LA CHUTE DU CASSANDRE

UN SCÉNARIO POUR MOTHERSHIP

FOR USE WITH THE MOTHERSHIP™ SCI-FI HORROR RPG

LA CHUTE DU CASSANDRE
UN SCÉNARIO POUR MOTHERSHIP

PROLOGUE

Les PJ travaillent tous pour la Stellar Asset Recovery (SAR), une compagnie spécialisée dans la récupération d'épaves.
Leur vaisseau est en transit entre deux secteurs quand l'ordinateur de bord enclenche la procédure de réveil d'urgence de l'équipage.

RÉVEIL D'URGENCE

Les PJ émergent douloureusement de cryo-sommeil alors que les couvercles de leurs capsules s'ouvrent lentement. Autour d'eux, la lumière orange clignotante et le hululement régulier de la sirène d'urgence.
La vue est encore floue, la tête lourde et la bouche pâteuse comme au lendemain d'une soirée trop arrosée. L'estomac en vrac. Les bras et les jambes endoloris d'être restés trop longtemps inactifs. Les PJ sont pris de vertiges et pour certain.e.s d'acouphènes.
Ils ressentent les symptômes typiques d'un réveil de cryo-sommeil trop rapide.

Sur une sauvegarde de **BODY** réussie, les PJ gardent le contrôle de leur tube digestif. Dans le cas contraire, ils sont pris de haut-le-cœur et vomissent un liquide gris, semi-aqueux, résidu de la solution chimique qu'ils ont dû ingurgiter lors de leur mise en stase.

Pourtant, après un moment, les effets secondaires du cryo-sommeil s'estompent.

C'est le moment pour les joueurs de présenter leurs personnages.
Les joueurs peuvent les décrire physiquement et ainsi que leurs rôles à bord.
Libre à eux de donner quelques informations supplémentaires sur leur passé et leurs motivations respectives à s'engager au sein de la compagnie.

Chaque personnage a sa propre manière de réagir à un réveil brutal; certain.e.s sont malades, d'autres s'allument une cigarette, d'autres font des étirements et des pompes histoire de relancer la machine.

Les PJ sont en sous-vêtements. Leurs vêtements et leurs effets personnels sont rangés dans des casiers dans une salle voisine de la chambre de cryo-sommeil.

Sur un écran de contrôle, l'ordinateur de bord indique la raison du réveil de l'équipage: la captation d'un message de détresse.
Selon la procédure standard, l'ordinateur a mis fin au transit en cours et réveillé l'équipage. La présence du capitaine est requise sur la passerelle.

```
> Message de détresse reçu à 20.10.05
> Interruption du transit
> Procédure de réveil d'urgence de l'équipage
> Présence du capitaine requise sur la passerelle
> En attente
```

Une fois habillés et équipés, les PJ peuvent gagner la passerelle.

SUR LA PASSERELLE

Les PJ sont rassemblés sur la passerelle: c'est le poste de commandement du vaisseau; selon leurs aptitudes et leurs attributions, les PJ sont libres d'interroger l'ordinateur de bord sur le signal de détresse reçu, faire les vérifications d'usage, déterminer leur position dans l'espace par rapport à leur voyage initial et par rapport à la source du signal de détresse.

L'ordinateur de bord ne signale aucune avarie au vaisseau et aucun événement, hormis le signal de détresse, n'est venu perturbé le vol pendant les 8 mois qu'a duré le voyage.
Le transit a été interrompu à la moitié du trajet prévu. Les PJ sont à mi-chemin de leur destination.
Le signal de détresse provient d'un objet en orbite autour d'une géante gazeuse.
Un PJ compétent peut interroger l'ordinateur et tenter de décrypter le message: **INTELLECT + COMPUTER / HACKING**. Selon la réussite ou l'échec, les PJ obtiendront plus ou moins d'informations.

> Le message de détresse provient d'un objet en orbite autour d'une géante gazeuse répertoriée K2-73C.
> l'objet en orbite est un vaisseau
> le vaisseau est le Cassandre, vaisseau d'exploration de la compagnie Helix, spécialisé dans l'exploration et la terraformation
> d'après les calculs de trajectoire, le Cassandre est sur une orbite instable qui l'entraîne irrémédiablement vers une rentrée dans l'atmosphère de la géante gazeuse, ce qui signifie sa désintégration inévitable.

