



ALIEN JdR

MORTES EAUX

Ce document est la version française du scénario cinématique DEAD SEA écrit par Alex AGUILA pour ALIEN JdR, jeu édité par Arkhane Asylum Publishing. La traduction de ce scénario est l'œuvre de Nicolas Ennabli. La mise en page ainsi que les plans détaillés ont été réalisés par Olivier Perronny avec le matériel artistique d'Heroic Maps.

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

INTRODUCTION

A la limite même de la Bordure Extérieure, quatorze kilomètres sous la surface d'une mer extraterrestre morte depuis longtemps, une plate-forme minière de profondeur exploitée par l'UPP enregistre plus d'un siècle de fonctionnement continu.

La station Novotny était autrefois considérée comme un symbole de ce que l'Union des Peuples Progressistes pouvait accomplir. A présent qu'elle est mal entretenue et qu'elle commence à montrer des ratés, une petite équipe de travailleurs fait tout ce qu'elle peut pour essayer d'atteindre ne serait-ce qu'une fraction de ses légendaires quotas d'autrefois.

Après des mois de dur labeur dans l'isolement, l'équipe actuelle se prépare à retourner à la surface quand quelqu'un disparaît au cours d'un tour d'inspection de routine dans les profondeurs de la mer. La Capitaine Vétéran Olga Kramarenko est envoyée pour enquêter, et elle découvre bien plus que ce pour quoi elle avait négocié.

LES FAITS

Un an avant les événements actuels, l'UPP a capturé un vaisseau Weyland Yutani qui dérivait trop loin de son trajet normal. Le vaisseau fut découvert alors qu'il transportait plusieurs organismes aquatiques mortels venus d'un monde inconnu. Ils nommèrent les organismes Vodyanoy, d'après un esprit de l'eau de la mythologie slave.

Au cours des expériences menées par l'UPP les organismes ont détruit toute vie biologique qui leur a été présentée. Ils se sont nourris en liquéfiant

et en ingérant du matériau biologique, ou en aspirant l'énergie électrique de formes de vie, ou les deux. Ils pouvaient même se nourrir de l'électricité de systèmes mécaniques. Ils semblaient parfois se retourner les uns contre les autres en étant nourris. Ils étaient extrêmement intelligents et furent classés comme xénomorphes du plus haut niveau de menace par les scientifiques de l'UPP.

Il était évident que Weyland Yutani allait les utiliser pour le développement d'armes. Le général Volkoff et son équipe comprirent comment les organismes se reproduisaient et réalisèrent qu'ils seraient de parfaits instruments de sabotage pour tout ennemi militaire ou minier avec des installations aquatiques.

Volkoff a également réalisé qu'ils pouvaient faire d'une pierre deux coups. Ils pourraient tester ces armes biologiques sur leur propre station en échec pour savoir ce qu'ils pouvaient vraiment accomplir ET en même temps dissimuler un demi-siècle de corruption d'un seul coup. La station autrefois légendaire est maintenant dans un état de délabrement complet car la plupart des fonds destinés à la maintenance ne sont jamais arrivés. Une fois la station Novotny détruite (et la faute rejetée sur les Amériques Unies, bien sûr), cela effacera toutes les preuves de corruption et les xénomorphes aquatiques « capturés » prouveront certainement leur utilité en tant qu'armes auprès des chefs de bureau.

Olga Kramarenko a été choisie pour diriger l'enquête parce que le général Volkoff la juge extrêmement compétente et elle devrait se révéler être un adversaire coriace pour les Vodyanoy. Un autre avantage est que son incontestable caractère servira de couverture à la nature secrète de l'opération. Personne ne penserait qu'un héros de l'UPP pourrait être impliqué dans quelque chose de néfaste. Olga n'a pas la moindre idée du plan global.

Les communications entre la station et la surface sont au mieux inégales. Généralement, si les communications avec la surface sont justifiées ce sera avec Yuri Semyonov, le chef de station, principalement en raison de la nature sensible de la situation actuelle. À un moment donné les Vodyanoy auront fait suffisamment de dégâts pour que les communications cessent d'être opérationnelles.

Ce scénario a été conçu pour une seule séance ou un jeu en plusieurs parties. Si le MJ préfère un scénario plus long en plusieurs parties, faites visiter les installations par Kramarenko, laissez les joueurs dormir la nuit, faites ordonner par le chef de la station de surface des sorties sous-



ALIEN JdR

MORTES EAUX

marines imprévues pour aller examiner plus soigneusement l'extérieur de la station, etc.

VODYANOV et le NOVOTNY

Dans la mythologie slave, les Vodyanoy sont des esprits de l'eau maléfiques. Le nom Novotny est un clin d'œil car c'est aussi le nom d'un mouvement aux échecs dans lequel deux pièces du même camp se retrouvent gênées mutuellement. Donc les Vodyanoy se génèrent les uns les autres, entrant en compétition pour le même carburant biologique, se bloquant chacun en essayant de prendre le même « pion ». Les PJ pourraient se retrouver dans un danger extrême et l'une des créatures pourrait les sauver en attaquant l'autre. Ils pourraient être dupés en pensant que l'une des créatures est de leur côté, mais ils se trompent complètement. Le MJ se servira de ceci à sa discrétion.

IMPLIQUER LES PJS

(Lisez cette section aux joueurs)

Le long de la Bordure Extérieure se trouve le système GJ1187, résidence de la planète Voda, un monde entièrement aquatique revendiqué par l'UPP. Il n'y a plus de vie sur Voda, mais auparavant, elle avait été abondante. Par conséquent la planète détenait des réserves de pétrole de haute qualité sous sa surface, à quatorze kilomètres sous les vagues. Avec l'aide de Seegson Corporation, l'UPP construisit l'exploitation minière de profondeur de classe Novotny.

La conception, et la première station à être commandée, portent le nom de Pietro Novotny, le génie de l'ingénierie qui a aidé Seegson dans la conception de la foreuse et qui est mort dans un terrible accident sous-marin quelques jours avant que la station Novotny ne soit opérationnelle.

Maintenant, un siècle plus tard, la planète est sous la garde de l'armée de l'UPP et ses vastes ressources d'autrefois ont été pratiquement épuisées. Toutes les autres stations minières ont été fermées et Novotny – bien que toujours opérationnelle – commence à glisser vers un état de délabrement dangereux.

Vous êtes tous ici, que vous fassiez partie de l'équipe ou en visite. La station est un endroit

délabré et rouillé, avec des cloisons de sécurité tous les 10 mètres prêtes à claquer au premier signe d'une véritable défaillance de la coque. Le lieu résonne de sifflements et de gouttes partout, et les grincements et gémissements de la structure sous intense pression forment la chanson de fond perpétuelle de la station. Les pannes d'équipements, bien que toujours communes dans un endroit comme celui-ci, sont récemment devenues endémiques. Vous êtes sûr que les choses sont en cours de liquidation, et que les jours de la station Novotny sont comptés. Ils ont même arrêté d'envoyer des largages de ravitaillement complets depuis la surface, et il y a des semaines que vous êtes arrivés à court de votre collation préférée, la Plyushka, une pâtisserie sucrée...

Puis, hier, la catastrophe a frappé. L'opérateur Marin Karill a disparu lors d'un tour d'inspection de routine dans les profondeurs de la mer à la fin du quart de travail. Une recherche a été menée mais il n'y a eu aucun signe de lui. Après tout ce temps, il doit être mort.

