



LA BOÎTE DE PANDORE

Un scénario pour Alien, le jeu de rôle

Partie Trois

jeepee

LA BOÎTE DE PANDORE

Un scénario pour Alien, le jeu de rôle

Partie Trois

jeepee

LA BOÎTE DE PANDORE, PARTIE 3

Ce troisième chapitre se déroule six mois après le conflit sur LV-836. Au cours de la guerre qui opposa (et oppose encore) les Amériques Unies à l'Union des Peuples Progressistes, des milliers de soldats et de civils ont péri et de nombreux vaisseaux furent portés disparus. C'était le cas du **NOVEMBER**, un transport de troupe de l'UPP, porté disparu quelques jours seulement après son arrivée sur le cadre d'opération. C'était le cas car il vient d'être retrouvé par une mission de récupération de la compagnie Weyland-Yutani.

Sur un test de **COMTECH (ESPRIT)**, le PJ comprend que l'ordinateur de bord a repéré quelque chose : d'après les relevés et les indications pour l'instant incomplètes que **MAMAN** a collectés, il s'agirait d'un vaisseau.

Avec des succès supplémentaires, le PJ obtient les informations complémentaires suivantes :

- le vaisseau est à la dérive ; aucune émission d'énergie n'est détecté, ce qui pourrait expliquer qu'il est quasiment invisible ; c'est une chance que **MAMAN** l'ait détecté à la faveur d'une variation de luminosité avec le fond stellaire (une variante de la technique du transit).
- le vaisseau est d'assez grande taille ; il pourrait s'agir d'un transporteur mais à ce stade et vu l'absence d'émission de la part du vaisseau inconnu, impossible d'en dire plus. Un examen visuel est requis.

Modifier le plan de vol initial ne présente a priori aucune difficulté MAIS sur un jet raté, vous pouvez introduire quelques petites péripéties comme un problème technique bénin ou une mini avarie ; cela pourrait revenir par la suite dans le scénario sous la forme d'une avarie plus grave, avec un élément vital du vaisseau qui tombe en panne au plus mauvais moment.

Exemple : un des éléments de refroidissement d'un des réacteurs fait des siennes. L'avarie est minime et l'ordinateur de bord coupe immédiatement le réacteur en question. Le vaisseau peut encore se déplacer sur ces autres réacteurs mais il faudra penser à mettre le vaisseau en cale sèche à **ANCHORPOINT** pour un examen et des réparations plus complètes.

Si à un moment de l'aventure, les PJ doivent mettre la gomme pour fuir (qu'est-ce qui peut mal se passer), vous pouvez utiliser cet incident pour créer une situation encore plus critique.

- séquence ordinateur
<https://youtu.be/?deEcyeVuw8?t=12>

Pour cette troisième partie de la Boîte de Pandore et contrairement aux deux précédents chapitres, aucun personnage présumé n'est proposé. Nous vous invitons à créer vos propres personnages, tous membres de l'équipage d'un vaisseau de récupération de la compagnie Weyland-Yutani.

UNE MISSION DE ROUTINE

Les PJ font tous partie de l'équipage d'un vaisseau de récupération en espace profond et travaille pour le compte de la compagnie Weyland-Yutani.

Une mission de récupération se déroule généralement comme suit : voyage vers un secteur à inspecter, patrouille dans le secteur en question selon un plan de vol précis, récupération des épaves et autres objets pouvant présenter un intérêt pour la compagnie, rapport à la compagnie et voyage de retour vers la station spatiale d'**ANCHORPOINT**.

La mission consistait à quadriller le système planétaire **47 USRA MAJORIS** ; après deux mois d'une inspection aussi ennuyeuse qu'infructueuse, l'équipe se préparait à regagner les capsules d'hyper-sommeil pour le voyage retour vers la station d'**ANCHORPOINT**.

Un des PJ fait une dernière inspection du poste de pilotage du vaisseau, histoire de s'assurer que le plan de vol retour est correctement lancé ; un voyant rouge sur la console radar attire son attention.

VAISSEAU À LA DÉRIVE

Il n'est pas envisageable de laisser passer une chance pareil : un vaisseau à la dérive, vraisemblablement une épave, constitue une prise de choix pour les PJ, d'autant que leur paie et les primes dépendent des prises.

Laissez les PJ en discuter entre eux. S'il y a un agent de la compagnie à bord, il devra insister sur le fait que cette épave doit être identifiée et inspectée.

Si les PJ hésitent, **MAMAN** leur indiquera avoir déjà averti **ANCHORPOINT** de leur découverte et signalé que le plan de vol retour allait être adapté.

Bref, les PJ n'ont d'autre choix que de rallonger leur mission et d'aller examiner cette épave.

Sur un test de **PILOTAGE (AGILITÉ)** et de **COMTECH (ESPRIT)**, les coordonnées du vaisseau à la dérive sont encodées et le pilote infléchit la trajectoire, cap sur l'épave.

EN APPROCHE DE L'ÉPAVE (1)

Quelques heures plus tard, les PJ sont à portée visuelle du vaisseau inconnu.

Les senseurs de **MAMAN** l'ont déjà scanné.

Voici les résultats :

```
# scan terminé ■
...
...vaisseau identifié
...vaisseau de transport NOVEMBER
...affiliation UPP
...porté disparu au 20.02.2130
...dernier relevé : LV-836, système Noctura
...statut équipage inconnu
...aucune émission d'énergie
...scan passif : signe de vie faible
...recommande mission reconnaissance à bord
...
# fin de transmission ■
```

LA TRAGÉDIE DE LV-836

Certains PJ pourraient, suivant leur background, se souvenir de certains faits marquant de ce qu'on appelle la tragédie de LV-836. Si un PJ est un marine colonial (ou ex-marine) ou un agent de la compagnie, vous pouvez lui donner quelques informations pertinentes sur ce qui s'est passé sur LV-836 ainsi que les rôles joués par les différentes factions dans le conflit.

Informations sur Le NOVEMBER
Transport de troupe
Affiliation : UPP
Mise en service : 2110
Porté disparu le 20.02.2130,
LV-836, système Noctura
Équipage : 10 membres
Longueur : 1500 m
Capacité de transport :
- 90 soldats
- 2 véhicules blindés
- 2 atterrisseurs
Cryotubes pour 120 personnes
Ordinateur de bord MU/TH/UR/9000 (équivalent)
Médilab

Armement :
Batterie laser SAR
Bombes nucléaires tactiques (5 unités)
Canon à particule
Tourelles de canon électrique

Sur un test de **PILOTAGE (AGILITÉ)**, les PJ peuvent amener leur vaisseau à proximité du **NOVEMBER** ; il y a plusieurs sas d'accès indiqués sur le plan du vaisseau. Un des sas est ouvert sur le vide. Un des sas est occupé par une petite navette de secours. Tous les autres sas sont fermés. Il y a également une possibilité d'accéder à l'intérieur du vaisseau par la baie de débarquement des atterrisseurs. Celle-ci se trouve sous le ventre du transporteur. Elle est actuellement close et il n'est pas possible de savoir de l'extérieur si elle est pressurisée ou non. Un sas de service côté tribord permet d'accéder à cette soute en cas d'urgence. Ce sas en question est fermé.

