

Colonisation

Ce scenario shaan est conçu pour un groupe constitué de peu de joueurs, 6 étant un grand maximum et 4 étant l'idéal. En fait il est étudié pour faire stresser les joueurs, vous trouverez à la fin quelques petites références musicales qui pourront être assez utiles pour appuyer sur l'ambiance de la partie. Venons-en aux faits : vos joueurs vont avoir le plaisir de se frotter à des aliens, les vrais, ceux du film alors n'hésitez pas à vous passer l'intégrale des aventures de Ripley (surtout le second volet) avant de les faire passer à table, en notant bien tous les détails d'ambiances que vous jugerez utiles, bref je ne vais pas vous apprendre votre boulot de MJ ! Le groupe : s'il n'ont pas de compétences humaines faites-leur faire quelques missions avant celle-ci, ça serait con de se frotter à un alien plein d'acide avec une épée darken ! le supplément « résistance » contient les indications pour que vos joueurs développent les compétences armes de poings, d'épaules, etc.. sans passer par l'enseignement humain. Ensuite, dernier petit conseil : si un PJ doit mourir soyez sans pitié pour cette quête, le stress se fera alors plus sentir sur les autres joueurs (ne faites pas non plus un carnage dans votre groupe !). Bon, ben je crois qu'on peut commencer.

Wana, je crois qu'on a un problème...

Arkam, village libre près de Zaos, le quartier libre, est un des plus importants bastions de la résistance, sous l'apparence de ce petit bourg de paysan perdu dans une vallée se cache un complexe scientifique de grande importance. Pour ne pas attirer les regards des humains trop curieux du nouvel ordre ce complexe était situé dans une montagne à quelques kilomètres de ce village, sous terre. Il y a 10 ans, un engin s'est écrasé sur ce complexe, celui-ci était un vaisseau comparable au vaisseau colonisé dans le 1^{er} jeu, le crash a occasionné deux ouvertures complexes / vaisseau, ainsi les envahisseurs se sont appropriés le centre de la résistance, les personnes en présence (héossiens et humains résistants) ont pu envoyer un message à la résistance : « Wana, nous avons un intrus », n'en sachant pas plus la résistance va envoyer un groupe d'éclaircir pour déterminer le danger.

Parallèlement à ceci le nouvel ordre, qui n'est pas si bête que ça et avait une taupe dans le village, connaissait l'existence de ce centre et a intercepté le message, les satellites humains ayant enregistré la chute de cet ovni, le N.O. en a déduit que des formes de vies à étudier pourraient se trouver à l'intérieur, c'est ainsi qu'est entré en jeu la « compagnie » : groupe chargé d'étudier et de tirer profit des phénomènes extra-héossiens.

Test d'adaptation du MJ : à votre avis, c'est qui qui va partir voir ce qu'il se passe ?

si vous avez répondu Yannick Noah arrêtez tout de suite la lecture, si vous avez répondu Ripley, bien c'est presque ça, relisez le paragraphe « qu'est-ce qu'un jeu de rôle » p.8 de Shaan.

Mais vous êtes de bons MJs, et vous avez tout de suite pensé à vos PJ, vicieux vas !

La mission assignée est donc simple : partir à Arkam et faire un check up complet de l'état des troupes là-bas, nature du danger, importance du danger, etc...

Les PJs doivent partir le plus vite possible, les détails du voyage sont laissés à vos soins, trinite, galère en caravane, bateau-monde, à vous de voir. Arrivé à Zaos la nuit commence à tomber, si vous avez fait jouer Archéos, le premier volume du cycle d'odea alors vos PJ connaissent une petite auberge où passer la nuit, Zol-na, l'auberge de l'étude libre. Sinon sachez que vous pouvez trouver une description succincte de Zaos p.117 du livre de base, de plus les PJ peuvent dormir à la belle étoile, la philosophie humaine est tout autre qu'ailleurs où le nouvel ordre sevit.

Arkam se trouve à une centaine de kilomètres de Zaos, c'est tout ce que les joueurs peuvent apprendre, les habitants d'Arkam donnent très peu de nouvelles à Zaos, quelques semaines de silence ne les étonnent pas du tout.

Le voyage jusqu'au squat des aliens est à nouveau à votre appréciation.

