



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

Ce document est un scénario écrit par Olivier Perronny pour ALIEN JdR, jeu édité par Arkhane Asylum Publishing. Cette histoire est soit jouable en cinématique soit intégrable dans une campagne. Elle est conçue pour une unité de l'USCM comprenant 4-8 PJs membres d'un groupe de sauvetage. Elle peut servir de préquelle au scénario le Destructeur de Mondes 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 Mathieu Filipic pour ses remarques constructives et ses commentaires éclairés.

INTRODUCTION

L'histoire se déroule sur la colonie LV-038, une planète du système Cygnus-61, alors qu'une guerre fait rage dans ce système de la bordure extérieure où des forces révolutionnaires téléguidées par l'UPP tentent de se libérer du joug de l'UA. Un pilote de l'USCM a été contraint de s'éjecter près de la ligne de front dans une zone qui est sous contrôle de l'ennemi. Son ailier a pu donner les coordonnées de sa position et il est resté un instant sur zone pour voir le parachute atterrir dans la jungle. Il a ensuite quitter les lieux car sa jauge de carburant baissait dangereusement. Une équipe de sauvetage est rapidement constituée pour récupérer le pilote.

LES FAITS

Un aéronef piloté par le capitaine Fuller a été touché par un missile SAM tiré depuis les positions des rebelles alors qu'il effectuait une mission de couverture en bordure de la ligne de front. Le pilote n'a pu maintenir l'appareil en vol et il a dû s'éjecter. Durant sa descente en parachute, il a repéré les ruines d'un vieux temple indigène sur une colline bénéficiant d'un point de vue dégagé et d'une petite clairière permettant à un appareil de secours d'atterrir en toute sécurité. Une fois au sol, le capitaine Fuller

a fait son possible pour atteindre le bâtiment pour s'y cacher et être prêt à lancer une fusée de détresse lorsqu'il apercevra des secours. Malheureusement un avant-poste rebelle l'a également vu tomber. Une patrouille a été envoyée pour tenter de le récupérer. En arrivant sur les lieux, les hommes ont constaté que l'oiseau n'était plus là et le groupe s'est scindé en deux pour le chercher tout en envoyant un messenger prévenir que le pilote était vivant et en fuite. Les PJs vont devoir retrouver le capitaine Fuller avant la patrouille et ensuite procéder à son extraction alors que les forces adverses reviennent en force.

IMPLIQUER LES PJS

En début d'après-midi, le Colonel Burton convoque le chef de l'unité des PJs et lui demande de sélectionner une dizaine d'hommes de sa section pour participer à une mission de sauvetage d'un pilote dont l'appareil a été abattu près de la ligne de front à une heure trente de vol de leur camp de base.



Le commandant du bataillon donne les informations utiles à l'officier ainsi que ses ordres :

- S'assurer que le pilote est toujours vivant
- Localiser et retrouver le pilote
- Envoyer l'indicatif sur la fréquence de détresse
- Rejoindre la zone d'extraction et attendre l'appareil.

Le Colonel Burton laisse une demi-heure à l'officier pour désigner les volontaires, prendre



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

rations, armes et munitions et se rendre sur la zone d'envol.



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

WHERE THE SUN REFUSED TO SHINE

CAMP DE BASE DU 2^E BATAILLON

ZONE D'EMBARQUEMENT

Les PJs et les volontaires de leur unité rejoignent la zone d'embarquement située dans le périmètre du camp de base. Il est déjà 14:35 et le ciel est couvert et le soleil est à peine visible.

L'appareil de transport UD-4L « Cheyenne » est prêt à décoller dès que les passagers seront chargés et le personnel au sol mécanos leur fait signe de venir.



Le colonel Burton supervise l'embarquement et salue ses hommes en leur souhaitant bonne chance dans leur mission. L'officier donne ses dernières instructions au chef du groupe de sauvetage.

Les hommes s'installent et rapidement le dropship. Pas de véhicule blindé pour cette mission, le relief est trop accidenté et la jungle trop dense ce qui empêcherait toute progression.

L'appareil prend de l'altitude et se dirige vers la ligne de front. Les paysages de vallées laissent la place à des zones beaucoup plus montagneuses et accidentées.

Après environ une cinquantaine de minutes de vol, l'appareil passe une dernière chaîne montagneuse avant de descendre brutalement et de se diriger vers une petite vallée qui apparaît sous les nuages. La végétation est épaisse et luxuriante. Les hommes du groupe de

secours arrivent sur la LZ R(omeo) qui est le point de départ de leur mission.