MAMAN dispose du plan du vaisseau, peut-être pas le NOVEMBER mais le plan standard des vaisseaux de cette catégorie. Les joueurs peuvent le consulter et décider comment ils vont aborder l'épave. Chaque espace numéroté est décrit dans les pages ci-après. Des indices et des informations sont à découvrir et permettront peut-être aux PJ (et aux joueurs) de comprendre ce qui s'est passé à bord du NOVEMBER.

▪ armement vaisseau p176-177

EN APPROCHE DE L'ÉPAVE (2)

Alors que le vaisseau des PJ s'approche de l'épave, les données affluent sur l'ordinateur de bord.

Il s'agit bien d'un transporteur de l'UPP à en juger par sa silhouette générale et son gabarit.

MAMAN confirme que les réacteurs du vaisseau sont froids, ainsi que le silence radio. Elle a tenté à plusieurs reprises d'établir le contact avec l'ordinateur de bord de l'épave, en vain. Un scan de surface indique pourtant une très faible émission d'énergie dans la partie arrière du vaisseau ainsi que des traces de vie infimes.

MAMAN suggère qu'il pourrait s'agir de capsules d'hyper-sommeil encore actives.

Alors que le vaisseau des PJ s'approche de l'épave, son ombre immense se découpe sur un ciel sombre piqueté d'étoiles. À côté de l'épave, le vaisseau des PJ n'est qu'un poids plume.

En allumant les phares d'approche, les PJ ont une vision plus concrète du vaisseau à la dérive ; il s'agit bien d'un transport de l'UPP, un modèle proche de la frégate de classe **CONESTOGA** utilisée par les **MARINES COLONIAUX**, mais en deux fois plus gros, l'appareil étant prévu pour le transport de troupe et d'engins de combat. Alors que le faisceau lumineux remonte le long de la coque, le nom du vaisseau apparaît clairement : il s'agit bien du **NOVEMBER**.

ENTRER DANS LE VAISSEAU

Au niveau du pont A, le sas bâbord est verrouillé. Le sas tribord est ouvert sur le vide.

Au niveau du pont C, le sas bâbord avant est verrouillé. Le sas tribord avant est occupé par la navette de secours du **NOVEMBER**.

Le sas de service à tribord, donnant accès à la baie de largage des atterrisseurs est fermée mais pas verrouillée.

Pour déverrouiller un sas, un PJ devra faire une sortie dans l'espace et réussir plusieurs tests de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** pour arriver jusqu'au sas.

Se déplacer dans l'espace est assez éprouvant ; les PJ en sortie extra-véhiculaire pourrait gagner un point de **STRESS**.

Un test de **COMTECH (ESPRIT)** sera nécessaire pour déverrouiller le sas. Un test de **FORCE** brute est ensuite nécessaire pour tourner le levier d'ouverture et faire pivoter la porte du sas, sauf si l'électricité est rétablie, auquel cas l'ouverture sera assistée par un vérin motorisé.

Une fois à l'intérieur, il faudra activer la pressurisation, ce qui ne peut être fait que si l'électricité est activée.

Si un PJ ouvre la porte intérieure du sas, celle donnant à l'intérieur du vaisseau, il sera projeté en arrière par la différence de pression, sauf s'il réussit un test de **FORCE** ou d'**AGILITÉ** pour ne pas tomber.

Les indicateurs des combinaisons affichent que l'air est respirable dans le vaisseau. Les PJ peuvent garder ou non leurs casques ; avec le casque et la combinaison, les déplacements dans le vaisseau ne seront pas aisés. L'air du vaisseau est froid ; les premières respirations sont presque douloureuses. Ça sent la vieille cave, un mélange d'humidité et de moisi.

Le souffle fait de petits nuages de vapeur qui se condensent sur les parois métalliques et les surfaces vitrées.

CE QUI S'EST PASSÉ SUR LV-836

Les informations qui suivent ne doivent pas être dévoilées aux joueurs mais découvertes au fur et à mesure de leur exploration du **NOVEMBER**.

2130. Dans le cadre de l'offensive contre les Amériques Unies sur **LV-836**, le **NOVEMBER** s'est placé en orbite autour de la planète et a largué des contingents de soldats répartis en plusieurs escadres. Chaque groupe avait reçu l'ordre de sécuriser des installations stratégiques, et parmi ces installations la colonie de **PARADISE**.

Au cours des 48 heures qui ont suivi le largage de l'escadre **DELTA**, les faits suivants se sont produits.

L'escadre a découvert sur **LV-836** un centre de recherches de la Weyland-Yutani.

Ce centre de recherche s'est avéré être à l'origine d'une infestation xénomorphe provenant vraisemblablement de ruines pré-humaines découvertes par les archéologues de la Weyland-Yutani.

Les archéologues ont été les premiers infectés, suivis des colons.

Lorsque l'escadre **DELTA** est arrivée sur place, l'infestation s'était déjà propagée à l'ensemble de la colonie **PARADISE** ; des créatures hostiles rôdaient, attaquant et éradiquant toute forme de vie.

Un nombre non communiqué de soldats et de civils avaient déjà été tués par la forme de vie hostile.

L'ordre de mission incluant la prise d'informations utiles, notamment scientifiques, à l'ennemi, des échantillons ont été prélevés et ramenés à bord du **NOVEMBER**.

Par mesure de précaution la colonie **PARADISE** et ses abords ont été détruits à l'aide de bombes nucléaires tactiques. Deux tirs ont suffi à stériliser la zone.

Le **NOVEMBER** a ensuite quitté le cadre d'opération.

CE QUI S'EST PASSÉ À BORD DU NOVEMBER

Le **NOVEMBER** a entamé son voyage de retour et son équipage a regagné les caissons d'hyper-sommeil.

Un néomorphe s'était caché dans le train d'atterrissage de l'appareil remonté de la surface de LV-836.

Au cours des semaines qui ont suivi le départ du **NOVEMBER**, la créature a eu le temps de finir un cycle de vie complet, répandant l'infestation dans les ponts inférieurs du vaisseau sous la forme de plusieurs poches d'œufs néomorphiques ainsi que plusieurs spécimens à différents stades de leur évolution.

