



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



Ce document est un scénario cinématique pour ALIEN JdR, jeu édité par Arkhane Asylum Publishing. Il est une suite possible aux scénarios DEAD SEA/Mortes Eaux écrit par Al AGUILA et du Chariot des Dieux écrit par Andrew E. GASKA.

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

Merci à Marc, Olivier, Paul, Thomas et Xavier, les joueurs de Mortes Eaux pour l'idée de départ du gulag.

Merci à Nicolas Ennabli pour sa relecture et ses commentaires pertinents.

### INTRODUCTION

Situé dans la Bordure Extérieure, le système LHS-26 Perdicion abrite la colonie pénitentiaire de rééducation Gulag-193. Sur cette planète glacière l'UPP a installé plusieurs camps de travail pour tous ses citoyens qui auraient du mal à comprendre les règles et les idéaux de cette glorieuse union.

Un climat sibérien règne sur les étendues désertiques de cet endroit rendant encore plus difficile les conditions de vie et de survie des infortunés prisonniers envoyés en rééducation.

A proximité immédiate de l'enceinte du camp se trouve un complexe de recherches exploité par Wuhan Technologies, une société d'état de l'UPP spécialisée dans les toxines et leurs antidotes.

### LES FAITS

Nous sommes près d'un an après les événements survenus dans la station Novotny sur GJ-1187. Certains des PJs survivants de cette aventure ont été incarcérés pour être rééduqués mais aussi pour les maintenir au secret. D'autres PJs, plus haut-placés, ont été quant à eux placardisés en étant nommés à un poste de responsabilité dans ce camp de travail. Il y a près de deux mois, un vaisseau de l'UA, l'USCSS Sotillo a été arraisonné par une frégate de l'UPP. Après inspection, il a été mené discrètement dans le système LHS-26. Seul un

ou deux membres de l'équipage avait survécu dans leur cryotube, les autres étaient décédés. Les dépouilles furent mises en quarantaine avant d'être autopsiées au laboratoire de Wuhan Tech tandis que les survivants ont été internés au Gulag-193 où ils furent placés en quarantaine dans le dispensaire sous surveillance.

L'autopsie des corps dans le centre de recherches a rapidement montré que leur organisme présentait des résidus d'un composant biologique inconnu dans les bases de données de l'UPP. Il s'agit de l'agent AO-3959X.91-15 dont les scientifiques de l'UPP n'ont encore aucune connaissance de son existence jusqu'à présent. Leurs équipes ont tenté de reconstituer l'ARN de l'agent mais pour l'instant, ils n'obtiennent que des copies très imparfaites.

Cela ne les pas empêcher de tester des sérums sur les cobayes que leur fournit régulièrement le camp de détention pour en observer les effets. Ceux-ci sont violents. Au début les sujets mourraient immédiatement d'un arrêt cardiaque avant de subir une décomposition rapide. Mais depuis la dernière semaine quelques sujets ont survécu sans cependant montrer la moindre activité cérébrale. Ils sont maintenus en state sous surveillance dans le laboratoire secret. En fait le processus qui les transforme en abomination est très ralenti par le fait que ce n'est qu'un dérivé dégradé de l'agent AO-3959X.91-15.

Hélas les premiers cobayes vont commencer à se transformer, passant directement au stade avancé déclenchant ainsi une réaction en chaîne dans le Gulag-193.

### IMPLIQUER LES PJS

*(Lisez cette section aux joueurs)*

Encore un matin de plus dans cet enfer glacière qu'est la colonie pénitentiaire de rééducation Gulag-193. C'est paraît-il la belle saison d'après ce que disent les anciens, ceux qui ont passé plus de deux années sur cette planète dans le système LHS-26 Perdicion.

Le thermomètre extérieur n'affiche qu'un léger -2°C, c'est effectivement assez inhabituel dans cet endroit où la température moyenne dépasse rarement les -20°C. Il y a de l'agitation



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



aujourd'hui, c'est probablement parce que cela fait près d'un mois qu'il n'y a pas eu de sélection. Une sélection vers l'espoir selon certains. Le laboratoire de recherche situé à côté de l'enceinte du pénitencier accueille régulièrement les détenu(e)s en fin de peine pour un stage de rééducation de quelques semaines avant de les renvoyer à la vie civile.

La plupart des pensionnaires qui sont proches de la délivrance attend avec une certaine anxiété d'entendre leur nom pour rejoindre les chanceux qui pourront profiter d'un traitement de faveur durant ces quelques semaines.

Bien sur il y a les aigris, celles et ceux condamnés à de longues peines, qui ont perdu tout espoir et qui se plaisent à raconter que les « heureux élus » qui sont choisis ne donnent jamais de leurs nouvelles ! Ils n'ont surement jamais revu la lumière du jour aussi faible soit-elle sur cette planète. Des aigris et des vicieux, je vous dis !



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### GULAG 193

#### Personnages de joueurs et PNJ

Olga Kramarenko est le seul PJ obligatoire. N'hésitez pas à utiliser les autres personnages durant une partie de deux à cinq joueurs.

#### Liste des PJs et PNJ détaillés

Olga KRAMARENKO	<i>(PJ obligatoire)</i>
Kim PHAM	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Ivan DUBOV	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Sergei SMIRNOV	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Vanessa MILLER	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Leah DAVIS	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Giovanni DELLA CHIESA	<i>(PNJ)</i>
Sacha LUCHENCKO	<i>(PNJ)</i>
Tian XIAO-PING	<i>(PNJ uniquement)</i>

#### Équipements disponibles dans le pénitencier.

Ces équipements peuvent être découverts à l'intérieur dans les bâtiments ou auprès des autorités de la colonie pénitentiaire Gulag-193.

#### Armements des unités de sécurité

AK-4047

Portée longue – Dégâts 2

Pistolet de service M4043

Portée moyenne +1 - Dégâts 2

Matraque électrique

Contact - Dégâts 2 (temporaire)

Couteau

Contact - Dégâts 2

#### Outils divers

Pistolet à clou Haute performance

Portée courte – Dégâts 3

Chalumeau découpeur

Contact – Dégâts 3



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### LIEUX



### Le camp

C'est un hexagone de deux cent cinquante mètres de côté protégé par une triple rangée de barrières de grillage et de barbelés de près de cinq mètres de haut séparées par des fossés. L'enceinte ne dispose que d'une seule entrée.

A chaque angle se trouve une tour de surveillance de six mètres de diamètre et de plus de huit mètres de hauteur, équipée de projecteurs dans laquelle se relaient des équipes de quatre surveillants armés. Près de l'entrée se trouve le centre de surveillance où toutes les alarmes sont regroupées. Une dizaine de surveillants armés prêts à intervenir s'y trouvent en permanence.

### Administration

Dans ce bâtiment vivent et travaillent le personnel assurant la gestion et la surveillance du centre pénitentiaire. Sur la gauche se trouvent les bureaux administratifs et les logements des fonctionnaires. Celui du directeur occupe le dernier étage. Sur la droite, sont logés les gardiens qui assurent la surveillance de l'enceinte.

### Zones de rééducation

Il y a trois zones distinctes, Alpha pour les hommes, Beta pour les femmes et Delta pour les individus non genrés ou posant des problèmes de sécurité accrus. Chacune des trois zones est organisée de la même manière. Un bâtiment commun où se trouvent les ateliers et le réfectoire avec sur le devant un parterre ouvert pour le sport et la promenade. A l'arrière,

trois blocs contenant les cellules de détention où les prisonniers passent leur nuit.

