

La pierre sacrée

Jean-Michel Abrassart

Note : “ La pierre sacrée ” est un scénario pour “ Star Trek : The Next Generation – Role Playing Game ”¹. Il s’agit d’un scénario d’ambiance pour joueurs débutants. L’intrigue en est relativement classique et fleure bon “ Star Trek ” : il s’agit du thème de la vie dans la vie, que l’on retrouve dans l’épisode de “ La Nouvelle Génération ” : “ Lumière Interne ”/ “ Inner Light ” (le meneur de jeu devrait avoir vu si possible cet épisode pour bien saisir l’ambiance du scénario) ou encore dans l’épisode de “ Voyager ” : “ Mémorial ”. Le vaisseau utilisé est l’U.S.S. Discovery (Classe Nébula), présenté dans le livre des règles (p. 185-195) qui se trouve toujours dans le secteur Arteline. Néanmoins, le scénario peut très facilement être déplacé dans n’importe quel autre vaisseau que vous utiliseriez pour votre campagne...

Prégénérique :

L’action de ce scénario se déroule sur une planète de Classe F (semblable à notre lune) du système Arteline. Seulement, cette planète n’a pas toujours été aussi inhospitalière. Il y a deux milles ans, elle abritait une civilisation florissante. Celle-ci fut détruite par un cataclysme : une météorite s’écrasa sur la planète, détruisant toute vie s’y trouvant ! Ne pouvant empêcher l’inéluctable, un scientifique du nom de Ar’Ton créa un cube mémoriel, afin de faire connaître leur peuple aux civilisations à venir. Celui-ci contiendrait les souvenirs des derniers jours de la planète... La séquence d’introduction de ce scénario est dans une holosuite. Elle permettra à vos joueurs de se mettre dans l’ambiance. Le groupe de Personnages Joueurs (Pj) est en train d’interpréter un des romans

holographiques très à la mode pour l'instant dans la Fédération : une des aventures tumultueuses du Capitaine Proton ! Pour rappel, le Capitaine Proton est le roman holographique auquel joue le Timonier du vaisseau Voyager, Tom Paris, et son meilleur ami Harry Kim... Il s'agit d'un hommage aux pulps américains du début du 20^{ième} siècle, plus particulièrement Flash Gordon. Un de vos Pjs interprète donc Flash Gordon... euh... pardon, je veux dire le Capitaine Proton... Les décors semblent être en carton-pâte. L'ensemble est extrêmement rétro et kitsch. Le Capitaine Proton porte une veste en cuir. Lui et ses acolytes sont armés de pistolasers (dans "Star Trek" on est armé de phasers, mais dans le Capitaine Proton ce sont des pistolasers !). Pour rappel, les romans holographiques du Capitaine Proton sont en noir et blanc, y compris les personnages joueurs ! La sécurité est engagée, donc aucun de vos joueurs ne sera réellement blessé et le roman peut être interrompu à n'importe quel moment en le demandant à l'ordinateur. Le Docteur Ténèbre a décidé de détruire la Terre en utilisant un rayon laser géant qui dévie les météorites sur notre planète. De plus, il a kidnappé Lilly, la petite amie de notre héros. Le Capitaine Proton s'est donc rendu avec sa fusée spatiale sur la planète Zemda IV, où se trouve la forteresse du Docteur Ténèbre. Malheureusement, ils se sont écrasés en arrivant. Les Pjs sont au pied de la forteresse du Docteur Ténèbre. Ils trouveront aisément un passage secret qui les mènera, après avoir assommé un ou deux gardes, à la salle principale. C'est là qu'est détenue Lilly, enchaînée comme il se doit à un mur. Le Docteur Ténèbre surgira au moment précis où ils seront en train de la détacher et lancera sur eux sa dernière invention : le Robot Destructeur. Le robot, qui ressemble vaguement à une poubelle (vous avez déjà vu les Daleks dans la série anglaise "Dr Who" ?), s'avancera vers eux en psalmodiant "Détruire Capitaine Proton ! Détruire Capitaine Proton !". Après un combat épique, le Docteur Ténèbre s'enfuira et le Capitaine Proton n'aura plus qu'à embrasser Lilly. Fin du roman holographique.

¹ J. SELLERS (Ed.), *Star Trek Generation – Role Playing Game*, Los Angeles : Last Unicorn Games.