Bah tiens alors, le village est tout péter !

Si les PJs sont partis au village par la route normalement utilisée par les voyageurs ils pourront remarquer une clairière dévastée à environ 2 km du village puis des traces d'engins lourds sur la route qui n'apparaissent pas auparavant jusqu'au village. S'ils ont choisi de passer par les sentiers et les montagnes ils arriveront à un endroit d'où ils pourront surplomber le village, celui-ci semble bien amoché. En arrivant dans le village même on peut remarquer des impacts très violents de char d'assaut Oshkin.

Ce qu'il s'est passé : la compagnie comme nous le savons a été envoyée sur place, en cas de refus de coopération avec les héossiens ils avaient prévu la grosse artillerie. Leur moyen de transport jusqu'à l'île était un Hélibert HK-10 (sup. humains) il transportait un char d'assaut ainsi qu'une trentaine d'hommes, pour ne pas attirer l'attention de trop de locaux ils se sont posés à l'écart. Quelques coups de canons ont donc dû partir pour calmer les ardeurs de la population. Après avoir fait le vide dans le village les humains sont partis vers le complexe scientifique pour récupérer un spécimen alien, le char d'assaut, faute de route praticable est retourné dans l'hélibert, qui est ensuite reparti vers Kam.

Les PJs peuvent remarquer plusieurs choses :

–ici, pas de massacres auxquels sont habitués les humains, pas de viols, boucheries improvisées pour le plaisir, la compagnie est très strict sur la discipline des combats, il n’y a d’ailleurs pas de cadavres. Pour les trouver il faut se fier à son odorat, en effet une fosse commune a été creusé à l’improviste et tout les cadavres y reposent, l’odeur est peu supportable, il faut réussir un jet sous corps + sensuel + shaan – 5 la difficulté se justifie par l’horreur de voir tant de morts, si le personnage échoue avec une marge de 1 à 5 il va pouvoir courir vomir dans un coin, si la marge est de 6 à 10 il rendra son diner sur place

et devra réussir un jet sous : esprit + personnel + shaan – 5 pour ne pas perdre un point d’esprit (règle de la folie p. 171), une marge d’échec plus importante entrainera un choc émotionnel très important, le point d’esprit sera immédiatement perdu et le personnage subira un blocage pour (marge d’échec) heures. il faut prendre, de plus, en consideration les états d’esprit des races en ce qui concerne ce genre de situations, le tableau si dessous vous aidera à gerer les effets de races :

racés	hygiene	Point de vue de la mort
boréals		Pour eux la mort est une atrocité tabou, cette vision augmentera la difficulté d’un cran pour le jet de dés
kelwins	Des maniaques de la propreté, cet endroit doit vraiment fourmiller de microbes et autres saletés, pas question d’y rester plus longtemps, les kelwins ne resteront pas faire de fouilles sur les lieux.	
mélodiens	Même réactions que le kelwin mais poussé à l’extrême, si le groupe avait prévu de l’eau le mélodien se jettera dessus pour se laver un maximum et sortira du village	Mal à l’aise
nomoï		La mort accidentelle d’un nomoï signifie l’extinction de l’espèce, si il y a un nomoï dans votre groupe et un dans la fosse essayez de jouer sur ce sentiment
woon		Le respect des woon envers leurs ancêtre fera qu’un woon voudrait faire une sepulture honorable à ceux de sa race qui pourrissent en dessous.

Voilà, pas de règles spéciales pour les autres.

Si des personnages fouillent un peu dedans ils remarqueront la présence d’humains du nouvel ordre (la compagnie, ceux ci ont l’oreille droite en moins, apparemment elle a été enlevé très précisément et pas arraché, genre au laser, quelque chose comme ça).

En fait chaque humain de la compagnie a un casque avec une caméra dessus, du côté droit, cette caméra ne peut fonctionner que si elle se situe à moins de 10 cm d’une puce spéciale, c’est pourquoi chaque membre à cette puce implanté à ce niveau, sous l’oreille droite, les gars de la compagnie doivent retirer la puce à chaque membre mort.

Dans le village on ne peut rien trouver de plus, par contre un groupe de survivants se cache dans les montagnes, ils font souvent des rondes autour du village pour trouver d’autres survivants, chasser, ou trouver d’autre personne qui viendrait par là.