VALLEE DE KHAMERONE

DROP ZONE ROMEO

L'UD-4L descend rapidement vers une clairière traversée par une rivière et débarque l'unité des PJs avant de reprendre l'air. Il est 15:30.



Le paysage environnant est une clairière d'environ deux cents mètres de diamètre, marécageuse, recouverte de hautes herbes et entourée d'une épaisse végétation luxuriante. Sur leur gauche à l'ouest, ils peuvent apercevoir des étangs recouverts de plantes aquatiques et une rivière qui coule vers le sud. Devant eux, à trois kilomètres, s'élève le sommet d'une colline haute d'au moins une soixantaine de mètres et recouverte d'une végétation luxuriante.

LA ZONE D'ATTERRISSAGE - 1

Après une dizaine de minutes de marche dans la plaine et ses hautes herbes, le groupe entre dans la forêt. Il faut ensuite encore dix minutes pour que les PJs atteignent la zone d'arrivée supposée du capitaine Fuller. Ils découvrent un parachute qui a été probablement enterré puis déterré de manière brutale.

En inspectant le sol, il est possible de remarquer de nombreuses traces de pas sur le sol de la forêt autour de la zone. Les traces au sol ainsi que les signes de passage dans la jungle montrent que ces hommes semblent être allés dans vers la rivière qui coule un peu plus bas sur la gauche. Si le groupe décide d'étendre ses recherches, ils trouvent une autre piste sur la



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

droite qui semble monter sur la colline en réussissant un test d'**OBSERVATION**.

Est-ce qu'ils ont capturé le pilote ou bien sont-ils seulement à sa poursuite ? Rien ne permet de le dire pour l'instant. Le niveau de **STRESS** de chacun des PJs augmente d'un Dé.

EN SUIVANT LE LIT DE LA RIVIERE · 2

Après une bonne demi-heure de marche difficile dans une épaisse jungle, le groupe arrive dans le lit d'un petit cours d'eau qui descend des collines. Si la présence de rochers rend la piste plus délicate à suivre, les traces de pas permettent de deviner que les soldats ennemis ont remonté la rivière.



La progression continue pendant environ trente à trente-cinq minutes quand soudain l'homme de tête fait signe au groupe de s'arrêter (X sur la carte).

Il croit avoir vu quelque chose à une cinquantaine de mètres en face. En effet, un groupe de quatre à cinq soldats de la patrouille adverse est en train de revenir sur leur pas rapidement après avoir atteint l'extrémité de la ravine sans avoir trouvé le pilote. L'éclaireur doit faire un test d'**OBSERVATION** à -1 (pour la densité de la jungle et le bruit de la rivière mais les rebelles reviennent rapidement et sans se cacher) :

- ⇒ **Réussite** : Le PJ repère la patrouille adverse avant qu'elle ne les voit.
- ⇒ **Réussite améliorée** : Le PJ repère la patrouille adverse avant qu'elle ne les voit et il peut prévenir ses compagnons pour une embuscade.

- ⇒ **Échec** : Le PJ a du mal à distinguer les formes qui bougent en bordure de la forêt tandis que lui est très visible sur son rocher. La patrouille adverse peut soit tirer sur l'éclaireur soit préparer une embuscade.

Patrouille de rebelles

Soldat Rebelle

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

Santé (4)

Compétences

Endurance (2)

Combat rapproché (2)

Survie (3)

Machines lourdes (1)

Comtech (1)

Combat à distance (1)

Armement

- AK-4047 / Portée longue – Dégâts 2
- Couteau / Contact - Dégâts 2

Si les PJs tombent dans une embuscade montée par les rebelles, ils prennent tous un point de **STRESS** dès les premiers tirs adverses.

Si les PJs décident d'aller jusqu'au bout de la ravine, il leur faudra encore une heure aller puis près de deux heures trente pour revenir à la zone d'atterrissage du pilote. Ils peuvent aussi décider de grimper à travers la jungle vers le sommet. Ce sera long et périlleux et il leur faudra deux heures pour arriver au sommet et ensuite une bonne heure et demi pour arriver en vue des ruines.

EN DIRECTION DES RUINES · 3

Si l'unité décide de suivre la piste qui part de la zone d'atterrissage du capitaine Fuller, le groupe découvre ce qui ressemble à un étroit sentier de terre qui monte dans la jungle vers le sommet de la colline. Il faut une heure à une heure trente pour arriver au sommet.

