainissement ».

Tout refus sera sanctionné par la violence.

##### ACTE II et III :

Les incendies se sont intensifiés depuis l'atterrissage en catastrophe. Il faut réussir des tests de MOBILITÉ pour se déplacer en toute sécurité dans le hangar sans trébucher sur des débris ou se faire brûler par les différents incendies qui font rage. Une sorte d'appareil respiratoire est également nécessaire, sinon ils subiront la BLESSURE CRITIQUE ayant pour résultat 13 après 1db Rounds passé dedans en continu, au gré du MJ, jusqu'à ce qu'ils aient quitté le hangar.

Le Lambda peut être trouvé mort sous des débris tombés au sol si un test d'OBSERVATION réussi est effectué. Il est possible de trouver un cric d'entretien et un chalumeau découpeur peuvent être trouvés à côté de lui.

#### NOTE

Accéder au Wallaby : le Wallaby contient certains outils et fournitures qui pourraient s'avérer utiles dans les Actes II et III. Voir ci-dessous.

Si les PJ ont été lourdement blessés avant d'accéder au Wallaby, n'hésitez pas à atténuer les situations dans le hangar commercial du vaisseau pour faciliter leur chemin vers les armes et le matériel médical qui se trouvent dans le Wallaby. Ils vont en avoir besoin.

##### LE WALLABY - SOUS-NIVEAU 1, HANGAR

THE WALLABY - SUBLEVEL 1, HANGAR

Le vaisseau spatial de transport/utilitaire interstellaire WL-4b de Mercury Interstellar, IT/USV, ou le « Wallaby » comme le surnomme son capitaine, est aujourd'hui un modèle en grande partie dépassé, mais son

cœur de propulsion Heimdall 44G Öbermann de 3e génération de Seburu Hypersystems offre toujours une capacité d'hyperpropulsion suffisante pour les sauts interstellaires à courte distance. Il a ses propres excentricités, mais pour son prix, c'est une excellente affaire. En général, les vaisseaux spatiaux de classe WL-4b sont devenus très populaires dans les régions frontalières auprès des commerçants indépendants, des explorateurs, et même des mercenaires et des pirates, en raison de la coque modulaire et des sous-systèmes du vaisseau. La configuration typique comprend une soute à marchandises au centre et des quartiers d'équipage sur l'autre module latéral. Une autre raison pour laquelle le Wallaby est un choix populaire parmi les indépendants est le fait que le vaisseau peut être opéré 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 P-5000 avec un Bolt Gun Watatsumi DV-303 (2 recharges) facilement accessible dans un petit compartiment à côté du siège du conducteur. L'élévateur est verrouillé en place par deux pinces de qualité supérieure à l'intérieur de la baie de chargement et nécessite un test MACHINES LOURDES avec une modification de -2 pour être débloqué dans une situation de stress.

Un cric d'entretien ou un outil similaire peut être utilisé à la place d'un test de MACHINES LOURDES. Il est possible de trouver cet outil sur place avec un test d'OBSERVATION réussi. La baie médicale contient un AutoDoc, dix doses de Naproleve et cinq doses de pilules antisoûmeil. Normalement équipé de trois capsules d'hypersommeil, le Wallaby en a six, empilées 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 la baie 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 la soute, une échelle simple descend vers une autre soute cachée plus grande, située sous le mess, où sont stockées de plus grandes caisses et des marchandises.

Yurlov Alsekevic est le seul à connaître cette soute cachée et son contenu. La soute est en grande partie vide, à l'exception de l'armurerie privée de Yurlov : un grand sac de sport contenant :

- 1 fusil à harpon Spracesub Asso-400
- 1 fusil à pompe Armat modèle 37A2 calibre 12 (2 recharges)
- 2 revolvers 357 Magnum (2 recharges)
- 3 grenades à électrochoc G2

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

## Actes II et III :

Soit le PJ qui contrôle Alsekevic tente d'accéder à ce sac de sa propre initiative, soit le MJ peut utiliser l'ÉVÉNEMENT « J'AI BESOIN D'UNE ARME », page XX, pour pousser les PJ vers la cachette secrète, s'ils ont besoin de puissance de feu.

## Note

La cachette peut être accédé dans l'Acte I, mais l'équipage de la station réagira très mal aux PJ se promenant lourdement armés, sauf si la situation l'exige vraiment. Les Lambda 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 sur cette partie du vaisseau.

## RAFFINERIE A - SOUS-NIVEAU 1

### REFINERY A - SUBLEVEL 1

Située près du hangar commercial, la raffinerie A est l'une des deux installations de production qui traitent le Lithium-6, le Tritium et produit de l'Hélium-3. Les produits raffinés destinés à être expédiés sont censés être stockés dans la soute principale, mais le déplacement des conteneurs à cet endroit est largement considéré comme un travail supplémentaire inutile.

Par conséquent, la raffinerie A est un désordre claustrophobe avec des caisses et des conteneurs de gaz empilés les uns sur les autres, cela rappelle un labyrinthe industriel.

Dans des conditions normales, elle est bien éclairée. Le crash du Wallaby a forcé l'éclairage de secours à s'allumer. Elle est donc faiblement éclairée par des feux de secours rouges dont certains clignotent de façon irrégulière 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 ouverte, les PJ verront deux corps mutilés à l'intérieur, juste à côté de la porte.

S'ils enquêtent, ils verront qu'il s'agit de deux employés de la raffinerie battus à mort alors qu'ils tentaient 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 Lambda erre sans but entre les caisses. Il porte un cric d'entretien couvert de sang et frappe furieusement les caisses en répétant sans cesse les mêmes mots : « Vous devenez hystérique, restez calme. » S'il découvre les PJ, il attaquera sans hésiter en répétant ladite phrase.

## RAFFINERIE B - SOUS-NIVEAU 1

### REFINERY B - SUBLEVEL 1

La raffinerie B est située à l'extrémité du sous-niveau, loin du hangar commercial. Actuellement non utilisée pour des raisons matérielles, les portes sont verrouillées et la raffinerie n'est accessible que par les couloirs de service qui relient la raffinerie au réacteur B. Il n'y a pas de lumière allumée et une légère couche de poussière recouvre l'ensemble de la raffinerie. Il n'y a pas d'outils ou de caisses qui traînent - tout a été déplacé vers la raffinerie A.

La raffinerie est plongée dans le noir et il est impossible d'y naviguer sans sources de lumière appropriées. Modifiez la difficulté de MOBILITÉ et d'OBSERVATION en conséquence.

Note

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 unique drone Xenomorphe se trouve dans la raffinerie B, il l'utilise comme point de chute pour les cadavres. Quatre corps peuvent être trouvés soigneusement entassés dans l'un des coins. Le Drone est passif jusqu'à ce que les PJ entrent dans la raffinerie.

Acte III :

Un PJ tentera d'accéder aux deux raffineries pour surcharger ses chambres de traitement et initialiser une explosion suffisamment

importante pour endommager les réacteurs et détruire la station. S'il entre dans la raffinerie B, il la trouvera complètement vide de caisses, d'outils et de tout le tralala. L'alimentation est coupée et il n'y a aucun moyen d'alimenter les chambres de traitement.

Par contre, la raffinerie A contient tout le Lithium-6, le Tritium et l'Hélium-3. La surcharge des chambres de traitement est plus que suffisante 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 « LA TRAQUE DU PRÉTORIEN », page XX.

#### RÉACTEURS A ET B - SOUS-NIVEAU 1

##### REACTOR A & B - SUBLEVEL 1

Ces réacteurs massifs alimentent toute la station. Ils sont entourés d'un blindage de qualité militaire pour empêcher tout sabotage délibéré, mais une vague de chaleur massive d'une ampleur catastrophique provoquerait la rupture du système de refroidissement du réacteur, transformant ainsi la station en une bombe nucléaire à retardement. Plusieurs couloirs de service longent les pipelines et peuvent être utilisés pour se déplacer entre les deux raffineries.

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

Un test de COMTECH réussi sur le terminal d'accès leur permettra d'accéder à un petit rapport de maintenance fait par un employé de la station :

« J'ai dit trois fois à Johnson que stocker de l'Hélium 3 au même niveau que les réacteurs est vraiment une mauvaise manière de stocker les choses.