Ce groupe se compose de : –un feling, le doyen du village, il était parti méditer quelques temps dans la caverne ou maintenant tous les survivants squattent. Il se nomme Lumière astrale et n’enfreindrait les règles shaaniste pour rien au monde. Pour lui la force n’est pas indispensable et il n’a pas d’avis fixe sur la résistance.

–trois hommes : 1 delhion (Gern), 1 ygwán (Yat’nemak) et un darken (Kernal), d’après le darken la résistance a trahi le village d’où une certaine animosité envers les pjs s’il en font partie et le lui disent. Le delhion et l’ygwan étaient responsable de la résistance ici, ils étaient partis à Wana pour une

conference des rebelles en revenant le village était en feu, connaissant l'existence de la caverne ils s'y sont rendus. Ils ne savent pas grand chose.

–trois femmes : 1 ygwanne (Tal'firat), 1 boréale(laëta), 1 melodieuse (Yalematdelinne), la melodieuse est traumatisé et on ne pourrait rien tirer, Tal'firat est la femme de Yat'nemak et la boréale est assez jeune, elle se liera d'amitié avec un pj.

–2enfants : 1 kelwin (Aïdos) et un darken (velkat), le darken est le fils de Kernal, les deux plus casse_cou du village, l'un d'eux a même réussi à choper une des oreilles cyberniquée, personne n'est au courant sauf le vieux feling, si les joueurs arrivent à l'inspecter il verront que la puce est frappé d'un signe inconnu : un C traversé d'un éclair. Il savent aussi que les humains sont partis vers le complexe.

Quand les pjs arrivent il fait sombre et on ne peut pas voir le vaisseau, les autochtones proposent aux joueurs de passer la nuit à la caverne.

Le lendemain le ciel est dégagé et l'on aperçoit facilement le vaisseau extrahéossien : deux sortes d'immense cornes dépassent de la montagne, ce vaisseau est le même que celui dans Alien .

On peut rejoindre le complexe en environ 6 heures de marche, la route étant assez tracée dans la forêt.

Ouhouh, y'a quelqu'un ?

Le complexe : la dedans humains et héossiens collaboré contre le nouvel ordre, un de vos pj a peut être déjà entendu parler de cet endroit auparavant.

Le vaisseau est écrasé à côté et s'enfonce dans le sol, c'était plus un atterrissage forcé qu'un écrasement apparemment. Le vaisseau a provoqué deux entrées dans le complexe : une à niveau – 3 et une à – 4.

L'entrée se fait par une grande porte enfoncée dans une caverne, si on tourne un peu autour on peut trouver une autre entrée, une porte de hangar.

Je ne vais pas vous faire un plan détaillé mais plutôt un check-up des salles que l'on pourrait trouver la dedans. Sachez d'abord que le courant est coupé et qu'il faudrait le remettre, ça se passe au niveau –1, si les joueurs n'ont pas de torches c'est pas cool pour eux.

Niveau 0 : pour ceux qui ont vu Men In Black c'est la même chose que l'entrée du QG des mib, un couloir de 3m de large sur environ 6m de long, une énorme aération sur le mur gauche, au fond un ascenseur qui ne fonctionne pas (pas de courant) et un escalier (niveau –2 seulement) à côté de l'ascenseur.

Niveau –1 :

En descendant par l'escalier (qui ne descend pas plus bas) les pjs vont arriver sur un petit couloir, plus large que long qui donne sur une salle ronde, avec 4 issues symétriquement disposés, de plus cette grande salle permet aux pj de voir la salle principale du niveau –2 car ils ne pourront que se déplacer sur des passerelles accrochées sur tout le tour de la salle, il y a donc un énorme trou au centre de la salle (la salle doit faire 20m de diamètre et le trou en fait 16, la passerelle fait donc 2 m de large) à ce niveau on trouvera : une salle avec un monte charge et un porte-palettes, une porte de hangar et un grand tunnel qui monte légèrement aboutissant à la deuxième sortie. Il y a une salle de conférence, une salle stratégique avec une grande table sur laquelle est disposée la carte holographique de la région (apparaîtrait quand le courant sera revenu) et beaucoup de radar, etc... c'est dans une des grandes armoires de cette salle que se trouve le courant. Un des leviers à casser et il faut bricoler pour que l'on puisse le relever (le levier doit être en mauvais état et doit être réparé, ainsi le bricolage improvisé des joueurs pourrait casser un peu plus tard pour qu'ils se retrouvent dans le noir à un moment assez emmerdant.) , il y a aussi une bibliothèque, un petit bar, des chiottes, et pis voilà.

