

Scénario Alien Cinéma

Chers parents

Pitch : trois ados se retrouvent piégé avec un Xeno dans un vaisseau à moitié dépressurisé et en perte d'oxygène.

Situation :

Helen et Omar Travarro sont des scientifiques de W-Y, des sommités dans leurs spécialités respectives. Ils partent dans un labo au fin fond de l'espace et laissent leurs trois filles (les PJs) sur un monde habitable. Elles ont 12, 14 et 16 ans.

Helen et Omar commencent à avoir des doutes sur l'éthique de W-Y, juste assez pour que leurs employeurs décident de les surveiller un peu plus.

Leur dernier projet se terminant, ils décident de rapatrier leurs filles vers le nouveau monde où ils vont travailler.

Les trois filles embarquent sur le Moïse, un vaisseau W-Y qui rejoint le labo de leurs parents. Juste avant, Le Moïse a récupéré un colis spécial (4 œufs xeno « fossilisés »)

Le Moïse :

Équipage : capitaine, pilote, 2 mécanos et un médecin

Équipe W-Y : 4 scientifiques de W-Y.

Les deux groupes se croisent mais ne se fréquentent pas.

Ils n'utilisent pas la Cryo car ils font des trajets courts et les scientifiques utilisent ce temps à leurs recherches.

Les 3 filles sont en cryo, pour ne pas gêner et éviter les « C'est encore loin? »

Le vaisseau comporte 4 ponts :

Pont A (avant) : Passerelle + mother

Pont A (arrière) : Mess + medilab + labo + 4 cabines avec douche et sanitaires individuels (quartier W-Y)

Pont B : Cryo + 6 cabines couchages + douches collectives et sanitaires (quartier équipage)

Pont C : Soute + zone technique + réacteur + un Véhicule d'évacuation d'urgence (VEU)

Déroulement :

Prologue :

L'équipage vaque à ses activités sur la passerelle.

Deux scientifiques, trop curieux, dans le labo, décident de jeter un œil aux 4 œufs dans leur caisse spéciale (« Juste un œil ! On risque rien, c'est fossilisé ! »).

(Les deux autres scientifiques dorment : ils tournent par deux)

Au même moment, des débris spatiaux viennent percuter le Moïse.

A cause du choc, la caisse s'ouvre plus que prévu et PAF ! Deux Xenos en gestation.

Quand ils se réveillent, les deux scientifiques mettent un moment à comprendre ce qui s'est passé puis paniquent, ne savent pas quoi faire, n'osent pas avouer leur connerie, tergiversent trop et re-PAF ! Deux Xenos en liberté.

Quand les deux autres scientifiques se réveillent et constatent le bordel dans le labo, c'est trop tard.

L'un se réfugie dans sa cabine, choqué.

L'autre se fait chopper par un des Xenos et colle dans le nid qu'ils ont créé dans les douches communes du pont B (Ils y ont aussi amené les deux œufs restant).

Le second Xeno monte sur la passerelle où se trouve l'équipage.

Bagarre, fusil à pompe, le Xeno meurt en s'éparpillant sur la vitre du cockpit. Pchhhhh !!!
Dépressurisation, tout le monde vole dans l'espace sauf le capitaine qui a réussi à se sangler sur un des fauteuils. Trop loin de la commande du volet métallique, il survit 90 secondes à son équipage avant que son sang ne se vaporise.

Les ponts A et B sont dépressurisés (sauf la cabine du dernier scientifique qui s'est enfermé).
A cause des différentes avaries (dégâts Xeno + collision) l'air ne se renouvelle pas (compte à rebours).

Arrivé à un certain seuil, les capsules de Cryo réveillent leurs occupants.

Les Pjs peuvent maintenant agir...

Les Personnages :

Les trois filles sont jeunes mais sont dans les meilleures écoles (sponso W-Y of course!)

La première, Amalia, étudie la biologie (c'est la « médic' »)

La seconde, Carmen, est une grosse tête en informatique (c'est la geek « com'tech »)

la dernière, Palma, est moins scolaire mais particulièrement agile (c'est la « sportive »)

L'une d'entre elle a subi un grave accident récemment.