Vos superviseurs de station en surface ont ordonné à tout le monde de rester sur la station – même ceux d'entre vous qui devaient revenir à la surface aujourd'hui – pendant qu'ils envoient un enquêteur militaire pour mener une investigation sur l'accident. Une heure plus tard, Olga Kramarenko émerge de l'ascenseur de surface, et elle est accueillie par un petit comité d'accueil...



ALIEN JdR

MORTES EAUX



PRESENTATION

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 du personnel de la station Novotny

Olga KRAMARENKO	<i>(PJ obligatoire)</i>
Cixin LIU	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Diego ALVAREZ	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Kim PHAM	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Ivan DUBOV	<i>(PJ ou PNJ)</i>
Maria Del CAMPOS	<i>PNJ, peut être utilisée comme personnage de remplacement)</i>
Li QIANG	<i>PNJ, peut être utilisée comme personnage de remplacement)</i>
Vitaly FRENKEL	<i>(PNJ, voir les événements)</i>
Anya ZEMOROVA	<i>(PNJ, voir les événements)</i>
Joe NS42 « DMITRI »	<i>(PNJ, voir les événements)</i>
Yuri SEMYONOV	<i>(chef de la station de surface)</i>

Équipement pouvant être utilisé comme armes.

Ces équipements peuvent être découverts à l'intérieur de la station et peuvent être utilisés à la discrétion du MJ.

Bolt-gun sous-marin UPP

(Similaire au DV-303),
Dégâts 3, courte portée.

Pistolet à harpon-grappin UPP

(Similaire au ASSO-400 mais plus grand),
dégâts 2, courte portée.

Chalumeau découpeur sous-marin,

Dégâts 3, combat rapproché.

357 Matraque électrique,

Dégâts 2, combat rapproché

C'est un long bâton utilisé pour protéger les plongeurs contre les formes de vie marines

agressives comme les requins nés sur terre, etc... Il tire une balle de gros calibre au contact, et doit être chargé manuellement après chaque coup tiré. Il n'a jamais été utilisé et reste poussiéreux dans la zone de stockage.

Portes de cloison

Il existe deux types de portes de cloison. Principale et de sécurité. Les portes de cloison principales sont désignées sur la carte (S) et une fois scellées elles peuvent résister à toute pression d'eau exercée dessus. Elles doivent être actionnées manuellement. Des portes de cloison de sécurité existent dans toute la station et sont utilisés pendant les fuites d'urgence. Elles sont une solution pour stopper les brèches et peuvent échouer ou non selon la quantité de pression à laquelle elles doivent résister. Elles peuvent être utilisées à distance depuis les zones de surveillance de la station, le centre de commande ou même localement. N'hésitez pas à placer les portes de cloison de sécurité partout où vous le jugez bon.

Sorties en mer

L'eau à quatorze kilomètres de profondeur est d'un noir absolu. Chaque plongeur possède une lumière personnelle intégrée au sommet de son casque de plongée. Chaque combinaison peut être attachée à un tuyau d'air principal doté d'une portée qui permettra aux personnages d'atteindre la zone de forage ou toute autre zone extérieure de l'installation. Si la pompe à air située à l'intérieur de la station tombe en panne ou si le tuyau principal est déconnecté, les personnages transportent un réservoir d'urgence qu'ils peuvent brancher et mettre en route. Ce réservoir possède environ quinze minutes d'air avant qu'il ne s'épuise. Les personnages peuvent communiquer entre eux et avec la station depuis leur combinaison.

La station a généralement des lumières qui couvrent la zone extérieure. Ces lumières sont habituellement éteintes entre les sorties en mer. En raison du mauvais entretien, la plupart de ces lumières ne fonctionnent pas, augmentant le malaise général d'une sortie dans l'eau très sombre.



ALIEN JdR

MORTES EAUX

Combinaisons de plongée :

Armure Valeur 4

Si la valeur d'armure est réduite à zéro et la victime est dans l'eau, celle-ci meurt instantanément, alors que la pression écrasante pénètre la combinaison et la déchire comme un paquet de chips...

Connexion du tuyau

Si le tuyau est retiré, la victime ne peut pas respirer mais une soupape de rétroaction empêche l'eau de se précipiter tout droit dans sa combinaison. Attraper le tuyau défectueux nécessitera une action rapide et un test de **MOBILITE** à -2. Reconnecter un tuyau nécessite un test de **MACHINES LOURDES**.

Air de secours Niveau 2

Il faut une action lente et un test réussi de **MACHINES LOURDES** pour s'équiper de l'arrivée d'air d'urgence

Noyade

Si le porteur ne peut pas respirer (c'est-à-dire qu'il n'y a pas d'alimentation en air) il doit faire un test d'**ENDURANCE** au début de son action pour résister à la noyade. S'il échoue, il prend 1 point de dégâts. S'il est Brisé de cette manière, il doit faire un test de Trépas ou se sortir de cette spirale mortelle !

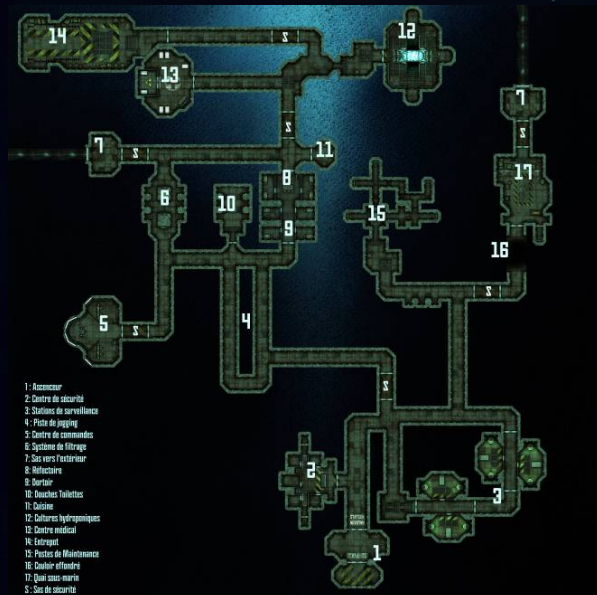


ALIEN JdR

MORTES EAUX



LIEUX



Ascenseur (1)

L'ascenseur ne fonctionnera pas durant ce scénario. Il a été désactivé immédiatement après l'arrivée de Kramarenko par le superviseur de surface Yuri Seymonov qui est au courant du complot élaboré par le général Volkoff. Il n'y a aucun moyen de le rendre opérationnel à moins que le MJ juge opportun de mettre fin au scénario d'une manière différente.

Sécurité (2)

La salle de sécurité possède une porte verrouillée opaque. Des chaises et une table ornent la zone clairsemée. Un portrait géant d'un souriant Pietro Novotny sur le mur du fond accueille tous visiteurs et travailleurs.



Stations de surveillance (3)

Ces salles sont pleines de moniteurs montrant des vues enregistrées de l'extérieur de la station. Elles ont également une capacité de relecture et peuvent stocker l'équivalent d'un mois de données. Les salles contiennent aussi des moniteurs d'alarme générale. Si quelqu'un décide de vérifier les journaux vidéo précédents, ils peuvent découvrir d'étranges anomalies, des ombres, des flous d'énergie et des lumières bizarres en dehors de la station qui coïncident avec d'étranges défaillances précédentes de l'équipement au cours des derniers jours.