Niveau –2 :

La salle principale, que l'on pouvait voir d'en haut est une immense salle scientifique plutôt basée sur la chimie, pas mal d'accessoire donc, beaucoup de verrerie, mettez-y un peu ce que vous voulez, les tables sont clouées au sol, de cette salle on peut accéder à toutes les salles du niveau.

En hauteur, accessible grâce à un élévateur se trouve un bureau dont les murs, qui étaient une sorte de bulle en verre, sont cassés, de ce bureau on a donc une vue à 360° de la salle de science., dedans il y a un homme avec le crane explosé, à son coup il y a une clé et dans sa poche une carte magnétique, elles servent à accéder au niveau –4, le big générateur avec la reine mère et une centaine d'aliens...

On a aussi : la salle du monte charge, celui ne dessert que ce niveau et celui au dessus, encore des chiottes, une chambre pour les expériences à très basse température (compte tenu qu'il n'y a plus de courant la glace qui se formé aux murs est devenu de l'eau, donc mettez vos bottes), une infirmerie, une salle chirurgicale et une salle d'hybridation, vaguement dans le même style que p.147 du livre de base, sauf que là on fait pas des morphes mais des hybrides entre races et des expériences assez fun Il n'y a qu'un seul accès à cette salle, par une grande porte, l'accès est réglé par une serrure vocale il n'y a que deux essais, si les deux sont loupés 2 tourelles de guns descendent et encerclent le joueur qui essayait d'entrer, un mouvement est déconseillé, il n'y a qu'une seule sommation si le gars bouge les guns se charge, 2ème mouvement : bang. Pour mettre un peu la pression il faudrait faire qu'au moment où les tourelles descendent, le bricolage du courant saute, mais le fait qu'il y ait eu du courant a permis au générateur auxiliaire de se charger un peu, du style pour 5 min, le cadre

serait alors : le joueur toujours encerclé par quelques 20 pistolets qui marche toujours (faites éclairer des diodes dessus par exemple), plus de lumières sauf les indicateurs de sorties de secours allumés qui donnent une petite lumière ambiance verte, donc très sombre. Là, les joueurs vont peut être se séparer pour aller remettre le courant ou autre, quoiqu'il en soit ils entendront du bruit au fond la salle, un bri de verre, c'est un alien, de plus le courant du générateur auxiliaire sera totalement vide dans 5 min (lorsque le courant principal va peter faites entendre aux joueurs une voix cybernétique dire « générateur principal désactivé, courant auxiliaire activé » et quand le générateur auxiliaire est vidé : « générateur auxiliaire désactivé »), alors les tourelles ne seront plus opérationnelles, cependant l'alien n'a pas attendu les 5min pour attaquer, gérer l'attaque comme vous le sentez mais en privilégiant le stress à la baston (du style l'alien va essayer d'attaquer le joueur qui est encerclé et ses potes vont devoir le défendre,...). Après cette altercation le courant va pouvoir être remis sans grands problèmes.

Faites trouver de temps en temps à vos joueurs quelques cadavres de gars de la compagnie.

Ce que l'on peut trouver d'autre à ce niveau : une infirmerie avec encore pas mal de matos et, à côté, une salle d'opération, avec comme d'habitude des cadavres, ect...

Niveau -3 (accessible seulement par l'ascenseur, les escaliers et le monte charge s'arrêtent au -2, le courant doit donc forcément être remis en marche pour y accéder, sauf si en éclatant un alien l'acide a ouvert une voie vers le -3)

À ce niveau on va pouvoir trouver la première ouverture avec le vaisseau, c'est ainsi un endroit extrêmement colonisé par les aliens, donc le sol et les murs sont parcourus de longs boyaux noirs luisant avec de la bave qui s'y accroche, la meilleure scène des films pour l'ambiance est celle dans Alien2 où les marines descendent dans une salle où ils croient pouvoir trouver tout les survivants de la colonie LV-426 et se font prendre en embuscade par les aliens. Tout ce niveau est donc extrêmement sombre, les lumières fonctionnent mal et des aliens peuvent se cacher dans n'importe quel coin.