Une petite recherche permet d'obtenir des informations concernant le Cassandre.

> le Cassandre est un vaisseau d'exploration de la compagnie Helix, spécialisé dans l'exploration et la terraformation; les registres indiquent un équipage nominal de 9 personnes.
> le Cassandre a été porté disparu il y a 6 mois.
> Helix n'a pas donné d'informations concernant la mission initiale du vaisseau ni les circonstances de sa disparition.

Aux PJ de décider de la suite. S'ils hésitent, rappelez-leur qu'ils travaillent pour la Stellar Asset Recovery dont le fond de commerce est justement la récupération d'épaves. Il y a sans doute du matériel et des équipements à récupérer sur le Cassandre, et c'est sans compter sur le fait que le vaisseau pourrait abriter des survivants, peut-être en cryo-sommeil.

La réception du signal de détresse est d'ores et déjà sauvegardé dans le journal de bord du vaisseau, ce qui exclut de passer l'incident sous silence. Ne pas répondre à l'appel de détresse, en plus d'être une violation des procédures standards, représenterait un manque à gagner pour les PJ et pour la compagnie.

CAP SUR K2-73C

Calculer une trajectoire d'interception demande un test d'**INTELLECT + PILOTING**.
En cas d'échec, l'ordinateur de bord pourra rectifier les erreurs de calcul mais ne pourra pas éviter quelques approximations qui placeront le vaisseau des PJ sur une trajectoire non optimale.

Alors que les PJ sont en approche de K2-73 C, l'ordinateur de bord les informe:

> Confirmation de l'identité du vaisseau: il s'agit bien du Cassandre.
> Confirmation de l'orbite instable du Cassandre; rentrée probable dans l'atmosphère dans 3 heures, 5 minutes et 16 secondes.

Si les PJ tentent d'entrer en contact avec le Cassandre, ils n'obtiennent aucune réponse; seulement de la friture. Le transpondeur du Cassandre répond automatiquement selon la procédure standard mais les appels radio restent sans réponse. Cela ne semble pas dû à une défaillance technique mais tout simplement que personne ne répond.

Autres informations:
> le champ électro-magnétique de la géante gazeuse K2-73C perturbe fortement les instruments de bord et les senseurs. Il est donc possible que certaines données soient incomplètes ou erronées.

LE CASSANDRE

Le Cassandre est sérieusement endommagé. Deux des quatre propulseurs ont explosé, exposant les coursives et les compartiments à l'arrière du vaisseau au vide de l'espace. Un nuage de débris flotte autour du vaisseau, rendant son approche délicate. S'amarrer au vaisseau nécessitera un test de **SPEED + PILOTING**.
Vu l'état du vaisseau, il semble impossible de pouvoir l'arracher à l'attraction de la planète. C'est déjà un miracle qu'il se maintienne en orbite mais sa chute vers K2-73C est inévitable.

Les senseurs indiquent des traces de chaleur dans la partie arrière du vaisseau.
Il est possible que la centrale d'énergie soit encore opérationnelle, ce qui signifie qu'il y a encore de l'énergie à bord. Des traces d'énergie sont également détectées à l'avant, probablement au niveau de la chambre de cryo-sommeil, ce qui veut dire possiblement des survivants.

Le reste du vaisseau semble inerte: feux éteints, il dérive tel un immense sarcophage.

Autre observation: la navette de sauvetage du Cassandre est manquante. La baie d'amarrage qui se trouve sous le ventre du vaisseau est vide.
Le vaisseau des PJ peut tenter une approche pour se coupler au Cassandre via cette baie restée libre.

Aux PJ de décider de la suite.
Deux options se dégagent:

- s'amarrer au Cassandre via la baie d'amarrage de la navette de secours
- accéder au Cassandre par un des sas d'entrée manuelle; il y a deux sas de part et d'autre de la coque dans la partie médiane du vaisseau. Cette approche nécessite une sortie en combinaison dans l'espace. Plus risquée vu le nombre de débris qui flotte un peu partout autour de l'épave.