Piste de jogging (4)

Utilisée pour l'exercice par les membres de l'installation. Elle sert aussi d'énorme pompe de cale d'urgence. L'interrupteur rouge utilisé pour déclencher la pompe (en cas d'inondation catastrophique) se situe à l'intérieur d'un boîtier en verre qui nécessite un test de **FORCE** avec un objet lourd ou un outil pour le casser. Le superviseur Li Qiang possède une clé pour ouvrir le boîtier en verre verrouillé.

Centre de commandes (5)

Toutes les opérations de forage sont menées à partir de cette zone. Containers d'équipement, contrôles et moniteurs remplissent la pièce. Les murs sont en verre et la zone a une vue imprenable sur un côté du système de forage ainsi que sur la majeure partie de la station.

Systèmes de filtration / casiers (6)

Les recycleurs d'air et les systèmes de filtration d'eau se trouvent sous le plancher à cet endroit et sont accessibles par une petite trappe circulaire. Tout échec de ces systèmes pourrait entraîner l'éventuelle évacuation de tous les travailleurs de la station. Une station de contrôle avec des lumières et des interrupteurs surveille le système.

La zone dispose également de casiers intégrés dans les murs. Les casiers contiennent des équipements de plongée sous-marine en grande profondeur tels que combinaisons, casques, recycleurs d'urgence, fusils à harpon utilisés pour l'ancrage d'équipement sur le fond marin, etc... Des bancs sont alignés contre les murs et sont utilisés lors de la préparation des



ALIEN JdR

MORTES EAUX



plongeurs pour les sorties en mer. (Voir Sorties en Mer)

Sas (7)

Il y a quatre sas à air dans la station. Ils sont utilisés comme points d'accès vers l'environnement extérieur. Ils fonctionnent comme suit. Les plongeurs entrent puis scellent la porte de cloison lorsqu'ils sont prêts à faire la transition vers le fond marin. Un grand interrupteur métallique interne démarre le processus (il y a un bouton d'annulation à l'extérieur de la porte de cloison qui peut lui aussi lancer ce processus). Une grande lumière rouge s'allume et pendant environ 60 secondes, la pièce se remplit d'eau de l'extérieur. Une fois ce processus fini, la pièce égalise la pression et une lumière verte signale qu'on peut sortir de la station en toute sécurité. Les portes métalliques vers l'extérieur se rétractent en actionnant un autre levier. (Voir la section sur les Sorties en Mer pour plus d'informations).

Salle à manger (8)

Tous les employés de la station prennent leurs repas ici plusieurs fois par jour. Les repas sont servis par le travailleur Joe NS42 (« Dmitri »), un travailleur Joe affecté en permanence à cette station.

Quelques tables ont été converties en tables de cartes et de dominos, il y a une antique borne d'arcade vidéo appelée Tétris fonctionnant toujours dans un coin, et une distillerie de vodka maison dans l'autre. Alors que les deux enfreignent le protocole (surtout la borne d'arcade), personne ne semble se soucier de l'ajout de ces commodités. Dmitri le travailleur Joe profite de la machine d'arcade pendant son temps libre et est assez bon dans ce domaine.

Dortoirs (9)

La zone d'habitation est composée plusieurs chambrées avec lits superposés où logent tous les employés de la station. Chaque lit superposé dispose de casiers au sol pour ses occupants. Deux chambres privées sont également situées le plus loin de la salle commune, servent à l'actuel superviseur et à l'ingénieur responsable.

Hygiène (10)

Dans cette pièce sont regroupées les douches et les latrines, salles d'eau et machines à laver.

Cuisine (11)

C'est ici que le travailleur Joe NS42 (« Dmitri ») prépare les repas pour le personnel de la station. Du café et parfois des collations sont disponibles, mais les collations sont presque inexistantes depuis plusieurs mois à présent.

Cultures hydroponiques (12)

Les quarts de travail à la station peuvent durer jusqu'à une année et dans certaines circonstances beaucoup plus longtemps. Que la station soit capable de cultiver sa propre nourriture est impératif. Toutes sortes de légumes, de protéines et de fruits sont cultivées ici. La zone culture hydroponique zone est entretenue par Maria Del Campos (voir personnel de la station) et le travailleur Joe NS42.

Baie médicale (13)

Lorsque le scénario commence, il y a un travailleur qui est tombé malade. Anya Zomarova est sous les soins de Kim Pham. Gravement déshydratée après la recherche du travailleur perdu, elle est accrochée à une machine. Elle était en attente d'évacuation lorsque l'ordre de rester en dessous est venu d'en haut. La baie médicale, bien que n'étant pas à la pointe et ne possédant pas la technologie du Médipod, a l'équipement habituel pour les examens et la stabilisation en cas d'urgences médicales. La baie est entretenue par le travailleur Joe NS42.

Espace de rangement (14)

Chaque petite pièce d'équipement imaginable peut être trouvée dans cette zone, depuis littéralement un siècle. D'anciennes combinaisons de pression (certaines fonctionnant encore), d'anciens harpons de pêche qui n'ont jamais servi dans cette mer, des équipements sous-marins de tout type, des lumières de secours, des fusées éclairantes, de vieux appareils respiratoires, d'anciennes tablettes de données, de vieux journaux et magazines détaillant les jours de gloire de la station, des fichiers et registres poussiéreux



ALIEN JdR

MORTES EAUX



(contenant tous sortes de preuves de corruption pour quiconque en cherche), des piles usées, un portrait d'un leader de l'UPP du passé, une balle de volley-ball à moitié à plat, une plaque d'employé de l'année, un ours de Sibérie en peluche, et un bâton électrique normalement utilisé contre des formes de vie aquatiques agressives avec 6 recharges (voir équipement).

Maintenance (15)

Les disjoncteurs et générateurs de secours qui alimentent la station sont situés ici. C'est le cœur vital de l'énergie circulant dans toute la station.

Tunnel inondé (16)

Ce tunnel s'est effondré il y a de nombreuses années et n'a été jamais réparé. Il a depuis été scellé en soudant la porte de cloison. Le seul accès au quai sous-marin se fait via le sas extérieur.

Quai sous-marin (17)

C'est la résidence permanente du Baïkal, un submersible en eau profonde. Le navire est une sphère qui est conçue pour seulement deux personnes (à la discrétion de MJ). Il a été fabriqué à l'origine pour les relevés en eau profonde. Autrefois utile durant la phase finale de construction et d'agrandissement de la station Novotny, il se trouve maintenant en sommeil, servant aussi de navire de secours en cas d'urgence. Il n'a pas été utilisé depuis quelques décennies. Il est alimenté par trois anciennes grandes batteries à semi-conducteurs qui ont été décrochées depuis longtemps et transférées vers l'ancienne station pour être utilisées dans d'autres projets. Une seule batterie peut potentiellement alimenter le sous-marin jusqu'à la surface. Le toit du quai sous-marin s'ouvre pour laisser sortir le Baïkal dans la mer.

Le sous-marin ne pouvant accueillir que deux personnes, une troisième personne ne peut tout simplement pas y entrer. S'il y a trois personnages encore en vie au moment de partir, eh bien les personnages devront se débrouiller avec ça, il n'y a pas d'autre moyen de survivre à une ascension. Le MJ devrait se sentir libre de changer cela de la manière qu'il jugera bonne.