On va pouvoir y trouver : un unique couloir bien large qui entoure les dortoirs, 2 portes pour entrer dans le dortoir (dortoir commun) sur les bords extérieurs du couloir : la cantine (mettez-y quelques bestioles si les pjs ont trouvés le pulse-rifle), les cuisines dont le fond est complètement défoncé par le vaisseau et où une énorme brèche est donc formé, il est vivement déconseillé de pénétrer dans le vaisseau... il y a aussi : une armurerie totalement vidée, une salle informatique et une salle style bunker anti-atomique.

Dans la salle informatique : liaison arpege,ect.. un écran encore en marche permet la surveillance du niveau -2 (la salle scientifique), à ce moment les pjs vont assister (par la caméra), impuissants à l'arrivée d'une deuxième escouade de la compagnie méchamment armée, qui va arriver à capturer un alien.

Dans le bunker : apparemment la porte a essayé d'être enfoncé par des aliens mais ils n'y sont pas parvenues, dedans on peut trouver 2 survivants, un humain résistant et un darken, ils sont bien armés (4 pulse-rifles, caractéristiques à la fin du scénario, quelques grenades,...) et évidemment sont très contents de voir des héros.

Dans le couloir : à la sortie de l'ascenseur, sur la gauche, un petit bunker a été improvisé, chaises et tables renversés formant un petit mur avec une ouverture au milieu, l'édifice fait environ 1m 80 de haut, de quoi pouvoir tirer en étant debout, devant cette défense, à 15 m, quelques cadavres d'aliens, derrière, quelques cadavres d'humains, avec des armes.

Parlons un peu de l'ascenseur : par là on peut accéder à tous les niveaux du complexe, mais le -4 est à accès réglementé, sous le bouton pour le -3 se trouve une petite porte que l'on peut ouvrir avec une clé, une fois ouverte le bouton du -4 apparaît derrière une petite vitre incassable qui peut se soulever si l'on introduit une carte magnétique dans une fente se trouvant juste à droite de la glace. La clé et la carte se trouvant sur le corps du boss, au niveau -2.

Bon, je crois qu'on ne vas pas rester longtemps ici nous

Le niveau -4 : la descente en ascenseur est longue, celui-ci s'ouvre sur un couloir taillé dans la pierre et recouvert à moitié par les longs boyaux caractéristique d'un squat alien, au fond de ce couloir (10m) un sas qui s'ouvre quand on s'approche à moins 2m sur une salle vaguement ronde immense elle aussi taillé dans la pierre (hauteur 200m, diamètre 75m, les joueurs arrivent à mi-hauteur de la salle, on ne peut s'y déplacer que par des passerelles longant le mur, au fond il y a une échelle collée au mur qui permet d'accéder à toutes les passerelles du niveau (sur les 200m de hauteur il y en a environ 1 toutes les 20m). il y a trois énormes colonnes dans cette salle, ce sont les générateurs, il y a souvent des éclairs qui se créent entre deux générateurs (il y a une salle vaguement semblable à la fin de Total Recall je crois, sinon vous pourriez prendre exemple sur Matrix quand néo se réveille dans les champs de cultures des humains). En bas de cette salle on peut voir qu'il y a beaucoup d'alien autour de la maman, celle-ci est énorme et pond des œufs, pond des œufs, pond des œufs et, n'est pas contente si on embête ses enfants. 20m sous les pjs (1 passerelle en dessous donc) se trouve un terminal qui sert à lancer l'autodestruction de la base, c'est donc clair, FAUT TOUT FAIRE PETER !!! (un affrontement contre la reine et tout les aliens serait très peu envisageable).