Tous les détenus portent une tenue caractéristique orange avec la mention 03 imprimée à plusieurs endroits (*обычный заключенный*). Ils disposent également de tenues plus chaudes pour l'extérieur de la même couleur.

### Dispensaire

Dans ce bâtiment sont logés les prisonniers assurant la gestion de l'unité médicale du pénitencier. Ils sont tous des prisonniers mais leurs actions au service des autres leur offrent une place privilégiée au sein de la communauté. Les prisonniers malades, blessés ou souffrants y font des séjours de plus ou moins longues durées.

### Centrale Énergétique

Dans ce long bâtiment est logée la centrale énergétique qui alimente le centre pénitentiaire, le laboratoire de recherche et le spacioport.

Le rez-de-chaussée est un gigantesque hangar où se trouvent des baies de batteries et le transformateur constituant l'alimentation auxiliaire de l'ensemble. Le réacteur à fusion est quant à lui situé sous la surface du sol.

### Réacteur et centre de contrôle

La carte Heroic Maps ayant servi à l'élaboration de ce plan est **The Time Gate** disponible sur Drive thru RPG :

<https://www.drivethrurpg.com/product/327237/Heroic-Maps--The-Time-Gate>





# ALIEN JdR



## ESCAPE FROM GULAG 193

### 1- Accès principal

Un long escalier dans le hall d'entrée du bâtiment, face à la porte d'accès. Il descend au niveau du réacteur, il y a près d'une centaine de marches en ligne droite. La température se stabilise rapidement et il fait bientôt une douceur agréable.

### 2- Salle de repas

C'est dans cette salle que les techniciens d'astreinte prennent leur repas. Sur les tables se trouvent plusieurs repas entamés mais non terminés. Ils ont probablement été abandonnés par le personnel lors de l'alerte.

### 3- Salle de repos

C'est dans ces salles que les techniciens d'astreinte se reposent. Il y a des couchettes. Certaines semblent avoir été occupées, il y a peu mais il n'y a pas de signes de précipitation.

### 4- Salle d'équipement

Dans cette salle se trouvent des placards contenant de nombreux équipements, des tenues de travail ou de rechange avec des marquages pour les techniciens, des combinaisons anti-radiations ainsi que des plats lyophilisés pour la cuisine automatique (en 2). Il n'y a cependant aucune arme.

Toutefois des prisonniers pourraient y trouver de quoi se changer pour ne plus porter leur uniforme très caractéristique. Une fouille des placards permet également de trouver de l'outillage dans une grosse caisse ainsi qu'un chalumeau-découpeur.

### 5- Salles techniques

Dans ces salles sont situées des armoires techniques abritant les équipements de transfert de l'énergie (disjoncteurs, relais, appareils de mesure et de contrôle, etc.). Les caisses entreposées contiennent du matériel de rechange pour les baies. Sur les consoles de contrôle situées dans le long couloir, de nombreux voyants clignotent au rouge.

A l'extrémité du couloir, il y a une forme humaine ressemblant à un garde en uniforme gisant sur le sol, la tête réduit à l'état de pulpe sanglante. Son arme, un AK-4047 est à côté de lui. Il dispose également d'une matraque attachée à son ceinturon. Un étui contient un chargeur supplémentaire pour son fusil d'assaut.

Tous les PJ prennent tous un point de **STRESS** s'il s'agit du premier cadavre qu'ils découvrent.

### 6- Salle de détente

Une petite salle avec une table et trois chaises, un distributeur de boissons dans un coin de la pièce. Il est fonctionnel. Sur la table il y a une tasse de thé renversée dont une partie du contenu a coulé sur la table.

### 7- Salle de contrôle auxiliaire

Des platines de contrôle d'urgence permettant de gérer les équipements (disjoncteurs, vannes, etc.) sont disposées contre les murs. Plusieurs voyants d'alarme clignotent à différents endroits. Un test de **COMTECH** permet de se rendre compte que les commandes ne sont pas opérantes et que c'est la salle de commandement principale qui pilote encore la Centrale.

Près de la porte, se trouve le cadavre d'un garde en uniforme. Son bras gauche a été arraché, il s'est vidé de son sang. Son arme, un AK-4047 est à côté de lui. Il dispose également d'une matraque attachée à son ceinturon. Un étui contient un chargeur supplémentaire pour son fusil d'assaut.

Tous les PJ prennent tous un point de **STRESS** s'il s'agit du premier cadavre qu'ils découvrent.

### 8- Salle de commandement

C'est dans cette pièce que s'effectue le pilotage du réacteur. On y trouve plusieurs pupitres de commande avec des écrans et des consoles. La plupart d'entre eux sont détruits ou en très mauvais état. C'est le chaos total dans la pièce, il y a les corps horriblement mutilés de sept techniciens et de trois gardes qui sont éparpillés, sur les pupitres ou sur le sol. Tous les PJ prennent tous un point de **STRESS** devant cette ignominie. Les armes des trois gardes sont endommagées et inutilisables.

Une grande baie vitrée en verre blindé, multi couches et ultrarésistant s'ouvre sur le dôme du réacteur à fusion. Il y a plusieurs impacts sur la vitre mais aucune ne remet en cause son intégrité ni sa résistance aux radiations. Un test d'**OBSERVATION** permet de remarquer quelque chose qui semble se cacher dans les zones d'ombres. Il s'agit de l'abomination échappée du laboratoire qui gravement blessée



# ALIEN JdR



## ESCAPE FROM GULAG 193

et maintenant irradiée, est complètement déboussolée. L'un des gardes a réussi à l'envoyer dans le réacteur au prix de son bras (voir 7). Elle est depuis bloquée à l'intérieur.

Si un PJ s'approche de la baie pendant longtemps pour observer, elle le repère et se jette contre la vitre, lui donnant un point de **STRESS**. Elle risque ensuite de forcer la porte la plus proche en 1D6+2 tours pour attaquer le groupe. La créature ne possède plus que cinq points de Santé.

### 9- Bureaux des Superviseurs

Il y a trois bureaux de superviseurs qui donnent sur la salle de commandement. Le premier est vide avec des dossiers renversés, le second semble vide mais un test d'**OBSERVATION** permet d'entendre un bruit, comme une respiration lente qu'on a du mal à contrôler.

Il s'agit de Giovanni Della Chiesa, l'un des ingénieurs qui s'est réfugié dans le bureau lorsque la créature est entrée et qu'elle a attaqué les différentes personnes. C'est lui qui a donné l'alerte. Il a entendu les coups de feu de l'équipe d'intervention mais après le silence qui s'en suivit, il n'a plus osé sortir car il était paniqué. Della Chiesa peut devenir un PJ de substitution (avec deux dés de **STRESS**). En tant que PNJ, il tient à accompagner le groupe, paniqué à l'idée de rester seul.

Le dernier bureau contient le corps d'un superviseur, la tête explosée sur son bureau ainsi que le bras sanguinolant d'un garde tenant encore son AK4047.

### 10- Dôme du réacteur

Sur toutes les portes menant au dôme, des avertissements indiquant un risque de radiations élevé et conseillant le port d'une tenue de protection appropriée sont présents et bien visibles.