L'ordinateur de bord MU/TH/UR a fini par détecter la présence intrusive et a réveillé l'équipage. Trop tard.

Comprenant l'urgence de la situation, l'équipage a tenté de s'organiser pour combattre les créatures, en vain.

Des combats ont opposé les membres d'équipage aux créatures. Certaines ont été détruites et mêmes refoulés dans un des sas mais l'équipage n'était pas de taille à lutter. Une partie de l'équipage a réussi à se barricader dans les salles des cryotubes du pont C ; acculés, ils se sont résignés à replonger en hyper-sommeil, dans l'espoir d'une mission de secours.

Depuis le **NOVEMBER** dérive dans l'espace.

1. LA PASSERELLE

Plusieurs consoles et des sièges ergonomiques montés sur un système de réglage permettant aux opérateurs - pilote, radar, radio - de se placer de manière adéquate face aux différentes commandes.

En retrait mais légèrement surélevé, le siège du capitaine ; il domine la passerelle.

A mi-hauteur, de larges hublots rectangulaires donnant sur l'espace, des vitres hyper épaisses à l'épreuve des balles et des micro astéroïdes. Plus haut, des écrans pour l'instant noir. D'ailleurs toute la passerelle est éteinte. Aucun voyant. Des pupitres inertes.

Un test de **COMTECH (ESPRIT)** permet de confirmer que rien ne fonctionne et qu'il faudra descendre au centre d'énergie, à la poupe du vaisseau, pour relancer tout ça.

2. CENTRE DE CONTRÔLE, COMMUNICATION, BRIEFING

Juste en dessous de la passerelle, accessible par une trappe et une échelle intégrée à la paroi, la salle des communications - encore des pupitres éteints - la salle de contrôle et une salle de briefing avec une table tactique. Tout est éteint. Pas d'énergie.

3. MU/TH/UR 9000

A l'avant de la salle de contrôle, une porte à code - la porte est verrouillée mais il est possible de la forcer avec un petit test de **COMTECH (ESPRIT)** et un pack d'énergie, ou alors relancer le centre énergétique du vaisseau, donne accès à un petit espace et une console : il s'agit de l'interface avec l'ordinateur de bord.

Le modèle est similaire au **MU/TH/UR** de la Weyland.

Sans énergie, **MU/TH/UR** est inerte.

Une fois relancé, il est possible d'interroger l'ordinateur de bord et obtenir de précieuses informations.

4. ASCENSEURS

Pour accéder aux ponts B et C, il faut utiliser les différents ascenseurs.

Sans énergie, les PJ peuvent tenter de forcer les portes coulissantes (**FORCE**) et descendre le long du conduit. La cabine possède une trappe sur le dessus permettant d'accéder à l'intérieur.

Une telle manœuvre demandera quelques tests de **MOBILITÉ (AGILITÉ)** pour ne pas chuter.

Une fois le courant rétabli, les ascenseurs seront fonctionnels.

5. COURSIVE HORIZONTALE A

Les différents ponts du vaisseau sont traversés par une longue coursive qui s'étire sur toute la longueur du vaisseau. C'est un couloir assez large pour permettre le passage de deux personnes de front.

Le coursive du pont A est encombré d'objets de toute sorte ; une armature de lit, une chaise, une étagère, un banc, le tout formant comme une espèce de barricade à mi-chemin du couloir.

Plusieurs portes à gauche et à droite, certaines fermées, d'autres à moitié ouvertes, comme bloquées, et une porte au fond de la coursive, elle aussi entrouverte.

Il y a aussi des traces de sang séché et de mucus brunâtre sur les parois et le sol, deux fusils à impulsion AK-4047 et un pistolet abandonnés au milieu de la coursive. Sur les parois, le plafond et au sol, des impacts de tir. Des douilles un peu partout. Aucun corps.

QUE S'EST-IL PASSÉ SUR LE PONT A ?

Le pont A a été le cadre de combat extrêmement violent lorsque les néomorphes du pont B sont remontés par la cage d'ascenseur et on assailit les survivant qui tentaient de se barricader comme ils pouvaient. Plusieurs néomorphes ont été touchés mais ce n'était pas suffisant et très vite, les derniers soldats ont succombé ou ont été capturés.

Le lieutenant **ZUBOV** avait réussi à se réfugier dans sa cabine et a bloqué la porte ; désespéré, il a fini par mettre fin à ses jours.

Sur toute la longueur de la coursive, de la barricade jusqu'à l'ascenseur proche des salles de cryo, de larges traces de sang séché, comme si on avait traîné des corps jusqu'à l'ascenseur dont les portes coulissantes sont entrouvertes. La cabine est au niveau du pont C.

En jetant un œil par la cage d'ascenseur, on remarque que les portes coulissantes du pont B sont ouvertes mais tout est plongé dans l'obscurité.

En tendant l'oreille (test d'**OBSERVATION**), un PJ pourrait entendre comme un sifflement tenu et un frottement indéterminé venant du bas ; impossible à dire si ça vient de la coursive du niveau B, de plus loin ou de plus bas.

La trappe de l'ascenseur qui se trouve au niveau C est légèrement de travers, en fait elle est tordue et ne ferme plus. Ses charnières sont faussées. De plus, elle est percée de plusieurs impacts de tir.

LES SAS DU PONT A

Le sas bâbord est verrouillé.

Le sas tribord est ouvert sur le vide ; sa porte intérieure est verrouillée mais la porte extérieure a été proprement éjectée par une explosion qui a complètement ravagé l'intérieur du sas et noirci les parois ; le feu a tout de suite été éteint par le vide spatial.

Ce qui s'est passé : les survivants ont réussi à isoler un néomorphe dans le sas et a y jeté une grenade. L'explosion a tué la bête et arraché la porte extérieure. La porte intérieure a tenu mais elle est fragilisée (une chance sur 6 de lâcher)

12. SALLE DE CONTRÔLE DES RÉACTEURS

Salle de contrôle des réacteurs.

Deux portes verrouillées, un sas de sécurité.

On peut forcer les portes avec un pack d'énergie et un test de **COMTECH (ESPRIT)** mais une fois ouvertes, faute de courant, les portes resteront ouvertes.

Dans la salle proprement dite, des pupitres éteints et des écrans noirs. Au fond, un ascenseur, porte coulissante fermée. Il est possible de la forcer. L'ascenseur est au niveau B ; on peut y accéder par une trappe. Pour descendre, un test de **MOBILITÉ**, aux risques de tomber et dans tous les cas de faire du bruit.