S'AMARRER AU CASSANDRE

Le Cassandre est totalement inerte et aucun des appels radio n'a donné de réponse.
Le transpondeur du Cassandre répond mais c'est à peu près tout.
Le pilote ne reçoit aucun vecteur d'approche et ne bénéficie d'aucune aide de vol. L'approche doit se faire en mode manuel.

Un test de **SPEED + PILOTING** est nécessaire pour placer le vaisseau dans un vecteur d'approche. En cas de réussite, le pilote sera **avantagé** lors de l'amarrage proprement dit. En cas d'échec, il sera **désavantagé**.

Le vaisseau des PJ se place dans une trajectoire d'interception; le pilote pousse les propulseurs pour atteindre la même vitesse d'orbite que le Cassandre.
Au moment d'entrer dans le nuage de débris, des petits signaux d'alerte indiquent de multiples impacts sur la coque mais rien qui puisse mettre en danger l'intégrité du vaisseau.

Le vaisseau des PJ est maintenant en position pour l'amarrage proprement dit. Sur l'écran de contrôle, le pilote peut voir la baie d'amarrage. Un second test de **SPEED + PILOTING** est requis pour placer le vaisseau correctement et se coupler avec le Cassandre.
En cas d'échec, le vaisseau des PJ manque son amarrage et vient racler la coque du Cassandre. Une chance sur 2 d'endommager la baie, ce qui rendra toute tentative d'amarrage impossible. Une chance sur 3 que le vaisseau des PJ subisse un dommage sérieux. Sur la passerelle, un signal d'alerte retentit tandis que l'ordinateur de bord indique les avaries.

Un PJ mécano (membre d'équipage) pourra tenter une réparation de fortune sur un test d'**INTELLECT + MECHANICAL REPAIR**. En cas d'échec, la réparation de fortune semble tenir mais le MJ décidera à quel moment opportun la rustine sautera; au pire moment bien entendu :)

Si l'amarrage échoue, tous les PJ font un test de **FEAR**.

En cas d'amarrage réussi, les PJ pourront accéder au Cassandre par un ombilical reliant leur vaisseau et l'épave en perdition.

FAIRE UNE SORTIE DANS L'ESPACE

Une sortie extra-véhiculaire n'est jamais une promenade de santé, même pour un vétéran. C'est très risqué et seule votre combinaison protège les PJ du vide spatial et d'une mort aussi rapide que atroce.

Le pilote peut tenter de s'approcher au plus près: **SPEED + PILOTING**.

Les combinaisons sentent le renfermé et la vieille sueur.
Une fois équipés, les PJ gagnent le sas de sortie.
Face à eux, l'ombre du Cassandre se découpe sur la géante gazeuse qui occupe la presque entièreté du ciel. C'est incroyablement impressionnant, d'autant qu'il y a une centaine de mètres à parcourir en *chute libre* entre le vaisseau des PJ et le Cassandre.
Chaque PJ doit faire un test de **FEAR** pour garder la tête froide.
En cas d'échec, en plus de gagner un point de **STRESS**, le PJ sera désavantagé jusqu'à ce qu'il se trouve *en sécurité* à l'intérieur d'un vaisseau.

La traversée entre les deux vaisseaux est rendue dangereuse surtout à cause de débris à la dérive autour du Cassandre.
Lancez 1d10 pour chaque PJ. Sur un 1, le PJ est percuté par un débris.
Relancez 1d10.
Sur 1 ou 2, la combinaison du PJ est sérieusement endommagée.
Sur 3, 4 ou 5, la combinaison du PJ est légèrement endommagée.

En cas de dommage sérieux, le PJ doit atteindre un espace pressurisé en 1D6+1 rounds. Il devra faire un test de **FEAR** pour garder son sang-froid et un test de **BODY** pour éviter de perdre connaissance. En effet, le niveau d'oxygène dans la combinaison descend rapidement.