Dans la pièce le niveau de radiation est élevé à cause de fuites dans le réacteur. Un PJ qui n'est pas équipé d'une combinaison de protection encaisse 1 Rad par tour.

### 11- Couloir de maintenance

Ce long couloir s'enfonce dans l'obscurité. Seuls quelques rares éclairages de secours illuminent le corridor de temps à autre. Après une quinzaine de mètres, une grille verrouillée en fermait l'accès, elle a été arrachée et se trouve

sur le sol. Les murs sont parcourus par des nappes de câbles électriques et électroniques reliant la centrale énergétique au centre de recherche. Suivre le couloir permet de rejoindre la zone 11 du laboratoire secret du centre de recherche.

### Laboratoire de Recherches Wuhan Tech

Le laboratoire de recherches est composé deux bâtiments. Le premier, toute en longueur sur trois étages, se situe face à la prison. C'est là que travaillent les personnels sous la direction du Colonel Xiao-Ping et de son adjoint le Dr Smirnov.



A côté s'élève une tour haute de dix étages s'élève. Elle est située à une cinquantaine de mètres derrière le centre sur sa droite. C'est ici que logent le personnel du laboratoire, médecins, chercheurs, infirmiers, techniciens ou gardes dans des logements standardisés au confort à peine supérieur au personnel du pénitencier.

Le rez-de-chaussée s'ouvre sur un grand hall bétonné sur laquelle s'ouvre la mezzanine au premier étage. L'accueil fait face aux visiteurs, sur la gauche se trouve les ascenseurs, sur la droite une grande salle, la cantine (et ses cuisines sur l'arrière). Au-delà de l'accueil, se situe une zone sécurisée avec des portiques de contrôle et des gardes armés. C'est l'accès au laboratoire militaire secret. Seuls les personnels habilités peuvent s'y rendre comme le colonel Xia Ping. Le Dr Smirnov quant à lui n'en possède pas l'autorisation.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



Dans les étages se trouvent, des bureaux, des salles de réunion et des laboratoires de recherches sécurisés. Il s'agit principalement de tester des médicaments, des substituts alimentaires, etc.

Il est possible d'accéder à la zone secrète en franchissant le périmètre de sécurité et en empruntant les ascenseurs ou l'escalier de secours qui y descendent. Le couloir de service se trouvant dans la Centrale Energétique permet également d'y accéder d'une manière plus discrète.

### Laboratoire secret

La carte Heroic Maps ayant servi à l'élaboration de ce plan est **Cryostatis Facility** disponible sur Drive thru RPG :

<https://www.drivethrurpg.com/product/332692/Heroic-Maps--Cryostatis-Facility>



### 1- Accès principal

Après avoir franchi les accès de sécurité du rez-de-chaussée, les ascenseurs de services et l'escalier de secours débouchent sur un couloir d'une vingtaine de mètres de longueur. Il est bien éclairé.

### 2- Salle d'expérimentation principale

C'est dans cette salle que les scientifiques effectuent les recherches et mènent à bien leurs expérimentations. Les sujets subissent les injections ici avant d'être réparti vers les salles de surveillance et de suivi. Il y a onze caissons ainsi qu'une table de commande au centre de la pièce.

C'est que là se trouve quatre scientifiques et trois techniciens pour mener les opérations et

les expériences courantes. Le Colonel Xiao-Ping est souvent à cet endroit.

### 3- Salle de générateurs auxiliaires

C'est dans cette pièce que se trouvent tous les éléments techniques pour l'alimentation des différents sarcophages de stase qui se trouve dans la salle d'expérimentation. Les réserves de nutriments qui alimentent les sujets se trouvent également à cet endroit.

### 4- Salle de quarantaine

Dans cette pièce, sont stockés les cas suspects nécessitant un traitement spécial. C'est ici que le corps du membre d'équipage du SOTILLO a été stocké (ou les corps).

Son caisson est en alerte depuis quelques heures. La coupure d'alimentation a provoqué une panne, le corps s'est décomposé à grande vitesse et s'est recouvert de grappes de pourriture sombre qui ont l'air de grossir à vue d'œil. Ce sont des spores qui pourraient donner vie à des néomorphes si rien n'est fait pour stériliser cet endroit.

### 5- Salle de surveillance et de suivi Beta

Dans cette pièce se trouvent onze caissons de stase et un pupitre de surveillance. Il y a deux personnes, un infirmier et un technicien qui surveillent l'état des sarcophages. L'un des caissons est inoccupé.

### 6- Salle de surveillance et de suivi Alpha

Dans cette pièce se trouvent douze caissons de stase. Un escalier circulaire mène à une passerelle métallique et dans une alcôve se loge un pupitre de surveillance. Il y a deux personnes, un infirmier et un technicien qui surveillent l'état des sarcophages.

### 7- Salle de générateurs principaux

C'est dans cette pièce que se trouvent tous les éléments techniques pour l'alimentation des différents sarcophages de stase qui se trouve dans les salles de surveillance Alpha et Béta ainsi que l'infirmierie. Les réserves de nutriments qui alimentent les sujets se trouvent également à cet endroit.

### 8- Infirmierie

Dans cette salle se trouvent tous les équipements médicaux pour assurer des



# ALIEN JdR



## ESCAPE FROM GULAG 193

interventions spéciales ou des soins. Il y a en général un ou deux médecins et trois ou quatre infirmiers.

### 9- Salle de surveillance et de suivi Delta

Dans cette pièce se trouvent huit caissons de stase et un pupitre de surveillance. Il y a deux personnes, un infirmier et un technicien qui surveillent l'état des sarcophages. Deux des caissons sont inoccupés.

### 10- Salle de générateurs auxiliaires

C'est dans cette pièce que se trouvent tous les éléments techniques pour l'alimentation des différents sarcophages de stase qui se trouve dans la salle de suivi Delta. Les réserves de nutriments qui alimentent les sujets se trouvent également à cet endroit.

### 11- Couloir de maintenance

Ce long couloir s'enfonce dans l'obscurité. Seuls quelques rares éclairages de secours l'éclairent de temps à autre. Les murs sont parcourus par des nappes de câbles électriques et électroniques reliant la centrale énergétique au centre de recherche. Suivre le couloir permet de rejoindre la zone 11 du sous-sol de la Centrale Énergétique.

### Spacioport Ho Chi Min

Le Spacioport est un complexe situé à proximité du centre pénitentiaire à l'opposé du laboratoire. Il comprend deux hangars (1 & 2) ainsi qu'une unité de contrôle aérien pour gérer l'arrivée des appareils (3). La zone de décollage est située devant les hangars (4)

L'un des hangars (1) abrite un petit vaisseau spatial, l'USCSS SOTILLO qui est sous la garde de deux militaires de l'UPP. Ils ont ordre de ne laisser monter personne à son bord. Toutefois un officier faisant preuve d'un peu d'autorité les fera obéir facilement.

Le SOTILLO est en état de fonctionnement, il faut un petit quart d'heure pour qu'il soit prêt au décollage, autorisation ou non. Les contrôleurs aériens ne disposent d'aucun moyen pour empêcher un vaisseau de décoller mais ils peuvent communiquer avec d'autres vaisseaux de la flotte de l'UPP qui sont en orbite.







# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### EVENEMENTS

Les événements suivants peuvent être ajoutés dans l'histoire de la manière que le MJ jugera opportune. Certains sont obligatoires pour garantir la progression du scénario tandis que d'autres ne sont là que pour mettre les nerfs des participants à l'épreuve.

#### Acte I

Cet acte est relativement court et directif. Il est pour que les différents groupes de joueurs commencent à se connaître et à se jauger. Rien n'empêche MU/TH/UR de préparer un acte plus conséquent mettant en scène la vie dans le camp de travail avant le rassemblement des détenu(e)s.

#### Dernier examen (obligatoire)

Le Dr Pham vient de terminer le dernier examen sur les prisonnières de l'UA en quarantaine, Miller et Davis. Les résultats des analyses sont bons et il va pouvoir demander au directeur du camp de lever la quarantaine.

Si les PJs demandent où se trouvent leur camarade Cham, le médecin ne peut répondre. Ils sont les deux seules à être entrées dans le camp et le dispensaire. Le Dr Pham peut ensuite demander à Dubov d'apporter le repas

#### Appel du Colonel Xiao-Ping (obligatoire)

Alors qu'il est à son bureau, le Dr Smirnov reçoit un appel de son supérieur. Le directeur du centre de recherche Wuhan-Tech lui demande d'insister auprès de la commandante Kramarenko pour obtenir au moins une vingtaine de candidats pour le laboratoire.

Si Smirnov tente d'en savoir plus, Xiao-Ping se montre très laconique mais reste courtois en parlant de progrès significatifs dans les recherches de ces derniers mois (ce qui est un demi-mensonge)

Si Smirnov décide d'appeler Kramarenko au sujet du nombre de prisonniers. Toutefois cet entretien téléphonique n'est probablement pas le meilleur moment pour discuter de choses sensibles, n'hésitez pas à le rappeler aux joueurs.

#### Communiquer le rapport (obligatoire)

Une fois son dossier établi, le Dr Pham appelle Kramarenko pour lui communiquer son rapport. Les détenues sont en bon santé, aucune infection ou virus ne s'est manifesté durant leur quarantaine. Celle-ci peut être levée. Kramarenko hésite sur la suite à donner. Renvoyer les détenues avec les autres, c'est prendre un risque. Il préfère pour l'instant les garder au chaud au dispensaire pour les avoir à l'œil comme Pham et Dubov.

#### Rassemblement des prisonniers (obligatoire)

Juste avant l'arrivée de l'équipe scientifique du laboratoire de Wuhan Tech, une sonnerie que les pensionnaires du Gulag-193 connaissent bien, retentit. C'est le rassemblement tant attendu par certains détenus. Tout le monde se rassemble devant son bâtiment sous la surveillance du personnel de sécurité, toujours prompt à distribuer des coups de matraques électriques à ceux qui ne vont pas assez vite. Les détenus s'alignent dans la cour de promenade située devant chaque bâtiment dans le froid saisissant de cette planète de glace.

Pour les pensionnaires du dispensaire, les choses se font plus dans le calme car en général aucun d'entre eux n'est sélectionné. Toutefois, ils sont contraints de sortir et de s'aligner comme les autres dans la petite cour devant leur bâtiment. C'est le moment où les PJs qui sont dans le dispensaire peuvent discuter entre eux pour la première fois.

#### Rencontre Smirnov - Kramarenko (Obligatoire)

Alors que l'équipe du laboratoire entre dans l'enceinte du camp pour venir chercher son lot de prisonniers mensuel, le Docteur Smirnov vient rencontrer le commandant Kramarenko. Cette réunion est privée et elle va permettre aux deux PJs de se connaître un peu mieux.

Pendant ce temps le camion de l'équipe scientifique s'installe au centre du périmètre de détention. L'un des membres monte sur le toit de la cabine, équipé d'un mégaphone et il va égrener une liste de matricules correspondant aux « heureux élus » qui vont bénéficier d'une réduction de peine. Les projecteurs des bâtiments et des miradors sont braqués sur les cours où sont rassemblés les prisonniers ainsi que sur le véhicule au centre, la luminosité



# ALIEN JdR



## ESCAPE FROM GULAG 193

naturelle du site étant faible à cette heure matinale.

### Coupure énergétique temporaire (Obligatoire)

Alors qu'une dizaine de candidats a déjà été appelée, les lumières des projecteurs vacillent un instant avant de s'éteindre, plongeant la prison dans une luminosité faible et sinistre. Des murmures se propagent dans les rassemblements, une nervosité extrême est palpable. Des phrases fusent parmi les détenus : « S'il n'y a plus de courant, les clôtures ne sont plus électrifiées et peut-être que », « Pour aller où ? Dans cet enfer blanc ? ».

La nervosité gagne également les gardiens qui appellent au calme, on peut entendre certains d'entre eux armer leur arme, prêts à contenir toute rébellion de la part des prisonniers. Pourtant après une longue minute dans cette semi-obscurité lugubre, le courant revient. Un à un, les projecteurs se rallument. Un murmure de déception parcourt les rassemblements, c'était trop beau. L'équipe scientifique est un peu décontenancée mais elle reprend son travail et l'annonce de la sélection. Cette phase prend encore une dizaine de minutes. Finalement les candidats grimpent un à un dans le camion prévu à cet effet. Le camion quitte ensuite le camp pour se diriger vers le laboratoire.

### Alerte dans le laboratoire (Optionnel)

Alors que l'équipe scientifique est train d'embarquer les détenus dans le véhicule, le Dr Smirnov reçoit un appel de sa secrétaire. Il y a eu une alerte de sécurité dans le bâtiment, elle ne sait pas depuis combien de temps, elle vient juste de l'apprendre. C'est peut-être dû à la coupure de courant. Pourtant dans le laboratoire, tout est resté en fonctionnement assure-t-elle. C'est probablement grâce au générateur auxiliaire.

Si quelqu'un essaye de contacter le colonel Xiao-Ping, ce dernier est injoignable.

### Incident à la centrale (Obligatoire)

Quelques minutes plus tard, alors que l'équipe scientifique va quitter le camp, Kramarenko reçoit un appel de la part de l'officier de quart du centre de surveillance. Un appel d'urgence a été reçu. Un incident s'est produit à la Centrale Énergétique et il a envoyé

un groupe de surveillants armés pour assister le personnel. C'est peut-être l'explication de la coupure de courant.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### Acte II

#### Intervention des gardes (Obligatoire)

Alors que les prisonniers non sélectionnés sont renvoyés dans leurs bâtiments respectifs sous les cris des gardiens et que le Dr Smirnov s'apprête à monter dans son véhicule pour rejoindre le camion, Kramarenko est de nouveau contactée.

L'officier de quart signale à la commandante que l'équipe de gardes envoyée à la Centrale a demandé une assistance médicale, il y aurait de nombreux blessés.

Si Kramarenko demande l'envoi d'une équipe médicale du dispensaire, le Dr Smirnov pourrait proposer de les assister.

Si Kramarenko ne fait rien, l'officier appelle encore une fois. Il a l'air paniqué : « Il y a eu des cris, des coups de feu. La patrouille ne répond plus ! ».

Kramarenko est soucieuse, est ce qu'il s'agit d'un sabotage ? D'une évasion ?



