

Scénario n°4 - Infection

Objectif : découvrir ce qu'il se passe sur Pandora, comprendre les liens entre CSC et Spears, Mais cet homme est dément, méga grosse baston !

Le scénar est tiré du comics de Verheiden et Beauvais, presque sans aucune modif...

« Himmler a dit un jour à la Gestapo dans un discours politiquement très important de ne jamais prendre *plaisir* à l'extermination des Juifs dans les camps, mais de considérer la chose posément, sans émotion. Ce qu'il disait, en somme, c'est que l'extermination devait être menée comme s'il s'agissait d'un acte rationnel, scientifique, qui ne résulte pas de la haine, de la passion. Je suis donc certain que les exécutants pensaient agir rationnellement. Il s'agissait pourtant bien de démente. »

Philipp K Dick

We had a signal



Abandonné dans l'espace, les joueurs vont cependant être secourus par une équipe de Spears.

Les **marines** de Spears jouent à fond le côté rescue. Pour eux c'est une équipe de sauvetage et ramener des civils vivant est plutôt bon pour l'avancement.

Rien ne laisse transparaître le lien des militaires de Spears avec la CSC. Les joueurs doivent penser qu'ils sont sain et sauf et basta.

Pour des questions de sécurité et de santé, les PJ doivent être rapatriés sur **Pandora**, leur base militaire. Delà ils feront le nécessaire avec leur service médical et attendront la prochaine navette relais avec la Terre pour effectuer leur rapport. Le santori est tracté également jusqu'à la base.

Mais comment c'est possible ? Le Santori est doté d'un transpondeur. A l'approche du secteur Borodino, Spears a capté le message du navire cargo et a fait dépêcher illico un vaisseau pour récupérer le Santori. Il sera très déçu lorsqu'il verra comment arrive son joujou.

A leur arrivée dans la base militaire de Spears, ils seront accueillis par le **général Spears**. Ce dernier est passablement sur les nerfs. Il vient de perdre des « échantillons » très importants et de plus une équipe de civils accompagne les restes du Santori. Il sera désagréable avec les PJ, leur passant des phrases acerbes sur leurs compétences (« incapable de piloter un vaisseau », « dangereux civils », « c'est facile de tout casser, j'espère que vous avez une bonne assurance », « enquêteur ICC ?...ça me fait une belle jambe », « quand je pense que mes hommes ont perdus du temps à aller vous récupérer. On aurait mieux fait de vous laisser dériver encore un peu ».).

Spears confie les PJ au Major **Elizabeth Van Meerkj** pour interrogatoire. Si les joueurs résistent, la réplique du général sera nette et clair. « Vous êtes sur une base militaire et le maître c'est moi ! ».

En partant vers leurs baraquements, les joueurs croiseront une équipe de **scientifiques** en combinaisons de protection intégrales suréquipés.

Stalag 13

Les joueurs sont confinés dans une chambre de 6 personnes de la zone dortoir. Ils sont **enfermés**. Un garde est placé devant leur porte et on peut communiquer avec lui par un vasistas si besoin.

Régulièrement des médecins viennent s'occuper de leurs petits bobos.

L'interrogatoire.

La Major Elizabeth Van Meerkj, passera le lendemain pour leur interrogatoire. Elle semble plutôt **intriguée** par la version des PJ s'ils jouent carte sur table. Ils seront notamment interrompus par un soldat : « Major Mme Vascarine vous attend concernant la disparition de son mari et de son fils. Dois je les faire attendre ? ».

La Major continuera d'écouter les PJ. Elle prendra congés et reviendra une demi heure plus tard avec un autre gradé (Luck Bild). Les joueurs devront redonner leur version des faits.

Les deux militaires échangeront des regards inquiets mais ne piperont pas un mot.

En fait, Ils se doutent que Spears trame quelque chose de louche depuis son arrivée sur la base. Mais ils ne savent pas quoi. A compter du moment où Van Meerkj connaît la vérité, celle-ci passera régulièrement leur rendre visite. Si elle peut les aider, elle le fera mais jamais directement. Elle tient trop à sa carrière. Mais un garde relevé au mauvais moment par une mauvaise personne est toujours possible...

Si la Major est soupçonnée par Spears elle sera emprisonnée avec les joueurs (et Luck Bild pourrait prendre le relais).

Mme Vascarine a perdu son fils et son mari depuis une semaine déjà.
On note plusieurs disparitions de fermiers depuis l'arrivée des militaires sur Pandora.
Spears se sert tout simplement de la population locale comme cobaye pour ses œufs.

Comment jouer Van Meerkj ?