Pour grimper au sommet de la colline, un test de **MOBILITE** à -1 est nécessaire compte-tenu de la pente, du sol meuble et de la végétation tropicale.

Tout échec indique un marine qui glisse de quelques mètres, obligeant ses compagnons



ALIEN JdR

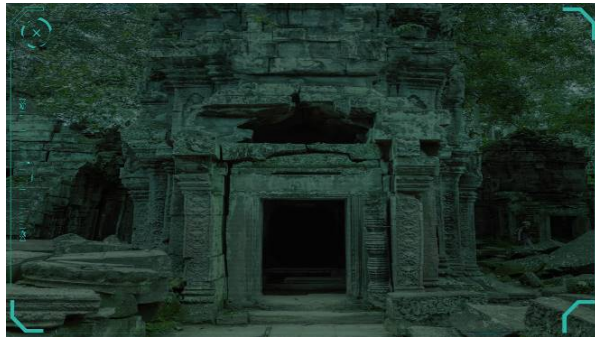


WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

d'armes à le secourir ou le récupérer. Rien de bien méchant hormis les sarcasmes qui ne manqueront pas de fuser et les remarques agacées du chef de groupe demandant une approche silencieuse.

Une fois sur le haut de la colline, le sentier bifurque vers l'intérieur en direction de ce qui ressemble à d'antiques ruines. A peine ont-ils commencé à se regrouper pour avancer plus loin qu'ils entendent le crépitements caractéristique d'un AK-4047 ainsi que des cris et des clameurs qui semblent venir d'en haut. Ils prennent tous un point de **STRESS**.

Le reste de la patrouille rebelle est en effet arrivée près des ruines et un des hommes a aperçu le pilote américain qui tentait de se dissimuler derrière une structure. Il a ouvert le feu mais l'a manqué.



Le capitaine Fuller s'est alors caché dans les sous-sols pour tenter d'échapper à ses poursuivants mais il a été capturé par une créature

Le reste de la patrouille l'ayant vu s'engouffrer dans les souterrains, s'est lancé à sa poursuite. Les rebelles n'ont aucune idée de la présence de l'unité de l'USCM car les soldats sont complètement concentrés sur la recherche du pilote puis plus tard le combat et la survie contre la créature hantant les lieux.

Toutefois dès qu'ils entendront des tirs de M41A ou autre, ils résistent un instant avant se regrouper pour fuir et prévenir leur avant-poste. Enfin si la chose qui vit les ruines leur en laisse la possibilité.

Capitaine Jefferson T. Fuller

Pilote USCM

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

Compétences

- Machines lourdes (1)
- Combat à distance (1)
- Pilotage (3)
- Commandement (1)
- Soins médicaux (1)
- Observation (1)
- Comtech (2)

Armement

- Pistolet M4A3 Portée moyenne
Bonus +1 – Dégâts 2
- Couteau / Contact - Dégâts 2

Patrouille de Rebelles de l'UPP

Sous-officier Rebelle

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

Compétences

- Endurance (2)
- Combat rapproché (2)
- Survie (2)
- Comtech (2)
- Combat à distance (2)

Armement

- AK-4047 Portée longue – Dégâts 2
- Couteau / Contact - Dégâts 2

Soldat Rebelle

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

Compétences

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

Armement

- AK-4047 Portée longue – Dégâts 2
- Couteau / Contact - Dégâts 2



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

YOU'LL BE DEAD BEFORE YOUR TIME IS DUE

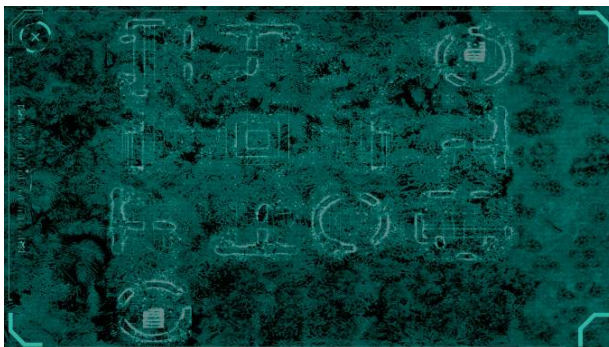
UN PILOTE DANS DES RUINES

Arrivé au sommet, les membres du groupe de l'USCM remarquent rapidement la présence de ruines, en partie noyées dans la végétation, à une centaine de mètres devant eux. Alors qu'ils se déploient et avancent prudemment à l'approche des ruines, ils entendent soudain des crépitements d'armes automatiques étouffés puis un grand cri.



