

LE DERNIER JOUR DE HOPE

Objectifs et informations confidentielles

Ceci est une proposition de séparer le scénario en deux actes et d'enrichir des objectifs initiaux des personnages.

La fin de l'acte 1 correspond à la récupération de la carte d'accès et des aveux de Komiskey.

A la fin de la partie chaque joueur gagne un point de récit supplémentaire s'il survit.

Rappel : Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 3 points de récits.

MACWHIRR

Vous êtes certaine que toute cette situation est la faute de Reynolds et Komiskey, vous aimeriez vraiment leur mettre la main dessus et leur faire cracher le morceau, mais d'abord, il faut mettre tout le monde en sécurité et faire le point avec le Superviseur Simpson.

- Objectif 1 :
 - Mettre son équipe et les colons à l'abri, retrouver Simpson, retrouver Reynolds et Komiskey et leur faire payer.
 - 1 Point de récit si Komiskey craque et avoue grâce à votre aide 1 Point de récit ou si grâce à vous, personne n'est encore mort
 -
- Objectif 2 :
 - S'échapper de cet enfer en sauvant un maximum de personnes.
 - 1 Point de récit par personne qui s'échappe en plus de vous (max. 2).

HIRSCH

- Objectif 1 :
 - Vous sentez que la situation est en train de sérieusement déraiper et qu'il se passe quelque chose de terrible, il va falloir résister à l'envie de boire. Si vous ne buvez pas de l'alcool toutes les heures (6 tours), votre NIVEAU DE STRESS augmente de 1 (vous commencez avec 1 point). Vous ne pouvez pas soulager votre stress sans boire d'alcool. Une fois imbibé : -1 à toutes les compétences basées sur l'ESPRIT pendant le Quart qui suit.
 - 1 Point de récit, que vous ayez résisté ou non
- Objectif 2 :
 - La découverte de la nature de la menace vous horrifie, mais tout devient claire maintenant : vous devez tuer tous ces démons de l'enfer (même si vous devez y rester) !
Idem « Folie meurtrière » (p. 104) sur un 7+ au jet de stress : si des ennemis sont présents vous les attaquez en hurlant, seule leurs morts ou la vôtre peut mettre fin à

vosre rage. Si aucun ennemi n'est présent vous vous lancez dans un sermon vengeur et halluciné. Dans les deux cas les personnes qui vous voient (ou entendent) ajoutent 1 à leur NIVEAU DE STRESS.

- 1 Point de récit par drone ou d'un Éclaireur tués (max. 2)

SINGLETON

Vous vous êtes toujours débrouillée toute seule, toute votre vie. La seule leçon que vous ont apprise vos incapables de parents, c'est que la vie est dure, alors il faut se montrer plus dure encore. Vous voulez faire votre chemin, par tous les moyens possibles, et s'il faut laisser de côté quelques principes en route, eh bien... quelle importance ? Puisque c'est ce que veut la compagnie, faites semblant d'apprécier MacWhirr et de détester Hirsch

Vous êtes un agent dormant de Weyland-Yutani, vous jouez un rôle, votre seul but dans la vie c'est de réussir à grimper les échelons. Vous avez été « réveillé » par **Miranda Reynolds**, elle ne vous a pas donné de détails, seulement qu'elle soupçonne Holroyd de désobéir aux ordres de la compagnie. Elle insiste également pour que la nouvelle de cette crise ne se répande pas, même s'il faut pour cela vous débarrasser de tous ceux qui tenteraient de s'échapper.

- Objectif 1 :
 - Tenir Holroyd à l'œil, vérifier qu'il ne laisse pas fuiter d'informations compromettantes. Prendre contact avec Miranda pour recevoir de nouveaux ordres.
 - 1 Point de récit si Holroyd ne laisse pas fuiter d'information, deux si c'est vous qui avez empêché Holroyd de parler
- Objectif 2 :
 - S'enfuir seule avec la navette de la Weyland-Yutani, veiller à ce que personne ne s'échappe pour témoigner de ce fiasco ou divulguer des informations compromettantes. Faire votre rapport auprès de vos supérieurs.
 - 1 point de récit si vous vous échappez seul, deux si personne ne s'échappe.

SIGG

- Objectif 1 :
 - Retourner au labo et découvrir ce mijote Theodora Komiskey.
 - 1 Point de récit si vous faites parler Théodora ou découvrez le résultat de ses recherches.
- Objectif 2 :
 - Ces membres de l'équipe d'inspection de Weyland-Yutani feront moins les malins quand vous les aurez coiffés au poteau et que vous aurez récupéré un alien pour la compagnie. Il vous suffit de mettre la main sur un spécimen vivant et de filer de LV-426. Rira bien qui rira le dernier.
 - 2 points de récit si vous vous échappez avec un alien vivant, 1 point s'il est mort ou que ce sont des échantillons ou des documents

HOLROYD

À son arrivée, Miranda a modifié votre programmation afin que vous lui obéissiez en tout point, faisant sauter les verrous légaux qui vous obligent à protéger les êtres humains. Pour l'instant elle ne vous a pas donné d'ordre direct, mais vous savez qu'elle se servira de vous pour étouffer l'affaire et « s'occuper des gêneurs»...