#### Intervention d'une équipe de secours (Obligatoire)

Le Dr Pham et des membres du dispensaire (les PJs) sont rapidement désignés pour faire partie de l'équipe de secours. Ils sont rapidement conduits dans une camionnette avec la commandante Kramarenko et le Dr Smirnov et sont dirigés vers la Centrale énergétique.

#### Carnage dans la centrale (Obligatoire)

Les PJs vont être confrontés à l'abomination et aux horreurs qu'elle a commise. Comment vont-ils réagir ?

#### Incidents en série (Optionnel)

Alors que l'équipe de secours inspecte la centrale, Kramarenko et Smirnov vont être (mal) informés d'évènements se passant dans d'autres bâtiments. Les abominations du laboratoire secret sont en train de se réveiller une à une et elles vont causer un chaos indescriptible.

11-13	Les batteries de secours de la Centrale montent des signes de faiblesse.
14-16	Signalement d'une agression dans la zone sécurisée du laboratoire.
21-23	Dés coups de feu ont été entendus au laboratoire
24-26	Il y a eu un accident devant le laboratoire, un piéton a foncé sur une voiture et il a été percuté.
31-33	Un des détenus sélectionnés a tenté de s'enfuir en sautant du camion, il a été abattu.
34-36	Une équipe d'intervention a été envoyée au laboratoire en urgence.
41-43	La navette de transport aura du retard probablement un jour tout au plus
44-46	Anomalie sur l'alimentation du laboratoire
51-53	Un incendie s'est déclaré dans les cuisines du laboratoire
54-56	Un prisonnier aurait agressé un gardien, il a été maîtrisé.
61-63	Le mirador 4 a signalé des mouvements suspects près de la clôture de sécurité
64-66	Le personnel administratif du laboratoire demande s'il faut évacuer.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### Acte III

#### Appel au secours (Obligatoire)

Alors que la situation semble sous contrôle dans la Centrale, le Dr Smirnov reçoit un message désespéré de Luchencko : « Situation tragique ! Crises de folie parmi les sujets ! Personnel scientifique en danger ! Attention aux gardes armés et puis cette chose rôde ! »

#### Drame au Laboratoire (Obligatoire)

La découverte du couloir de maintenance entre la centrale et le laboratoire doit être un puissant aimant qui doit conduire certains PJs à mener l'exploration.

La description du laboratoire est détaillée avant les événements. A ce stade, il suffit de remplacer le personnel par des cadavres avec des blessures abominables, démembrés, la tête pulvérisée, empalés sur des équipements, etc... Des cadavres de membres de la sécurité de Wuhan Tech peuvent être ajoutés si les PJs ont besoin d'armes.

Xiao-Ping est retranché avec deux membres de la sécurité dans la salle 7 du laboratoire. Il y a une abomination (en 6) qui tourne en rond et les empêche de sortir. Si la créature est éliminée, le colonel et ses hommes sortiront et Xiao-Ping tentera de faire bonne figure pour reprendre le contrôle des opérations, devenant vite arrogant et menaçant envers les PJs.

Selon vos besoins vous pouvez placer Luchencko, la taupe de Smirnov là où vous le souhaitez. Par exemple, Il s'est caché dans un placard de l'infirmerie (8) mais sans arme, il n'ose pas s'en extirper à cause des bruits à l'extérieur.

#### Détruire le site (Optionnel)

Lorsque les PJs vont se rendre compte que la situation devient intenable et que si ce qui se trouve à l'intérieur du laboratoire secret risque d'être une menace pour l'humanité, il suffit de leur rappeler que le réacteur de la Centrale peut être poussé jusqu'à atteindre une masse critique qui provoquera une immense explosion qui détruira l'ensemble du site assez facilement.

Ceux qui enclencheront le processus devraient pouvoir s'échapper vers le SOTILLO ou bien décider de rester au pupitre de commandes jusqu'à la fin.

#### Un seul espoir l'USCSS SOTILLO (Obligatoire)

Les PJs qui voudraient fuir alors que la situation dans la colonie tourne au carnage peuvent imaginer s'échapper à bord du SOTILLO. Il y a un peu moins d'un kilomètre jusqu'au Spacioport, soit une quinzaine de minutes à pied sans rencontrer d'encombres.

Il est probable qu'ils rencontreront des gardes désorientés, des prisonniers agressifs en fuite ayant profité de la situation, des scientifiques paniqués fuyant le laboratoire. Cela va dépendre de l'attitude des PJs et de leur apparence (s'ils ont gardé leur tenue de prisonniers ou pas, s'ils sont armés).

De plus les gardes d'un mirador, occupés à surveiller l'intérieur de la zone peuvent être étonnés de voir des prisonniers à l'extérieur et les prendre pour cible. Rejoindre le Spacioport doit être compliqué mais pas impossible.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### PERSONNAGES JOUEURS

Les personnages proposés ici sont ceux des scénarios Mortes Eaux d'Al AGUILA et du Chariot des Dieux d'Andrew E. GASKA ayant survécu aux événements. Il est bien entendu possible de jouer avec d'autres personnages adaptés à votre campagne.

#### KRAMARENKO (Officier) - [Mortes Eaux]



#### **Olga KRAMARENKO**

Agent du MSS

36 ans

Personnalité : directe

Kramarenko était le capitaine d'une unité d'élite de commandos formés à la démolition sous-marine. Il y a à peu près un an, sa foi inébranlable dans l'UPP a été mise à l'épreuve lorsqu'elle et son unité ont été abandonnées dans des eaux infestées d'ennemis (elle fut la seule survivante).

Décorée pour sa bravoure, Olga s'est sentie suffisamment enhardie pour remettre en question ses supérieurs sur les actions qui ont conduit à ce désastre militaire. Leur réponse est venue rapidement, elle a été mise à pied jusqu'à ce qu'elle reçoive son affectation suivante et a été transférée au ministère de la Sécurité Spatiale (une sorte de promotion). Les résultats de son enquête dans la station Novotny n'ont pas eu l'effet escompté, et elle a été promue au grade de commandante et nommée responsable en chef du Gulag 193, une mise au placard de

1<sup>ère</sup> classe. Cela fait presque un an qu'elle ronge son frein dans cet environnement gelé.

Si la direction de la colonie pénitentiaire se déroule sans problème, il n'en est pas de même avec le Colonel Xiao Ping, chef du centre de recherche de Wuhan Tech. Il y a cinq semaines en plus de la navette amenant de nouveaux prisonniers, un autre vaisseau sous contrôle de l'UPP, l'USCSS SOTILLO a atterri à proximité du complexe.

Deux prisonniers ont été transférés au Dispensaire de la prison tandis qu'un troisième, officiellement décédé, a été emmené au laboratoire de Wuhan Tech pour être autopsié.

#### Officier

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

#### Compétences

- Combat à distance (3)
- Combat rapproché (3)
- Commandement (4)

#### Armement

- Pistolet 9mm Portée moyenne  
Bonus +1 – Dégâts 2  
2 recharges
- Couteau / Contact - Dégâts 2

#### Talent

Jouer du galon

#### Camarade

Docteur Smirnov

#### Rival

Colonel Xiao-Ping

#### Objet fétiche

Médaille de la bravoure

#### Agenda

ACTE 1 : Essayer d'apprendre de Smirnov ce que le laboratoire a découvert sur la dépouille d'un des membres de l'équipage. Apprendre à



# ALIEN JdR



## ESCAPE FROM GULAG 193

mieux connaître ce Capitaine Miller et ce qu'il cache.