Si ces bidons d'Hélium 3 prennent feu et... provoquent une étincelle de la taille d'une petite bombe nucléaire... Eh bien, le système de refroidissement ne peut pas supporter une telle punition et je parie ma chaussure droite que les réacteurs aideront cette "petite" étincelle à se transformer en une plus grande.

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

À l'exception de 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 informations techniques concernant le réacteur. Il ne peut PAS être utilisé pour d'autres commandes ou tâches.

#### ATELIERS - SOUS-NIVEAU 1

##### WORKSHOPS - SUBLEVEL 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 de recycleur, divers outils et même l'unité d'incinération occasionnelle.

Il y a des trappes qui donnent accès à divers couloirs de service qui longent les réacteurs et les 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 entouré de chaînes avec une petite note sur la porte du casier :

« En cas de visite de Corpus, ouvrez. »

Pour couper la chaîne, il faut un chalumeau découpeur ou un outil similaire, que l'on trouve dans l'atelier. Dans le casier, il y a un détecteur de mouvement M314 et un Bolt Gun Watatsumi DV-303. Aucun des deux n'est alimenté ou chargé, mais les réserves nécessaires peuvent être trouvées dans l'atelier si les PJ cherchent autour.

Acte I :

Lorsque les PJ entrent dans cette pièce, on peut voir deux ouvriers de la station en train d'éteindre les incendies causés par l'atterrissage en catastrophe.

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

Actes II et III :

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

SOUTE - SOUS-NIVEAU 1

CARGO HOLD - SUBLEVEL 1

La soute principale d'Okinawa 1307. Quelques élévateurs sont en attente 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 devrait 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 monte-charge est le principal point d'accès au reste de la station, bien qu'un escalier de secours situé à côté puisse être utilisé en cas d'urgence. On peut trouver un Lambda étendu sur le sol, la tête fracassée par un extincteur couché à côté de lui.

Acte I :

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

Actes II et III :

Neuf des combinaisons de compression ont disparu.

Note

Les élévateurs ne sont pas alimentés, ni détruits, et peuvent être réalimentés en cherchant des batteries dans l'atelier.

CENTRE DE RECYCLAGE :

Le centre de recyclage est situé sous les réservoirs de traitement de l'eau et produit de l'Hélium 3 en accélérant 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 large qui peut être utilisé pour transporter manuellement des bidons avec un élévateur, si nécessaire. L'interaction avec le centre de recyclage se fait via l'accès au terminal à l'extérieur du couloir de service. Une petite plate-forme d'observation surplombe le centre de recyclage.

Acte I :

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

Actes II et III :

Un drone Xénomorphe se repose passivement dans le centre de recyclage et deviendra ACTIF si les PJ entrent dans le couloir.

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

REFINERY CONTROL CENTRE & APOLLO EMERGENCY ACCESS - SUBLEVEL 1

Situé entre le centre de recyclage et la soute principale, le centre de contrôle de la raffinerie comprend deux postes de travail avec de grands écrans affichant des informations techniques sur les raffineries et les réacteurs. Un poste de travail permet d'accéder aux caméras des deux raffineries et de l'atelier.

Il y a également un accès d'urgence à l'ordinateur central APOLL0, mais la porte est verrouillée et nécessite l'utilisation d'une force physique extrême pour l'ouvrir.

Acte I :

Deux ouvriers de la station en détresse court entre les écrans et les postes de travail pour essayer de comprendre l'ampleur des dégâts causés par l'atterrissage en catastrophe.

Acte II :

Un unique Facehugger attend passivement dans la salle de l'unité centrale d'APOLL0 et attaquera une fois les portes ouvertes. Le lieutenant Carlton Webbs arrivera ici après que les PJ aient combattu le Facehugger. Il peut être utilisé comme PNJ de remplacement si nécessaire, voir ÉVÉNEMENT « REMPLACEMENTS », page XX.

Acte III :

Cet endroit est désert.

#### SECTEUR D'HABITATION - NIVEAU 0

LIVING SECTOR - LEVEL 0

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

#### APPARTEMENTS - NIVEAU 0

APARTMENTS - LEVEL 0

Quartier d'habitation pour l'équipage de la station. La station a été conçue pour abriter une main-d'œuvre de plus de 300 personnes et pouvait également accueillir les équipages des vaisseaux qui arrivaient - maintenant, la plupart des chambres, studios et appartements sont vides de meubles et de vie.

Acte II :

Voir l'ÉVÉNEMENT « CRIS », page XX.

Note : 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. En dehors de l'acte II, il n'y a aucun intérêt à se rendre ici pour les PJ. Si nécessaire, utilisez l'ÉVÉNEMENT « PILLAGE PRÉTORIEN » ou « PATROUILLE DE LA MORT », page XX.

#### RÉSERVOIRS DE TRAITEMENT DE L'EAU - NIVEAU 0

WATER TREATMENT TANKS - LEVEL 0

Ces énormes réservoirs d'eau contiennent l'eau utilisée pour le refroidissement des réacteurs et servent de réserves d'eau pour l'équipage vivant sur la station. Rien d'inquiétant.

Acte I :

Verrouillé et inaccessible. Si les PJ décident fermement de pénétrer à l'intérieur d'une manière ou d'une autre malgré les efforts du MJ pour les en empêcher, voir l'acte II.

Acte II :

En entrant dans la zone, les PJ tomberont sur pas moins de TROIS Lambda. À leurs pieds se trouvent les cadavres à peine reconnaissables de plusieurs ouvriers de la station. +1 au NIVEAU DE STRESS pour tous ceux qui voient cela.

Les Lambda s'occupent des postes de travail, mais dès que les PJ font du bruit ou révèlent leur présence, ils attaquent - équipés de diverses armes contondantes.

Note :

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 meilleur moyen de survivre est de faire un virage à 180°, de fermer et verrouiller les portes et d'espérer que ces synthétiques meurtriers ne puissent pas les ouvrir.

Demandez à l'un des ouvriers de la station de s'animer soudainement, de crier « FUYEZ », puis décrivez l'un des Synthétiques se retournant et transformant son crâne en viande hachée avec un tuyau métallique. Ça devrait les faire réagir.

Le lieutenant Webbs peut potentiellement être ajouté au groupe en tant que PNJ à cause de l'ÉVÉNEMENT « VENGEANCE MAIS PAS AUJOURD'HUI », page XX. Si c'est le cas, il sera celui qui décide de s'enfuir et d'enfermer les Lambda à l'intérieur.

Si on le confronte, il dira : « Écoutez, je serais heureux d'abattre ces salopards de Synth, mais il nous faut d'abord des armes appropriées ».

Un bon moyen d'y donner suite est l'ÉVÉNEMENT « J'AI BESOIN D'UNE ARME », page XX.

Acte III :

Les portes ont été arrachées. Il n'y a pas de Lambda à l'intérieur. Où sont-ils ? +1 au NIVEAU DE STRESS sauf si l'ÉVÉNEMENT « PATROUILLE DE LA MORT » a eu lieu avant.

SECTEUR DE LOISIRS ET LABORATOIRE WEYLAND-YUTANI - NIVEAU 1

RECREATION SECTOR & WEYLAND-YUTANI LABORATORY - LEVEL 1

Zones de loisirs pour les ouvriers et les équipages des vaisseaux, et le centre/bureau de recherche Weyland-Yutani.

CENTRE DE LOISIRS, CLUBS - NIVEAU 1

RECREATION CENTRE, CLUBS - LEVEL 1

Conçu à l'origine pour accueillir la main-d'œuvre, les équipages des vaisseaux et les personnes 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, l'endroit est largement abandonné et couvert de poussière.