8A. ESPACE DE VIE

Un large espace de vie comprenant plusieurs banquettes, une table de jeu, une petite bibliothèque, des écrans... du moins ce qu'il en reste. La pièce est ravagée : tables et banquettes renversées, l'une des banquettes est presque coupée en deux par des impacts de tir, des douilles partout et sous la bibliothèque renversée un fusil à impulsion dont le chargeur contient encore 1/3 des balles.

Coincé sous un écran décroché de son support, un gilet pare-balle déchiré à plusieurs endroits, du sang séché ; les déchirures dans le kevlar sont profondes et nettes.

8B. CANTINE

Une large cantine avec des cuisines, des tables et des chaises ; ici aussi le chaos, des traces de sang et un étrange mucus brunâtre mais qui n'est pas du sang. Des impacts de tir, des douilles, du matériel de cuisine éparpillé, des morceaux de vêtements raidis par le sang séché.

8C. DORTOIRS

De grands dortoirs : des couchettes superposées pour l'équipage et les soldats ; un aménagement spartiate fait pour exploiter l'espace au maximum. Le **NOVEMBER** est un transport de troupe, pas un vaisseau de plaisance.

Dans les deux dortoirs, du désordre et des couchettes sont maculées de sang séché. Les PJ relèvent aussi des impacts de tir un peu partout et des douilles et chargeurs vides. Aucun corps mais on devine qu'il y a eu ici un grand nombre de victimes.

8D. CABINES DES OFFICIERS

Il y a deux cabines réservées aux officiers. Dans la première, rien de particulier sauf qu'elle semble avoir été épargnée. La couchette est faite et sur le petit bureau, une tablette de données.

La seconde cabine est verrouillée. Il est possible de forcer la porte avec un test de **COMTECH (ESPRIT)**.

Dans la cabine, le corps d'un homme, un pistolet à la main, un trou sur la tempe droite. L'homme porte un uniforme d'officier, débraillé et tâché de sang mais ce n'est pas le sien.

Ses galons indiquent qu'il s'agit d'un lieutenant d'infanterie de l'UPP.

Sur son badge, son nom : **MIKHAIL ZUBOV**.

8E. SALLE DE SPORT

Une salle de sport avec quelques appareils pour entretenir sa forme, et encore des traces de combat, du sang. Certaines marques ne laissent aucun doute : des empruntes ensanglantées de mains (humaines).

Sous un des bancs d'exercice, un pistolet. Dans la gâchette un doigt coupé, totalement desséché, noirci. Le chargeur est à moitié vide.

11. SALLES DE CRYO, PONT A

Plusieurs rangées de tubes d'hyper-sommeil : tous vides. Chaque salle du pont A contient 25 sarcophages.

Aucune trace de violence ou de combat, simplement des cryo-tubes vides, des pupitres de contrôle éteints.

De petite logettes contiennent des essuies et des peignoirs. Il y a deux blocs de douche par salle cryo.

En fouillant **OBSERVATION (ESPRIT)**, les PJ peuvent trouver deux médikits dans un rangement.

13, LES RÉACTEURS

Les trois réacteurs du vaisseau sont totalement froids. Pour réactiver la propulsion, il faut réactiver le générateur d'énergie du pont B, salle 14 puis ré-allumer les réacteurs à partir de la salle 12 de contrôle des réacteurs.

14, CENTRE D'ÉNERGIE

Cette vaste salle abrite les générateurs du vaisseau ; ils sont à l'arrêt. Pour les relancer, un test de **COMTECH (ESPRIT)** est nécessaire mais avant de pouvoir relancer la machine, il va falloir se débarrasser des deux néomorphes qui occupent cette pièce, et ils ne sont pas seuls.

Dans les espaces entre les cylindres des générateurs et les tresses de câbles électriques qui alimentent le vaisseau, des cadavres emprisonnés dans une espèce de mucus comme un insecte dans un morceau d'ambre, à la différence que l'ambre est solide. Ici le mucus est solidifié par endroits et encore légèrement souple et mou à d'autres. Les corps sans vie sont comme pris dans cette gangue à laquelle sont accrochés des espèces de poches, comme des sacs de cuir, des poches qu'on devine chargées tant leurs parois sont tendues.

Dès que les PJ entrent dans la pièce, les néomorphes les détectent et commencent à se déplacer, d'abord lentement et furtivement, en poussant de petits sifflements comme un chat qui crache.

Les créatures étaient en léthargie ; la présence de proies proches les a sorties de leur torpeur mais elles ne sont pas encore totalement réveillées.

Les PJ n'ont que quelques secondes pour réagir sans quoi c'est l'attaque, rapide et mortelle.

16, CENTRE MÉDICAL

A la fois infirmerie et hôpital, le centre médical du **NOVEMBER** peut accueillir une quinzaine de malades ou blessés. Il y a un médilab et des fournitures médicales en suffisance pour assurer les soins des blessés qu'on remonte du front.

La porte menant au centre médical est verrouillée ; la porte montre des traces de griffes, comme si un animal s'était acharné à essayer de l'ouvrir, en vain.

Sur un test de **COMTECH (ESPRIT)**, un PJ se rendra compte que la porte est non seulement verrouillée mais qu'en plus le mécanisme d'ouverture est endommagé, comme si on avait voulu condamner la pièce. Impossible d'ouvrir.

Une autre solution consisterait à découper la porte au chalumeau à plasma. Il y a ce genre de matériel à bord de leur vaisseau.

A l'intérieur du centre médical, plusieurs corps sur les tables d'opération ; du mucus semi-solide et des espèces de poches de couleur morbide suspendues aux restes humains desséchés.

L'air dans la pièce sent le moisi et l'humidité ; l'atmosphère est saturée d'humidité en fait.

Il y a une chance sur 6 que la dépression d'air causée par l'entrée des PJ dans la pièce provoque l'ouverture d'un des sacs, avec un risque de contamination pour les PJ (voir p294).

Un test d'**ENDURANCE (FORCE)** contre une **VIRULENCE** de **9** est requis.

Cette pièce n'a pas été condamnée pour rien.

Si les PJ font feu dans la salle des générateurs, ils risquent d'endommager les machines ou pire de provoquer une fuite ou une explosion.

Des tirs dans un espace confiné (même si la salle est assez grande) ne sont jamais une bonne idée : une chance sur 6 qu'un des sacs d'œufs néomorphiques ne soit touché.

Un test de **ENDURANCE (FORCE)** sera nécessaire **VIRULENCE 9**.

En cas d'échec, les PJ sont contaminés (voir p294).