En cas de dommage léger, un test de **FEAR** sera demandé. Le niveau d'oxygène semble stable bien que quelques voyants clignotent à l'orange sur le boîtier de contrôle de la combinaison. Un contrôle de la combinaison devra être fait.
Si le PJ néglige ce contrôle, le MJ pourra faire lâcher la combinaison un peu plus tard, au moment le plus opportun :)

Dans tous les cas, les autres PJ peuvent tenter de porter assistance à leur camarade en détresse, voire même essayer de réparer une déchirure dans la combinaison ou le pousser/tirer dans le sas.

On a parlé de chute libre pour atteindre le sas d'entrée: un test de **STRENGTH + ZERO-G** sera nécessaire pour se réceptionner sans heurt sur la coque du Cassandre. En cas de choc, appliquez les mêmes conséquences que lors de l'impact d'un débris.

Le MJ peut également faire perdre quelques points (1D3) de **HEALTH** pour pimenter l'action.

Un ultime test de **STRENGTH + ZERO-G** sera nécessaire pour débloquer le sas et pénétrer dans le vaisseau.

A BORD DU CASSANDRE

Selon que les PJ entrent par la baie d'amarrage ou le sas manuel, ils pourront explorer le vaisseau. Reportez-vous au plan en fin de scénario pour suivre l'exploration du vaisseau.

A partir d'ici, vous pouvez lancer un timer car dans moins de 3 heures, la gravitation précipitera le Cassandre dans la haute atmosphère de la géante gazeuse.
Si les PJ sont encore à bord à ce moment-là, ça sera fini pour eux.

Chaque demi-heure, un événement doit se produire, au fur et à mesure que le Cassandre descend vers la géante gazeuse.

1	L'orbite du Cassandre se décale de quelques degrés; c'est imperceptible pour les PJ qui sont à bord de l'épave mais l'ordinateur de bord du vaisseau des PJ a détecté le changement et en informe les PJ.

2	L'assiette du Cassandre se modifie encore. Le vaisseau présente son arrière vers la planète. Des craquements inquiétants se font entendre un peu partout dans le vaisseau tandis que la coque subit l'attraction de la géante gazeuse.
3	Le vaisseau commence à partir en roulis léger tandis que le nuage de débris commence à se disloquer. Les PJ entendent les impacts des débris sur la coque. A plusieurs endroits, la coque commence à présenter des fissures. Des coursives commence à se tordre de manière inquiétante tandis que des conduites sautent, laissant s'échapper de l'eau et de la vapeur.
4	Le vaisseau bascule brusquement et se cabre comme un bâteau faisant naufrage. Plusieurs brèches exposent les coursives au vide spatial tandis que la partie arrière du vaisseau commence à s'arracher doucement du reste du vaisseau.
5	Les réacteurs sont violemment arrachés du reste du vaisseau et tous les compartiments arrière et centraux sont exposés au vide spatial. Si le vaisseau des PJ est amarré au Cassandre, il devra se décrocher au plus vite. A plusieurs endroits, la coque du Cassandre commence à chauffer alors que l'épave entre dans les premières couches plus denses de l'atmosphère.
6	Le Cassandre entre dans les hautes couches de l'atmosphère. La coque est chauffée à blanc tandis que l'épave se disloque. Plusieurs morceaux se détachent et plongent vers la géante gazeuse. Si les PJ sont encore à bord, la situation pour eux est critique. Dans moins de 30 minutes, ils seront morts.

[1] LA PASSERELLE

La passerelle est plongée dans l'obscurité et saturée par le lichen.
On devine quelques voyants clignotant ça et là et des écrans allumés mais dont la clarté est masquée par le voile rouge du lichen.
Une trappe verrouillée permet d'accéder au compartiment de l'ordinateur de bord.

Les PJ examinent la passerelle quand il perçoit un grattement venant précisément du compartiment de l'ordinateur de bord. Par le hublot, ils voient un homme, uniforme Helix, le visage pâle parcouru de veines saillantes, les yeux vitreux, la bouche remplie de lichen. Lorsqu'il détecte la présence des PJ, il se met à frapper la porte en émettant des râles inhumains.