C'est un soldat avant tout. Elle est rigide, froide et inexpressive. Elle n'aime pas les plaisanteries. Elle parle en phrases courtes et efficaces. Elle abuse des « affirmatif » et des « négatif ». Ce qui est important ce sont les ordres.

Lorsqu'elle sent que la situation ne convient pas elle a tendance à ne pas trop parler.



Le garde.

Il est possible de glaner quelques infos du garde. Ce dernier **simple soldat**, répondant au nom de Vince N'Guyen, s'ennuie ferme.

- Depuis son arrivée sur cette base, ils ne font que des patrouilles de routine sur Pandora.
- Cette assignation dans le secteur Borodino ressemble plus à une punition. C'est certainement parcequ'ils ont été trop « percutants » dans leur façon de régler le conflit sur Alexandria
- Le général Spears passe plus de temps à la station de Terraformation que sur la base elle-même avec ses docteurs.
- Personne n'a le droit de parler aux docteurs

Par la lucarne

Il est possible pour les joueurs de voir atterrir en pleine nuit un vaisseau estampillé **CSC**. Avec à son bord un certain **Dexter Beaubier** venu contrôler le déroulement des opérations auprès du général.

Une visite de courtoisie

Le général passera les voir de bonne humeur. Il souhaite leur faire une petite visite de la base.

Il est tout de suite évident que Spears est un dément, maniant à la fois une extrême violence et un paternalisme avec ses « p'tits gars ». Il peut prendre un soldat par l'épaule comme lui mettre une beigne car sa tenue n'est pas conforme au règlement.



Il est intarissable au sujet du **conflit Alexandrien**. Il assure que cette mise à l'écart sur le front Borodino lui a été très profitable. Il sait qu'il reviendra beaucoup plus fort pour terrasser cette vermine rebelle. D'ailleurs le **départ** est imminent pour Alexandria.

La visite de la base est classique. Ils ne passeront que devant la base de terraformation. Assez proche néanmoins pour remarquer qu'il y a beaucoup de scientifiques dont certains sont dehors malgré le froid et le vent pour s'en griller une. Parmi ces hommes de sciences, et avec un peu de chance les joueurs pourront reconnaître **Josh Milton** (ex-biologiste d'endogène exfiltré par Dexter beaubier).

Who's Who ? Le général **Dwight Spears**, du Colonial Marines Corp. est toujours en tenue militaire la casquette vissée sur le crâne. Il a le visage des hommes qui ont vécu une vie dure. Son côté psychotique l'entraîne dans des comportements très contrastés. Capable d'humanisme, il peut également se transformer en un bourreau implacable.

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

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

A partir de là tout est possible pour les joueurs. Mais il y a fort à parier qu'ils voudront jeter un coup d'œil à la station de terraformation. Cependant ils doivent bien sentir que le départ de Spears est proche et que CSC et Spears sont mains dans la main depuis le début.

Lonely planet : Pandora

Pandora est une planète froide, aride avec un vent sec permanent. Le paysage y est martien mais le gris a pris place au rouge.

La zone qui intéresse les joueurs forme un triangle. On trouve d'une part la base militaire, la station de terraformation et une zone beaucoup plus large de fermes serres de céréales génétiquement modifiées qui s'étendent sur des centaines d'hectares. Le sol Pandorien est extraordinairement fertile.

La planète est à 80% terraformée. Elle est viable, mais pour l'instant le climat est trop rude pour une colonisation civile. L'ICC étend son bras militaire car le secteur est réputé très instable et le CMC, par sa présence, permet de maintenir Pandora en dehors de l'anarchie. Les intérêts sont évidemment aussi économiques. En effet, Pandora fournit aujourd'hui 2% des céréales pour la Terre. Cette statistique devrait exploser dans les 10 prochaines années à mesure que la terraformation de la planète sera terminée. La planète pourrait devenir le grand grenier à céréales de la Terre.

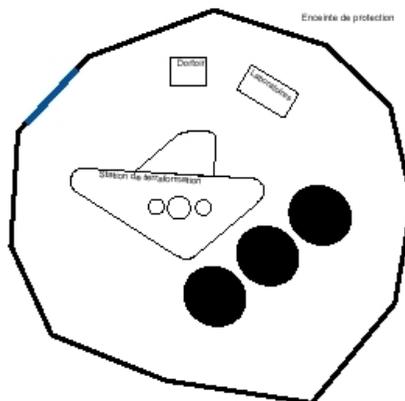
La base militaire

La base est composée de :