NÉOMORPHES (JEUNES ADULTES)

Attaques : voir p296

Vitesse 3 Santé 4

Mobilité 10 Observation 6

Protection 4 (2 contre le feu)

Ce qui s'est passé : les néomorphes ont installé leur nurserie dans le centre d'énergie qui était une des salles où il y avait encore un peu de chaleur après l'arrêt des propulseurs.

La salle médicale a été condamnée par l'équipage après que les premiers cas de contamination aient été détectés.

- Blessures critiques xénomorphes p294
- Attaques des néomorphes p296

LES PRÉCIEUX ÉCHANTILLONS

Dans une des salles de stockage (un des petites salles), il y a trois caissons sécurisés contenant chacun une jarre oblongue de facture non-humaine. De cette jarre suinte un liquide noir fortement contaminé.

En cas d'ouverture des caissons, un test d'**ENDURANCE (FORCE)** contre une **VIRULENCE** de **9** est requis.

En cas d'échec, c'est la contamination assurée.

Ce qui s'est passé : les individus dans les capsules sont des membres d'équipage et des soldats survivants. N'arrivant pas à repousser les néomorphes, ils se sont réfugiés dans les salles de cryo du pont C, ont verrouillé les portes et se sont plongés en hyper-sommeil en espérant qu'on viendrait à leur secours.

La survivante dans la salle cryo bâbord est une synthétique. Elle travaille pour la Weyland et a infiltré les rangs de l'UPP de longue date. Peu de temps après que ces compagnons se soient plongés en hyper-sommeil, elle a saboté les capsules.

Une fois réveillée, elle fera tout pour repartir avec les PJ et les échantillons stockés en 17A. Si les PJ sont un obstacle, ils seront éliminés.

C'est Andréas Wagner, le second lieutenant, qui a la charge explosive manquante (voir 18B)

LES SURVIVANTS

Dans la salle cryo tribord, on a 3 survivants :

- **PIOTR VOROPAEV**, jeune soldat
- **HANNA REIMER**, médecin de terrain
- **IGOR SOKOLIN**, opérateur

Dans la salle cryo bâbord, l'unique survivante est une femme du nom de **IRINA GRAVIKOV**.

Ce n'est sans doute pas une coïncidence si parmi les survivants, on a des PJ de la Boîte de Pandore, Partie Deux. Ils pourraient être une source d'informations précieuse pour les PJ et les aider à comprendre ce qui s'est passé sur LV-833 et à bord du NOVEMBER bien entendu.

17A. ZONES DE STOCKAGE

Il y a plusieurs zones de stockage sur le pont B. En plus du matériel militaire et logistique, il y a des vivres et des réserves d'eau qui semblent intactes ; à plusieurs endroits derrière les containers et les caisses, les PJ découvrent des corps figés dans le mucus semi-minéral et des sacs à l'aspect malsain, comme des poches de pus ; leurs parois sont souples et faites d'une matière qui ressemble à du cuir.

Si un PJ rate son test de **FORCE**, il appuie trop fort sur un de ces sacs ; ce dernier se déchire dans un bruit écoeurant et disperse dans la pièce un nuage de spores.

Il y a risque de contamination pour les PJ (voir p294).

Un test d'**ENDURANCE (FORCE)** contre une **VIRULENCE** de **9** est requis.

Si les PJ traînent trop ou font du bruit, un néomorphe venant de la salle 14 (énergie) se glissera dans la coursive et les attaquera par surprise.

17B. ARMURERIE

Le **NOVEMBER** est un vaisseau militaire ; c'est donc normal qu'il y ait une armurerie bien fournie.

Les PJ ont sans doute déjà trouvé des armes ça et là dans le vaisseau mais l'armurerie contient encore plusieurs fusils à impulsion, des pistolets, des grenades et des chargeurs.

Il y a aussi un **DÉTECTEUR DE MOUVEMENT** qui pourrait s'avérer pratique.

Sur un test réussi d'**OBSERVATION**, un des PJ met la main sur des explosifs : une charge suffisante pour endommager irrémédiablement le vaisseau. La valise contenant la charge présente deux logements, dont un vide. Il y a une seconde charge quelque part dans le vaisseau.

11. SALLES DE CRYO, PONT C

D'après le plan, il y a deux salles cryo au pont C, identiques à celles du pont A.

La coursive menant aux salles de cryo est déserte et les portes des salles sont verrouillées.

Un test de **COMTECH** permet d'ouvrir les portes des deux salles.

Dans la salle tribord, des capsules vides, à l'exception de trois qui sont occupées par deux hommes et une femme. Il règne ici une atmosphère glaciale mais plus saine que dans le reste du vaisseau.

Un rapide coup d'œil sur les pupitres des capsules renseigne que les occupants sont vivants et en hyper-sommeil MAIS que la réserve d'énergie est au plus bas. On peut estimer que les capsules seraient tombées en panne dans moins de 2 mois.

Dans la salle bâbord, cinq personnes mais seulement une semble encore en vie. Les quatre autres ont succombé, mortes dans leur sommeil lorsque leurs capsules se sont arrêtées faute d'énergie.

En examinant de plus près l'installation, un PJ pourrait détecter que les câbles d'alimentation des capsules ont été sectionnés. Les quatre malheureux n'avaient aucune chance de survivre.

Le cinquième, une jeune femme, est bel et bien vivante.

Aux PJ de décider quoi faire de ces survivants. Ils portent tou.te.s des uniformes de l'UPP.

A travers la vitre des sarcophages, on devine des tâches sur leurs vêtements, peut-être du sang séché mais la transparence relative des vitres des sarcophages d'hyper-sommeil ne permet pas d'en voir plus.

10. BAIE DE LARGAGE DE BOMBES NUCLÉAIRES TACTIQUES

Le **NOVEMBER** transporte initialement 5 bombes nucléaires tactiques. Deux sont manquantes, larguées sur LV-836.

La commande de lancement se trouve sur la passerelle mais requière une autorisation spéciale de l'ordinateur de bord MU/TH/UR.

En fouillant dans le registre de bord, sur un test de **COMTECH (ESPRIT)**, un PJ pourra détecter que cette autorisation a été piratée pour permettre le lancement.

18. BAIE DE LARGAGE DE LA NAVETTE DE SECOURS

Accessible par une échelle et un étroit conduit vertical, la soute abritait une navette de secours. Elle est vide.

18B. NAVETTE DE SECOURS

La navette de secours est arrimée au vaisseau, sur le sas tribord avant. On peut y accéder via l'ascenseur avant qui part de la salle de contrôle et communications, sous la passerelle. On peut aussi accéder à la navette par l'autre sas bâbord avant.