Ancienne station

Ce sont les vestiges centenaires de la station originelle utilisée comme base de construction avant l'agrandissement de l'installation principale. Le sas d'air à l'extérieur nécessite un test de Force pour être forcé. En entrant et en retirant leur équipement sous-marin, les personnages seront giflés par une puanteur accablante de saumure et de pétrole brut. Les 3 batteries à semi-conducteurs qui peuvent être utilisées pour alimenter le Baïkal ont été réaffectées et utilisées à la station pour alimenter une unité d'analyse de pétrole. Seule une batterie contient toujours de la charge car elle était branchée sur l'analyseur qui à son tour se charge en utilisant l'énergie résiduelle du noyau nucléaire.



Station de pompage

Les 4 foreuses qui extraient le pétrole du sous-sol de la planète sont alimentées par un réacteur nucléaire Seegson indépendant de la station principale. Le bâtiment est surmonté par d'énormes oléoducs qui montent les quatorze kilomètres jusqu'à la surface. L'intérieur empeste le pétrole brut et les machines surchauffées. On peut y trouver de nombreux outils et pièces de rechange.

Si des personnages harcelés par les Vodyanoy pendant une sortie en mer décident de trouver refuge dans la station de pompage,



ALIEN JdR

MORTES EAUX

ils risquent d'attirer l'attention des monstres sur le réacteur nucléaire. Ceux-ci commenceront à détériorer les systèmes électriques maintenant l'intégrité du cœur du réacteur. S'ils ne sont pas distraits par autre chose, ils finiront par détruire les systèmes de refroidissement (après certains un temps à la discrétion du MJ), et le réacteur entamera un compte-à-rebours d'une heure, qui sera méthodiquement égrené dans la station et accompagné d'alarmes retentissante. Les personnages auront tout juste le temps de préparer leur évacuation avec le sous-marin Baïkal, avant l'explosion qui anéantira toute installation et toute vie humaine et extraterrestre en profondeur et malmènera quelque peu la plateforme de surface.



Layout designed by D. Pierrony
Map Artwork copyright Heroic Maps



ALIEN JdR

MORTES EAUX

EVENEMENTS

Les événements suivants peuvent être ajoutés dans l'histoire de la manière que le MJ jugera bonne. « Mortes Eaux » est une aventure bac à sable d'horreur sous-marine. Il n'y a aucun événement obligatoire. Il est important de comprendre comment les Vodyanoy agissent car ils ne chercheront pas toujours à détruire les personnages (voir Vodyanoy). Les Vodyanoy peuvent être utilisés pour augmenter le suspense ou non (si le temps le permet).

Amusez-vous !

Acte I

Les détails de la disparition

Le contrôle d'entretien de la foreuse lors d'un changement d'équipe est simple et n'a pas changé en un siècle. Marin Karill inspectait visuellement les quatre foreuses, en particulier les systèmes électriques qui avaient d'étranges problèmes. C'était probablement un court-circuit local, ou peut-être quelque chose de plus grave comme un actionneur ou un joint d'accouplement défectueux.

Karill s'enregistra alors qu'il s'approchait de la foreuse et n'a plus été vu ou entendu à nouveau. Personne n'avait de visuel sur lui quand cela s'est produit. L'attache de son tuyau principal a été retrouvée intacte et semblait déconnectée, ce qui était étrange car Karill, que ce soit par paresse ou négligence, avait laissé son appareil respiratoire de secours dans le vestiaire. S'il l'avait déconnecté lui-même, il n'aurait eu aucune autre source d'air. Un PNJ devrait annoncer qu'il croit qu'il voulait mourir et qu'il s'est simplement suicidé.

L'entretien de routine a mal tourné... encore une fois.

Le PNJ Frenkel se remettant de la pire des gueules de bois va à l'extérieur pour terminer l'entretien que Karill n'a jamais fini. Une alarme se déclenche signalant que le tuyau de Frenkel est déconnecté (tout le monde ajoute un point de **STRESS** lorsque l'alarme retentit). Frankel hurle dans le communicateur, d'une voix aiguë, essoufflée, effrayée, terrifiée. « Oh mon dieu, qu'est-ce... ». Des cris encore plus aigus suivent puis sont étouffés alors que Frenkel

bascule apparemment entre sa connexion principale et son appareil respiratoire de secours. On entend de grands halètements, « Aidez-moi ! », « Il y a quelque chose ici », « S'il vous plaît ! ». Frenkel ne peut pas être observé visuellement parce qu'il se trouve derrière une foreuse, et la caméra qui devrait normalement le couvrir ne fonctionne plus. Un éclair de la lumière, un flou et un tourbillon d'eau sont aperçus près de la zone si quelqu'un prend la peine de regarder dehors par un hublot.

Frenkel a besoin d'aide et les joueurs doivent agir. Si personne ne se porte volontaire pour sortir et le récupérer, Qiang (si PNJ) ou le superviseur de surface appelant les profondeurs ordonnera immédiatement aux personnages d'aller sauver Frenkel. Les Vodyanoy ont déconnecté l'arrivée d'air de Frenkel et jouent avec lui. Ils sondent et testent également comment les personnages réagissent.

Frenkel continuera de crier dans son communicateur alors que les personnages se préparent à le rejoindre (plus de **STRESS** ajouté à la discrétion du MJ une fois que les personnages sont dans le sas). Quand les personnages atteindront Frenkel, ils découvriront qu'il s'est emmêlé dans son propre tuyau d'air déconnecté, presque à court d'air et blessé. Les joueurs devront faire un test de Mobilité pour le désemmêler.

Une fois qu'ils essaient de récupérer Frenkel, les Vodyanoy attaqueront en utilisant seulement #2 sur leur table d'attaques signatures (en éloignant les personnages hurlants puis en lâchant prise). Les tuyaux de certains personnages seront déconnectés par les Vodyanoy et le personnage doit alors passer sur son réservoir d'air secondaire de secours. Cela nécessite un test de Mobilité. Échouer à sécuriser l'appareil de respiration secondaire ajoutera plus 1 point de **STRESS**. N'avoir pas d'air peut entraîner des dommages et même un décès éventuel si ce n'est pas résolu (à la discrétion du MJ).

Si les PJ ont réussi à récupérer Frenkel, il sera en état de choc et meure peu de temps après, en se convulsant les yeux grands ouverts. L'examen médical révélera des lacérations et d'étranges marques de brûlure sur son torse alors que les Vodyanoy siphonnaient l'énergie vitale électrique de son corps.



ALIEN JdR

MORTES EAUX



Le corps de Pietro Novotny

L'homme responsable de la construction de la station est décédé dans un accident sous-marin juste avant sa construction. Il a été embaumé et enterré dans sa combinaison de plongée près de l'ancienne station. Une petite pierre tombale circulaire marque sa sépulture. Les personnages pourraient trouver la tombe déterrée (Vodyanoy) et pourraient rencontrer son cadavre flottant dans une vieille combinaison de compression (il avait été enterré avec).

Les personnages peuvent voir un corps au loin et quand ils arrivent à le retourner, ils voient le visage reconnaissable de Novotny fixant en retour le leur. Ou il peut flotter devant un hublot et pousser les personnages à sortir pour le récupérer, etc... N'hésitez pas à ajouter +1 point de **STRESS** quand ou s'ils le rencontrent.