Acte I :

On peut trouver ici quelques ouvriers de la station qui font ce qu'ils peuvent pour ignorer la folie qui les entoure. En leur parlant ou en parlant au barman, vous apprendrez que le premier meurtre a eu lieu dans l'une 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 néanmoins aucun cadavre à examiner. Beaucoup de sang séché, mais rien à examiner. Il n'y a plus vraiment de quoi enquêter sur le 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 chats à fouetter, mais ils sont les bienvenus s'ils le souhaitent. Utilisez l'ÉVÉNEMENT « LA TRAQUE DU PRÉTORIEN » ou « PATROUILLE DE LA MORT », page XX, pour faire pression sur eux s'ils se rendent ici et s'attardent.

LABORATOIRE WEYLAND-YUTANI - NIVEAU 1



## WEYLAND-YUTANI LABORATORY - LEVEL 1

Le laboratoire de recherche Okinawa 1307 est la propriété de Weyland-Yutani. Bien qu'ils soient considérés comme copropriétaires de la station, W-Y et ses employés sur Okinawa 1307 sont en fait des locataires sur un bail plutôt que de véritables propriétaires.

Le laboratoire Weyland-Yutani abrite des laboratoires de recherche, des baies médicales avancées, plusieurs armoires à équipement pour les équipes de réquisition W-Y qui opèrent occasionnellement 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 temps libre, mais le laboratoire sert principalement d'avant-poste à partir duquel la Weyland-Yutani peut opérer dans les secteurs voisins - le laboratoire est donc équipé pour gérer de nombreux cas de figure.

Lorsque les PJ accèdent au laboratoire, celui-ci a été lourdement endommagé par le chaos causé par le Xénomorphe originel, qui a saccagé l'endroit en chassant les pauvres scientifiques.

Comme les scientifiques n'ont pas eu le temps d'accéder aux casiers d'équipement, ces derniers contiennent beaucoup de matériel utile :

4 APESuits de Weyland-Yutani

2 Fusils à impulsion Armat M41A (2 recharges)

2 Incinérateurs M240

2 Fusils à harpon Spacesub ASS0-400

### Acte I :

L'acte I se terminera par le déplacement des PJ pour enquêter sur le verrouillage du laboratoire. Lorsqu'ils arriveront devant les portes blindées, un drone Xénomorphe tombera du plafond - voir l'ÉVÉNEMENT « DES DENTS DANS L'OBSCURITÉ », page XX.

### Acte II :

L'acte II devrait commencer avec les PJ tentant de fuir le Xénomorphe qui les traquera tout au long de l'acte.

### Acte III :

La navette de classe Starcub dans le laboratoire est le seul moyen de quitter cette station. Les PJ et tous les PNJ survivants finiront par s'y rendre et tenteront de détourner la navette. Si des agents infiltrés de la Weyland-Yutani sont encore en vie à ce stade, c'est le bon moment pour trahir le groupe, après être entrés dans le laboratoire mais avant d'ouvrir les portes de la baie d'atterrissage.

HAUT RISQUE POUR L'AFFRONTMENT ENTRE JOUEURS. S'il n'y a plus d'agents infiltrés ou si le PJ jouant McCray n'agit pas, utilisez l'ÉVÉNEMENT « LOYAUTÉ : LA SOCIÉTÉ ».

Après la fusillade potentielle 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 véritable ruche (semblable à la ruche dans Aliens, pour référence visuelle, sauf que ce n'est pas un tunnel). Le hangar entier est couvert de résine de ruche. Si vous le souhaitez, utilisez le texte de la page suivante pour décrire la scène.

Le Starcub est toujours accessible, on peut le voir depuis la porte, mais il y a environ trente mètres d'espace libre entre les portes et l'échelle d'accès aux navettes. Camouflé contre le mur recouvert de résine à l'extrême gauche (depuis le point d'entrée du hangar) se trouve la Reine Xénomorphe. Elle émergera du mur et attaquera le groupe si celui-ci rate son test de MOBILITÉ.

Si le groupe décide de se faufiler à travers la ruche, utilisez l'ÉVÉNEMENT « RATTRAPÉ ». Si le groupe décide de s'enfuir en courant, utilisez l'ÉVÉNEMENT « ÉMERGENCE ».

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

Où bien, utilisez l'ÉVÉNEMENT que vous voulez pour lancer le combat final. Ou les trois à la fois. ÉVÉNEMENTS de la page XX.

*« En entrant dans la baie d'atterrissage, la première chose que vous remarquez est le sol et les murs complètement noircis. L'air est épais et humide et sent les tuyaux rouillés.*

*Cela ne ressemble pas à une baie d'atterrissage ordinaire. Alors que vous faites lentement un pas dans le hangar spacieux, aucun bruit de cliquetis ne se fait entendre lorsque vous posez votre botte. Vous n'avez pas l'impression de marcher sur un plancher métallique, mais plutôt dans de la boue ou sur un sol recouvert de mousse. Fasciné, vous mettez un genou à terre et inspectez le sol.*

*Il est recouvert d'une matière organique noire. Elle est collante, comme si elle était sécrétée par quelque chose, tandis que la sous-couche est durcie, comme de la résine. Alors que vos yeux s'ajustent à l'obscurité, vous voyez des formes bulbeuses partout dans le hangar. La seule preuve que des mains humaines aient jamais touché cet endroit est la navette Starcub encore bien éclairée, posée sur une plate-forme à l'extrémité du hangar.*

*La navette semble épargnée par cette étrange matière organique qui masque efficacement tout autre repères visuels existants dans l'environnement. Vous vous sentez soudain pas à votre place et la peur vous envahit, vous glaçant le sang. 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 que cet endroit est devenu, un bruit sourd discret se fait entendre derrière vous... »*

## SECTEUR COMMANDEMENT ET CONTRÔLE - NIVEAU 2

COMMAND & CONTROL SECTOR - LEVEL 2

Si les réacteurs sont le cœur battant d'Okinawa 1307, le Commandement central de l'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'équipage de la station. La tour des communications abrite toutes les stations de communication nécessaires pour les communications à longue distance avec les autres stations, colonies, vaisseaux et autorités. Les deux tours sont habitées par des officiers et des techniciens de la station.

## COMMANDEMENT CENTRAL DE L'INFORMATION, CCI - NIVEAU 2

CENTRAL INFORMATION COMMAND, CIC - LEVEL 2

La tour CCI contient une multitude de postes de travail avec des écrans géants nécessaires à la gouvernance de la station. Le CCI est toujours composé d'au moins deux techniciens et d'un lieutenant de la station.

L'officier de liaison E3M/W-Y et le commandant de la station disposent également de leurs postes de travail personnels, mais ne sont pas toujours présents.

On peut interagir directement avec APOLLO via la station d'interface APOLLO située dans le CCI.

Il y a une interface d'accès d'urgence située dans le centre de contrôle de la raffinerie.

## Acte I :

Le CCI est un endroit agité, tous les officiers et techniciens de la station étant sur place. Le commandant de la station, Andreas Ferrick, et Julia Mossberg, l'officier de liaison de E3M/W-Y, se demandent s'ils

doivent ou non forcer l'entrée du laboratoire de W-Y et les techniciens courent entre les postes de travail pour essayer d'évaluer la situation causée par le crash.

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

Acte II :

Ferrick et Mossberg sont toujours là, et peuvent être utilisés comme PNJ de remplacement, voir ÉVÉNEMENT « REMPLACEMENTS », page XX.

Acte III :

À moins qu'ils ne soient utilisés comme PNJ de remplacement, Ferrick et Mossberg rejoindront les PJ lorsqu'ils tenteront de détourner la navette W-Y dans le laboratoire.

#### TOUR DE COMMUNICATIONS - NIVEAU 2

##### COMMUNICATIONS TOWER - LEVEL 2

Série d'antennes diverses utilisées pour les communications à longue distance, la tour de communication est un endroit exigu sans véritable poste de travail. La plupart du travail peut être effectué depuis le CCI, il n'y a donc pas vraiment de raison de se rendre à la tour des communications, sauf pour réparer un problème occasionnel. Elle contient les commandes manuelles d'alignement des antennes et des points d'accès aux terminaux pour établir la communication au cas où la liaison avec le CCI serait coupée ou ne répondrait pas. Il s'agit d'une pièce faiblement éclairée, équipée d'écrans et de points d'accès, avec quelques couloirs permettant d'accéder aux commandes d'alignement au cas où une antenne serait mal alignée.