Si les PJ déverrouillent la trappe, la créature sortira du compartiment et les attaquera.

> Chose infectée
> **COMBAT** 50% | **MORSURE** 1D8 DMG | **HEATLTH** 35

La créature est ce qui reste du capitaine **Jared Kowalski**.

[2] LA BAIE D'AMARRAGE

Les PJ empruntent l'ombilical et aboutissent à la porte du sas. Un voyant vert clignote sur un boîtier à droite de la porte. Une simple pression commande l'ouverture de la porte.

Les PJ pénètrent dans un sas pressurisé; la première chose remarquable, c'est une espèce de mousse, ou plutôt un lichen, de couleur pourpre et ui recouvre les murs, le sol et le plafond. Quatre emplacements pour des combinaisons, tous vides.
L'air est froid mais les PJ remarquent de la poussière en suspension. Les grains rouges sont clairement visibles dans les faisceaux des lampes.

Si un PJ retire son casque, il devra faire un test de sauvegarde de **BODY**.
En cas d'échec, il est contaminé mais les effets ne se feront pas ressentir tout de suite. Il aura d'abord des vertiges et des maux de tête. Ensuite, une torpeur subite et anormale et la gorge sèche, puis une toux douloureuse. Lorsque les symptômes se feront ressentir, le PJ devra faire un test de sauvegarde de **BODY**. En cas d'échec, il perd 1 point de **HEALTH**.

A partir de la baie d'amarrage, un ascenseur permet d'accéder aux parties supérieures du vaisseau. L'ascenseur semble hors service mais il est possible d'emprunter l'échelle de service.
Les parois de la cage d'ascenseur sont elles aussi couvertes par le lichen rouge. Il est partout, recouvrant chaque élément, chaque panneau de contrôle, chaque surface.

Un test de S**TRENGTH + ATHLETICS** sera requis pour éviter de glisser et de chuter dans la cage d'ascenseur. En cas de chute, le PJ subit 1D6 DMG.

[3] LE SAS D'ACCÈS

Lorsque les PJ pénètrent dans le vaisseau par le sas, ils découvrent un espace exposé au vide spatial dont les parois semblent recouvertes d'une espèce de mousse grisâtre, ou plutôt un genre de lichen qui s'effrite dès qu'on le touche et tombe en poussière.

En dégageant le tableau de commande du lichen mort qui le recouvre, on peut déclencher la pressurisation du sas. Une fois l'opération effectuée, les PJ peuvent retirer leurs casques et quitter leurs combinaisons (qui sont assez encombrantes et dont la rigidité rend les déplacements dans les coursives malaisés).

Le lichen mort n'est pas dangereux en soi. Ses effets nocifs ont été neutralisés par le vide spatial.

L'air injecté dans le sas est froid et sec. D'ailleurs il fait assez froid dans le sas.
De petits nuages de condensation se forment à chacune des respirations des PJ.

Le sas contient deux combinaisons standards et une armoire de rangement qui renferme une boîte à outils standard, un pied-de-biche (1D6 DMG) et un poste à souder.

[4] LA SOUTE DE STOCKAGE

Vaste soute permettant le stockage de tout l'équipement nécessaire à la mission d'exploration: des outils pour collecter des échantillons de sol, carottages et prospection, combinaisons protectrices et casques, respirateurs, bottes renforcées, caissons renfermant de la nourriture lyophilisée et des réserves d'eau.
Il y a aussi des éléments préfabriqués pour des abris.
Un PJ trouve un pistolet à clous (Nail Gun, 1D6 DMG) dans le matériel de construction.
Sous une bâche, deux quads. Un des deux quads semble avoir servi: il y a du lichen rouge et des résidus coincés dans les dessins des pneus.
Au fond de la soute, un large sas permet d'accéder l'extérieur. A ne pas ouvrir dans l'espace évidemment. Cela provoquerait une décompression violente, projetant tout ce qui n'est pas arrimé dans l'espace.

Les PJ peuvent prendre un moment pour examiner le contenu de la soute.