Le Mal Qui Rôde

Les Vodyanoy testent la structure elle-même, essayant d'atteindre les personnages à l'intérieur. Les lumières commencent à clignoter. Les alarmes retentissent alors que les systèmes sont aléatoirement vidés de leur énergie. Le dioxyde de carbone monte en flèche alors que le système de filtration fluctue. Les disjoncteurs déjantent. Les alarmes se déclenchent et les personnages devront se démener pour remettre les systèmes en ligne. Des tests de Machines lourdes et de Comtech doivent être faits partout.

Des systèmes qui étaient déjà à la limite en raison d'un entretien inadéquat commencent à tomber. Les personnages devront se séparer et aller à différents endroits pour essayer d'en reprendre le contrôle.

Une occurrence potentielle pourrait être un PNJ piégé avec les personnages et devant faire le choix entre essayer de les sauver ou de sauver la station.

Par exemple, Maria Del Campos peut se trouver dans la zone hydroponique lorsque les Vodyanoy provoquent une brèche dans le secteur, l'eau se précipite et menace de submerger la station à moins que la zone ne soit immédiatement scellée, etc... (voir Cloisons).

La vision d'Anyá Zomorova

Elle est tombée malade lors de la tentative de recherche de son collaborateur. C'est une femme plus âgée et elle doit être sauvée lorsque

les personnages quittent la station (ou non selon leur agendas).

À un moment donné, elle s'assoira sur son lit médical et racontera la légende du mythe slave du Vodyanoy (de mauvais esprits de l'eau qui souhaitent noyer les humains, etc...) car elle sent que c'est une punition contre l'humanité pour son orgueil. Elle peut être jouée comme une fanatique religieuse ou quelqu'un qui préfigure ce qui est sur le point de se produire. Elle peut être utilisée pour donner un nom en jeu aux créatures.

Cette rencontre peut se produire quand ils ramènent Frenkel pour essayer de lui sauver la vie ou à tout autre moment que le MJ jugera bon, ou ne pas être utilisée du tout.

Acte II

Les voilà !

Les Vodyanoy passent à l'action. Ils perforent la paroi extérieure de la station avec leurs appendices pointus. Une grande série de bangs suivis d'alarmes et de ruissellement de l'eau signalent aux personnages qu'il s'agit d'une urgence comme aucune autre. Les personnages peuvent fermer les cloisons et démarrer les pompes de cale, mais l'eau continue de monter alors que les Vodyanoy perforent d'autres endroits.

Les personnages finiront par se retrouver dans l'eau jusqu'à la taille dans toutes les parties de la station.

Les Vodyanoy entrent à présent par l'une des brèches. Ils se cachent dans l'eau à l'intérieur de la station. La tension devrait monter en informant les personnages qu'il y a quelque chose à l'intérieur avec eux. Seules les lumières de secours fonctionnent, les communications avec la surface sont interrompues, etc... Les Vodyanoy peuvent être temporairement aperçus alors qu'ils se déplacent autour d'objets. Les Vodyanoy finiront par attaquer les personnages, les traînant vers le bas pour essayer de les noyer ou en utilisant leur table d'attaques signatures. Les personnages peuvent trouver un répit temporaire en grimpant vers un « terrain élevé », dans ce cas au-dessus des tables ou des postes de surveillance, etc... mais leur seule échappatoire sera de remonter à la surface avec le sous-marin. Le MJ voudra peut-être rendre une partie des tenues de plongée



ALIEN JdR

MORTES EAUX



inopérante (sabotage des Vodyanoy), obligeant certains personnages à utiliser certaines des anciennes tenues à l'intérieur de la zone de stockage. Tous les personnages sauf Kramarenko et Dubov nouvellement arrivés ont connaissance de l'existence des anciennes combinaisons ainsi que du sous-marin et de ce qu'il faut pour le faire fonctionner. A ce stade, l'air sera presque épuisé et l'enjeu sera le temps.

Certains PNJ peuvent crier de terreur pendant cet événement et être piégés dans différentes zones posant un problème pour les personnages joueurs. Par exemple, un PNJ pourrait s'être brisé les jambes et a besoin d'aide, le PNJ peut dire aux personnages via les communications qu'ils ne peuvent rien faire et que quelque chose de grand est dans la zone avec lui, etc.

Utilisez simplement votre imagination pour créer des défis pour les personnages joueurs.

N'hésitez pas à utiliser le tableau ci-dessous (peut être utilisé pour l'événement précédent également) :

LES VODYANOY ESSAYENT DE PENETRER DANS DGS EMPLACEMENT

- 11-12 L'ancienne station
- 13-14 Le sas de l'ancienne station
- 15-16 Le noyau nucléaire
- 21-22 Une foreuse
- 23-24 Le stockage
- 25-26 La baie médicale
- 31-32 Le sas ouest
- 33-34 Les systèmes de filtration
- 35-36 Le centre de commande
- 41-42 Les cultures hydroponiques
- 43-44 La salle à manger
- 45-46 Les logements
- 51-52 La piste de jogging
- 53-54 La maintenance
- 55-56 La station de surveillance
- 61-62 L'ascenseur de surface
- 63-64 La sécurité
- 65-66 Le quai sous-marin

Le dilemme de Dmitri

Le travailleur Joe NS42 n'a pas eu de mise à jour depuis de nombreuses années et a développé un attachement émotionnel inhabituel à la borne d'arcade de la station. Il continue de faire son devoir sans faute, ce qui inclut la distribution des soins médicaux, le soin des

cultures hydroponiques et du réfectoire, et la supervision de la maintenance des différentes unités de communication dans toute la station.

Ironiquement, ce fut en exécutant une fonction pour laquelle il n'a pas été programmé, mettre à jour l'ancienne borne d'arcade, qu'il est tombé sur un message non sécurisé destiné au chef de la station de surface Yuri Semyonov. En raison de l'état général lamentable de la machine, les canaux de communication sécurisés ne sont pas aussi sécurisés que ça. Dmitri a pu lire les bases du plan du général Volkoff. Son I.A. interne a lutté entre garder secret un message sécurisé ou faire savoir aux personnages quel danger ils courent. Il choisit d'aider les joueurs.

Ces informations peuvent être révélées idéalement lors de l'événement d'assaut général ou l'événement Lève-toi ou meurs, quand Dmitri se sacrifie pour les ouvriers avant de fermer une porte de cloison alors que l'eau se précipite à l'intérieur, ou en récupérant un élément clé de l'équipement, ou en refusant de continuer car il préférerait sombrer avec la station et sa borne d'arcade bien-aimée, etc.

Lève-toi ou meurs

Les personnages doivent récupérer la batterie de l'ancienne station puis se diriger vers le dock du sous-marin, installer la batterie, démarrer le sous-marin et faire le chemin jusqu'à la surface. Installer la batterie nécessitera un test de Machines lourdes réussi. Démarrer correctement le sous-marin nécessitera un test de Comtech réussi.

La marche sous-marine vers l'ancienne station devrait être pleine de tension et de terreur mais les Vodyanoy n'attaqueront pas les personnages à ce stade car ils sont curieux de voir ce qu'ils vont faire. Les Vodyanoy harçèleront et tenteront d'arrêter les personnages une fois qu'ils quittent l'ancienne station pour rejoindre le quai sous-marin.

