

UNE ONCE DE LIBERTÉ

Un scénario pour Star Trek 2254

SYNOPSIS : La mort accidentelle d'un ambassadeur vulcain de Star Fleet provoque la venue de l'USS Solaris sur la planète Dishtrax du système Ura-Maru. Cette planète est habitée par la race des Diss, des humanoïdes filiformes à la peau grise, experts en génétique et dont la planète est très riche en matières premières. Star Fleet est en observation de ce peuple afin de savoir s'il pourra être intégré à la fédération. Malgré leurs connaissances avancées en génétique, les Diss sont très en retard sur tout ce qui touche aux voyages spatiaux et espèrent donc rejoindre la fédération pour pouvoir en acquérir la technologie et s'étendre dans leur système solaire. Leur importante production minière ainsi que leur maîtrise de la génétique sont des arguments de poids dans les négociations. La délégation de la fédération est composée de quatre personnes chargées d'observer le comportement des Diss dans leur vie quotidienne et de déterminer s'ils sont aptes à rejoindre la fédération.

INTRO

[Musique générique]

Carnet de bord du Capitaine Pike : Calendrier espace-temps 225404.3, l'USS Solaris a été chargé de récupérer la dépouille d'un ambassadeur de la fédération décédé suite à un accident sur la planète Dishtrax et de la ramener sur sa planète d'origine : Vulcain. Les habitants de cette planète, les Diss, ont demandé à faire partie de la fédération et une équipe d'observateurs a été déployée sur place depuis quelques mois afin d'évaluer leur candidature. L'ambassadeur Sarok faisait partie de cette équipe.

1) le capitaine demande à un officier scientifique ou un officier communication de don-

ner plus d'informations sur les Diss et leur planète (préparer un petit papier à faire lire par le joueur).

Informations provenant directement de l'ordinateur de bord :

La société Diss est une monarchie dirigée par un roi, toutefois le reste de la population n'est pas esclave et travaille de manière libre. La classe dirigeante possède une particularité qui lui a permis de s'élever à ce rang, elle est dotée d'un organe de communication vocal alors que le reste de la population ne semble pas en posséder et communique grâce à une forme simple de télépathie.

Description physique des Diss : Ce sont des humanoïdes filiformes d'un mètre soixante en moyenne et dont la peau est d'un gris très pâle. Leur visage en forme d'amande est dénué de nez et dispose de deux gros yeux globuleux noirs sans iris. On ne les trouve que sur la planète Dishtrax du système Ura-Maru (prononcer Oura-Marou).

2) Le capitaine ordonne à l'officier de pont de faire route vers le système Ura-Maru et Dishtrax.

[Musique distorsion]

L'ARRIVÉE SUR DISHTRAX

Depuis l'espace, cette planète semble d'un diamètre important (130000 km), comparable à celui de Jupiter. Pourtant, sa population n'est que d'un million d'habitants. Elle est de couleur orangée et nimbée de flux gazeux sombres. Elle gravite autour de deux petites étoiles jaunes de taille identique. Une station spatiale rudimentaire orbite également autour

de la planète et quelques vaisseaux de formes triangulaires y sont amarrés.

Officier scientifique, navigation ou communication : **Évaluation de la planète** avec les senseurs de bord – [Technologie ; Diff 8] – D'après le scanner, la planète semble très riche en métaux, minerais et gaz. Sa population vit principalement dans des cités construites près des pôles. La température extérieure dans les zones urbaines approche les 35°C et monte à 70°C à l'équateur. Une végétation tropicale est présente près des pôles, le reste de la planète est désertique et rocailleux.

Officier scientifique ou communication : **Évaluation de la station orbitale et des vaisseaux** : [Technologie ; Diff 10] – avec les senseurs de bord – ces vaisseaux possèdent un réacteur central à propulsion chimique et ne sont pas capables de dépasser les limites de leur système. La station n'est guère plus avancée technologiquement et ne semble servir que de laboratoire ou de poste d'observation en apesanteur. Elle ne possède d'ailleurs aucun système gravitationnel.

La cité du Kradiss (Roi) est composée de grands bâtiments de forme ovoïde, faits de pierre blanche et construits à intervalles réguliers. Les seules entrées visibles se situent à leur base, aucune autre ouverture n'est visible sur les murs. Les rues sont également blanches et il y a très peu de véhicules. Le plus grand « œuf » est le palais royal. Quelques soldats en tenue d'apparat montent la garde devant, armés de longues lances. Un grand marché a été installé sur la place devant le palais, mais peu de gens s'y pressent. La chaleur est harassante. Tout le monde semble au ralenti.

Le capitaine Pike chargera l'officier des communications d'établir le contact avec la planète. Quelques instants plus tard, le visage long et pâle du conseiller Diguello apparaîtra sur l'écran central de la passerelle. Le

capitaine se présentera poliment et expliquera la raison de sa venue. Le conseiller paraîtra très calme voire apathique et parlera très lentement. Il souhaitera la bienvenue au capitaine et à l'équipage du Solaris et malgré les circonstances tragiques de leur venue, il proposera d'accueillir tout le monde au palais pour un grand repas en l'honneur de la fédération. Il insistera sur ce dernier point. Toutefois le capitaine refusera poliment, puis il annoncera qu'il enverra une équipe récupérer la dépouille de l'ambassadeur. Soupçonnant quelque chose, il ordonnera à l'équipe (les pj) de participer à la soirée afin d'obtenir discrètement l'avis des autres ambassadeurs sur les Diss et sur l'accident.

Rendez-vous en salle de téléportation en uniforme de cérémonie. Pas d'équipements spéciaux, ni armes, seuls les tricorders et les communicateurs sont autorisés par le capitaine.