- Un quartier général (*ep4 quartier général.jpeg*). Les joueurs y seront dépalcés pour tous leur interrogatoires. C'est également là que l'on trouve l'infirmerie principale.
- Un dortoir (*eP.4dortoir general.jpeg*). Chaque chambre du dortoir peut accueillir une dizaine de lits.
- Un réfectoire. Les joueurs n'y mangent pas. Ils sont confinés dans leur chambre. Le réfectoire est composé d'une immense salle et de 2 plus petites (matériels divers et salle de contrôle des autochefs)
- Plusieurs practice style parcours du combattant. On peut y voir des soldats à l'exercice régulièrement. Spears n'aime pas les fainéants. Mais comme il n'y a pas grand-chose à faire d'autres, les soldats s'y entraînent beaucoup.
- De nombreuses similis tentes en kevlar qui servent d'entrepôt à des matériels divers, ou de petits hangars pour des petits véhicules terrestres.
- Une mini zone aéroportuaire
- 5 vaisseaux de combat appartenant à l'ICC du CMC

La station de terraformation

Station de Recherche sur Pandora



La station est complètement cloisonnée par des enceintes hautes de 4 mètres de haut. Une ouverture hyper protégée permet d'y rentrer comme d'y sortir. (*stationrecherche.pdf*)

La station se divise en plusieurs sections :

- La **station de terraformation** et ses 3 sillos de carburant. Ces 2 édifices sont gigantesques et le bruit y est constant. La station se compose d'une grande véranda qui fait face aux 2 autres sections (*stationterraformation.pdf*)
- Le **dortoir** des techniciens et chercheurs (*eP.4DORTOIR XENOBIOLOGISTES.jpeg*)
- Les **laboratoires**. Ces derniers se divisent en 2 parties. La première est une structure de laboratoires sur 2 niveaux qui sert aux techniciens et chercheurs de la base avant l'arrivée de Spears (*labo niv0et+1.pdf*). La deuxième partie est souterraine. Elle a été construite par le général pour mener à bien ses expériences. Il y a 3 niveaux accessibles uniquement par un ascenseur. (*planslabo-1,-2,-3.pdf*)

La zone qui intéresse les PJ est aux niveaux inférieurs. Les chercheurs y sont logés tout comme les aliens.

Il y a plusieurs façon pour y accéder : la manière forte, la silencieuse, l'appui (par la Major) etc.

Dans les niveaux -2 et -3 les aliens sont parqués dans des cellules où l'on peut les voir de face grâce à une grande **vitre de protection**. L'éclairage est tamisé si bien qu'on ne les

aperçoit pas systématiquement au fond d'une pièce. Devant chaque cellule, il y a une **console** de commande qui permet de contrôler différents paramètres (chaleur, jet de gaz carbonique, ...etc).



Au fond des niveaux -2 et -3, on peut tomber devant le spectacle hallucinant d'une pièce gigantesque sur les 2 niveaux. Une **reine** mère est maintenue en lévitation par une kyrielle de chaînes. Son gigantesque tronc y féconde des œufs récoltés par les chercheurs du général dément.



Jusqu'à présent Spears maintenait les Aliens séparés, avec une bête par cellule. Devant le succès de son projet il est contraint de mettre quelques monstres **ensemble** (on peut imaginer comme dans Aliens 4, qu'un Alien soit sacrifié afin que son sang liquéfie le sol).

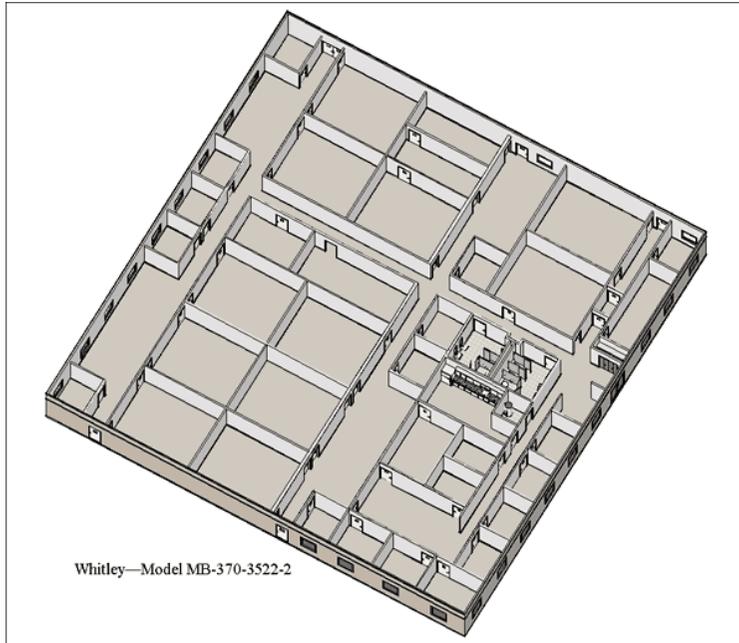
Quelle fin ?