Acte I :

Lorsque les PJ sortent de l'ascenseur et entrent dans la tour de communication, ils peuvent voir un Lambda couché sur le dos près du point d'accès du terminal primaire au milieu de la pièce. Il gît dans une flaque d'un liquide blanc crème, visiblement endommagé. Une lampe-torche à faisceau concentré se trouve à côté du synthétique, recouverte du même liquide blanc.

Note :

Le Lambda est endommagé mais pas détruit et agrippera le PJ à la portée CONTACT. Cependant, il ne le fera pas immédiatement. Les PJ peuvent d'abord passer devant lui pour aligner l'antenne dans le couloir supérieur, mais ils doivent utiliser l'accès au terminal principal à côté du Lambda pour envoyer le message d'urgence - et c'est l'occasion parfaite de le réveiller pour briser l'illusion de sécurité.

Acte II :

Le lieutenant Carsen se trouve ici avec un technicien, pour garder la boutique.

Voir l'ÉVÉNEMENT « SUR LA DÉFENSE », page XX.

Si les PJ se déplacent pour enquêter sur les sons entendus par l'intercom, 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 physiquement indemne. Elle retrouvera peu à peu ses esprits si on lui laisse un peu de temps et si les PJ la soutiennent.

Si elle est utilisée dans l'ÉVÉNEMENT « REMPLACEMENTS », page XX, donnez à Carsen un nombre approprié de niveaux de STRESS pour indiquer son mauvais état d'esprit lorsque les PJ la trouvent.

Son pistolet de service est vide, tous les tirs ayant été gaspillés sur le Xénomorphe. Elle s'en séparera volontiers si un PJ le demande. Carsen porte un autre chargeur mais, à moins que l'arme ne soit spécifiquement vérifiée ou que la question pertinente ne soit posée, personne ne saura qu'il y a une chambre vide ou un chargeur de rechange... jusqu'à ce que quelqu'un essaie de l'utiliser et qu'il y ait un bruit sourd, bien sûr.

Acte III :

A moins d'être utilisé dans l'ÉVÉNEMENT « REMPLACEMENTS », page XX, le lieutenant Carsen se déplace pour rejoindre les PJ alors qu'ils se dirigent vers les laboratoires W-Y pour réquisitionner la navette. Le technicien est cependant parti.

#### TABLES DE RECHERCHE - EN QUÊTE D'ÉQUIPEMENT

Si les PJ souhaitent chercher du matériel, il leur faut un Tour supplémentaire pour fouiller chaque lieu (zone). Faites un test d'OBSERVATION. Un seul PJ lance les dés, mais les autres peuvent l'aider. En cas de succès, tirez une fois sur la table suivante. Les PJ ne peuvent fouiller chaque lieu qu'une seule fois.

SOUS-NIVEAU 1 :

SUBLEVEL 1

2D6	objet trouvé
2	Bouteille d'alcool fort
3	Relancer
4	Extincteur à incendie
5	Outil lourd (Bonus +1, Dégâts 1)
6	Relancer
7	Batterie énergétique (Réserve d'Énergie D3)
8	Une combinaison de travail solide (Protection 3)
9	Outils électroniques
10	Cric d'entretien
11	Lampe-torche à faisceau concentré
12	Médiokit

NIVEAU 0 :

LEVEL 0

2D6	OBJET TROUVÉ
2	Bouteille d'alcool fort
3	Hache de pompier (pas de bonus, dégâts 2)
4	Relancer
5	1D3 doses de Drogues X
6	Paquet de cigarettes
7	Batterie énergétique (Réserve d'Énergie D3)
8	Une combinaison de travail solide (Protection 3)
9	Relancer
10	Cric d'entretien
11	Lampe-torche à faisceau concentré
12	Chalumeau découpeur (Réserve d'énergie D3)

NIVEAU 1 :

LEVEL 1

2D6	OBJET TROUVÉ
2	Relancer

3	Relancer
4	1 dose de Naproleve
5	Outil lourd (Bonus +1, Dégâts 1)
6	Paquet de cigarettes
7	Couteau
8	Une combinaison de travail solide (Protection 3)
9	Outils électroniques
10	Cric d'entretien
11	Relancer
12	Médikit

## NIVEAU 2 : LEVEL 2

2D6	OBJET TROUVÉ
2	Revolver 357 Magnum (1 recharge)
3	Terminal informatique personnel
4	Extincteur à incendie
5	Relancer
6	Paquet de cigarettes
7	Batterie énergétique (Réserve d'Énergie D3)
8	Tasse de café
9	Outils électroniques
10	Cric d'entretien
11	Relancer
12	Médikit

Modifiez-les selon vos préférences si nécessaire.

## ÉVÉNEMENTS ET RENCONTRES :

La section suivante contient les événements que vous pouvez déclencher sur les PJ, divisés en Acte I, II et III. Ces événements n'ont pas besoin de se produire tous, ni dans l'ordre indiqué. Considérez plutôt les événements comme un arsenal dramatique que vous pouvez utiliser comme bon vous semble. Certains événements sont toutefois obligatoires - ils sont clairement indiqués comme tels. N'oubliez pas de donner aux PJ de nouveaux objectifs personnels au début de chaque acte. Vous les trouverez au début du document, page XX.

« Impatients de quitter ce vaisseau et de vaquer à leurs occupations individuelles, les PJ se réunissent dans le mess pour manger. La situation tourne au chaos lorsque le Wallaby connaît un dysfonctionnement et s'écrase dans le hangar des vols commerciaux. Maintenant coincés sur une station en feu avec des Lambda déchaînés, les PJ sont obligés de travailler ensemble avec l'équipage 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 DU MAÎTRE DE JEU.

## BONJOUR L'ESPACE [OBLIGATOIRE]

LIEU : Le Wallaby, page XX-XX.

Demandez aux PJ, à l'exception de Yurlov Alsekevic, de lancer un 1d6 chacun. Le nombre correspond au nombre de minutes nécessaires pour qu'ils se réveillent. Permettez aux PJ de se réveiller consécutivement, de respirer l'odeur de rouille de « Wallaby » et de contempler le visage

horrible de son capitaine : Yurlov Alsekevic. Alsekevic s'est déjà réveillé et est apparemment impatient de déposer ses ennuyeux passagers et la cargaison qu'il transporte.  
Permettez aux PJ d'interagir entre eux et de se présenter pendant qu'ils prennent un petit-déjeuner rassis dans le mess.

#### ARRIVÉE CHAOTIQUE [OBLIGATOIRE]

LIEU : Le Wallaby, page XX-XX.

Le réacteur du Wallaby est en train de fondre à cause d'un mauvais entretien. Le MU/TH/UR 6000, ou MAMAN, 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 la station Okinawa 1307.

+ 1 STRESS pour tous les PJ.

Si on lui demande, MAMAN dira aux PJ qu'ils peuvent tenter de surcharger le réacteur et prier le Dieu en lequel ils croient pour qu'il se réinitialise à temps pour reprendre le contrôle du vaisseau. Malgré tous les efforts du capitaine, le Wallaby VA s'écraser au travers des portes du hangar intérieur. Les portes extérieures du hangar se fermeront rapidement pour éviter la décompression, mais le hangar lui-même sera une véritable fournaise.

#### TROUBLES DANS LE HANGAR COMMERCIAL [OBLIGATOIRE]

LIEU : Hangar des vols commerciaux, page XX.

Après l'atterrissage en catastrophe, les PJ sortent en titubant du Wallaby en feu et entrent dans le hangar des vols commerciaux. Demandez-leur de faire un test d'AGILITÉ, un test raté entraîne une BLESSURE CRITIQUE ayant comme résultat 13, 14 ou 15 s'ils trébuchent sur des débris ou heurtent quelque chose en sortant de l'épave en feu. Le MJ peut décider ou non de ce point. Quels que soient les dégâts causés par le Wallaby à la station Okinawa, les Lambda sont devenus fous. Les PJ en voient un utiliser ses poings pour enfoncer le crâne d'un pauvre docker avant de se tourner vers les PJ :

« Veuillez vous rendre au CCI pour le traitement des passagers. Le traitement des passagers est obligatoire pour les nouveaux arrivants. »

+ 1 STRESS pour tous les PJ.