Les joueurs doivent donc descendre à la passerelle du dessous pour actionner l'autodestruction, ce terminal n'est pas collé au mur, il y a un avancement de la passerelle sur 15m vers le centre de la pièce, l'ordinateur se trouve au bout, espérons qu'ils programment la destruction sur un lap de temps suffisant pour s'éloigner assez de la base, comptez environ 5min pour remonter l'échelle (20mètres), faire le tour de la salle, combattre un ou deux aliens qui seraient remontés et atteindre l'ascenseur, 1min pour remonter l'ascenseur et ¼ d'heure pour courir assez loin de l'explosion, bref minimum 20 minutes.

Pour la fin faites en fonction de ce que vous voulez, n'oubliez pas les 2 gars qu'ont sauvés les pjs.

Ce scénario comporte plusieurs portes pouvant s'ouvrir sur une campagne, la résistance peut vouloir que les pjs aillent enquêter sur la compagnie, ceux-ci ayant capturé un alien qui pourrait être extrêmement utile au nouvel ordre donc nefaste à la résistance.

Il se peut qu'en retournant un cadavre d'un membre de la compagnie les pjs aient été filmés par sa caméra qui n'était pas éteinte, le nouvel ordre va alors rechercher ardemment les joueurs, l'un d'entre eux peut être kidnappé, puis cloner, l'original restant au nouvel ordre et le double rejoignant le groupe en tant que taupe, le joueur (au courant de son but de taupe) jouera alors pour le nouvel ordre contre la résistance, les pjs s'en rendant compte vont pousser un coup de gueule à la compagnie (la résistance possède les moyens pour lire dans l'esprit du clone pour savoir où se trouve le QG de la compagnie) et vont sauver leur potes, et pourquoi pas un autre affrontement avec un alien...

Aides de jeu

Le pulse-rifle : le fusil à impulsion, l'arme de prédilection des marines pour éclater de l'alien, est muni d'un lance grenades. C'est un prototype, spécialement conçu par la résistance.

Munitions : 99 tirs pour le gun, 10 pour le lance grenade.

FA : 22, tir en rafale possible, une rafale est très efficace contre un alien.

Portée : 500m

L'alien dans shaan :

Les aliens possèdent plusieurs phases : agressive pendant une vingtaine d'heures, puis ils deviennent calmes et se logent dans un coin calme et caché pendant quelques temps, bien sûr même pendant cette période les intrus sont mal acceptés.

Ils se déplacent beaucoup par les ventilations, prévoyez donc un plan des aérations pour la quête.

Leur sang est l'acide le plus corrosif connu, le combat au corps à corps est donc à éviter.

Capacités spéciales : résiste au chaud et au froid, aux radiations, au vide. n'apparaît pas en vision infrarouge (les woons la possèdent). Ils voient dans l'obscurité la plus totale. Leur méthode de chasse est basée sur l'émission de phéromones par leur ennemi, ainsi si un joueur devient invisible il sera quand même détecté par la créature. Ils provoquent bien sûr la peur.

Caractéristiques : Corps : 7 ; Ame : 0 Esprit : 3

Sensuel : 8, Personnel : 4, relationnel : 3

Compétences : acrobaties : 25, discrétion : 30, éducation physique : 15, orientation : 25, vigilance : 20

Griffes : 16, mâchoires : 20, queue : 16

Armes : griffes FA : 10 mâchoires : FA : 12 queue : FA 16.

Musiques d'ambiance : bien sûr les B.O. des films aliens, les possesseurs des jeux Alien Trilogy sur PSX et Alien versus Predator sur PC peuvent se servir de la musique de ces jeux qui sont excellentes pour les ambiances de stress comme celle-ci (on peut lire les pistes audio sur Alien Trilogy), certains morceaux de la B.O. de Rob Roy,...

Site intéressant pour avoir des images du film, du vaisseau que l'on aperçoit dans la montagne, du pulse rifle, ... : <http://www.foxinternational.com/>

Bon ben voilà, j'espère que ce scénario vous a plu, bien qu'il soit plus basé sur la résistance que sur le shaan, la non-pensée ect... vous pouvez toujours placer une stèle d'embiose à la fin du scénario, chez le vieux féling ou quelque chose pour faire plaisir aux pjs après cette petite séquence spéciale stress. Bien sûr il ne faut pas abuser de ce genre de scénario dans un groupe sinon plus personne n'aura peur pour son perso après, c'est plus drôle !

Bonne partie