Si les personnages parviennent à démarrer le sous-marin et à commencer leur ascension, les Vodyanoy essaieront une dernière fois de les arrêter en entourant le sous-marin et en essayant de drainer la batterie. Un test de Pilotage réussi permettra au sous-marin de s'échapper.

Une fois à la surface. Quelqu'un viendra à leur sauvetage et ouvrira la trappe du sous-



ALIEN JdR

MORTES EAUX

marin. Le superviseur de surface sera là, souriant et heureux de les voir (même si en réalité il s'en moque). Les personnages qui auront survécu jusqu'ici, se sortiront de cette situation vivants et seront transférés vers une baie médicale en orbite pour recevoir des soins médicaux avant de subir un interrogatoire sur les événements qui se sont produits dans les profondeurs.

Par la suite, s'ils se montrent coopératifs, ils seront alors proclamés héros de l'UPP.



ALIEN JdR

MORTES EAUX

PERSONNAGES JOUEURS

KRAMARENKO (Officier)



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 lorsque 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). Sa prochaine mission arriva sous la forme d'une enquête sur des disparitions de personnes sur un monde aquatique à proximité appelé Voda.

Olga a accepté la mission avec une certaine méfiance.

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

A choisir durant l'acte final.

Rival

Qiang

Objet fétiche

Médaille de la bravoure

Agenda

ACTE 1 : Enquêtez sur la disparition, mais vous suspectez vos supérieurs et vous ne savez pas pourquoi. Vous êtes un véritable héros de l'UPP et vous devez recevoir de tous le respect que vous méritez.

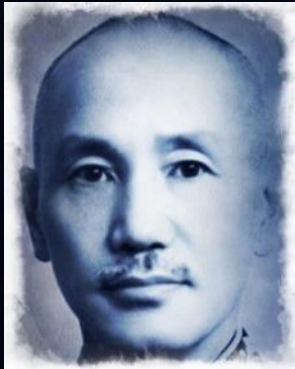
ACTE 2 : Vous témoignerez de ces événements. Vous devez vous en sortir vivante, à tout prix.



ALIEN JdR

MORTES EAUX

LIU (Scientifique)



Cixin LIU

Ingénieur de la station

52 ans

Personnalité : Indépendant

Liu travaille à la station Novotny depuis plus de 25 ans. Il est convaincu que ce n'est que grâce à un travail acharné et au dévouement que les gens de l'UPP pourront faire avancer leur cause à travers la galaxie. Il est très fier de s'assurer que les équipements de la station sont maintenus en bon état de fonctionnement. Cela a été un défi, qui ne fait qu'empirer puisque ses demandes répétées pour obtenir les outils les plus basiques nécessaires pour le travail sont restés sourdes. Néanmoins, il a consacré sa vie à cette station, et il la verra s'élever à nouveau jusqu'à sa gloire passée. Ce dernier changement de personnel sous la mer s'est cependant avéré être un défi mettant à l'épreuve les capacités de résolution de chacun.

Scientifique

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

Compétences

- Comtech (5)
- Machines Lourdes (5)
- Observation (3)
- Commandement (1)

Equipement

- Kit électronique Seegson
(COMTECH + 1)

Talent

Analyse

Camarade

Alvarez

Rival

Dubov

Objet fétiche

Recueil de nouvelles de science-fiction

Agenda

ACTE 1 : Vous êtes convaincu que Dubov a quelque chose à voir avec la disparition. Ne manquez pas une occasion de remettre ce bon à rien à sa place.

ACTE 2 : Même si vous ne pouvez pas le prouver, vous savez que Dubov a une mauvaise influence. Ce genre de type entraine l'UPP vers le bas. Il ne doit pas quitter cet endroit en vie. Vous avez également fait tout ce que vous pouviez pour la station, alors il est maintenant temps de vous sauver et de remonter à la surface tant que vous le pouvez encore.



ALIEN JdR

MORTES EAUX

DUBOV (Prolo)



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. Arrivé récemment, il a donné beaucoup de fil à retordre aux anciens de la station comme Liu. Il attend maintenant l'occasion d'abandonner cette vie, qu'il considère comme une vie de servitude, et de partir se débrouiller seul. Dubov n'a pas été autorisé à partir avec le reste des prolos en raison des mesures disciplinaires qui l'ont obligé à nettoyer les latrines dans la zone de logement.

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

Liu

Agenda

ACTE 1 : Ce n'est pas juste ! Si ce n'était pour cet idiot Liu, vous seriez sur le chemin d'une nouvelle vie maintenant, et pas coincé ici parce que quelqu'un s'est perdu. Les méthodes de l'UPP ressemblent plus à de l'esclavage qu'à la liberté et vous les détestez. Assurez-vous que tout le monde sache ce que vous pensez de tout cela, de cette situation pourrie !

ACTE 2 : Les choses vont terriblement mal, et il est temps de partir. La seule personne qui vous tient à cœur ici bas est le Dr Pham – vous devez vous assurer que elle et vous en sortiez vivants !



ALIEN JdR

MORTES EAUX

PHAM (Médecin)



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. Désillusionnée par quelque chose de si facilement évitable, elle pense maintenant qu'elle a peut-être fait une terrible erreur en faisant confiance à l'UPP pour s'occuper de ses proches.

Médecin

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

Santé (3)

Compétences

Comtech (3)

Observation (3)

Soins médicaux (4)

Équipement

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

Objet fétiche

Vieille photo de famille

Talent

Chirurgien de terrain

Camarade

Dubov

Rival

Alvarez

Agenda

ACTE 1 : Vous avez un patient à votre charge, Anya, qui doit être soigné de temps en temps. Vous voulez retrouver votre collègue disparu, mais ne faites pas confiance à Alvarez – son optimisme sans faille doit être une couverture pour quelque chose d'autre !

ACTE 2 : Vous devez sortir et préserver votre lignée familiale, mais vous ne pouvez pas laisser Anya – votre patiente qui compte sur vous – mourir. Vous devez la sauver elle aussi.



ALIEN JdR

MORTES EAUX

ALVAREZ (Agent de la Compagnie)



Diego ALVAREZ

Agent de la compagnie d'état de l'UPP

31 ans

Personnalité : Optimiste

Diego est né sur un monde aquatique et a eu une éducation très difficile où le manque de nourriture et de ressources dominaient la vie quotidienne. En raison de son aptitude à la science, il a pu rejoindre une coopérative d'état de l'UPP en tant que spécialiste de l'exploitation minière sous-marine et représentant de la compagnie. Diego est rusé mais il n'est pas un agent d'entreprise typique car il préfère la gentillesse et l'humanitarisme plutôt que l'ambition et la cruauté. Il a été affecté à la station Novotny dans le cadre d'un programme d'échange inter-mondes. Hier soir, il s'est un peu trop amusé à boire et à jouer aux cartes avec Dubov et Frenkel et a constaté qu'il a eu une panne de réveil pour son départ de la station.