Hormis le fait que tout soit plus ou moins recouvert par le lichen rouge, ils ne découvrent rien d'anormal.
Certains caissons ont été ouverts, ce qui est normal vu que ce matériel est là justement pour être utilisé par l'équipage lors de l'exploration de planètes.

[5] RÉACTEURS

Deux des quatre réacteurs du Cassandre ont explosé. La partie du vaisseau abritant les éléments de propulsion est exposée au vide spatial. Il est possible d'y accéder via la centrale d'énergie mais vu l'absence de sas, les PJ devront dépressuriser lentement la centrale d'énergie pour éviter une décompression violente.
Bien entendu, le port d'une combinaison est requis.

En franchissant le sas, les PJ arrivent dans des coursives où flottent des débris arrachés lors de l'explosion. Très vite, ils se retrouvent face au vide extérieur, avec ça et là des morceaux du vaisseau flottant un peu partout, formant un nuage de débris, de morceaux d'acier, de poutres tordues, de câbles dont certains émettent des étincelles vite étouffées par l'absence d'atmosphère.
Se déplacer ici est très hasardeux.
On peut facilement basculer dans le vide et se retrouver à la dérive dans l'espace.

Il apparaît clairement aux PJ que le système de propulsion du Cassandre est irréparable et qu'il serait même dangereux d'essayer de relancer les propulseurs encore en état. Vu les dommages, on ne peut pas exclure que les systèmes de sécurité soient endommagés également et donc relancer les réacteurs risquerait de faire sauter le reste du vaisseau.

Alors que les PJ explorent la zone, l'un d'eux se retrouve soudain face à un cosmonaute: l'homme porte une combinaison spatiale Helix... mais la visière de son casque est brisée, laissant apparaître un visage figé par le froid de l'espace; on peut relever la présence de lichen sur le visage du malheureux mais gris et friable au toucher.

Le PJ qui se retrouve nez-à-nez avec cette vision de cauchemar doit réussir un test de **SANITY** pour ne pas perdre les pédales.

Le cosmonaute mort se nomme **Craig Hutchinson**, équipe technique, mécano, comme indiqué sur sa combinaison.

[6] LE LABORATOIRE

Le vaisseau dispose d'un laboratoire permettant l'analyse des échantillons prélevés sur les planètes explorées: sol, flore, faune, tout ici peut être stocké dans des compartiments étanches et analysés.
Il y a plusieurs sas permettant d'isoler tout ou une partie du laboratoire.

L'endroit est dévasté, saccagé. Les tables d'examen et les étagères sont renversées. Il y a du verre cassé un peu partout. Les appareils d'analyse gisent au sol, pour la plupart brisés. Tout est couvert de lichen rouge.

Un des PJ trouve un corps: l'homme est allongé sur le ventre.
Si on le retourne, on peut constater deux choses: un large trou au niveau du front et du lichen qui sort de la bouche et des narines. Le mort a les yeux vitreux et la peau cireuse. Il est couvert de lichen rouge qui semble avoir continué son développement après que l'homme soit tombé là.
Le trou au niveau du front ne fait aucun doute: il s'agit d'un impact d'un tir.

Un badge indique qu'il s'agit de **Elliot Price**, membre de l'équipe scientifique de Helix.

[7] LA CHAMBRE DE CRYO-SOMMEIL

La chambre de cryo-sommeil contient 10 capsules.
Elles sont toutes ouvertes et vides, hormis une seule.

L'occupante se nomme Nina Volk. Elle était la médecin de bord.
La capsule est fermée mais le lichen a réussi à s'insinuer à l'intérieur, occupant tout l'espace comme une plante envahissant l'entièreté d'un terrarium. Le corps à l'intérieur est complètement nécrosé par le lichen.

Le PJ qui fait cette découverte doit faire un test de **SANITY**.

[8] L'ORDINATEUR DE BORD

Si les PJ accèdent à l'ordinateur de bord, ils pourront interroger le Cassandre, consulter le journal de bord et découvrir ce qui s'est passé.