Le Lambda s'éloignera ensuite pour reprendre ses fonctions de maintenance dans le dock. Il restera docile à moins d'être provoqué par la violence.

#### UNE ÉMEUTE DANS LES RUES

LIEU : Ateliers ou Cale principale, page XX.

Alors que les PJ sortent en titubant du hangar des vols commerciaux, ils sont abordés par deux officiers de la station : les lieutenants Carlton Webbs et Jennifer Carsen. Ils vont confronter les PJ à propos du crash, leur demandant ce qui a bien pu se passer. Alors que Carsen contacte le centre de commandement de la station, la tour CCI, expliquant que « le transporteur de marchandises s'est écrasé dans le hangar commercial », un nombre important d'ouvriers de la station s'approche des PJ et de Webbs.

Ils crient de façon incohérente que les Lambda tuent des gens, que le commandant a perdu le contrôle de la station et qu'ils demandent l'évacuation.

Le lieutenant Webbs va dégainer son arme à feu et essayer de tenir les ouvriers à distance. À moins qu'un PJ ne tente activement de désamorcer la situation, Webbs tirera une unique balle sur l'un des ouvriers brandissant un cric d'entretien de manière menaçante. C'est raté de peu.

À moins qu'un PJ ne tente activement de désamorcer la situation, deux des ouvriers de la station vont entrer dans une colère noire et attaquer

le groupe tandis que le reste se disperse. Les deux ouvriers de la station sont équipés d'un outil contondant. Tirez l'INITIATIVE.

#### LE MEURTRE POUR LEQUEL NOUS SOMMES VENUS

LIEU : Cale principale ou centre de contrôle de la raffinerie, pages XX-XX.

Si un PJ réussit un test d'OBSERVATION : une traînée de sang mène à la raffinerie du processeur de recyclage depuis la soute principale. Si les PJ entrent dans la raffinerie du processeur de recyclage, ils trouveront la piste qui suit le couloir. S'ils suivent la piste, ils trouveront finalement un corps mutilé sur l'une des plateformes d'observation. À première vue, il semble que quelqu'un ait enfoncé un marteau dans la poitrine de la pauvre personne.

Un autre test d'OBSERVATION réussi indiquera aux PJ que la cage thoracique du corps n'est pas enfoncée, elle est pliée vers l'extérieur. Comment ? Quoi ? Pourquoi ? Aucune idée. +1 STRESS pour tous les PJ.

#### QUELLE EST LA SITUATION, COMMANDANT ? [OBLIGATOIRE]

LIEU : Non spécifié, CCI, page XX.

Les lieutenants Carsen et Webbs escorteront les PJ 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 Lambda de passage s'approchera d'eux 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 catastrophe a causé des dommages considérables à la station et a court-circuité leur unité centrale AP0LL0. Les Lambda agissent en conséquence : ils défendent la station contre toute menace, qu'elle soit externe ou interne, 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 de la fureur des ouvriers et des synthétiques. Le laboratoire W-Y a été scellé de l'intérieur...

mais trois jours avant l'arrivée des PJ. Pourquoi cela ? Ferrick veut d'abord détenir les PJ pour les dégâts qu'ils ont causés mais l'officier de liaison E3M/W-Y Julia Mossberg intervient et dit à Ferrick qu'ils ont besoin de toute l'aide qu'ils peuvent obtenir.

Submergé par le stress, il va demander de l'aide aux PJ :

Il veut qu'ils se rendent à la tour de communication et qu'ils envoient un message d'urgence. Il leur donnera un disque de données contenant le message préenregistré et les enverra en leur indiquant le chemin. Les PJ recevront également un plan d'Okinaawa 1307. Donnez aux PJ l'accès à la carte située dans l'archive.

#### DES DENTS DANS L'OBSCURITÉ [OBLIGATOIRE]

LIEU : À l'extérieur du laboratoire de W-Y, pages XX-XX.

En sortant de l'ascenseur, les PJ 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 d'urgence rouges qui clignotent sur les cloisons près des portes du laboratoire.

Ils sont accueillis par l'officier de liaison Julia Mossberg et un technicien se tenant 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 la diffusion du message d'urgence, le technicien derrière elle est transpercé par la queue d'un drone Xénomorphe caché dans le plafond au-dessus de lui. Il tremble furieusement et le sang gicle partout. Le

technicien est projeté contre le mur, sa tête est réduite en miettes et le corps tombe sur le sol.

Le Xénomorphe émerge lentement du plafond et se laisse gracieusement tomber devant les portes du laboratoire. Il se tourne vers les PJ et émet un sifflement. Mossberg crie et trébuche à travers le groupe en courant 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 un des techniciens de la station. Julia Mossberg, l'officier de liaison E3M/W-Y d'Okinaawa 1307, s'est retournée pour vous saluer tandis que le technicien continue de travailler sur un panneau de contrôle à côté de la porte.

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

« Bon travail pour la diffusion de ce message d'urgence. »

Elle pointe son pouce par-dessus son épaule, faisant un geste vers 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... » elle soupire, « ... je pense que nous devrions rester ensemble, c'est tout. »

Soudain, le technicien agenouillé derrière elle lève les yeux.

« Vous avez entendu quelque chose ? »

« Je- » Julia s'interrompt en écoutant attentivement.

Il y a un son étrange venant d'au-dessus d'eux. On dirait un serpent qui se déplace en rampant. Julia se tourne vers le technicien et remarque une saleté sur son épaule.

« Qu'est-ce que c'est ? » demande-t-elle en le montrant du doigt.

Tout à coup, quelque chose de tranchant transperce la poitrine du technicien, le sang giclant dans toutes les directions. Julia regarde fixement l'objet tranchant qui empale le technicien comme un pic géant. Le technicien commence à convulser alors qu'il est lentement soulevé dans les airs et puis, avec une force mystique, il est projeté contre le mur à côté de Julia. Elle est couverte de sang et de substance cérébrale alors que la tête du technicien éclate comme un melon en heurtant le mur.

Lentement, une créature sombre émerge du plafond. Julia fait quelques pas en arrière, terrorisée en regardant la créature. La bête, très lentement, se laisse tomber sur le sol du couloir, sa queue noire se faufilant autour d'elle. Sa peau polarisée est noire et a une tête à dôme lisse. Alors que l'organisme alien adopte une position bipède, mesurant maintenant plus de 2 mètres, le monstre se tourne lentement vers le groupe en dévoilant ses dents métalliques dans un horrible sourire.

« C'est quoi ce bordel ? » Julia crie en trébuchant devant le groupe. La créature laisse échapper un sifflement terrifiant en s'accroupissant, se préparant à tuer à nouveau...

+1 STRESS pour tous ceux qui en sont témoins et tous les PJ subissent immédiatement des tests de PANIQUE.

Après avoir effectué les tests de PANIQUE et avoir lu le texte encadré, demandez au Xénomorphe d'attaquer deux cibles différentes avec l'attaque signature « Jouer avec la proie », puis se retire dans le plafond et disparaît.

Note : N'hésitez pas à improviser les attaques au lieu de celles qui sont prévues, mais essayez d'éviter la mort de PJ, à moins que... bien sûr, le moment ne soit venu de sonner le glas.

Jouez cette partie en utilisant les règles du mode furtif. Tous les PJ qui sont tués peuvent être remplacés par Julia Mossberg, tout autre PNJ de la station ou de l'ÉVÉNEMENT « REMPLACEMENTS ». Fin recommandée de l'ACTE I.



## ACTE II - AU-DELÀ DE VOTRE COMPRÉHENSION

*Une horreur spatiale dépassant l'entendement de quiconque ici, quelle était cette créature ? Est-ce la créature responsable du premier meurtre ? Pourquoi le laboratoire est-il fermé ? Les PJ se retrouvent dans une situation infernale, car ils sont maintenant confrontés à un monstre spatial aux dents de métal. L'équipage de la station panique ou se fait assassiner - ou les deux. Évacuer la station est le seul moyen de survivre à cette situation - mais avec le Wallaby détruit au-delà de toute capacité de navigation spatiale, la navette du laboratoire W-Y est le seul moyen de quitter de cet enfer au sens littéral...*

L'Acte II contient moins d'événements que l'Acte I. Veuillez vous référer aux LIEUX pour plus de rencontres concernant l'Acte II.