Ils prennent tous un point de **STRESS** car les chances de retrouver le pilote en vie diminuent.

Il y a deux accès aux souterrains dans les constructions circulaires en haut à droite et en bas à gauche.



Il leur faut quelques minutes pour trouver en provenance des souterrains. Le détecteur de mouvement réglé sur la fréquence du

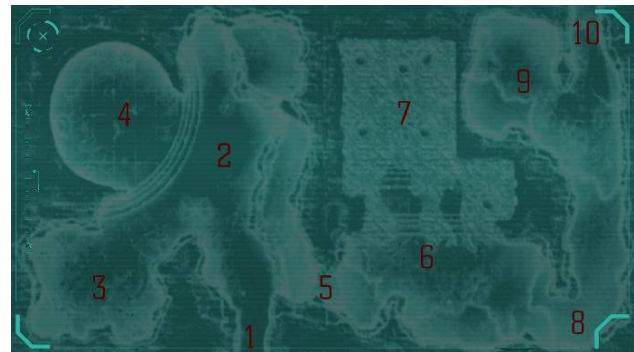
signal de vie du pilote indique qu'il s'y trouve également. Une odeur de poudre diffuse semble venir de l'ouverture qui s'enfonce sous les ruines.

DANS LES ENTRAILLES DU TEMPLE

Quel que soit l'accès qu'ils auront trouvé, les PJs vont devoir s'enfoncer plus profondément sous le sol pour espérer trouver le capitaine. Ils doivent craindre aussi la présence de rebelles, également à la recherche du pilote.

Si des PJs ont glissé durant la montée, il faut considérer que la traque est finie et que le capitaine Fuller est entre les griffes de la créature tandis qu'il n'y a plus qu'un rebelle encore en vie, le sous-officier par exemple. Par contre si la montée s'est passée sans encombre, tous les membres de la patrouille sont encore dans les lieux.

L'accès « 1 » correspond l'entrée en bas à gauche dans les ruines et l'accès « 10 » à celle en haut à droite sur la carte des ruines.



Les lieux :

·1·

Après les marches permettant de descendre, un long tunnel empierré approximativement carré (deux mètres cinquante) s'enfonce avec une forte pente dans le sol, certaines parois portent encore la trace de sculptures ou de gravures mais des milliers d'années d'érosion les ont rendues illisibles.



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

Après une vingtaine de mètres, le couloir débouche sur une sorte de caverne naturelle.

·2·

Cette caverne naturelle possède deux corniches sur sa droite, la première, près du couloir située à un mètre cinquante de hauteur et la seconde au fond est à deux mètres. Il faut réussir un test de **MOBILITE** pour y grimper.

·3·

Dans cette alcôve naturelle, jadis l'antre d'un prédateur redoutable, le sol est jonché d'os. Un test d'**ANALYSE** permet de réaliser que les ossements sont anciens et non humains.

·4·

Il s'agit à n'en pas douter d'un ancien lieu de célébration religieuse. Les fresques sur les murs sont complètement effacées. L'une d'elles à peine visible peut représenter un géant montrant une constellation à des humanoïdes. Il ne semble plus utilisé depuis des millénaires, le sol et les murs sont recouverts de lichens.

·5·

En haut de la corniche, un diverticule permet l'accès à l'autre partie des souterrains.

·6·

Une longue caverne naturelle dont le sol est partiellement recouvert de flaques d'eau de ruissellement. La salle s'ouvre sur la longueur sur un ancien temple auquel on accédait par une volée de marches.

·7·

Ce qui fut autre fois un temple est devenu la tanière de la chose des souterrains. C'est là que se trouvent le pilote et un des membres de la patrouille, capturés et inconscients du funeste sort qui les attend.

·8·

Un long couloir inondé. Il est particulièrement délicat de progresser avec de l'eau jusqu'aux genoux. Un PJ voulant être discret doit réussir un test de **MOBILITE** avec un malus de -2.

·9·

Une petite alcôve naturelle partiellement inondée, avec quelques touffes de végétation profitant de la luminosité du couloir.

·10·

Un long tunnel empierré approximativement carré (deux mètres cinquante) s'enfonce lentement dans le sol, certaines parois portent encore la trace de sculptures ou de gravures mais des milliers d'années d'érosion les ont rendues illisibles.