Agent de la Compagnie

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

Santé (3)

Compétences

Combat à distance (1)

Combat rapproché (2)

Comtech (4)

Observation (2)

Survie (1)

Armement

- Bâton de défense sous-marines
Dégâts 2

Objet fétiche

Écusson d'épaule de l'UPP

Talent

Ruse

Camarade

Liu

Rival

Qiang

Agenda

ACTE 1 : Vous vous êtes réveillé avec une gueule de bois et avez raté votre trajet en ascenseur jusqu'à la surface. Maintenant vous êtes coincé parce qu'un pauvre garçon est perdu. Vous en tirerez le meilleur parti – vous êtes du genre du verre à moitié plein. Vous n'aimez pas Kramarenko, mais ne le montrez pas. En fait, aidez-la à enquêter de toutes les manières possibles, pour aller au fond de ce mystère.

ACTE 2 : Revenez à la surface mais sauvez au passage autant de personnes que vous le pouvez. Vous représentez ce que l'UPP a de mieux à offrir et c'est l'épreuve votre vie. Vous avez survécu à tout ce qu'on vous a jeté et ça ne changera pas.



ALIEN JdR

MORTES EAUX

PERSONNAGES NON JOUEURS JOUABLES

Ces personnages peuvent être joués comme des PNJs ou utilisés comme personnage joueur de substitution.

DEL CAMPOS (Prolo)



Maria Del CAMPOS

Ingénieur hydroponique

22 ans

Personnalité : Travaille dur

Maria a grandi dans une famille de plongeurs en profondeur. Lorsqu'elle a passé son test d'aptitude parrainé par l'UPP, il fut tout à fait naturel qu'elle soit affectée au profil le plus élevé des projets miniers en eaux profondes de l'UPP. Peu après son arrivée à la station Novotny, elle a pris un travail secondaire en s'occupant de la ferme hydroponique. Elle aime son travail et estime qu'elle est un brillant exemple de la raison pour laquelle l'UPP est le système parfait et pourquoi tous les travailleurs à travers la galaxie doivent adopter ce mode de vie.

Prolo

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

Compétences

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

Equipement

- X-Stim : 10 doses.

Objet fétiche

Badge de qualification de plongeur en grand profondeur

Talent

Nerfs d'acier

Camarade

Pham

Rival

Qiang

Agenda

ACTE 1 & 2 : Vous pensez que tout le monde est fou. Cet ingénieur perdu s'est suicidé, et tout le reste est une terrible hallucination. Vous avez dix doses de X-Stims sur vous. Vous devez administrer une dose à tout le monde, qu'ils le veuillent ou non, et ils se calmeront et verront qu'ils sont victimes d'une hallucination collective ! Le X-Stim réduit le stress de moitié (arrondi vers le bas) mais donne également un malus de -1 à tout test d'AGILITE pendant un Quart.



ALIEN JdR

MORTES EAUX

QIANG (Officier)



Li QIANG

Superviseur

47 ans

Personnalité : Ambitieux

Qiang est le superviseur en charge du quart actuel à la station Novotny. Il est impitoyable et ambitieux, et il ne dédaigne pas de recevoir un pot-de-vin pour détourner le regard lorsque les ressources de la station sont détournées par la corruption.

Il a été surpris lorsque ses supérieurs lui ont dit qu'il devait rester au poste pendant qu'un enquêteur était envoyé pour retrouver le camarade disparu. Il fera tout ce qu'ils demandent pour l'instant à cause de son amour pour la station, mais il est en réalité fidèle seulement à lui-même, tous les autres peuvent aller se faire damner.

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

Objet fétiche

Carnet de notations de l'équipe

Talent

Influence

Camarade

Aucun

Rival

Tout le monde !

Agenda

ACTE 1 & 2 : Vous aimez la station. Soyez un bon gardien et assurez-vous que cette merveilleuse station historique soit traitée avec le respect qu'elle mérite. Quand il sera temps de partir, prenez soin de vous-même et de personne d'autre !



ALIEN JdR

MORTES EAUX

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.

FRENKEL (Prolo)

Vitaly Frenkel est un travailleur de la station qui vient de terminer son tour de service. Il devait remonter avec le reste de l'équipe mais les événements en ont décidé autrement.

Il intervient dans l'évènement « l'entretien de routine a mal tourné ».

ZEMOROVA (Prolo)

Anya Zemorova est une technicienne expérimentée de la station qui supervise les équipes de maintenance. Elle a tenté de retrouver Karill, le technicien disparu et elle a été jusqu'au bout de ses forces. Très éprouvée, elle se rétablit lentement au centre médical sous la surveillance du Dr Pham.

Elle intervient dans l'évènement « la vision d'Anya Zemorova ».

Joe NS42 « DMITRI » (Synthétique)

Joe NS42 est un travailleur synthétique dont les tâches sont la distribution des soins médicaux, le soin des cultures hydroponiques, la gestion de la cuisine et du réfectoire ainsi que la supervision de la maintenance des différentes unités de communication dans toute la station.

Il intervient dans l'évènement « le dilemme de Dmitri ».

SEMYONOV (Officier)

Yuri SEMYONOV est le responsable de la station et l'une des principaux responsables de son état actuel. Il est basé à la surface et toute communication. Il n'a aucun intérêt à ce que la vérité éclate.

Il intervient dans l'évènement « le dilemme de Dmitri ».



ALIEN JdR

MORTES EAUX



LA MENACE

Vodyanoy



Les Vodyanoy se présentent sous deux formes, l'inférieure et la supérieure. Leur taille est ce qui les distingue. Les supérieurs mesurent 3m60 de long du haut du corps à la pointe des tentacules et les inférieurs un peu plus de la moitié de cette taille. Leur corps est constitué d'une épaisse et lourde membrane translucide. Quatre tentacules épais émergent du corps.

Ils sont rapides comme l'éclair sous l'eau et possèdent une force immense.

Ils sont très intelligents et communiquent à travers le spectre électromagnétique, mais les détails ne sont pas complètement compris. Ils possèdent également une bio luminescence qui leur permet d'éclairer une zone et qu'ils peuvent éteindre afin de se camoufler. Quand ils adoptent ce mode, ils sont pratiquement invisibles lorsque à proximité des personnages.

Ils coopèrent souvent pour sonder et tester leur proie potentielle avant de bondir et de se nourrir. Ils se nourrissent en pénétrant leur proie avec une pointe au bout des tentacules, ce qui leur permet d'aspirer littéralement le matériau biologique. Ils peuvent également envelopper de leurs tentacules leur proie et drainer de l'énergie. Même les machines peuvent être vidées de leur énergie électrique de cette façon.

Les tentacules sont assez adroits pour pouvoir déconnecter de petits tuyaux et ouvrir ou fermer des trappes.

Ils ont également été observés se combattant les uns les autres pour la même proie. Une fois que le combat est résolu, ils semblent n'avoir aucun mal à reprendre leur coopération (cela peut être utilisé comme un moyen pour sauver ou semer la confusion chez les personnages à la discrétion du MJ).

Les Vodyanoy devraient être perçus par les personnages comme une ombre ou un flou de prime abord, et ils n'utiliseront que #2 sur leur table d'attaques signatures lors de la première rencontre avec les personnages.

Vodyanoy inférieur

Vitesse (3)

Santé (5)

Protection (0)

Compétences

Mobilité (8)

Observation (8)

Vodyanoy supérieur

Vitesse (2)

Santé (8)

Protection (0)

Compétences

Mobilité (8)

Observation (8)

Attaques signatures

Émission de bioluminescence

Le Vodyanoy fait clignoter des lumières et des couleurs vives, une éruption éblouissante utilisée pour hypnotiser et étourdir leur proie. La victime prend un point de **Stress** et doit effectuer un Test d'**ESPRIT** immédiatement ou perdre sa prochaine action lente.