### FUYEZ, PAUVRES FOUS [OBLIGATOIRE]

LIEU : À l'extérieur du laboratoire W-Y, CCI, page XX-XX.

Julia Mossberg, l'officier de liaison E3M/W-Y de l'Okina 1307, saisit désespérément l'un des PJ et court vers l'ascenseur. Elle hurle qu'ils doivent retourner au CCI et informer le commandant Ferrick. Mossberg n'attendra pas les PJ, elle se précipitera au CCI, que les PJ l'accompagnent ou non.

### CRIS [OBLIGATOIRE]

LIEU : CCI, page XX.

De retour au CCI, Mossberg et Ferrick ont une discussion animée. Ferrick veut évacuer la station, tandis que Mossberg lui répond avec défi 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 de lui donner raison quand l'intercom s'allume : ça vient de la salle commune du secteur des appartements. Des cris assourdissants peuvent être entendus par l'intercom : quelqu'un - ou quelque chose - est en train de déchiqueter les ouvriers qui s'y trouvent.

Après environ trente secondes de cris anxiogènes, tout se tait. Au moment où 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 interrompu par une voix semblable à un murmure à l'intercom. Quelqu'un chuchote directement dans le microphone de celui-ci : « S'il vous plaît... Aidez-moi... » La demande est interrompue par le bruit caractéristique de quelqu'un qui se fait mâcher par quelque chose d'abominable - et le cri recommence atteignant un crescendo qu'il est impossible d'entendre sans être impassible, 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 sinistre mais déterminé, une lueur d'assurance dans le regard. L'homme fragile qui s'effrite sous le stress a disparu. Ferrick ordonne au lieutenant Webbs d'aller évacuer les réservoirs de traitement des eaux où il sait que des ouvriers sont encore stationnés.

« 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 avec cette information, j'en prends l'entière responsabilité. »

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

Il demande à un technicien de la suivre, envoie un autre technicien pour redémarrer l'unité centrale APOLL0 en utilisant le terminal d'accès d'urgence du centre de contrôle de la raffinerie et se tourne enfin vers les PJ.

« Webbs peut se débrouiller tout seul, mais si vous le voulez, allez aussi aux réservoirs d'eau et aidez-le. Après cela, allez dans le secteur des appartements. Vérifiez ce qui s'est passé et faites-moi un rapport. Je ne veux pas que vous preniez de risques, mais nous devons savoir si quelqu'un est encore en vie. »

#### LA VENGEANCE MAIS PAS AUJOURD'HUI

LIEU : Réservoirs de traitement des eaux, page XX.

Voir la description du « LIEU » pour les réservoirs de traitement des eaux mais ajoutez le lieutenant Webbs au mélange.

#### J'AI BESOIN D'UNE ARME

LIEU : Non spécifié

Personne ne connaît l'armurerie du laboratoire W-Y. Et à l'exception des 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 demanderont aux PJ s'ils ont des armes, s'ils en portent ou s'ils savent quelque chose, principalement à Kiko et Abebe. Ils confronteront ensuite Alsekevic et lui diront qu'ils savent qu'il fait de la contrebande de temps en temps et qu'ils sont au courant de la situation, qu'ils l'ont entendu, ivre, se vanter de son armurerie personnelle. Il a sûrement une sorte de cachette ? Si c'est le cas, il est temps de l'utiliser.

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

#### SUR LA DÉFENSE

LIEU : Non spécifié, Tour de communication, page XX.

Lorsque les PJ passent devant un intercom, celui-ci s'allume et ils entendent des coups de feu. Entre les coups de feu, ils peuvent entendre le lieutenant Carsen hurler des blasphèmes paniqués avant que sa voix ne soit étouffée par d'autres coups de feu. Il se passe quelque chose à la station de communication. Les PJ vont-ils vérifier ou supposer que Carsen peut se débrouiller toute seule ?

#### EXÉCUTÉ

LIEU : Cale principale, page XX.

Lorsque les PJ traversent la soute principale, ils voient un corps étendu sur le sol. S'ils s'approchent et enquêtent, ils verront que c'est le technicien que Ferrick a envoyé pour redémarrer APOLL0.

Il a été abattu. En regardant de plus près, on dirait qu'il a été abattu d'une balle dans la tête par-derrière, alors qu'il était à genoux comme s'il implorait la pitié.

#### CHAMBRE DES COCONS [OBLIGATOIRE]

LIEU : À la disposition du MJ, (recommandé : appartements), page XX.

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 d'excroissances organiques gluantes, 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, leurs visages figés dans un cri silencieux.

Alors que vous vous rapprochez, le troisième corps commence à convulser. Sa bouche s'ouvre et laisse échapper un cri terrifiant alors que quelque chose éclate de sa cage thoracique. Tous les PJ voyant cela augmentent leur NIVEAU DE STRESS de 1. Tirez l'INITIATIVE.

#### LIBÉRER LA BÊTE [OBLIGATOIRE]

LIEU : Non spécifié.

Ferrick informera les PJ qu'APOLL0 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 en toute hâte au centre de contrôle de la raffinerie, d'ouvrir les portes du terminal d'accès d'urgence et de redémarrer APOLL0 - c'est la seule façon de reprendre le contrôle des différents sous-systèmes de la station et, plus important encore, d'accéder au laboratoire W-Y et à la navette qui s'y trouve.

Voir LIEUX, « CENTRE DE CONTRÔLE DES RAFFINERIES, ACTE II ».

Ferrick a l'intention de détourner la navette pour s'échapper de la station et il a besoin de l'aide des PJ pour y parvenir. Après avoir résolu la rencontre avec le Facehugger dans la salle d'accès d'urgence de l'ordinateur central, les PJ doivent redémarrer APOLL0. Des bruits d'ordinateur sont entendus pendant son redémarrage. Simultanément, la station entière s'éteint et se rallume quelques secondes plus tard. Les lumières d'urgence cessent de clignoter tandis qu'une voix synthétique masculine proclame dans l'intercom que « LE PROTOCOLE DE QUARANTAINE EST ANNULÉ. OUVERTURE DE TOUTES LES CLOISONS ».

Quelques secondes après, un cri déchirant résonne dans la station. Ferrick au CCI peut l'entendre, les PJ aussi, tout le monde peut. La même voix synthétique revient :

« AVERTISSEMENT. ORGANISME ALIEN MASSIF NON IDENTIFIÉ DÉTECTÉ. VEUILLEZ QUITTER LA RAFFINERIE. »

Fin recommandée de l'acte II.

### ACTE III - LE GLAS SONNE POUR TOI

*La survie est tout. Il s'agit juste de savoir de qui ? La station ? Les plans de l'entreprise ? De l'équipage ? L'espèce supérieure ? Les PJ doivent s'assurer que la station est détruite sans qu'ils ne soient à bord. Les raffineries peuvent sûrement être utiles à cet égard, mais ils doivent d'abord s'y rendre. Et dans l'ombre, il guette...*

### FAISONS SAUTER CETTE STATION [OBLIGATOIRE]

LIEU : Accès d'urgence à l'ordinateur central d'APOLL0, Centre de contrôle de la raffinerie, page XX.

Ferrick contactera les PJ par intercom et leur fera savoir qu'il a lui aussi entendu ce qu'ils ont entendu - et qu'il est temps de quitter cette fosse de l'enfer. Il rassemble tout le monde au CCI et se rendra ensuite en toute hâte aux laboratoires W-Y.

Mais il a besoin des PJ pour surcharger les raffineries d'abord. Les PJ sont les plus proches, donc la tâche leur revient. Il honore la demande de Julia Mossberg à propos de la « quarantaine », et de faire exploser la station ; c'est le seul moyen d'être sûr. Les réacteurs sont essentiellement des centrales nucléaires massives et peuvent servir de substitut génial si vous manquez d'armement nucléaire. Il suffit d'ouvrir une brèche dans les réacteurs pour avoir la bombe nucléaire à retardement dont vous avez besoin. Les différents compartiments d'Okinawa 1307 sont conçus pour gérer des catastrophes comme celle que Ferrick... propose.