Dans le couloir entre les deux sas, le corps d'un homme ; d'après son badge, il s'agit du second lieutenant, **ANDREAS WAGNER**. Il portait une arme chargée mais n'a semble-t-il pas eu le temps de s'en servir. Son corps a été déchiqueté sur place et ce qui reste de lui tapisse les parois de l'étroit couloir.

Près de lui, un petit boîtier relié à un cylindre et un minuteur : une **CHARGE EXPLOSIVE**, non activée.

9. SOUTE ET BAIE DE LARGAGE DES ATTERRISEURS

La soute occupe toute la largeur du **NOVEMBER** et peut contenir deux véhicules blindés et deux atterrisseurs.

Pour l'heure, il n'y a qu'un seul atterrisseur.

Il y a aussi des palettes avec du matériel et un harnais de charge P-5000.

Un PJ peut utiliser le harnais de charge sur un test de **MACHINES LOURDES (FORCE)**.

L'atterrisseur semble avoir souffert : la carlingue porte e très nombreux impacts de tir et une partie du fuselage est calcinée.

Plusieurs corps sans vie, certains affreusement mutilés.

Des soldats à en juger par leurs uniformes et les armes tombées près des corps, certaines encore dans les mains des malheureux.

Il y a aussi des restes qui n'ont rien d'humain : d'étonnantes créatures à la tête bulbeuse, corps reptilien, membres musclés et peau chitineuse, longue queue terminée par une pointe acérée. Les créatures sont mortes mais leurs corps sont recouverts d'un mucus présentant des poches de cuir malsaines qui semblent prêtes à se déchirer et libérer leur ignoble contenu.

Les PJ en sont là de leurs observations quand une créature plus massive émerge d'un coin du hangar resté dans l'ombre ; elle ressemble à ses congénères mais est plus grande et se déplace sur ses pattes arrières.

Elle bouge à la manière d'un félin, crachant et sifflant en direction des PJ. On la sent prête à bondir.

Derrière elle, trois autres créatures, plus petites, attendent en grondant.

NÉOMORPHES (JEUNES ADULTES)

Attaques : voir p296

Vitesse 3 Santé 4

Mobilité 10 Observation 6

Protection 4 (2 contre le feu)

Il y a un néomorphe dans la navette de secours. Il se terrait dans un coin et a attendu que **ANDRÉAS** ait arrimé la navette et soit descendu dans le sas pour l'attaquer. Après l'attaque, le néomorphe est retourné dans la navette et s'y trouve toujours.

Le plan d'**ANDRÉAS WAGNER** consistait à placer une charge explosive dans la partie avant du vaisseau, d'activer le compte à rebours et de quitter la zone rapidement à bord de la navette de secours.

Il n'avait pas anticipé qu'un néomorphe s'était glissé à bord de la navette avec lui. Il n'a pas eu le temps de mettre son plan à exécution.

Il y a une commande au niveau du centre de contrôle qui permet d'ouvrir la baie de largage.

On peut aussi actionner l'ouverture de la soute via un boîtier d'urgence dans la soute même.

Ouvrir la soute provoquera une décompression générale et tout ce qui se trouve dans la soute sera exposé au vide de l'espace.

NÉOMORPHES (ADULTE)

Attaques : voir p296

Vitesse 2 Santé 6

Mobilité 9 Observation 8

Protection 6 (3 contre le feu)

- Règles d'exposition au vide, p107
- Règles pour l'élévateur P-5000, p128
- Blessures critiques xénomorphes p291
- Attaques des néomorphes p296

Ce qui s'est passé à bord du NOVEMBER :
48h après avoir atterri sur LV-836, l'escadre DELTA est remontée à bord du NOVEMBER avec trois caissons sécurisés contenant des échantillons biologiques non-humains découverts dans un centre de recherche de Weyland-Yutani.

Sur ordre du lieutenant MIKHAIL ZUBOV, deux charges nucléaires ont été larguées sur la colonie PARADISE afin d'effacer toute trace (et de détruire la forme biologique xénomorphe qui infestait le secteur de la colonie).
Après quoi, le NOVEMBER a reçu l'ordre de quitter la zone d'opération.

Personne n'avait remarqué le néomorphe qui s'était caché à bord de l'atterrisseur.
Alors que l'équipage se plongeait en hyper-sommeil pour le voyage de retour, la créature a eu le temps de répandre d'infestation dans le vaisseau et d'y « pondre » des sacs d'œufs néomorphiques.

Après trois semaines de voyage, l'ordinateur de bord a détecté la présence xéno et a réveillé l'équipage. Plusieurs membres d'équipage ont très vite été infectés. Rapidement le fléau s'est propagé. L'équipage a bien tenté de s'organiser pour résister aux prédateurs, en vain.
Le centre médical a été condamné tandis que le compartiment énergie devenait un nid à xénomorphes, sans doute à cause de la chaleur résiduelle des réacteurs.
L'hallali a eu lieu sur le pont A dans la longue course, un ultime combat contre les monstres. Le lieutenant ZUBOV s'est retranché dans une cabine. Désespéré, il s'est suicidé.
Le second lieutenant ANDRÉAS WAGNER a tenté de faire sauter le vaisseau : encore un échec.

Désespérés, un poignée de survivants a réussi à se barricader dans les salles cryo du pont inférieur. Ils n'avaient plus aucun échappatoire : ils se sont plongés en hyper-sommeil en espérant d'hypothétiques secours.
L'androïde IRINA GRAVIKOV, obéissant à son programme, a saboté les cryo-tubes de ses compagnons, éliminant ainsi un risque pour sa mission (qui est de préserver et ramener à la Weyland toute forme de vie extraterrestre pouvant présenter un intérêt pour la compagnie.

Suivant le protocole d'urgence, l'ordinateur de bord coupe les réacteurs et toute l'énergie à bord du NOVEMBER, à l'exception des tubes d'hyper-sommeil.

Le NOVEMBER dérive ainsi depuis cinq mois au moment où les PJ le découvrent.

FIN DE LA CAMPAGNE

Ce dernier chapitre clôture la campagne **LA BOÎTE DE PANDORE**, cette jarre qui selon la mythologie contenait tous les maux de l'humanité. Ici, les jarres du temple non-humain de LV-836 découvertes par les chercheurs de la Weyland symbolisent la jarre mythologique, et comme elle, elles renferment le malheur et la mort pour l'humanité.

Ce dernier chapitre marque une fin mais il est clair que d'autres boîtes de Pandore attendent l'humanité dans les recoins sombres et reculés de l'univers. Et il ne fait aucun doute que l'homme ne pourra résister à l'envie de les ouvrir, quel qu'en soit le prix.