Après une trentaine de mètres, le couloir débouche sur une sorte de couloir naturelle dont le sol est en parti recouvert d'eau de ruissellement. La lumière naturelle parvient à s'y frayer un chemin ce qui a permis le développement de végétation comme des fougères.

La chose des souterrains (option 1)

Lorsque le soulèvement d'une partie de la population et les affrontements ont débuté, beaucoup de grands groupes ont évacué les lieux. C'est le cas de la Weyland-Yutani Corporation qui possédait un laboratoire de recherches sur la planète avant les troubles. Plusieurs navettes ont été nécessaires pour exfiltrer les sujets les plus délicats. Hélas, l'une d'entre elles a été touchée par des tirs et elle s'est écrasée dans les collines. Seul un cryotube contenant un scientifique a survécu après son éjection. Il a réussi à se trainer près des ruines avant qu'un chestbuster ne lui explose la cage thoracique. Lorsqu'une batterie de SAM fut installée à proximité du temple par les forces, le drone a attaqué les servants et les a ramenés dans les souterrains sous les



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

ruines où il a commencé à nicher. L'ébauche d'une ruche se trouve en -7- depuis que le xénomorphe s'y est établi. Le sol et les parois sont recouverts d'une couche de résine organique formant des circonvolutions non humaines.

Six œufs sont en cours de formation à partir des cadavres des servants de la batterie de missiles anti-aériens. Lorsque que le capitaine Fuller a atteint le temple ; il s'est caché dans les sous-sols pour échapper à ses poursuivants et il a été capturé par le drone qui l'a paralysé pour servir d'hôte, les œufs étant proches de la maturité. Le rebelle également capturé est sur la paroi adjacente. Un œuf est prêt à libérer son facehugger sur les infortunées victimes qui se trouvent engluées à proximité. Un second œuf est bientôt terminé.

Drone XX-121

Vitesse (2)

Santé (7)

Protection (8) 4 contre le feu

Compétences

Mobilité (10)

Observation (8)

Attaques

- Eclaboussure d'acide (8)

1

Regard hypnotique : La créature se contente de fixer sa proie comme pour la sonder mentalement. La victime prend un point de **Stress** et doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement.

2

Jeu : la créature semble jouer avec sa proie qui échappe tout objet qu'elle tient en main. La victime prend un point de **Stress** et doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement.

3

Etreinte : il bondit sur sa proie et s'en saisit avec 10D et 1 Dégât. Il traîne ensuite sa victime vers son nid. Celle-ci échappe tout objet

qu'elle tient en main et doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement.

4

Agrippement : La créature saisit sa victime et sa mâchoire interne est prête à frapper avec 10D au prochain tour. Elle doit réussir une attaque avec 10D. La victime peut tenter de se libérer en réussissant un jet de **COMBAT AU CONTACT** contre 10D. Victime au sol + Test 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.

5

Queue : La créature utilise sa queue venimeuse pour attaquer sa victime avec 10D. Si un succès est réalisé, la proie subit 1 point de dégât mais elle est paralysée. Elle fait un test d'**ENDURANCE**. Le nombre de succès indique le nombre de rounds de conscience avant de sombrer dans le coma pour 8h. Un soin par médikit est possible.

6

Morsure: Sa mâchoire intérieure frappe sa victime avec 9D et 2 dégâts. Une réussite inflige la Blessure critique 64 qui tue la victime. Celle-ci peut être ramenée au nid pour être ovomorphée.

Facehugger

Vitesse (2)

Santé (2)

Protection (2) 0 contre le feu

Compétences

Mobilité (8)

Observation (8)

Attaques

- Eclaboussure d'acide (4)

1-2

Approche : La créature se déplace vers sa proie telle une araignée. La victime prend un point de **Stress** et





ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement.

3 Fouette avec queue : la créature fouette sa proie avec son appendice caudal, une attaque avec 5D et 2 dégâts. La victime prend un point de **Stress**.

Etreinte : La queue s'agrippe. Lancez un D6 :

1-2 Elle s'enroule autour des jambes de sa proie. Celle-ci tombe au sol et doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement.

4 **3-4** Les bras de la victime se crispent sur la créature tandis que la queue s'enroule autour. Celle-ci échappe tout objet qu'elle tient en main et doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement.