Tout d’abord, l’équipage comptait 8 personnes:

Jared Kowalski, capitaine
Nina Volk, médecin de bord
Craig Hutchinson, équipe technique, mécano
June Carrow, technicienne énergie
Elliot Price, équipe scientifique
Jonas Fergusson, scientifique
Indira Li, biologiste
Freyja Sorensen, géologue
Sergei Petrov, équipe sécurité

Le statut des quatre derniers de la liste est incertain.

L’ordinateur de bord indique que la navette de sauvetage a quitté le vaisseau il y a 65 jours standards.

Le journal de bord indique que le Cassandre s’est posé il y a 4 mois sur GL-4785b, une planète dont le potentiel avait été jugé intéressant par Helix.
L’équipe d’exploration a débarqué et effectué les prélèvements et la prospection prévues par la procédure.

Si les premières informations collectées par les sondes automatiques semblent prometteuses, l’équipe d’exploration a rapidement constaté qu'il y avait une unique forme de vie sur cette planète: une espèce de mousse-lichen qui recouvre la presque entièreté de la surface de la planète.

Là encore des prélèvements ont été faits.

D'anciennes formes de vie sont découvertes mais mortes; apparemment totalement supplantées par la mousse-lichen.

Malgré les précautions prises, plusieurs membres d'équipage ont été contaminés par la mousse-lichen.

La mousse-lichen a commencé à se propager dans les coursives du vaisseau.

Plusieurs membres de l’équipage parmi les plus atteints sont morts. Le capitaine a décidé d’évacuer les corps par le sas.

La situation est devenue incontrôlable quand certains parmi les contaminés sont devenus très agressifs.

Une partie de l'équipage a quitté le vaisseau à bord de la navette de secours.

Le dernier ordre du capitaine était de programmer un transit vers la Terre.

L'ordinateur de bord indique ensuite une surcharge au niveau de la centrale d'énergie et une importante surchauffe des réactions 3 et 4. Puis juste après une explosion et la chute brutale du niveau d'énergie, plongeant le vaisseau dans le noir et le mode veille.

L'ordinateur de bord allume la balise de détresse.

Le vaisseau dérive et est capturé par la gravitation d'une géante gazeuse.

[9] LA CAMBUSE

Voir espaces de vie de l'équipe.

[10] L'ANTENNE DE COMMUNICATION

Le Cassandre étant en mode veille, les communications sont également HS.
Seul le transpondeur automatique fonctionne ainsi que la balise de détresse.

[11] LA CENTRALE D'ÉNERGIE

Au bout de la coursive vers l'arrière du vaisseau, les PJ accèdent à la centrale d'énergie du vaisseau. Elle occupe un vaste espace sur plusieurs étages avec des passerelles grillagées et des échelles. L'endroit est éclairé par quelques voyants mais à l'évidence, la centrale d'énergie est en mode veille.

Au bout d'une passerelle, une porte étanche isole le compartiment du vide spatial: sur le boîtier à droite de la porte, un voyant rouge indiquant clairement que cette porte ne doit pas être ouverte.

Ici comme dans les autres coursives, du lichen rouge.

Un PJ attentif détectera du mouvement dans un coin, puis un bruit de raclement et une respiration rauque: une silhouette humaine se découpe dans la pénombre.
C'est une femme; elle porte une salopette de technicienne portant l'insigne de la compagnie Helix. Ses yeux sont vitreux et du lichen rouge couvre en partie son visage. Elle s'avance vers les PJ d'une démarche saccadée et tend vers eux ses mains à la peau blême.

Pour garder le contrôle, chaque PJ doit faire un test de sauvegarde **FEAR**.
Un test de **STRESS** sera requis en cas d'échec.
La créature attaque les PJ.

> Chose infectée
> **COMBAT** 45% | **MORSURE** 1D10 DMG | **HEATLTH** 25

Si les PJ réussissent à neutraliser la chose, ils pourront constater qu'il s'agit de **June Carrow**, technicienne Helix.