- Règles pour les Bloodbusters 294-295

DÉVELOPPEMENTS POSSIBLES

Le vaisseau **NOVEMBER** est un labyrinthe que les PJ (et les joueurs) vont découvrir petit à petit.

Les PJ disposant des plans du vaisseau, ils sont libres de l'explorer comme bon leur semble.

On ne peut pas présager par où ils entreront dans le vaisseau ni quel sera leur plan d'exploration, d'autant qu'ils devront peut-être rebrousser chemin, condamner certaines parties du vaisseau, tenter d'en atteindre d'autres comme par exemple le centre d'énergie pour rétablir le courant à bord.

Laissez les joueurs établir leur plan et adaptez-vous.

Ils peuvent très bien entrer par la soute de largage via le petit sas tribord et tomber directement sur le néomorphe adulte et ses petits, ou passer par la passerelle et explorer pont par pont le vaisseau, ou encore accéder à la navette de secours par le sas bâbord avant. En tant que MJ, vous devrez sans doute adapter certains points mais ne vous sentez pas obligé de faciliter la vie des PJ. Rappelez aux joueurs que la fuite est toujours une option.

Si les PJ viennent trop facilement à bout des néomorphes déjà présents dans le vaisseau, n'hésitez pas à mettre en scène un des survivants infecté et la naissance spectaculaire d'un **BLOODBUSTER**.

Parmi les survivants, des personnages du second chapitre de **LA BOÎTE DE PANDORE**, ayant participé à l'assaut sur LV-836, pourront informer les PJ de la nature du danger qu'ils affrontent, mais aussi des ordres reçus de la hiérarchie de ramener les échantillons.

Après ce qui s'est passé à bord, certains d'entre eux seront plutôt d'avis d'abandonner le vaisseau et de le faire sauter avec sa dangereuse cargaison.

La fin du scénario est totalement imprévisible.

Entre les survivants de l'UPP qui voudront ou non obéir aux ordres, la synthétique de la Weyland qui sacrifiera tout pour remplir ses objectifs, et la prime promise par la Weyland pour tout échantillon xéno ou information relative aux xéno, il est impossible de prévoir une fin.

Parmi les fins plausibles :

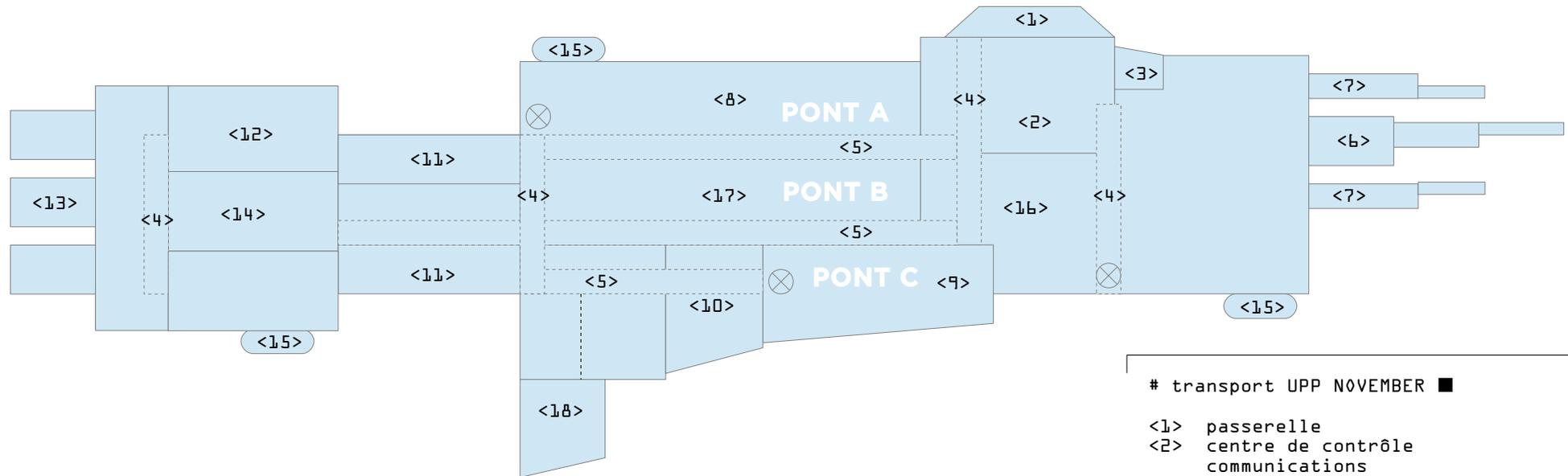
- la mort des PJ, soit tués par les néomorphes, soit infectés, soit tués par les survivants ; dans ce cas, continuez l'aventure avec les survivants de l'UPP.
- la destruction du **NOVEMBER** avec ou sans les PJ dedans.
- les PJ réussissent à quitter le **NOVEMBER** sains et saufs, avec ou sans les échantillons, avec ou non un néomorphe à bord, ou peut-être infectés.
- les PJ survivants fuient dans la navette de secours et se plongent en hyper-sommeil ; la dernière image qu'on voit, c'est un sac d'œufs néomorphiques dans un des compartiments techniques de la navette.
- la synthétique réussit à se débarrasser de toute le monde et met le cap sur **ANCHORPOINT**.

```
# transmission ■  
...dernier rapport du NOVEMBER  
...25.08.2130  
...prenons la route d'Anchorpoint  
# fin de transmission ■
```

FIN

UPP NOVEMBER

TRANSPORT DE TROUPE



Informations sur Le NOVEMBER

Transport de troupe

Affiliation : UPP

Mise en service : 2110

Porté disparu en 2130, LV-836, système Noctura

Équipage : 10 membres

Longueur : 1500 m

Capacité de transport :

- 90 soldats

- 2 véhicules blindés

- 2 atterrisseurs

Cryotubes pour 120 personnes

Ordinateur de bord MU/TH/UR/9000 (équivalent)

Médilab

Armement :

Batterie laser SAR

Bombes nucléaires tactiques (5 unités)