5-6 La queue s'enroule autour du coup et suffoque la victime comme si elle se noyait. Elle doit effectuer un Test de **PANIQUE** immédiatement

Bon : La créature bondit pour s'agripper au visage. Faire un jet en opposition entre une attaque à 6D contre l'**ENDURANCE** de la proie. Si la créature gagne, c'est l'étreinte finale (voir 6).

5 Sinon la proie parvient à repousser l'attaque et à projeter la créature au sol. La créature attaque la même proie au prochain tour.

6 Etreinte finale : La créature lance 6D. Si au moins un succès est présent, elle parvient jusqu'à l'orifice buccal de sa proie et celle-ci tombe inanimée.

Le capitaine est plus ou moins conscient selon les circonstances, à vous de voir s'il a été implanté ou pas selon vos besoins pour la suite de vos aventures. Le rebelle capturé peut avoir été implanté le premier.

La chose des souterrains (option 2)

Dans cette jungle luxuriante, un prédateur redoutable a installé sa tanière et il vit en maître sur la forêt. C'est une sorte de créature bipède aux longs bras et à la poitrine massive ressemblant à un gorille de deux mètres cinquante mais à la tête de reptile et au corps recouvert d'épaisses écailles.

D'Gothour

Vitesse (3)

Santé (10)

Protection (6) 3 contre le feu

Compétences

Mobilité (8)

Observation (4)

Attaques

1 Rugissement : Il pousse un cri de fureur. 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 + Test de **PANIQUE**.

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

5 Démembrement : Il tente d'arracher un membre avec 6D pour 1 Dégât. Blessure critique 54 + Test de **PANIQUE**.

6 Ecrasement : Il broie le crâne de sa victime avec 7D et 1 dégât. Blessure critique 64 et mort.

PREVENIR LE QG

Dès que le pilote a été récupéré, le chef du groupe contacte le QG avec l'indicatif pour l'avertir que la mission a été menée à bien et que l'équipe de secours attend son extraction avec le capitaine Fuller.



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

Le QG confirme la réception et décide avec les PJs du lieu de l'extraction, la clairière où sont situées les ruines paraît une excellente solution plutôt que de redescendre avec le capitaine qui est complètement dans le coaltar.

L'arrivée d'un UD-4L « Cheyenne » est prévue avec un délai d'une heure. Les PJs peuvent prendre position pour sécuriser les lieux et s'assurer qu'aucune infiltration ennemie ne soit entreprise d'ici là.

FORTIFIER LA POSITION

Le chef de section doit maintenant décider quelles options il prend. Il peut décider soit de rester dans le temple soit chercher un autre abri mais vu l'environnement, ce sera difficile de trouver mieux.

Pour simplifier les choses, le MJ peut considérer que les murs et les éboulis du temple sont infranchissables à tout individu normal. Les souterrains peuvent avoir leur importance. Il est également possible de poster des éléments isolés comme sentinelle mais cela sera plus délicat pour ces hommes.

Bien entendu, il est tout à fait envisageable de préparer des pièges, des systèmes d'avertissement, etc.

Le problème principal du commandant du groupe est le nombre de soldats qui est relativement réduit aussi il convient de bien choisir les zones de déploiement et les chemins de repli possibles tout en restant à proximité de la zone d'extraction

PENDANT CE TEMPS LÀ

L'officier en charge de l'avant-poste a eu vent de l'alerte et a décidé d'envoyer une patrouille de rebelles supplémentaires. Lorsqu'il apprend que des soldats de l'USCM sont sur place, il mobilise des soldats réguliers de l'UPP qui sont là en tant qu'instructeurs pour les forces rebelles. Il veut tenter de piéger les envahisseurs

capitalistes et il décide d'en prendre le commandement.



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

IF IT'S THE LAST THING WE EVER DO

UNE SITUATION COMPLIQUEE

Alors que les PJs et le pilote attendent les secours une légère brume, commencent à envahir la forêt et les ruines. Si des sentinelles ont été positionnées, elles doivent faire un test **OBSERVATION** à -1 à cause de la brume.

- ⇒ **Réussite** : Le PJ repère des mouvements dans la forêt à une centaine de mètres des ruines. Il distingue ce qui ressemble à des rebelles.
- ⇒ **Réussite améliorée** : Le PJ repère l'unité adverse avant plus d'une centaine de mètres de la position. Il peut compter une dizaine de rebelles mais aussi des instructeurs de l'UPP.
- ⇒ **Échec** : Le PJ a du mal à distinguer les formes qui bougent à cinquante mètres de lui. En tentant de mieux voir, il fait tomber une pierre ce qui va alerter l'adversaire.