1

2

Tester sa proie

Les tentacules s'étendent et



ALIEN JdR

MORTES EAUX



entraînent le personnage dans l'obscurité de la zone suivante. Attaque avec 8 dés de base, dégâts 1. Si l'attaque touche, la victime est désorientée et laisse tomber les objets tenus en main, son tuyau d'air (le cas échéant) est débranché. Elle doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement.

Drainer l'énergie

Le Vodyanoy s'enroule autour de sa proie et essaie de siphonner l'énergie de sa victime. Attaque avec 7 dés de base, dégâts 1. Pour chaque point de dégâts, la victime perd 1 point d'Énergie sur un objet en sa possession qui possède une alimentation. S'il n'y a pas de courant la victime subit normalement les dégâts.

Tentacules déchirants

Les tentacules ont plusieurs minuscules barbes et crochets que le Vodyanoy utilise pour saisir et déchirer sa proie. Ceux-ci lacèrent tout ce que porte la victime. Ils attaquent avec 8 dés de base, dégâts 1. Chaque point de dégâts endommage automatiquement l'armure de la victime, si elle en porte. Tout dommage restant qui n'atteint pas l'armure blesse la victime comme d'habitude. Faites immédiatement un jet de Panique. Si la victime ne parvient pas à se libérer, elle et tout personnage dans la même zone doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement.

Coup de tentacule

Le plus grand des tentacules de la bête fouette sa pauvre cible. Attaque avec 9 dés de base, dégâts 2.

Attaque de pointe

Le Vodyanoy tente de se nourrir, avec une attaque de 12 dés, dégâts 1. Si un dégât est infligé, la victime

subit immédiatement une Blessure critique à déterminer sur la table.



ALIEN JdR

MORTES EAUX

REMERCIEMENTS SPECIAUX

Free League pour un jeu incroyable.
Prexel et Pixabay pour des photos d'utilisation gratuite de la Seconde Guerre Mondiale, des photos d'archives de l'époque de la Guerre Froide.
George Reakes pour son aide sur le modèle.
Lily Figueroa pour les polices de caractère de la couverture.

Cartes originales créées avec
<https://dungen.app/dungen/>
Canva.com
Pinetools.com

Photos éditées avec :
Photofunia.com

Si vous vous êtes amusé en jouant, n'hésitez pas à venir l'écrire sur :
<https://www.facebook.com/groups/alienrpg.frialig>
[an](https://www.facebook.com/groups/alienrpg.frialig)

ou
<https://www.reddit.com/r/alienrpg/>

ou envoyez-moi un e-mail à
alex@firelockgames.com. J'adorerai que vous m'en parliez !

La carte originale imprimable est en fin de document. Les cartes pour VTT sont disponibles sur le site.

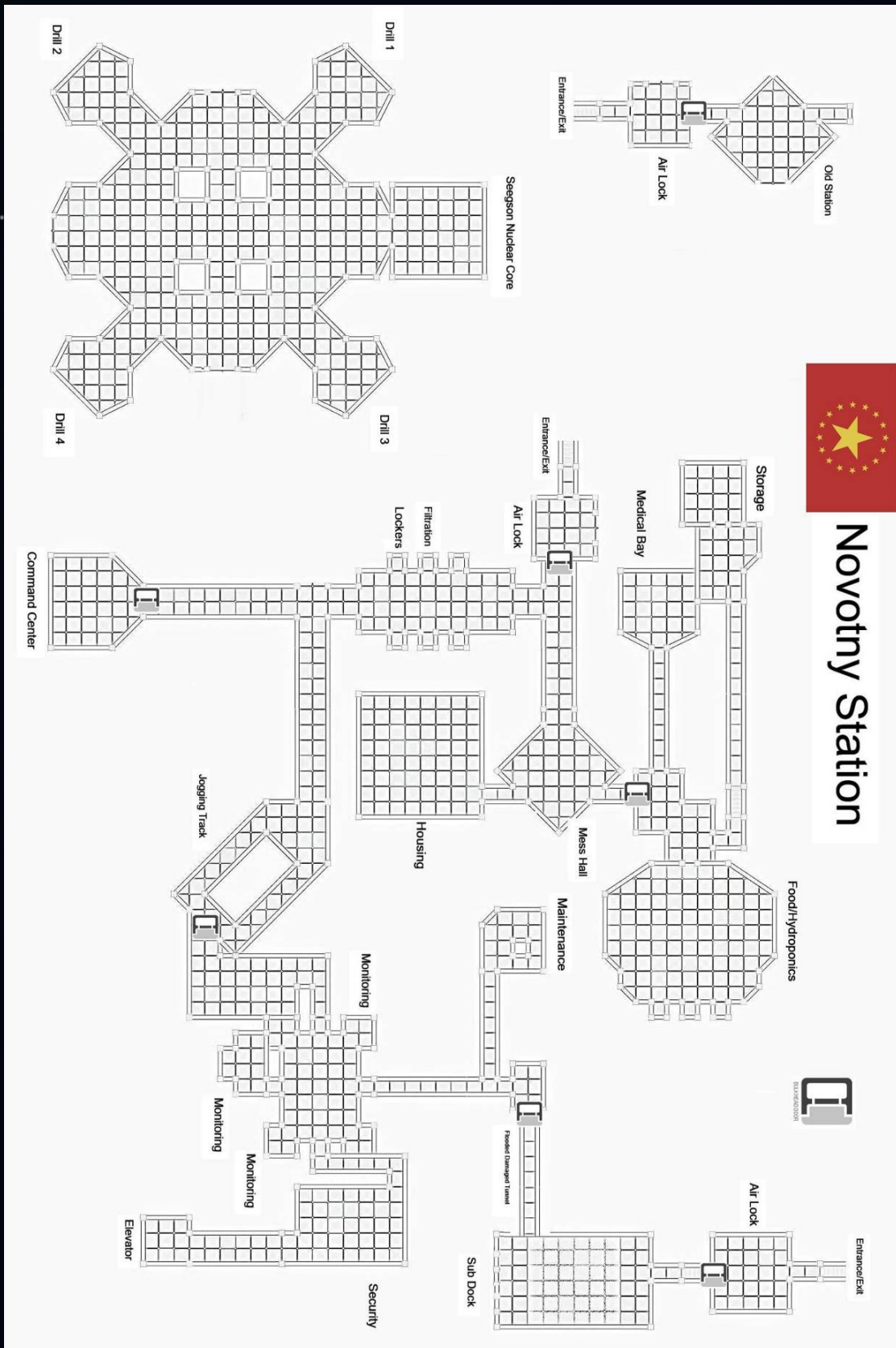
Ce scénario cinématographique a été inspiré par Dave Semark et Matthew Tyler-Jones du podcast Effects ainsi que par Douglas Shute de VCG et par tous les joueurs qui ont participé à leur magnifique jeu à travers de Olenya Bay.

Aussi, un grand merci à Dave Semark qui a fait un travail incroyable en ajoutant et en corrigeant Impliquer les PJs, des ajustements pour les Vodyanoy, les agendas et les combinaisons de plongée.



ALIEN JdR

MORTES EAUX



Mortes Eaux un scénario d'Alex AGUILA, traduit par Nicolas ENNABLI
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