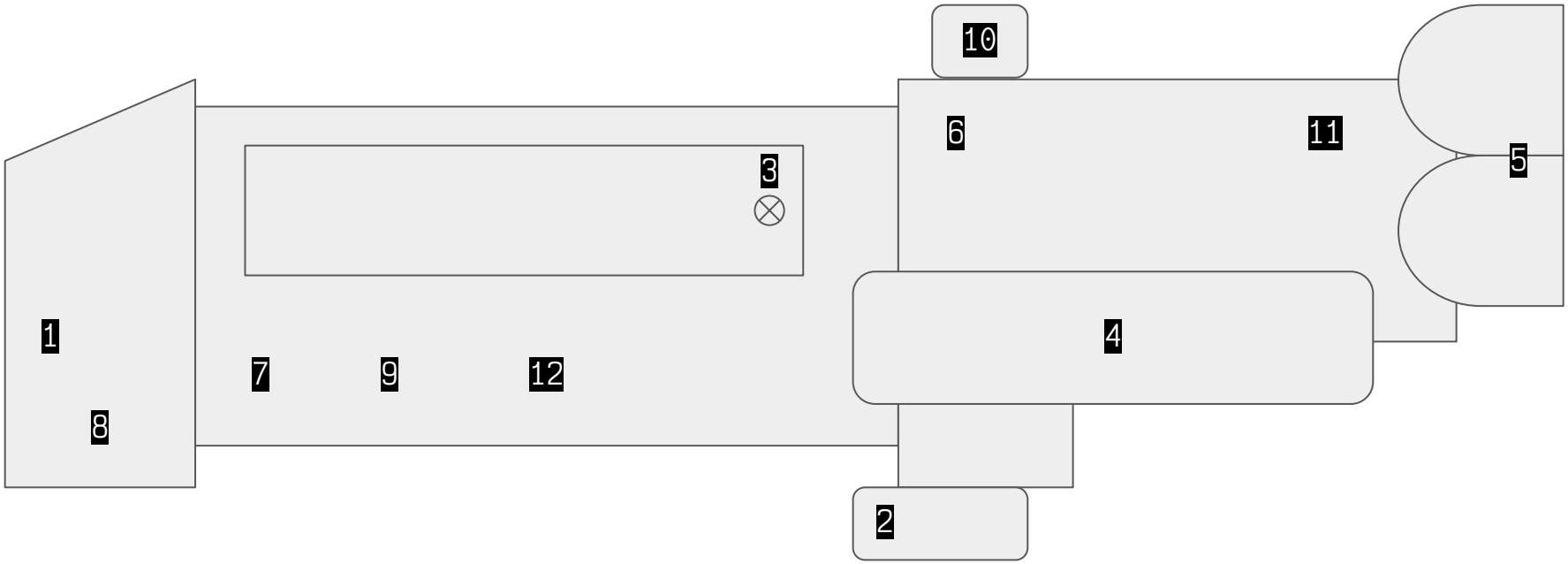
Si un PJ est mordu, un test de **BODY** sera nécessaire pour établir une éventuelle contamination. La plaie n'est pas belle à voir et demandera des soins appropriés.

[12] LES ESPACES DE VIE DE L'ÉQUIPAGE

A partir du sas et de la baie d'amarrage, une coursive mène à l'avant du vaisseau, vers les espaces de vie de l'équipage.
Ici encore, présence de lichen rouge partout sur les parois.

Les espaces de vie de l'équipage comprennent des cabines individuelles, une salle de sport et de détente, une cambuse. Pensez à la salle où l'équipe du Nostromo prend son dîner après leur réveil de cryo-sommeil.
Ca et là, des effets personnels des membres d'équipage, des photos de leur famille, un jeu d'échecs, des cartes à jouer, des mugs aux couleurs de Helix; ce qu'on peut s'attendre à trouver dans ce genre de zone.
Le tout est bien entendu envahi par le lichen rouge.

CASSANDRE



1. Passerelle
2. Baie d’amarrage
3. Sas
4. Soutes de stockage
5. Réacteurs
6. Laboratoires
7. Chambre de cryo-sommeil
8. Ordinateur de bord
9. Cambuse
10. Antenne de communication
11. Centrale d’énergie
12. Espace de vie de l’équipage
    (cabines, salle de sport, détente)