Le QG contacte le groupe pour les prévenir que l'extraction va être retardée à cause des conditions météorologiques.

FORTIFIER LA POSITION

Le chef de section doit maintenant décider quelles options il prend avant l'arrivée des secours. Il peut décider soit de rester dans le temple soit chercher un autre abri mais vu l'environnement, ce sera difficile de trouver mieux.

Pour simplifier les choses, le MJ peut considérer que les murs et les éboulis du temple sont infranchissables à tout individu normal. Il est tout à fait possible de poster des éléments isolés comme sentinelle mais cela sera plus délicat pour ces hommes. Bien entendu, il est tout à fait possible de

préparer des pièges, des systèmes d'avertissement, etc.

Le problème principal du chef du groupe est le nombre de soldats qui est relativement réduit aussi il convient de bien choisir les zones de déploiement et les chemins de repli possibles.

ILS ARRIVENT

Les soldats rebelles commandés par l'officier arrivent sur les lieux une demi-heure après que le QG ait été contacté. Ils sont une bonne vingtaine. Si des membres de la patrouille ayant poursuivi le pilote ont survécu à la rencontre avec les PJs, ils ont prévenu les renforts que des soldats de l'USCM étaient sur place mais qu'ils n'en connaissaient pas le nombre.

Cela incite l'officier à la prudence. Il va déployer ses hommes en plusieurs groupes pour tester le dispositif des PJs avant de lancer l'assaut.

Forces de Rebelles et de l'UPP

Ces forces se composent d'un officier commandant le détachement, d'une quinzaine de rebelles et d'un groupe d'instructeurs, des soldats de l'UPP envoyés en avant-garde pour accompagner le soulèvement. A ce titre, ils n'ont pas d'armure de protection.

Officier Rebelle

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

Compétences

- Endurance (2)
- Combat rapproché (2)
- Survie (2)
- Commandement (2)
- Combat à distance (2)

Armement

- Pistolet Portée moyenne +1 Dégâts 2
- Couteau / Contact - Dégâts 2



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

Soldat Rebelle [x 15]

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
- Couteau / Contact - Dégâts 2

Instructeur de l'UPP [x 5]

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

Compétences

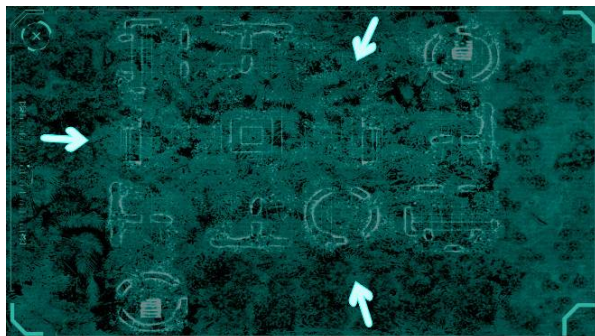
- Endurance (2)
- Combat rapproché (2)
- Survie (1)
- Mobilité (2)
- Combat à distance (3)

Armement

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

TEST DU DISPOSITIF

L'officier va envoyer des petits groupes de deux à trois soldats pour tester les défenses adverses et tenter de savoir exactement à qui il a affaire. L'objectif n'est pas d'éliminer les sentinelles ou les gardes mais juste de savoir exactement où se trouvent les soldats de l'USCM.

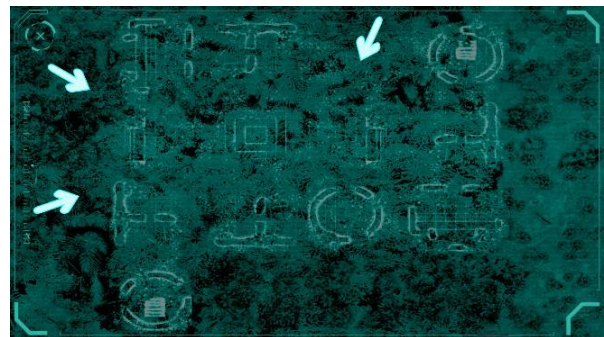


Ce genre d'actions devrait faire monter la tension chez les PJs et amener peut-être le commandant du groupe à changer son dispositif.

Les PJs gagnent un point de **STRESS**.

PREMIER ASSAUT

Environ dix minutes plus tard, après avoir analysé les retours des patrouilles, l'officier va déclencher une nouvelle opération, un premier groupe de cinq à six soldats attaque le point faible du dispositif.