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 chaleur rivalisant avec une supernova pour réellement les endommager. Par chance, ou de quelque manière que ce soit, tous les bidons de Tritium se trouvent dans la raffinerie A, ainsi que tout l'Hélium 3 traité et le stock restant de Lithium 6.

En d'autres termes, il y en a plus qu'assez pour créer une réaction chimique appropriée de nature... explosive. Maintenant, tirer sur une

cartouche ne suffit pas. Ça peut déclencher l'explosion que vous désirez, bien sûr, mais vous êtes toujours dans la raffinerie - les chances de survivre à ça sont, eh bien, nulles.

En revanche, en mettant la raffinerie sous tension, en désactivant ses protocoles de sécurité et en sabotant les systèmes de refroidissement (en coupant un câble ou deux), vous aurez des chances de survivre. Il faudra environ une heure, peut-être un peu plus, aux raffineries pour atteindre les niveaux de chaleur dangereux nécessaires pour déclencher les bonbonnes - ce qui vous donne plus que le temps d'évacuer à une distance sûre.

#### SURVIVANT FOU

LIEU : Non spécifié

Un homme émerge d'une pièce voisine, une hache de pompier dans une main et un regard sauvage. Quoi qu'il lui soit arrivé, il est clair que cela lui a fait perdre le sens de la réalité. Avec un cri fou et insensé, il charge vers les PJ, la hache levée pour essayer de les frapper.

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

Combat rapproché 1 (Damage 2)

Équipement : Hache de pompier, lampe de poche (+2 à l'Observation)

#### LA TRAQUE DE PRÉTORIENS [OBLIGATOIRE]

LIEU : Non spécifié (recommandé : Cale principale APRÈS avoir surchargé la raffinerie A OU lorsque les PJ tentent de la surcharger).

Soudain, un panneau mural s'ouvre et un Xénomorphe massif en sort. Ce doit être ce qui a hurlé lorsque les portes du laboratoire se sont ouvertes - et maintenant il vous a trouvé.

Les PJ sont confrontés à un énorme Xénomorphe Prétorien, envoyé pour chasser toute menace contre la ruche qui est actuellement en construction sur cette station. Tirez l'INITIATIVE.

#### Note :

En raison de sa taille, il a cependant beaucoup de mal à se déplacer dans la station et peut être évité assez facilement en restant en mouvement et en évitant les pièces spacieuses.

#### MON NOM EST PHIL [OBLIGATOIRE]

LIEU : Raffinerie A, page XX.

S'il n'est pas utilisé dans l'ÉVÉNEMENT « REMPLACEMENTS » : Alors que les PJ se déplacent dans la Raffinerie A, après s'être occupés du Lambda fou (mais avant l'arrivée potentielle d'un prétorien), un homme en grosse combinaison de travail s'approche d'eux avec un cric d'entretien dans les mains.

« Qui êtes-vous ? Je... Je suis B- ?... B... Baxton. »

L'homme s'appelle Phil Baxton, c'est un ouvrier de la station affecté à la raffinerie A. Lorsque tout s'est écroulé, il s'est caché dans l'un des casiers en entendant le Lambda assassiner ses amis. Il est prêt à aider les PJ à surcharger la raffinerie après avoir entendu qui ils sont et ce qu'ils ont en tête. Il les rejoindra ensuite lorsqu'ils poursuivront leur route.

#### FAIRE SES BAGAGES ET PARTIR [OBLIGATOIRE]

LIEU : Non spécifié, à l'intercom le plus proche. Une fois que les raffineries auront été mises sous tension, Ferrick en sera informé au CCI. Il contactera à nouveau les PJ et leur dira de « plier bagage ».

Il dit aux PJ que le reste de l'équipage de la station s'est rassemblé au CCI et est sur le point de se diriger vers les laboratoires, Ferrick veut les rencontrer là-bas.

(Combien de personnes dans l'équipage de la station ? Cela dépend des PNJ qui ont été utilisés comme remplaçants ou qui ont été tués, et du

nombre de PNJ que vous prévoyez d'utiliser lors de l'ÉVÉNEMENT « BATAILLE DES TROIS ARMÉES » ; mais environ 5-6 ouvriers génériques de la station, sans compter les PNJ nommés).

Note :

Tous les autres PNJ qui ne sont pas actuellement avec le groupe de PJ vont maintenant se diriger automatiquement vers les laboratoires de W-Y pour se regrouper avec tous les autres.

LOYAUTÉ : LA SOCIÉTÉ

LIEU : Non spécifié, (recommandé : laboratoire W-Y dans l'acte II)  
Deux agents sous couvertures W-Y ont coincé un Chestbuster. Ferrick ou tout autre PNJ les reconnaîtra comme des employés d'E3M et des membres de l'équipage de la station ; même leurs noms : Burke et Fiona ; mais en réalité, ce sont des agents infiltrés de W-Y et des agents spécialisés dans la récupération d'organismes dangereux. Lorsque les PJ les interrompent dans leur tentative d'exploiter la situation en s'emparant de ce spécimen particulier, leurs objectifs changent : pas de survivants, pas de preuves. Tirer l'INITIATIVE.

LA BOÎTE À OUTILS DU MAÎTRE DE JEU

Cette section contient plusieurs événements et rencontres que vous pouvez utiliser pour mettre la pression sur les PJ, pimenter les choses ou faire durer la session si nécessaire. Ils peuvent même être utilisés pour former un acte II-B, dans lequel les PJ se faufilent dans la station, en 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 meurtriers et qu'il n'y aura peut-être pas assez de PNJ pré-tirés pour remplacer tous les PJ morts. Une certaine retenue est conseillée lors de l'utilisation de ces événements. N'hésitez pas à les modifier pour mieux répondre à vos besoins.

LA TRAQUE DU PRÉTORIEN

(Peut être utilisé plusieurs fois.)

Soudain, un panneau mural s'ouvre et un Xénomorphe massif en sort. Ce doit être ce qui a hurlé lorsque les portes du laboratoire se sont ouvertes - et maintenant il vous a trouvé. Les PJ sont confrontés à un énorme Xénomorphe Prétorien, envoyé pour chasser toute menace contre la ruche qui est actuellement en construction sur cette station. En raison de sa taille, il a beaucoup de mal à se déplacer dans la station et peut être évité assez facilement en restant en mouvement et en évitant les pièces spacieuses.

PATROUILLE DE LA MORT

(Peut être utilisé plusieurs fois.)

Les trois Lambda des réservoirs de traitement des eaux se sont échappés et sont arrivés, armés de diverses armes contondantes. Ils peuvent être trompés et évités mais sont ACTIFS et vont essayer de trouver les PJ. L'un des Lambda est endommagé par une balle dans la tête, voir « endommagé » dans la section PNJ génériques.

PÉRILS LIÉS AUX COULOIRS

Incendie dans le couloir :

Quelque chose a dû causer un court-circuit électrique, ou peut-être quelqu'un a-t-il été négligent avec l'un des incinérateurs. Dans tous les cas, le couloir est bloqué par les flammes et coupé par d'épais panaches de fumée. Cette zone contient un feu d'intensité 6. Les PJ qui ont trouvé un extincteur peuvent tenter d'éteindre le feu.

Corridor inondé :

Certains tuyaux ont éclaté, et une grande partie de ce couloir est submergée par de l'eau glacée et trouble. Pour traverser, vous devez nager. Les PJ devront nager pour passer d'une partie de ce bloc à l'autre (pour le mouvement, cela compte comme ramper). Chaque fois qu'ils seront 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.

Fils électriques suspendus :

Une partie du plafond s'est effondrée, rendant le passage très étroit. Sur votre chemin, cependant, un enchevêtrement de fils électriques exposés pendent du plafond effondré, faisant encore des étincelles et dégageant des odeurs d'ozone. Vous devrez vous déplacer avec précaution pour éviter un choc désagréable. Les PJ doivent faire un test de Mobilité pour éviter les fils, ou subir 1 dégât de choc électrique.

