

Scénario n°4 - Symptômes

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

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

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

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

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

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

Au niveau ambiance, là encore, c'était très pesant, surtout l'interminable trek des PJ dans les serres, trempés par les sprinklers balançant des substituts nutritifs et des pesticides, avec le dropship ennemi qui faisait des ronds au dessus. A la fin, les PJ couverts d'une moisissure verte collante, rejoignent le complexe pour découvrir qu'il a été le cadre d'une grosse baston...

Mon avis et pourquoi nous ne l'avons pas jouer :

Pour être honnête j'accroche moins avec cet épisode. Les joueurs pataugent dans un flou artistique concernant qui et quoi. Ils tombent dans un nouvel épisode où il faut encore démêler un sac de noeud. Est ce que ça fait pas un peu beaucoup pour eux, et, connaissant mes joueurs, ils vont vouloir rattacher cette histoire avec leur intrigue. (Genre le complot global des mercenaires etc...). Donc je ne suis pas sur que je le ferais jouer.

De plus je trouve que ça casse le rythme et on se détache de la série Alien.

Et enfin, 5 scénars je ne suis pas certain de pouvoir les caser aussi facilement que 4 ! (old 30 years old players strike back)