Puis trente secondes plus tard environ, le reste des soldats fait une attaque retenue sur le point fort de la défense des PJs pour les fixer mais sans prendre de risque inconsidéré pour limiter les pertes.

Si le premier groupe réussit à pénétrer le dispositif de l'USCM, les soldats se séparent en deux pour créer le plus de confusion possible chez les défenseurs.

Si l'officier se rend compte que la riposte américaine diminue de son côté, il déclenche un assaut pour profiter de la situation. Si par contre il se rend compte que la résistance adverse est encore forte, il ordonne le repli.

ET LES PJS DANS TOUT CA

L'attente risque d'être longue, certes les ruines du temple offrent un bastion inespéré mais il convient d'être prudent et de ne pas s'exposer de manière trop importante. De plus à la fin du dernier assaut, les munitions vont commencer à devenir une source de



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

préoccupation. Il leur faudra peut-être récupérer des armes et des munitions sur les corps des adversaires.

CONSEILS A MAMAN

Il n'est pas question de jouer ces combats de manière globale car nous ne sommes pas dans un jeu de combat avec figurines. Il faut au contraire privilégier une approche cinématographique des événements pour faire monter le stress chez les joueurs.

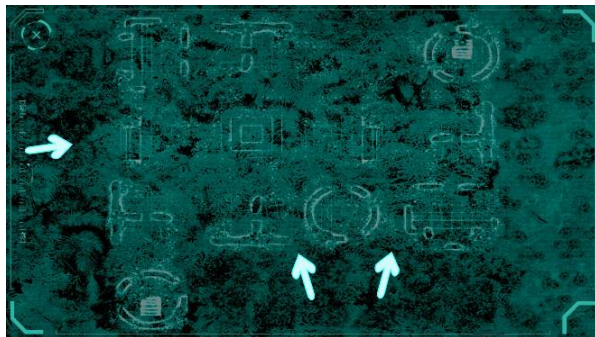
Si les attaques de la première phase sont simultanées ou presque et donc elles peuvent être résolues en même temps. Par contre, pour la deuxième phase, il faut privilégier le premier assaut et commencer à le résoudre avec les joueurs concernés et en plein milieu le dire que des échanges de tir retentissent ailleurs dans le périmètre défensif avant de terminer la résolution et de passer à l'autre action.

Pour la dernière phase enfin, vous pouvez résoudre les deux actions simultanément en différenciant bien ce qui se passe de chaque côté.

ULTIME TENTATIVE

L'officier rebelle craint un piège et ce n'est que lorsqu'il entend le sifflement des réacteurs des dropships qu'il réalise qu'il est en train de perdre la partie.

Il lance donc immédiatement ses forces sur le temple, l'une par l'arrière du temple et l'autre en longeant l'enceinte par le sud.



EXTRACTION

L'UD-4L Cheyenne se pose dans la clairière alors que les survivants sortent du temple courent dans leur directions. Un autre appareil est en appui mitraille les premiers rebelles qui apparaissent à la lisière de la jungle à l'ouest du temple permettant ainsi aux membres du groupe de quitter les ruines. Quelques missiles sont tirés pour détruire la structure et ce qui s'y trouve.

Il faut essayer de dramatiser l'évacuation de l'arrière-garde qui quitte la zone alors que les soldats de l'UPP ont investi le temple. Il faut imaginer la scène de Platoon avec le sergent Helias poursuivi par les soldats Viêt-Cong alors que les hélicoptères survolent la zone après avoir décollé.



ALIEN JdR



WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

AU FINAL

Si c'est un scénario sans suite prévue, et dans l'hypothèse d'un xénomorphe dans les ruines, l'apparition d'un Chestburster au moment opportun (en plein combat ou dans le dropship) peut rajouter de la tension à l'histoire avant le clap de fin.

Selon le dénouement, les PJs auront fait leur devoir pour sauver le capitaine Fuller et auront pu éventuellement faire preuve d'héroïsme.

Après leur débriefing de la mission, certaines déclarations vont attirer l'attention en haut-lieu. Quelques jours plus tard, ils seront convoqués (avec d'autres) pour une mission spéciale ultra secrète : Aller récupérer des documents dans un centre de recherches situé en zone occupée avant que les secrets qu'il renferme ne tombent entre les mains de l'UPP.

(Voir le scénario ***Eve of Destruction***)