La fin est à l'initiative des joueurs. S'il paraît évident que Spears est un dément, les conséquences de ses recherches risquent d'être effroyables à grande échelle. Spears n'hésitera pas à libérer les aliens pour punir les PJ. Il est persuadé de les contrôler. Une fois les bêtes sorties de leur enclos, le chaos se propagera sur Pandora. Bref, en deux temps trois mouvements, la jolie base de Spears risque de se transformer en champ de bataille où le seul but pour les PJ sera de survivre...

Le final devra être intense pour les joueurs. Cette fois-ci le terrain est découvert et les aliens sont nombreux avec une reine qui plus est ! La solution de liquider les aliens un par un est...IMPOSSIBLE !

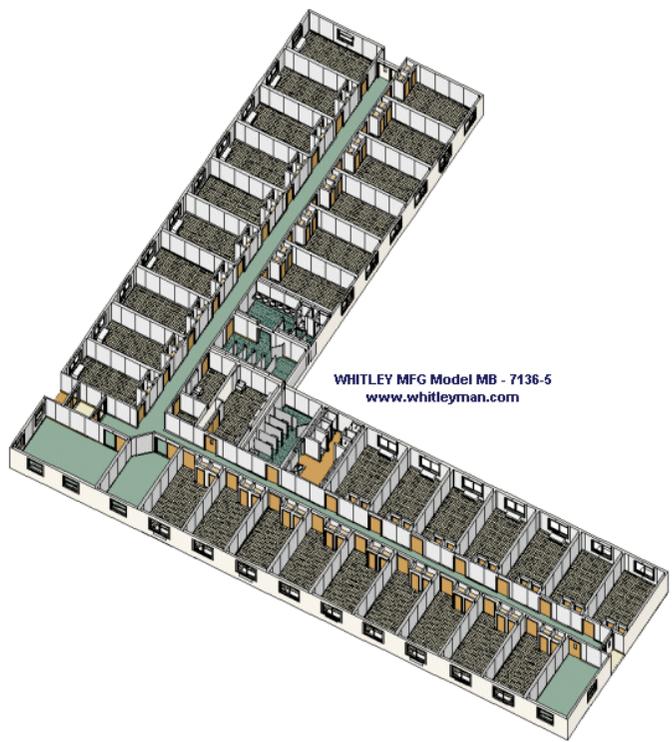
Quelques noms en vrac :

Julia Dugan, Tony Crotty, Daniel Nguyen, Brenneman, Adam Rosas, Steve Mciver, Dale Howe, Kenneth Esquibel, Wayne Bettencourt, Larry Clegg, Randy Perryman, Wendy Reiner, Mark Bloodworth, Jane Bennet, Valerie Coffey, Betty Bash, Patty Thompkins, Albert Hom, Haugh, Mike Hardison, Matthew Alleman, Jack Sayre, Adam Slater, Robert Zahn, Douglas Lund, Jeffery Magnuson, Sean Herod, John Bannon, Danny Dostie, Travis Boyd