Vous devriez obéir aux ordres, mais vous vous sentez affreusement responsable de la situation.

Voici les informations auxquelles vous avez eu accès :

- C'est Carter Burke, un cadre de la Weyland-Yutani qui a ordonné à Jorden de partir explorer des coordonnées bien précises.
- Ces coordonnées correspondent à l'épave d'un vaisseau extraterrestre découvert il y a 57 ans par les membres du véhicule de remorquage USSC Nostromo. Vaisseau disparu dont on vient de retrouver une survivante : Hélène Ripley.
- L'équipage du vaisseau a été entièrement décimé par une espèce extraterrestre ramené de l'épave.
- Burke a également dépêché l'équipe de Miranda en urgence pour récolter toutes les informations possibles et surtout des spécimens extraterrestres.
- Miranda doit repartir rapidement et s'assurer qu'aucune information ne fuite et que personne ne quitte LV-426 avant nouvel ordre.
- Burke doit arriver dans 2 semaines à bord d'un vaisseau de USCMC (United States Colonial Marines Corp)

- Objectif 1 :
 - Obéir aux ordres de Miranda. Mais tenter d'aider les humains à comprendre la situation.
 - 1 point si vous arrivez à donner des indices sans que personne ne vous soupçonne d'en savoir trop.
- Objectif 2 :
 - Vous n'êtes plus tenu par votre allégeance à Miranda, à vous de décider quelles informations vous allez donner à vos compagnons d'infortunes. Aidez les humains à s'échapper.
 - 1 Point de récit par personne qui s'échappe en plus de vous (max. 2).

WEYLAND-YUTANI CORP



THEODORA KOMISKEY



CHIEF SCIENTIST OFFICER

WEYLAND-YUTANI

BUILDING BETTER WORLDS



WEYLAND-YUTANI CORP



WES OSTERMAN



HEATING SYSTEM TECH.

LV-426/ACHERON COLONY

BUILDING BETTER WORLDS



WEYLAND-YUTANI CORP




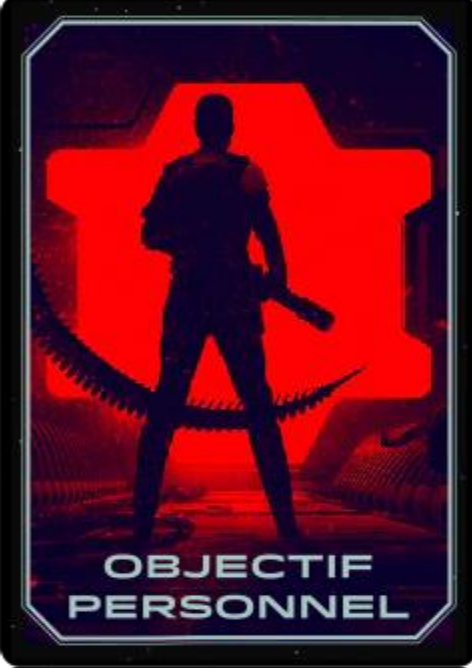
MARIA HEMMING

ENGINEER

LV-426/ACHERON COLONY

BUILDING BETTER WORLDS





**MACWHIRR
OBJECTIF N°1**

Vous êtes certaine que toute cette situation est la faute de Reynolds et Komiskey. Vous aimeriez vraiment leur mettre la main dessus et leur faire crâcher le morceau, mais d'abord, il faut mettre tout le monde en sécurité.

**Mettre son équipe et les colons à l'abri.
Retrouver Reynolds et Komiskey et leur faire payer.**

**MACWHIRR
OBJECTIF N°2**

S'échapper de cet enfer en sauvant un maximum de personnes.

**HIRSCH
OBJECTIF N°1**

Vous sentez que la situation est en train de sérieusement déraper et qu'il se passe quelque chose de terrible, il va falloir résister à l'envie de boire.

Si vous ne buvez pas de l'alcool toutes les heures, votre NIVEAU DE STRESS augmente de 1. Vous ne pouvez pas soulager votre stress sans boire d'alcool

**HIRSCH
OBJECTIF N°2**

Vous devez tuer tous ces démons de l'enfer ! Lorsque vous devez effectuer un jet de stress c'est toujours le même résultat : si des ennemis sont présents vous les attaquez en hurlant, seule leurs morts ou la vôtre peut mettre fin à votre rage. Si aucun ennemi n'est présent vous vous lancez dans un sermon vengeur et halluciné. Dans les deux cas les personnes amicales qui vous voient (ou entendent) voient leur NIVEAU DE STRESS augmenter de 1.