Un message de détresse

Les Pjs se trouvent en vacance sur la base stellaire 39-Sierra du secteur Arteline (voir livre des règles, p. 190). Le vaisseau a été endommagé lors d'un affrontement avec les Cardassiens (nous sommes durant la Guerre contre le Dominion) et il est en train d'être réparé en spatiodock. Lorsque les Pjs sortent des holosuites de la base, ils reçoivent une communication sur leurs combadges : embarquement immédiat pour tous les membres du personnel du vaisseau Discovery ! Ils seront accueillis sur la passerelle par le Premier Officier Arax Papaub et ensuite dans son bureau par le Capitaine Ann Potrikos (voir livre des règles, p. 191) lui-même. Le Capitaine leur expliquera que la mission consiste à aller approvisionner une colonie en bordure de la Zone Neutre Romulienne (pour rappel, le secteur Arteline est juste à la frontière avec la Zone Neutre). Ce sera donc une mission de routine. Néanmoins, après trois semaines de mise à pied sur la station 39-Sierra, tout le monde est heureux de retrouver son chez-soi, le vaisseau Discovery. Dans une conversation ultérieure au bar du vaisseau, le Premier Officier Papaub peut se plaindre aux Pjs que le vaisseau ne prenne pas une part plus active dans la guerre contre le Dominion. Même s'il a été récemment endommagé et que son équipage manque d'expérience, il serait plus utile sur le front qu'à approvisionner une colonie. On pourra bien évidemment lui faire remarquer qu'il est nécessaire de laisser des vaisseaux le long de la Zone Neutre, en cas de problème avec les Romuliens... Le lendemain de leur départ, alors que les Pjs sont à leurs postes sur la passerelle, le vaisseau reçoit une transmission. Il s'agit d'un message dans une langue que le traducteur universel ne connaît pas et ne sait pas déchiffrer, faute d'éléments suffisants (ce genre de cas est extrêmement rare). De nombreuses interférences rendent l'audition du message difficile, ce qui de plus n'aide pas la tâche du traducteur universel. Supposant que cela pourrait être un message de détresse, le Capitaine

Ann Potrikos décide d'aller sur la planète d'où part l'émission.

Le cube noir

La planète d'où provient le message est une planète de Classe F (semblable à notre lune). En scannant la surface, les Pjs ne trouveront bien évidemment aucune forme de vie. Par contre, ils finiront par détecter (jet sous la compétence " Shipboard Systems ", spécialisation " Sensors ", difficulté 7) la présence d'une construction. Il s'agit d'une sorte de cube. En faisant un balayage plus fin de la planète (jet sous la compétence " Shipboard Systems ", spécialisation " Sensors ", difficulté 12), les Pjs trouveront d'autres ruines de la civilisation que cette planète abrita autrefois. Le Capitaine Ann Potrikos décidera logiquement d'envoyer une équipe d'intervention, dirigée par le Premier Officier Arax Papaub et composée bien évidemment de votre groupe de Pjs. Ils devront se téléporter en costume environnemental (pour rappel, il n'y a pas d'atmosphère sur une planète de Classe F) pour continuer l'enquête. Le cube noir est une construction carrée de 4m sur 4m. Un balayage au tricorder (jet sous " Personnel Equipment ", spécialisation " Tricorder ", difficulté 5) leur apprendra que l'objet est entouré d'un champ de force d'une nature quelque peu étrange. La technologie est différente de celle employée dans la fédération. En regardant la surface de la pierre, on observera des sortes d'ondes dans la paroi, comme si celle-ci était faite d'huile. S'ils veulent toucher le cube, le Premier Officier Arax Papaub s'y opposera, estimant que ce n'est pas prudent tant que l'on n'en sait pas plus. A ce moment là, un jet d'énergie plasmique sera émis par le cube en direction de chaque Pjs (mais pas du Premier Officier Arax Papaub, quelque peu en retrait à ce moment-là).

Le sanglier géant

Lorsque vos Pjs ouvriront les yeux, ils seront en train de courir au milieu d'une jungle luxuriante. Leur corps est différent : ils sont maintenant des adolescents d'une race extraterrestre qu'ils ne connaissent pas. Celle-ci est plutôt de type amérindien. Mis à part cela (leurs longs cheveux noirs, leurs tatouages sur les visages), leurs oreilles sont reliées à leurs bouches par des rainures (un peu comme des scarifications, mais ici tous les membres de cette espèce ont cela). Rapidement, ils seront rejoint par un autre adolescent. Celui-ci leur demandera ce qu'ils attendent pour continuer à poursuivre le Darbog. Ils réaliseront rapidement qu'ils sont en train de chasser une sorte de sanglier géant (2m). Une fois l'ordalie terminée, ils pourront ramener le corps de l'animal à leur village. Le nouveau venu agit avec eux comme s'ils étaient des amis de toujours. Il les appelle par d'autres noms que les leurs. Lui-même se désigne comme étant Gard'on. Si on lui pose des questions bizarres, il agira comme s'il considérait que ses amis se moquent de lui. A la limite, il se montrera inquiet qu'ils ne soient tombés sur la tête ou qu'ils aient abusé d'un champignon psychotrope...