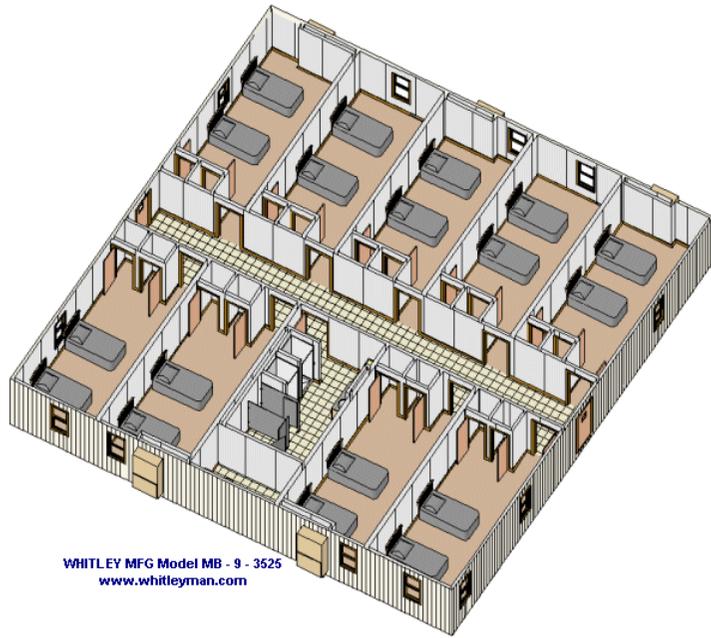
Whitley—Model MB-370-3522-2

Base militaire : QG



WHITLEY MFG Model MB - 7136-6
www.whitleyman.com

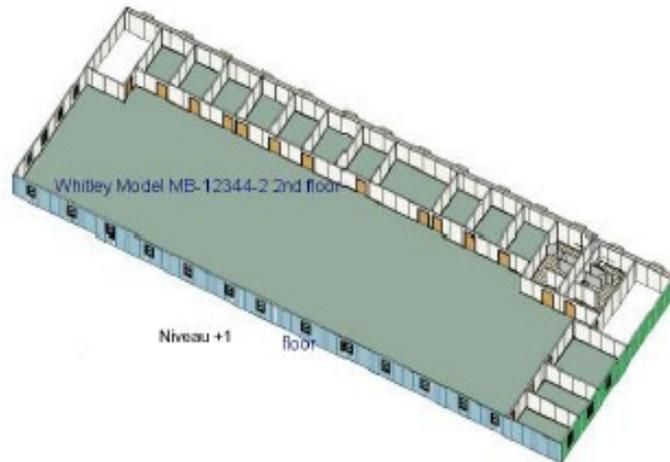
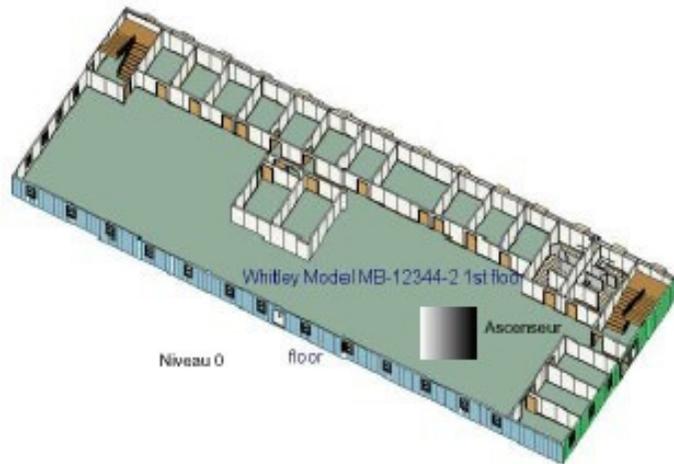
Base militaire : dortoir/quarantaine



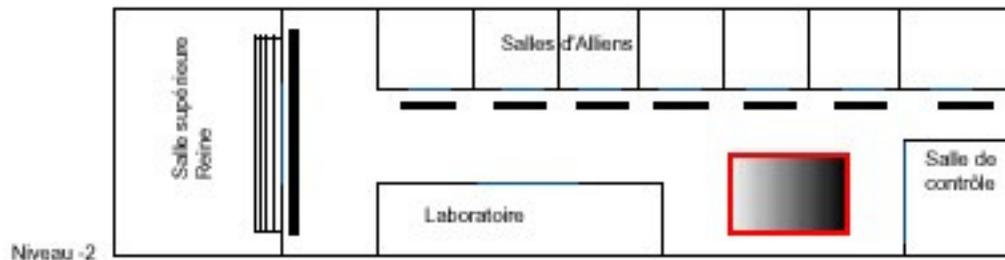
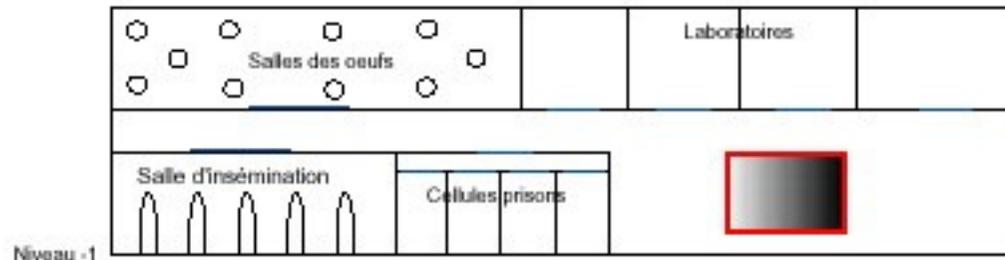
WHITLEY MFG Model MB - 9 - 3525
www.whitleyman.com

Station terraformation : dortoirs xenobiologistes

Laboratoires Niveaux 0 et +1



Laboratoire sous terrain, section des Aliens sur Pandora



Station de Terrapormation sur Pandora