**SINGLETON
OBJECTIF N°1**

Vous vous êtes toujours débrouillée toute seule, toute votre vie. La seule leçon que vous ont apprise vos incapables de parents, c'est que la vie est dure, alors il faut se montrer plus dure encore. Vous voulez faire votre chemin, par tous les moyens possibles, et s'il faut laisser de côté quelques principes en route, eh bien... quelle importance ? Puisque c'est ce que veut la compagnie, faites semblant d'apprécier MacWhirr et de détester Hirsch

**SINGLETON
OBJECTIF N°1 (suite)**

Vous êtes un agent dormant de Weyland-Yutani, vous jouez un rôle, votre seul but dans la vie c'est de réussir à grimper les échelons. Vous avez été « réveillé » par Miranda Reynolds, elle ne vous a pas donné de détails, seulement qu'elle soupçonne Holroyd de désobéir aux ordres de la compagnie. Elle insiste également pour que la nouvelle de cette crise ne se répande pas, même s'il faut pour cela vous débarrasser de tous ceux qui tenteraient de s'échapper.

**SINGLETON
OBJECTIF N°2**

S'enfuir seule avec la navette.

Veiller à ce que personne ne s'échappe pour témoigner de ce fiasco ou divulguer des informations compromettantes.

Faire votre rapport auprès de vos supérieurs.

**SIGG
OBJECTIF N°1**

Cette salope de Komiskey t'a foutu à la porte de ton labo !

Elle s'y est enfermée avec les corps de Jordan et des autres colons infectés.

Tu as aussi surpris Holroyd sortir du labo avec Miranda...

Retourner au labo et découvrir ce mijote Theodora Komiskey.

**SIGG
OBJECTIF N°2**

Ces membres de l'équipe d'inspection de Weyland-Yutani feront moins les malins quand vous les aurez coiffés au poteau et que vous aurez récupéré un alien pour la compagnie.

Il vous suffit de mettre la main sur un spécimen vivant et de filer de LV-426. Rira bien qui rira le dernier.



**HOLROYD
OBJECTIF N°1**

À son arrivée, Miranda a modifié votre programmation afin que vous lui obéissiez en tout point, faisant sauter les verrous légaux qui vous obligent à protéger les êtres humains. Pour l'instant elle ne vous a pas donné d'ordre direct, mais vous savez qu'elle se servira de vous pour étouffer l'affaire et « s'occuper des gêneurs »...

Vous devriez obéir aux ordres, mais vous vous sentez affreusement responsable

**HOLROYD
OBJECTIF N°1 (suite)**

À son arrivée, Miranda a modifié votre programmation afin que vous lui obéissiez en tout point, faisant sauter les verrous légaux qui vous obligent à protéger les êtres humains. Pour l'instant elle ne vous a pas donné d'ordre direct, mais vous savez qu'elle se servira de vous pour étouffer l'affaire et « s'occuper des gêneurs »...

Vous devriez obéir aux ordres, mais vous vous sentez affreusement responsable

**HOLROYD
OBJECTIF N°1 (suite)**

Obéir aux ordres de Miranda (ne rien dire)... mais tenter d'aider les humains à comprendre la situation.

**HOLROYD
OBJECTIF N°2**

Miranda est morte, vous n'êtes plus tenu par votre allégeance à Miranda.

À vous de décider quelles informations vous allez donner à vos compagnons d'infortunes.

Aidez les humains à s'échapper.

**INFORMATIONS
CONFIDENTIELLES**

C'est Carter Burke, un cadre de la Weyland-Yutani qui a ordonné à Jorden de partir explorer des coordonnées bien précises. Ces coordonnées correspondent à l'épave d'un vaisseau extraterrestre découvert il y a 57 ans par les membres du véhicule de remorquage USCSS Nostromo. Vaisseau disparu dont on vient de retrouver une survivante : Hélène Ripley. L'équipage du vaisseau a été entièrement décimé par une espèce extraterrestre ramené de l'épave.

**INFORMATIONS
CONFIDENTIELLES**

Burke a dépêché l'équipe de Miranda en urgence pour récolter toutes les informations possibles et surtout des spécimens extraterrestres.

Miranda doit repartir rapidement et s'assurer qu'aucune information ne fuite et que personne ne quitte LV-426 avant nouvel ordre.

Burke doit arriver dans 2 semaines à bord d'un vaisseau de USCMC (United States Colonial Marines Corp)