Canon à particule

Tourelles de canon électrique

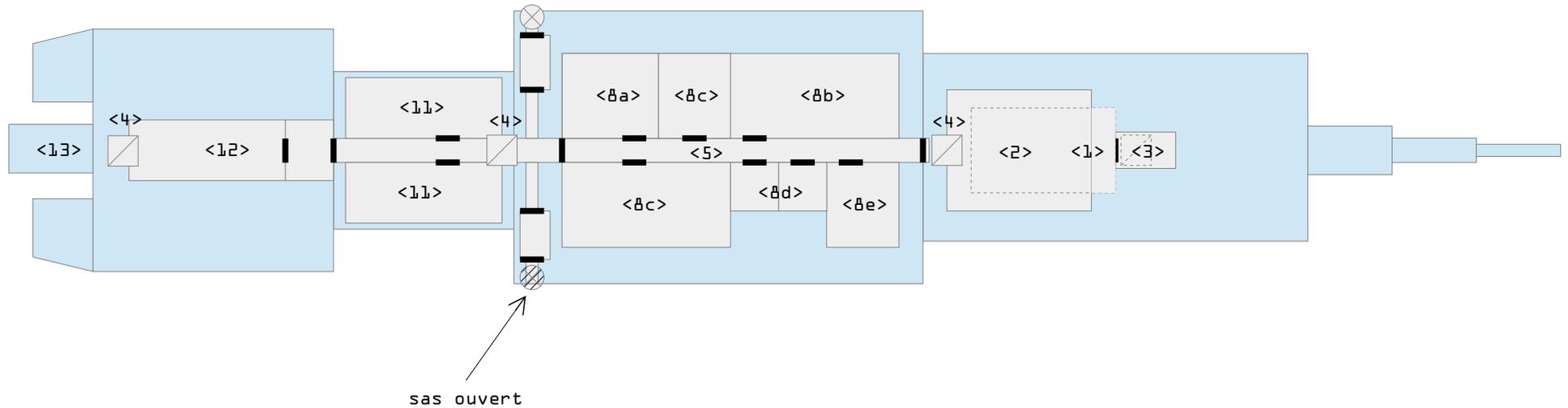
transport UPP NOVEMBER ■

- <1> passerelle
- <2> centre de contrôle communications
salle de briefing
- <3> centre MU/TH/UR/9000
- <4> ascenseurs verticaux
- <5> coursive horizontale
- <6> canon à particule
- <7> antennes communications/radar
- <8> espace de vie
cantine
quartiers de l'équipage
- <9> baie de débarquement
atterrisseurs
- <10> baies de lancement
bombes nucléaires tactiques
- <11> cryotubes (2x200)
- <12> contrôle réacteurs
- <13> réacteurs
- <14> centre énergie
- <15> tourelles électriques
Batteries laser SAR
- <16> centre médical
- <17> zones de stockage
armurerie
- <18> baie de largage
navette de secours

⊗ sas d'accès

UPP NOVEMBER

PONT A



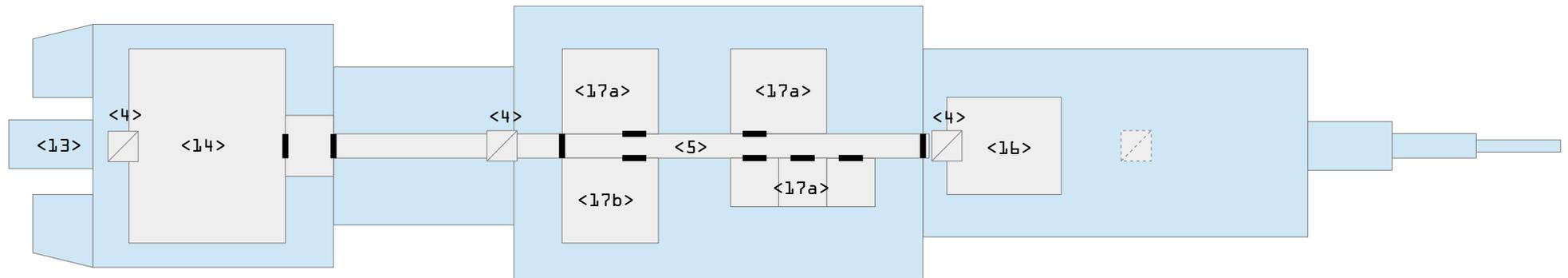
transport UPP NOVEMBER ■

- <1> passerelle
- <2> centre de contrôle
communications
- <3> centre MU/TH/UR/9000
- <4> ascenseurs verticaux
- <5> coursive horizontale
- <8a> espace de vie
- <8b> cantine
- <8c> dortoirs
- <8d> cabines des officiers
- <8e> salle de sport
- <11> cryotubes (2x25)
- <12> contrôle réacteurs
- <13> réacteurs

⊗ sas d'accès

UPP NOVEMBER

PONT B



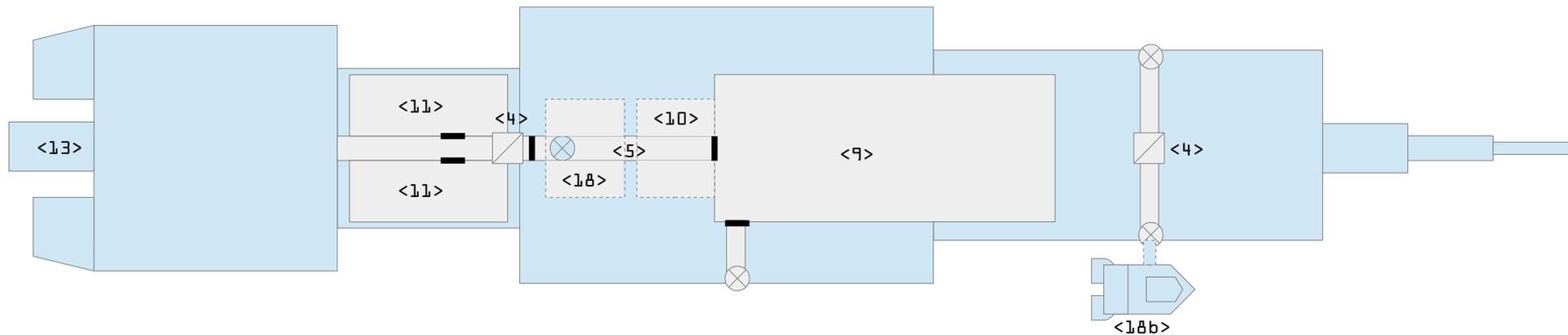
transport UPP NOVEMBER ■

<4> ascenseurs verticaux
<5> coursive horizontale
<6> canon à particule
<7> antennes communications/radar
<13> réacteurs
<14> centre énergie
<15> tourelles électriques
Batteries laser SAR
<16> centre médical
<17a> zones de stockage
<17b> armurerie

⊗ sas d'accès

UPP NOVEMBER

PONT C



transport UPP NOVEMBER ■

<4> ascenseurs verticaux
<5> coursive horizontale
<9> baie de débarquement
Atterrisseurs
<10> baies de lancement
bombes nucléaires tactiques
<11> cryotubes (2x25)
<13> réacteurs
<18> baie de largage
<18b> navette de secours

⊗ sas d'accès