Caractéristiques du Darbog :

Type : Sanglier Géant

Size : 2m, +/- 2 tonnes

Form : Comme nos sangliers terrestres, mais en plus grand.

Attributes : Fitness : 2 (Strength +2), Coordination : 3, Presence : 4, Instinct : 3

Base Movement : marche (15m par action)/courir (20m par action)

Resistance : 4

Weapons : rentrer dedans (4) – difficulté 6, corne (4 + 2d6) – difficulté 7.

La belle Ashla

Le village est en harmonie avec la nature de la jungle. La végétation est

omniprésente dans la ville. Les maisons sont plutôt sphériques. Le niveau technologique de cette civilisation est pré-Distorsion, plus ou moins équivalente à la terre de la fin du 20^{ième} siècle. Une fois de retour au village, Gard'on rappellera à un des Pjs qu'il risque d'être en retard à son rendez-vous chez Ashla. Il lui dira qu'il ne faudrait pas arriver en retard le jour où il va annoncer ces fiançailles avec Ashla à sa belle-famille. Ashla est une très belle jeune fille. Elle sera très chaleureuse avec le PJ qui interprète son petit ami. La maman a préparé un très bon repas. Malheureusement, le père de famille, un scientifique du nom de Ar'Ton, sera en retard. Il semble très absorbé par ses recherches à l'observatoire. Lorsqu'il arrivera, il ne voudra rien dire sur le type de recherche qu'il mène.

La milice

Les Pjs devront se débrouiller pour retourner chez eux, alors qu'ils ne savent pas où ils habitent. Dans le pire des cas, ils peuvent de toute façon dormir à la belle étoile... Lorsque la nuit tombe, les joueurs pourront alors observer le ciel. Dans ce cas, ils verront qu'ils sont toujours quelque part dans le système Arteline, même si certaines des constellations présentent des anomalies. De plus, ils pourront observer un gros point brillant dans le ciel : un astéroïde fonce droit vers la planète ! Il ne reste peut-être qu'une semaine avant l'impact... Les Pjs voudront certainement en savoir plus sur les recherches d'Ar'Ton, malheureusement la milice viendra l'arrêter tôt le lendemain matin. On l'accuse d'être un fauteur de trouble et de mener des recherches hérétiques. Il sera conduit dans un centre de détention à quelques kilomètres de la ville dans la jungle. Si les Pjs vont à l'observatoire, ils y trouveront dans un ordinateur primitif (sans commande vocale) les plans du cube mémoriel. Une pièce contient même un début de prototype. Le seul problème est que des miliciens sont là en train de fouiller les documents d'Ar'Ton et qu'il faudra les affronter pour avoir

accès à son ordinateur... Le prototype de l'observatoire est inutilisable et ne peut être terminé qu'avec l'aide d'Ar'Ton lui-même. Les Pjs devront donc organiser son évvasion de la prison, ce qui ne sera pas une mince affaire.

Caractéristiques d'un milicien standard

Attributes : Fitness : 1 (Strength +1), Coordination : 2, Intellect 2, Presence : 2,
Psi : 0

Skills : Energy Weapons (Phaser) 1 (2), Dodge 1

Resistance : 2

Weapons : type phaseur

La scène finale

Une fois l'évasion réussie, Ar'Ton les conduira dans une cachette qu'il a aménagée dans la jungle. Un prototype beaucoup plus avancé s'y trouve. Il pourra le terminer à temps avant l'impact de la comète, pour autant que les Pjs l'aident (jet sous " Engineering : Systems ", difficulté 8). Finalement, l'impact a lieu et l'onde de choc se propage sur la planète. Au moment où Ar'Ton termine sa machine, un raz-de-marée approche à grande vitesse. Les joueurs n'auront que le temps de se ruer vers elle et d'être frappé par le rayon plasmique avant que la mort n'enveloppe toute la planète. La scène doit être particulièrement impressionnante, puisque les Pjs assistent à la fin d'une civilisation. Ar'Ton leur fera un ultime signe d'adieu, tout en murmurant : " Ainsi, notre mémoire vivra à travers vous ! ". Les Pjs ouvriront les yeux, découvrant le Premier Officier Arax Papaub en train des les secouer. Ils auront en tout et pour tout été inconscients une dizaine de secondes. Papaub demandera néanmoins une téléportation d'urgence vers l'infirmerie. Après que le Docteur Ramona Lukin (voir livre des règles, p. 194) les ai examinés sans rien trouver de grave, mis à part qu'ils ont

une semaine de souvenirs en trop encodé dans leur mémoire, il ne leur restera plus qu'à faire leur rapport à leur Capitaine...