ACTE 2 : Il faut tirer cette histoire au clair et mettre les incapables responsables de ce sabotage hors d'état de nuire.

ACTE 3 : Vous témoignerez de ces événements. Vous devez vous en sortir vivante, à tout prix.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### DUBOV (Prolo) - [Mortes Eaux]



#### Ivan DUBOV

Opérateur machines

25 ans

Personnalité : Rebelle

Ivan est un soudeur sous-marin spécialisé dans les opérations en profondeur. Il a été condamné aux travaux forcés pour violations répétées contre l'autorité de l'État pour jeux d'argent. Après plusieurs années de travail très dur en prison, il a eu le choix de continuer à accomplir sa peine ou d'accepter un contrat de plusieurs décennies à la station sous-marine Novotny. Il a donné beaucoup de fil à retordre aux anciens de la station comme Liu. Il attendait l'occasion d'abandonner cette vie, qu'il considérait comme une vie de servitude.

Suite aux événements de la station Novotny, il a été envoyé dans une colonie de rééducation au Gulag-193. Cela fait maintenant un an qu'il croupit ici. Sa seule satisfaction est d'avoir vu arriver Kramarenko promu responsable de ce camp. Il a bien été récompensé ! Pourtant lorsque le Docteur PHAM a demandé la mutation de son camarade au dispensaire, Kramarenko a donné son accord, probablement pour les surveiller plus facilement.

Il y a cinq semaines, deux prisonniers de l'UA, Miller et Davis ont été emmenés au dispensaire pour y subir des examens. Ils étaient bien mal en point et semblaient avoir vécu des événements traumatisants.

#### Prolo

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

#### Compétences

Combat à distance (3)  
Combat rapproché (2)  
Machines Lourdes (4)  
Manipulation (1)

#### Armement

- o Couteau cran d'arrêt - Dégâts 2

#### Objet fétiche

Etui à cigarettes

#### Talent

Cheval de trait

#### Camarade

Pham

#### Rival

Kramarenko

#### Agenda

ACTE 1 : Communiquer avec les prisonniers pour apprendre la raison de leur présence dans ce camp. Voir s'ils sont des alliés potentiels ou s'ils ont des choses à troquer.

ACTE 2 : Un peu d'action, ça ne peut pas faire de mal et si en plus il y a moyen de faire payer Kramarenko d'une manière ou d'une autre, il faut en profiter.

ACTE 3 : Ça recommence, des choses reviennent et s'il est temps de partir, la seule personne que vous devez sauver est le Dr Pham!



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### PHAM (Médecin) - [Mortes Eaux]



#### Kim PHAM

Médecin / Spécialiste de plongée

28 ans

Personnalité : Curieuse

Le Dr Pham a grandi dans une collectivité de fermes enclavée et rêvait de parcourir un jour les étoiles et de découvrir des mondes inconnus. Elle a été la première de sa famille à obtenir une éducation et elle a choisi la médecine. Après avoir terminé ses études, elle a sauté sur l'occasion de travailler au fond d'une mer extraterrestre sur une planète lointaine et a passé avec brio tous ses tests de compétences sous-marines.

Peu après son arrivée à la station Novotny (il y a quelques années) elle a découvert que sa famille était décédée des suites d'un terrible accident à la ferme. Déjà déçue par l'UPP, le fait d'avoir été envoyé en camp de rééducation, certes comme médecin, est une terrible désillusion pour tous les sacrifices qu'elle a faits.

Après son envoi au Gulag-193, le docteur a été affecté au dispensaire de l'unité pénitentiaire. Dès qu'elle a pu, elle a fait muter Dubov pour l'aider dans la remise en état des installations bien délabrées. Le commandant Kramarenko ne s'y est pas opposé ce qui a été une grande surprise.

Tous les mois, une équipe du laboratoire Wuhan Tech qui se trouve en dehors de l'enceinte de la prison, vient chercher des prisonniers en fin de peine pour aller travailler. Ils y passent un mois avant d'être mutés dans une colonie de travail.

Il y a cinq semaines, deux prisonniers de l'UA ont été conduits au dispensaire. Ils étaient en sale état, déshydratés, désorientés. Depuis qu'ils sont rétablis, ils n'arrêtent pas de demander des nouvelles d'un de leurs amis, un certain Cham. Vous avez vérifié les listes, il n'y a personne de ce nom dans la prison.

#### Médecin

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

#### Compétences

Comtech (3)

Observation (3)

Soins médicaux (4)

#### Equipement

- Médiokit personnel d'urgence (Soins Médicaux + 2)
- Naprolève : 2 doses.

#### Objet fétiche

Vieille photo de famille

#### Talent

Chirurgien de terrain

#### Camarade

Dubov

#### Rival

Kramarenko

#### Agenda

ACTE 1 : Obtenir des informations sur l'origine de Miller et Davies ainsi que sur cet ami. Existe-t-il vraiment ?

ACTE 2 : Il faut absolument aller porter secours à ses pauvres types dans la centrale, vous ne pouvez pas les abandonner.

ACTE 3 : C'est une catastrophe, vous ne pouvez pas aider tout le monde, mais vous devez vous en sortir pour arrêter cette folie et témoigner.





# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### Docteur SMIRNOV (Scientifique)



#### Docteur Sergei SMIRNOV

Scientifique d'état de l'UPP

38 ans

Personnalité : Optimiste

Smirnov occupe ce poste depuis plus de trois années. Les relations avec son supérieur qui a en charge le laboratoire de recherches, le Colonel Xiao Ping, sont très compliquées voir conflictuelles. Ce dernier lui a interdit l'accès au laboratoire des recherches secrètes du département.

Heureusement, il dispose d'une taupe dans l'équipe restreinte qui le renseigne régulièrement. Il avait espéré des changements avec l'arrivée du nouveau responsable de la prison, la commandante Kramarenko. Hélas cette dernière ne semble pas avoir beaucoup de leviers pour obtenir des choses de Xiao Ping.

Il y a cinq semaines, un corps a été transporté dans le laboratoire et presque immédiatement transféré dans le département des recherches secrètes. Ce serait un membre de l'équipage d'un transport de l'UA arraisonné par la marine de l'UPP. Luchencko, son contact lui a indiqué que des prélèvements avaient été faits sur le corps et qu'ils étaient porteurs d'anomalies génétiques. Le colonel Xiao Ping était parait-il très enthousiaste. Ce dernier a communiqué à Smirnov qu'il aurait besoin de plus de prisonniers ce mois-ci pour le laboratoire.

#### Agent de la Compagnie

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

Santé (3)

#### Compétences

Combat à distance (1)

Combat rapproché (1)

Comtech (4)

Observation (2)

Soins médicaux (1)

Survie (1)

#### Armement

- o Aucun

#### Objet fétiche

Une montre ayant appartenu à son père.

#### Talent

Cran

#### Camarade

Kramarenko

#### Rival

Miller

#### Agenda

ACTE 1 : Obtenir l'aide de Kramarenko pour parvenir à aller au fond de cette histoire et comprendre ce qu'a découvert l'équipe de Xiao Ping.

ACTE 2 : Assister Kramarenko pour obtenir son appui et tenter de le pousser à accéder au laboratoire secret.