Un meurtre récent :

En entrant dans le couloir, vous restez figé sur place alors que non loin de là, vous apercevez la forme noire et chitineuse de l'un de ces monstres, accroupi au-dessus d'un amas de sang et de morceaux de corps. Peu importe qui était cette pauvre personne, ses restes sont méconnaissables maintenant. La créature traîne sa victime vers un conduit d'aération pour en faire Dieu sait quoi. Tous les PJ voyant cela doivent augmenter leur NIVEAU DE STRESS de 1, et faire un test de MOBILITÉ opposée contre OBSERVATION pour éviter d'être détectés. Comme le drone est distraît par sa proie, il prend -2 à son test d'OBSERVATION. S'ils échouent, le drone détourne son attention du mort et devient ACTIF. S'ils réussissent, le drone entraîne sa proie dans le conduit d'aération et quitte la zone en 1 Tour.

LA VOIE EST LIBRE

Malgré le calme inquiétant, cette zone semble être aussi sûre que possible. Aucun conduit d'air au-dessus de vous, aucune trappe de maintenance à proximité, et une grande porte lourde que vous pouvez fermer derrière vous. Cela ressemble à un endroit où vous pourrez 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 souvenez qu'elle mène à l'un des tunnels de maintenance. Vous pouvez vous rendre à peu près partout d'ici. Les PJ obtiennent effectivement une « téléportation » gratuite vers n'importe quelle partie de la station, à l'exception du laboratoire W-Y. Après avoir utilisé ce raccourci, les PJ entendent quelque chose bouger dans le tunnel derrière eux. Ils peuvent fermer la trappe, la rendant ainsi étanche. S'ils ne ferment pas la trappe, un drone Xénomorphe apparaîtra dans deux Tours par la ventilation.

REPLACEMENTS

Si un PJ est tué, utilisez l'un des PNJ pour le remplacer. Décidez qui vous voulez utiliser, mais évitez d'utiliser Ferrick avant la fin de l'acte III si vous le pouvez.

Position générale de chaque PNJ nommé au cours des actes :

Acte I :

Carsen et Webbs à la soute principale, puis au CCI.

Ferrick au CCI.

Mossberg au CCI, puis au labo.

Baxton dans la raffinerie A.

Acte II :

Ferrick et Mossberg au CCI.

Carsen dans la tour de communication.  
Webbs non spécifié, puis aux réservoirs de traitement des eaux.  
Baxton dans la raffinerie A.

#### Acte III :

Ferrick et Mossberg au CCI.  
Carsen à la tour de contrôle.  
Webbs au centre de contrôle de la raffinerie.  
Baxton à la raffinerie A.  
Tous convergeront ensuite vers le laboratoire W-Y.

#### LE FINAL

*Alors que les survivants tentent de rejoindre la navette dans les laboratoires W-Y, le final du scénario en Mode Cinéma se joue. Les survivants ont été traqués par un Xénomorphe Prétorien qui les rattrapera, à moins qu'ils ne soient tués avant, et la Reine Xénomorphe émergera du mur alors que de la nourriture a été rassemblée dans sa tanière.*

*De plus, tous les agents sous couvertures restants ou les membres fous de l'équipage de la station arriveront simultanément pour détourner la navette pour leur propre usage - et bien sûr, il faut se préoccuper des Lambda restants.*

Pour plus d'informations, lisez LIEUX, « Laboratoire W-Y, Acte III ».  
*L'espace, c'est l'enfer...*

#### RATTRAPÉ [OBLIGATOIRE]

S'il n'est pas tué avant, le Prétorien va finalement rattraper les survivants.

Alors que ils se faufilent dans la baie d'atterrissage recouverte de résine, quelqu'un entend un petit bruit sourd derrière eux, comme si comme si quelque chose de dur mais organique frappait le métal. Au deuxième coup, d'autres survivants l'entendent et se retournent. Le troisième bruit est encore plus fort et au quatrième, le Prétorien brise les panneaux du sol juste à l'extérieur des portes de la baie d'atterrissage. Il sort de l'énorme brèche dans le plancher et pousse un cri perçant en direction des survivants, déclenchant encore plus de mouvement dans la ruche. Voir l'ÉVÉNEMENT « ÉMERGENCE ROYALE ».

#### ÉMERGENCE ROYALE [OBLIGATOIRE]

Alors que la présence de nourriture est révélée à l'INTÉRIEUR de sa tanière, la Reine Xénomorphe, le Xénomorphe ORIGINEL ramassé par la navette, que les survivants tentent de rejoindre, se réveille. Lentement, elle se baisse gracieusement sur le sol de la baie d'atterrissage après avoir été habilement cachée par le mur recouvert de résine.

Les vilains humains sont dans sa tanière, ils menacent tout. Ils doivent mourir et la ruche doit survivre.

#### LA BATAILLE DES TROIS ARMÉES

Si affronter le Prétorien 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 arriver à la navette, cet événement peut être utilisé. Alors que la situation se déroule avec la Reine qui émerge et le Prétorien qui se déplace dans la baie d'atterrissage, des pas supplémentaires sont entendus derrière le Prétorien :

– La patrouille de la mort des Lambda est arrivée pour nettoyer la baie d'atterrissage de tout ce qui bouge.

– Tous les membres restants de l'équipage de la station dont la loyauté envers eux-mêmes est plus grande que celle envers leur commandant arrivent. Ils veulent détourner la navette pour leur propre usage.

– Si les agents sous couvertures n'ont pas été utilisés auparavant, utilisez-les ici pour déclencher la confrontation entre McCray et le reste des survivants, s'il est vivant.

Il s'agit essentiellement d'une mêlée générale massive qui peut donner aux PJ la distraction dont ils ont besoin pour entrer dans la navette et décoller. Il peut être difficile de jouer cette partie en utilisant l'INITIATIVE, alors n'hésitez pas à improviser ce combat massif et à ne tirer l'INITIATIVE que lorsque quelqu'un attaque les PJ.

## ÉPILOGUE ET RAPPORT APRÈS ACTION

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

Maintenant, dérivant dans l'espace alors que la station se transforme en supernova à mesure que ses réacteurs explosent, ils peuvent enfin respirer. Ils sont en vie, ils ont réussi.

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

Alors que les PJ s'écroulent sur le sol de la navette, horrifiés par les choses qu'ils ont vécues, mais d'une certaine manière soulagés que ce soit enfin terminé, un son familier se fait entendre.

*Le son glissant d'un serpent en mouvement, le sifflement d'une mort imminente...*

Fin de l'ACTE III ou tirer l'INITIATIVE et déroulement de la rencontre finale entre les humains survivants et un unique drone Xénomorphe.

## RAPPORT FINAL

Voici un rapport final d'un des PJ, s'il reste au moins un survivant. Le joueur qui l'interprétait peut le lire à voix haute ou l'adapter en fonction du déroulement des événements.

*Rapport final du vaisseau commercial Wallaby / Station de raffinage Okinaawa 1307. Seuls [nombre de survivants] d'entre nous sont encore vivants. Les autres sont morts, y compris chaque personne du Wallaby et de la station Okinaawa 1307. C'est aux Commandos des Marines Royaux de l'Empire des Trois Mondes de prendre la relève et de nettoyer ce désordre. C'est [nom du personnage], terminé.*

## OBJECTIFS ET POINTS DE RÉCIT

Une fois que tout est terminé, vérifiez si chaque joueur a tenté d'accomplir les Objectifs personnels de son personnage, et distribuez un point de Récit à ceux qui l'ont fait. Laissez les joueurs révéler leurs Objectifs s'ils le souhaitent, puis procédez à une discussion de débriefing. Vous verrez, c'est très amusant !

Les points de Récit appartiennent aux *joueurs*, pas aux *personnages* : les premiers peuvent donc garder les leurs afin de les employer lors d'un prochain scénario en Mode Cinéma s'ils le souhaitent. Aucun joueur ne peut toutefois avoir plus de trois points de Récit.