SUITE

Interlude - Songes d'Hypersommeil

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

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

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

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

Scénario n°6 - Questions

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

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

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

Finalement, les PJ passent procès devant une commission mixte ICC- Corporations, et l'hostilité à leur égard semble évidente. Quoi qu'ils racontent, on leur jettera au visage qu'il n'y a pas de preuve et que rien ne semble mettre en évidence une implication de CSC ou qui que ce soit d'autre. On finira par

reconnaître l'implication de Spears dans une action illégale de développement d'arme biologique (ainsi éventuellement que celle de Beaubier) mais cela n'ira pas plus loin que çà. CSC garde un silence méprisant alors que WY tente de sauver la tête des PJ, Orona leur faisant de l'œil en disant « tout ira bien ».

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

Scénario 7 - Interruption

Les PJ doivent immédiatement se présenter à un embarcadère civil de la station Terra Guardian. On leur annonce qu'ils ont été désignés pur une mission « simple » : un convoyage de prisonnier. On leur fait gentiment comprendre que c'est une mission facile, l'idéal pour se remettre en selle après leurs « exploits ». Le fameux prisonnier leur est livré « tout emballé, déjà plongé en hypersommeil dans un caisson. Première bizarrerie : les autorités ont l'air très pressé que le prisonnier soit livré à un pénitencier spatial reculé – la destination des PJ donc – et ont détourné un vol civil, un vieux cargo limite pourrave, le Serengeti. Soi-disant, l'affaire est urgente et on a pas trouvé plus rapide.

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

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

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

Que se passe-til ? Parker a encore des amis au sein du Colonial Marines Corp. La route suivie par le Serengeti a été fournie aux fidèles de Parker, ses anciens hommes servant depuis la cause Alexandrienne, qui se nomment eux-même les Maraudeurs. Ils ont suivi le cargo à la trace et profité d'un rechargement entre deux sauts pour flinguer les propulseurs et aborder le navire…

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

Les PJ feront ce qu'ils veulent, mais on ne leur ment pas ! Leur seule chance est de monter à bord du petit navire commercial transformé en véritable

petit engin de guerre qui a emmené les Maraudeurs jusqu'ici. N'Dolo refuse de quitter son bord, il faudra le convaincre ou le laisser. Faites monter la sauce. Le vaisseau des Maraudeurs s'est à peine détaché du Serengeti que celui-ci est secoué par une série d'explosions et se disloque lentement.

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

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

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

PNJ - Willard Parker

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

A terme, cette obsession devient dangereuse. Instable, Parker sacrifiera tout, y compris ses proches et fidèles compagnons, à son objectif. Il ne recule devant aucune action, même suicidaire. En même temps, il reste « du côté » des PJ. C'est donc un perso ambivalent, auquel ses Maraudeurs vouent une admiration et une fidélité sans faille.
Et si ?

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

Bref, c'est parti pour un remake de la mort aux trousses.

Scénario n°8 - Renaissance

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

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

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

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

Reste à trouver la source changeante d'énergie. Il reste en fait un compartiment pressurisé (mais sans pesanteur) à bord. A l'intérieur, les PJ découvrent un pod d'hypersommeil visiblement bricolé, dans un fouillis inextricable de câbles, de consoles fracassées et de panneaux explosés. A l'intérieur : une petite fille, endormie. C'est là que Parker pètera un câble (il peut tenter une connerie comme ouvrir le pod et tenter de réveiller la gamine sans passer par les contrôles de réveil) et se jettera sur le pod en hurlant.

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

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

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

Il n'y a aucun danger direct dans ce scénario. A part la gosse, l'épave est morte. Pour rajouter de la tension il est possible que :
- Parker devienne très difficilement contrôlable, allant peut être jusqu'à brutaliser la gosse pour qu'elle le « reconnaisse »
- La gamine peut se barrer, soit dans l'épave (mais elle n'a pas de combinaison) soit dans l'Illyana
- Pendant ce temps, l'épave peut-être déstabilisée par la présence de l'Illyana, commence à accélérer sa descente vers l'étoile…

Interlude - Rémission

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

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

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

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

Scénario n°9 - Résurgence

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

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

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

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

Ce scénario est clairement une plongée dans l'action et l'horreur. Les PJ vont affronter leurs némésis au cœur d'une population civile affolée. Le but est de gérer l'urgence : ils sont sollicités pour aider à l'évacuation d'urgence, on peut imaginer des missions de sauvetage pour sauver, par exemple, des

membres des Maraudeurs, et des combats furieux dans une cité-puits ou les lumières s'éteignent les unes après les autres. C'est une mission désespérée : Callisto est perdue…