ACTE 3 : Si le Colonel Xiao-Ping est à l'origine de tout ça, il doit être capturé et jugé pour ces actes inconsidérés.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### MILLER (Officier) - [Chariot des Dieux]



#### **Vanessa MILLER**

Officier

46 ans

Personnalité : Econome

Après avoir survécu à la destruction de son vaisseau, l'USCSS MONTERO puis échappé au désastre de l'épave de l'USCSS CRONUS, elle a tenté de se faire oublier avec les deux membres de son équipage survivants qui avaient fui avec lui, Cham et Davis.

Après avoir soigné Davis, ils ont longuement discuté de la situation et ils ont décidé de fuir en choisissant une destination loin des yeux de l'UA et de la Weyland Yutani Corp. Une fois la destination programmée, ils ont rejoint l'unité de Cryo sommeil.

Que s'est-il passé ensuite ? Elle se souvient juste d'avoir été tirée de son caisson par des militaires, de l'UPP vu la langue qu'ils parlaient puis conduite dans cette prison et mis en quarantaine pendant de longues semaines. Les contacts sont rares et elle commence juste à maîtriser un peu la langue. Elle a réussi à apprendre que Davis est dans une cellule à côté mais elle n'a aucune nouvelle de Cham.

Le docteur Pham qui s'occupe du dispensaire à l'air d'être quelqu'un de correct. Même son aide Dubov est courtois malgré son air bourru. Mais c'est peut-être un piège. En tout cas, personne ici ne semble connaître Cham.

#### **Officier**

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

Santé (4)

#### Compétences

Combat à distance (1)

Mobilité (1)

Pilotage (2)

Observation (2)

Soins médicaux (1)

Commandement (3)

#### Armement

- o aucun

#### Objet fétiche

Ecusson de veste au logo W-Y

#### Talent

Jouer du galon

#### Camarade

Davies

#### Rival

-

#### Agenda

ACTE 1 : Apprendre ce qui est arrivé à Cham et où il se trouve détenu.

ACTE 2 : Si Cham est au centre de recherches, il faut aller le chercher d'une manière ou d'une autre.

ACTE 3 : C'est ce cauchemar qui recommence, il faut faire tout son possible pour aller au SOTILLO et quitter cet enfer.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### DAVIS (Pilote) - [Chariot des Dieux]



#### Leah DAVIS

Pilote

27 ans

Personnalité : -

Après avoir survécu à la destruction de son vaisseau, l'USCSS MONTERO puis échappé au désastre de l'épave de l'USCSS CRONUS, elle a tenté de se faire oublier avec les deux membres de son équipage survivants qui avaient fui avec lui, Cham et Davis.

Après s'être soignée, les trois survivants ont longuement discuté de la situation et ils ont décidé de fuir en choisissant une destination loin des yeux de l'UA et de la Weyland Yutani Corp. Une fois la destination programmée, ils ont rejoint l'unité de Cryo sommeil.

Que s'est-il passé ensuite ? Elle se souvient juste d'avoir été sortie de son caisson par des militaires, de l'UPP vu la langue qu'ils parlaient puis conduite dans cette prison et mis en quarantaine pendant de longues semaines. Cette période de privation a été dure à supporter car elle est restée dans un état de manque insupportable. Elle est maintenant sevrée à moins qu'un Stress violent ne la fasse replonger. Elle vient juste de comprendre que Miller est dans une cellule à côté mais elle n'a aucune nouvelle de Cham.

Le docteur Pham qui s'occupe du dispensaire à l'air d'être une personne tout à fait correcte. Même son aide Dubov est courtois malgré son air bourru. Mais c'est peut-être un piège. En tout cas personne ne semble connaître Cham.

#### Officier

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

#### Compétences

Machines Lourdes (1)  
Combat à distance (2)  
Mobilité (2)  
Pilotage (3)  
Observation (2)

#### Armement

- o aucun

#### Objet fétiche

Une balle que lui a retiré par Cham sur le Sotillo

#### Talent

Téméraire

#### Camarade

Miller

#### Rival

-

#### Agenda

ACTE 1 : Apprendre ce qui est arrivé à Cham et où il se trouve détenu.

ACTE 2 : Si Cham est au centre de recherches, il faut aller le chercher d'une manière ou d'une autre.

ACTE 3 : C'est ce cauchemar qui recommence, il faut faire tout son possible pour aller au SOTILLO et quitter cet enfer.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### PERSONNAGES NON JOUEURS JOUABLES

Ces personnages peuvent être joués comme des PNJs ou utilisés comme personnage joueur de substitution aux actes 2 et 3.

#### DELLA CHIESA (Prolo)



#### Giovanni Della CHIESA

Technicien nucléaire

28 ans

Personnalité : Aigrie

Giovanni a fait des études de physique nucléaire dans une prestigieuse université de l'UPP. Il était promis à une brillante carrière mais hélas il a osé contredire son supérieur dans une mission précédente et il a été muté dans l'unité Gulag-193 en récompense.

Depuis il s'est replié sur lui-même et s'est enfermé dans son travail. Il est devenu très craintif et n'a plus aucune confiance en lui. Il ne veut surtout ne pas faire de vague et il suit le mouvement.

Il ne veut rien faire qui puisse le faire remarquer, en bien ou en mal aux yeux de l'administration de l'UPP.

#### Prolo

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

Santé (3)

#### Compétences

Machines lourdes (3)

Comtech (4)

Endurance (1)

Mobilité (2)

#### Equipement

- Badge d'accès aux installations techniques.

#### Objet fétiche

Badge de Physicien Nucléaire de 1<sup>e</sup> Classe de l'UPP.

#### Talent

Blasé

#### Camarade

Aucun

#### Rival

Personne pour l'instant (à choisir)

#### Agenda

ACTE 2 : Surtout ne pas rester seul dans cet enfer quoi qu'il se passe. Encore plus si c'est un supérieur qui l'ordonne.

ACTE 3 : Les autres ont l'air de savoir ce qu'ils font. Tant que ça ne compromet pas votre carrière ou votre vie, suivez-les.



# ALIEN JdR



## ESCAPE FROM GULAG 193

### LUCHENCKO (Scientifique)



#### Sacha LUCHENCKO

Scientifique

34 ans

Personnalité : Travaille dur

Sacha est un chercheur qui s'est fait remarquer très jeune par son altruisme et son profond dévouement pour l'UPP. Il est très fier d'avoir été nommé dans ce centre de recherche même si l'endroit est perdu et qu'il n'y a pas beaucoup de distractions.

Il s'est lié d'amitié avec le Dr Smirnov dont il respecte l'éthique et le travail rigoureux. Cependant il est très affecté par la manière dont le Colonel Xiao-Ping mène ses recherches secrètes dans la partie sécurisée du centre. C'est Smirnov qui lui a demandé de faire candidature pour en savoir plus sur ce que trame le colonel. Ce qu'il a découvert est terrifiant. Le colonel développe des armes bactériologiques et il se sert de prisonniers comme cobayes. Luchenco transmet ses observations au docteur Smirnov régulièrement à l'insu du personnel du laboratoire secret.

Dernièrement, le cadavre d'un membre d'équipage d'un vaisseau arraisonné a été apporté au laboratoire. Rapidement des anomalies génétiques ont été observées. Elles seraient dues à un agent pathogène. Des prélèvements ont été faits, des injections réalisées mais tous les sujets sont, soit morts cliniquement, soient cérébralement. Le colonel semble pourtant très optimiste. Toutefois le personnel a été mis au secret et il est sévèrement encadré.