Celui-ci a eu lieu à l'internat. Ce qu'on a caché aux parents c'est que leur fille est décédée. Mais W-Y voulait garder ses scientifiques de renom et éviter de les distraire (et éventuellement les surveiller), du coup ils ont remplacé la fille par un synthétique qui s'ignore.

Les trous de mémoire ? Le changement de personnalité ?

Des séquelles de l'accident. Elle est en vie c'est le principal non ?

L'identité de la synthétique est un élément flottant.

La première des trois à se retrouver en danger mortel sera la synthétique, ce qui lui permettra de survivre.

Éléments de jeu :

- Le VEU est bloqué à cause de la collision. Il faut sortir du vaisseau pour le débloquent (machines lourdes et outils nécessaires).
- Il y a plein de débris flottants dans l'espace qui ont tendance à foncer sur ceux qui s'y aventurent (percuter, faire des trous dans les combis, trancher les laisses de sécurité etc.)
- Les parties dépressurisées du vaisseau se visitent en apesanteur.
- Le second Xeno a été aspiré dans l'espace mais s'est accroché à la coque du vaisseau.
- Les deux œufs dans les douches s'ouvriront quand les Pjs y entreront (un facehugger en liberté c'est fun).
- Tant que les œufs sont là, le Xeno cherche à capturer des hôtes, pas à tuer.
- Si un Pjs est capturé, il se retrouve dans le nid des douches (l'œuf éclot seulement quand les sœurs rappliquent)
- Le scientifique dans sa cabine est en état de choc. Sa cabine est verrouillée. On peut forcer l'ouverture (et la dépressuriser du même coup)
- La salle de Mother n'est accessible qu'au capitaine (qui est accroché à son siège avec son badge.)
- Il est possible de communiquer avec le labo des parents. Ce sont eux qui le dirigent et sont donc sollicités en cas d'appel. Par contre ils feront comprendre à leurs filles qu'il ne faut pas parler des Xenos sur les ondes (ils commencent à comprendre les magouilles de W-Y et ont peur pour leurs enfants.)
- La communication à travers l'espace, c'est pas de la 5g. (distorsion, parasites, écho, latence...)
- Le temps en oxygène est compté et les combi spatiales ne disposent pas de beaucoup de réserve.

- Il est possible de refermer le cockpit en baissant le volet métallique et de pressuriser le vaisseau mais 1- le processus est lent 2- le volume est alors trop grand pour l'oxygène restant et le risque de suffocation augmente en cas d'effort.
- Les deux scientifiques restant sont peu utiles. Ils peuvent être fécondé par les deux Facehugger restant si ces derniers ne sont pas tués par les Pjs. (ou si le xeno est tué avant)
- L'air est compté, le temps aussi du coup...

Le vaisseau quand les Pjs se réveillent :

Pont A (avant): (dépressurisé, cockpit fondu)

Passerelle + mother

(à trouver : shotgun, harpon, lance-fusée, qq cartouches, un terminal de communication, un capitaine bibendum sanglé à son siège (avec son badge) et 3 combi spatiales

Pont A (arrière): (dépressurisé)

Mess : tout ce qui n'était pas attaché ou enfermé à été aspiré

Medilab : medipod, (à trouver : stimulants divers)

Labo : deux corps perforés, deux FH morts, une caisse avec deux œufs ouverts et deux emplacements vides, le tout en apesanteur...

4 cabines avec douche et sanitaires individuels : L'une d'elle est verrouillée et renferme un scientifique en état de choc. (à trouver : 3 combi spatiales + réserve d'O2)

Pont B :

Cryo + 6 cabines couchage : (à trouver : un pistolet, de l'argent, stimulants ou drogues)
douches collectives et sanitaires : nid Alien avec deux œufs et un scientifique collé au mur.

Pont C :

Soute : (à trouver : des containers vides, des containers avec du matériel divers si vos pjs sont inventifs)

Zone technique : (à trouver : Outils divers)

Réacteur : ras

VEU : Il comporte 4 places. Il est bloqué de l'extérieur