Scénario n°10 - Blocus

This Time it's War

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

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

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

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

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

Scénario n°11 - Frénésie

Le thème de ce scénar est de venir récupérer Parker et Illyana sur Paragon en menant une véritable opération commando, avec ou sans les Maraudeur,s avec ou sans les agents de WY qui font de toute façon de leur coté un coup de main sur le site principal de CSC. E effet, devant la crise, les exécutifs de CSC ont rejoint Paragon et la ituation sur la planète est une quasi-insurrection (CSC elle-même est divisée en plusieurs partis). Comme l'ICC pédale dans

la semoule, aucun colonial marine ne sera là pour s'interposer. Les PJ vont donc évoluer en plein milieu d'une guerre corporatiste.

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

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

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

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

Elle tentera de convaincre les PJ et Parker de la nécessité de se rendre sur le site de la Vigie. Toujours muette, elle fera tout pour trouver un moyen de transmission, lançant alors un étrange signal codé dans l'espace, sans pouvoir expliquer, autrement que par gestes vagues, ce qu'elle fait. Elle semble quasiment habitée, comme programmée pour accomplir ces tâches.

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

Option

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

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

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

Scénario n° 12 - Frissons

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

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

La Vigie est un artefact biomécanique encastré sous des tonnes d'acier. CSC a commencé à faire dégager la zone en réquisitionnant les plate-formes de récupération, leurs grues, leurs excavatrices et leurs systèmes de découpe d'acier. Dès qu'elle sera dégagé, ils entreront à l'intérieur. Ca consiste en une sorte de carte stellaire en réduction, et des contrôles clairement non humains (tout est semi organique, pas de claviers mais des palpeurs bien écœurants, ce genre de choses). Les de CSC sont atterrés : c'est cela le secret de la crypte de Paragon ? Eux qui espéraient trouver un laboratoire de bio-ingénérie, des embryons utilisables d'aliens, peut-être même une formule pour les recréer en labo ! Tout ça pour ça. C'est alors que la vigie va se mettre en route, projetant sur sa voûte une étrange carte stellaire. Les scientifiques s'activent alors, tentant de comprendre ce qui se passe, croyant qu'une nouvelle localisation va leur être révélée… Ils tentent de retrouver leurs marques en manipulant les contrôles de la projection stellaire, en essayant de reconnaître une configuration d'étoiles connues. L'un deux réussit à repérer le système solaire…. Ils continuent à s'activer, lorsque la vigie se fige…

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

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

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

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

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

Scène optionnelle

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

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

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

Ayant délivré son message, il s'en va et Illyana se prépare à le suivre. Modifiée par le génie génétique du space jockey, ce n'est de toute façon pas un véritable enfant, au mieux un moyen de communication. Mais des PJ attaché à la petite – et/ou un Parker furibard – peuvent voir les choses autrement et dans ce cas, il leur laissera le clone, qui n'est guère plus qu'une coquille vide…

Scénario n°13 - Dernier souffle

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

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

La seconde option – que j'ai fait jouer - donne un rôle plus direct aux PJ (mai pour une fin pas plus optimiste). Les PJ sont récupérés, d'une manière ou d'aune autre (dans mon cas par Orona de la WY) et conduits sur Terra Guardian, ou l'ICC, le Colonial Marines Corp et les corpos se déchirent. Elle veut réussir à convaincre le haut commandement du danger. C'est sur Terra Guardian que les PJ assistent à l'entrée de la sphère dans le système solaire. Les forces spatiales sont disséminées dans les différentes zones coloniales en flammes et on ne réussit pas à arrêter la sphère. Sur Terra Guardian, deux camps se dessinent violemment :
Les premiers proposent de vitrifier la Terre au dernier moment, après l'impact, tout en évacuant le plus de civils possibles (mais les personnes sauvées ne pourront être bien sur qu'une goutte d'eau !). Ils sont prêts s'il le faut à tuer toute vie sur Terre plutôt que de laisser cette espèce incontrôlable s'y développer. Ils sont donc résolus à tirer tous les missiles nucléaires disponibles (les protocoles de lancement peuvent être effectués depuis Terra Guardian)

Les seconds veulent laisser faire. Certains espèrent que l'on pourra enrayer au sol l'invasion, d'autres caressent le secret espoir de pouvoir étudier à loisir les aliens dans leur nouvel environnement.

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

Fin (?)
Voilà ! Fini.

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

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

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