Luchenco n'a quasiment pas pu rendre compte au Dr Smirnov depuis un mois et ça l'inquiète énormément.

#### Prolo

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

#### Compétences

Combat à distance (1)  
Machines lourdes (3)  
Comtech (3)  
Observation (2)  
Mobilité (1)

#### Equipement

- o Badge d'accès aux installations secrètes.

#### Objet fétiche

Un médaillon avec le portrait de sa mère.

#### Talent

Nerfs d'acier

#### Camarade

Smirnov

#### Rival

Xiao-Ping

#### Agenda

ACTE 3 : Il est hors de question que cette ignoble découverte soit exploitée par qui que ce soit. Le laboratoire doit être détruit d'une manière ou d'une autre.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### PERSONNAGES NON JOUEURS

Ces personnages ne sont destinés qu'à être joués comme des PNJs car ils interviennent dans des moments clés de l'histoire.

#### XIAO PING (Officier)



#### Colonel Xiao Ping

Superviseur

45 ans

Personnalité : Ambitieux

La découverte de cette souche est une bénédiction. Si les tests sont concluants, c'est sa promotion à coup sûr. Personne ne l'empêchera de suivre son plan et il fera tout pour conserver des échantillons d'une manière ou d'une autre.

#### Officier

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

Santé (4)

#### Compétences

Commandement (2)

Comtech (2)

Machines lourdes (3)

Manipulation (3)

#### Armement

- Pistolet 9mm Portée moyenne  
Bonus +1 – Dégâts 2  
1 recharge

#### Talent

Influence

#### Surveillant Pénitentiaire

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

Santé (4)

#### Compétences

Endurance (2)

Combat rapproché (2)

Survie (2)

Machines lourdes (1)

Comtech (1)

Combat à distance (2)

#### Armement

- AK-4047 Portée longue – Dégâts 2
- Matraque électrique  
Contact - Dégâts 2

#### Garde Wuhan Tech

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

Santé (5)

#### Compétences

Endurance (2)

Combat rapproché (2)

Survie (1)

Mobilité (2)

Combat à distance (3)

#### Armement

- AK-4047 Portée longue – Dégâts 2
- Pistolet Portée moyenne +1 Dégâts 2
- Couteau / Contact - Dégâts 2



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### LA MENACE

#### Abominations



Ces créatures sont le résultat d'une injection sur un être humain du vaccin à base de l'agent AO-3959X.91-15 élaboré sur l'USCSS Cronus après sa mission sur LV-1113 dans le système Draconis-26.

#### Abomination

Vitesse (2)

Santé (10)

Protection (6 / 3 vs Feu)

#### Compétences

Mobilité (5)

Observation (3)

#### Attaques signatures

##### **Rugissement rauque :**

1 Toute personne à courte portée fait un Test de **PANIQUE**

2 **Coup de poings :** 10D et 1 dégât.

3 **Projection :** 9D et 1 Dégât.  
Test de **PANIQUE**.

4 **Placage :** Il saute sur sa victime avec 8D et 1 Dégât.

→Victime au sol et doit faire un Test de **PANIQUE**.

Puis immédiatement, une seconde attaque avec 12D et 2 Dégâts.

##### **Démembrement :**

5 Il tente d'arracher un membre avec 6D pour 1 Dégât.

Blessure critique 54 + Test de **PANIQUE**.

##### **Ecrasement :**

6 Il broie le crâne de sa victime avec 7D et 1 dégât.

Blessure critique 64 et mort.

### Bloodbusters dégénérés



Des bloodbusters pourraient se développer après que le personnel travaillant dans le laboratoire soit contaminé par des spores issues du cadavre de l'équipage du SOTILLO.

Ces créatures sont des versions dégénérées et plus faibles de ceux qui rodaient sur l'USCSS Cronus car l'agent a été dégradé par le vaccin. Les spores peuvent infecter un être humain vivant ou à l'article de la mort.

Si un PJ ou un PNJ est en contact avec les spores et qu'il est sans protection, lancez un dé de Stress. Sur 1, il est infecté et un bloodbuster se développe dans les 1d3 heures. Lors de la naissance, l'infortuné porteur ne survit pas.

#### Bloodbuster

Vitesse (3)

Santé (2)

Protection (2 / 0 vs Feu)

#### Compétences

Mobilité (6)

Observation (5)

#### Attaques signatures

1-3 **Evasion :** D'abord menaçant, il grogne et parvient à s'échapper pour disparaître.

Test de **PANIQUE**

4 **Sifflement :** Il saute sur sa victime, dévoile ses dents acérées et émet un horrible sifflement.

Test de **PANIQUE**

5 **Morsure :** Il attaque la jambe de sa victime avec 4D pour 2 dégâts.

Blessure critique 53 + Test de **PANIQUE**.

6 **Morsure :** Il attaque la gorge de sa proie avec 6D pour 1 Dégât.

Blessure critique 61 + Test de **PANIQUE**.



# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



### Néomorphes dégénérés



Si un bloodbuster s'échappe dans le laboratoire, il se transforme en néomorphe en quelques heures. Cette forme de vie n'est pas très stable et ne vivra que quelques heures avant de mourir et de se décomposer en donnant vie à des grappes de champignons pouvant libérer des spores.

S'il y a suffisamment d'hôtes dans le laboratoire la contagion peut prendre plusieurs jours au pire quelques semaines pour contaminer le bâtiment. Les spores ne survivent pas à l'extérieur, le vent glacial qui souffle, les disperse et elles disparaissent rapidement. Cependant un porteur infecté dans un lieu peut très bien mourir et contaminer un autre bâtiment.

### Néomorphe

Vitesse (3)

Santé (6)

Protection (4 / 2 vs Feu)

### Compétences

Mobilité (10)

Observation (6)

### Attaques signatures

#### **Sifflement :**

1 Il saute sur sa victime, dévoile ses dents acérées et émet un horrible sifflement.

Test de **PANIQUE**

#### **Coup de queue :**

2 Il pivote et frappe sa victime avec 8D et 1 dégât. (Perce-armure)

#### **Etreinte :**

3 il bondit sur sa proie et s'en saisit avec 8D et 1 Dégât. Il emporte ensuite sa victime + Test de **PANIQUE**.

#### **Bond :**

4 Il saute sur sa victime avec 7D et 1 Dégât.  
→Victime au sol et doit faire un Test de **PANIQUE**.

Puis immédiatement, une seconde attaque non blocable avec 8D et 2 Dégâts.

#### **Morsure :**

5 Il attaque la gorge de sa proie avec 8D pour 1 Dégât.  
Blessure critique 61 + Test de **PANIQUE**.

#### **Empalement :**

6 Il empale sa victime avec 6D et 1 dégât. (Perce-armure).  
Blessure critique 66 + Test de **PANIQUE**.





# ALIEN JdR

## ESCAPE FROM GULAG 193



ESCAPE FROM GULAG 193, un scénario d'Olivier PERRONNY

ALIEN JdR, © 2020, Arkhane Asylum Publishing - ALIEN RPG, © 2020 Free League Publishing  
ALIEN and the Alien universe are trademarks of 20th Century Studios Inc. © 2020 20th Century Studios Inc