[Musique téléportation]

Une fois téléporté, le groupe se retrouve au milieu du marché, sur la grande place devant le palais. La chaleur produite par les deux petits soleils est un peu étouffante et certains membres d'équipage pourraient en subir les désagréments. Ils peuvent maintenant apprécier le ciel orangé parcouru par de nombreux nuages grisâtres. Le sol, quant à lui, est recouvert de la même pierre blanche qui sert aussi pour les constructions, seules les sombres entrées des bâtiments permettent de saisir les dimensions gigantesques de l'architecture se découpant sur l'horizon.

La matérialisation des hommes de Star Fleet a troublé le calme de l'endroit et quelques passants apeurés arborent des mines effrayées. Leur peau vire du gris pâle au blanc, pourtant aucun d'entre eux ne pousse de cris. Tout reste très silencieux malgré la tension palpable.

[Les andoriens ressentiront un léger mal de crâne dès leur arrivée]

L'apparition de la garde d'honneur, de quelques serviteurs et du conseiller Diguello restaure enfin la quiétude du lieu. Ce dernier accueille les pj comme s'ils étaient de hauts dignitaires et les conduit jusqu'au palais tout en répondant poliment à leurs questions.

- [Le mal de crâne des andoriens s'arrêtera peu après l'arrivée du conseiller, mais ne leur en dites rien. Voir ci-dessous]

- si un tricorder est utilisé pour analyser l'atmosphère, il mettra en évidence un fort taux de phéromones dans l'air. Ce taux s'abaissera après l'arrivée du conseiller et un médecin ou un officier scientifique pourra en conclure que les habitants ont probablement eu très peur et qu'il ne s'agit que d'une réaction naturelle de ce peuple méconnu. En réalité, le conseiller a intimé l'ordre à tous les Diss alentour de « se taire » et par conséquent d'arrêter d'émettre des phéromones. Car les Diss ne sont pas télépathes, mais conversent à l'aide de leurs phéromones. Leur maîtrise des phéromones est si avancée qu'ils peuvent en générer certaines compatibles avec d'autres races. Enfin, ce sont également ces phéromones qui, en saturant l'air, ont affecté les andoriens.

Aucun des Diss ne parlera de leur mode de communication à base de phéromones à moins qu'une question directe à ce sujet leur soit posée. Dans ce cas ils en parleront librement sans s'étendre d'avantage sur le sujet.

SOIREE DE GALA DANS LA CITE ROYALE

Une fois dans le palais, le conseiller va proposer une rapide visite des lieux. Il montrera les parties les plus agréables de l'édifice tout en vantant délicatement la douceur de vivre et le raffinement de sa société :

la salle du conseil, les balcons offrant une vue magnifique sur la cité royale (Kradissi), diverses salles de réception où l'on croisera plusieurs nobles en pleine discussion silencieuse mais qui se fendront d'une révérence vers l'équipe des pj. Puis 45 minutes plus tard, le groupe sera conduit jusqu'à des appartements luxueux où ils pourront se détendre en attendant le repas (2h plus tard).

Il y a fort à parier que les personnages vont tenter d'inspecter discrètement le palais, toutefois cela ne leur sera pas interdit, du moins pour la plupart des salles communes. Les appartements royaux et privés, les quartiers des gardes où certains cabinets ministériels seront gardés et interdits d'accès. Ce qui est tout à fait normal et compréhensible.

L'édifice compte une cinquantaine d'étages construits autour d'une grande salle centrale de 100 m de diamètre et qui s'étend jusqu'au sommet. À cet endroit, un dôme transparent permet à la lumière du jour d'éclairer l'intérieur du bâtiment. De nombreux ascenseurs et escaliers permettent de circuler entre les différents niveaux, chacun d'entre eux possède entre 10 et 20 salles ou appartements aux dimensions phénoménales. Certaines professions sont regroupées aux mêmes niveaux : les gardes, les conseillers, la famille royale etc. Tout est désespérément blanc, seuls quelques épais tapis rouges et des pots de plantes jaunes et brunes égayent la salle centrale. Les étages les plus hauts sont réservés à la famille royale et aux conseillers. Leur accès est interdit au personnel de Star Fleet. Chaque fois que les PJ croisent un Diss dans le palais, ce dernier fait une révérence et attend qu'ils soient partis pour se redresser et retourner à ses occupations. Les PJ pourront remarquer que très peu de Diss possèdent un organe vocal.

Il n'y a rien à trouver dans le palais.

- **Les quartiers des ambassadeurs**
Les ambassadeurs semblent complètement

sous le charme des Diss, sauf peut-être le défunt vulcain. La fouille de ses appartements révélera qu'il se passionnait pour le « petit » peuple dont le comportement, peut-être à cause de son mutisme, est très différent de celui de la classe dirigeante. Le vulcain a tenté plusieurs contacts télépathiques et pense que ce n'est pas ainsi qu'ils communiquent. Dans son pad, il qualifie cette partie de la population de « fascinante », de plus elle ne se limite pas seulement aux mineurs, la plupart des tâches manuelles leur sont réservées, y compris dans le palais.

Une vingtaine de minutes avant le début de la soirée, le groupe recevra la visite très enthousiaste de l'ambassadeur Katrina Walsh (voir sa description à la fin), une femme d'une soixantaine d'années aux cheveux blancs et portant une grande toge Diss. Elle sera extrêmement heureuse de voir du monde et vantera la qualité de vie et la quiétude de cette planète. Son enthousiasme est tel qu'elle en oublie la raison dramatique de la présence des pj sur place et va même la minimiser en la qualifiant de regrettable accident. Elle n'en sait pas grand chose à part que l'ambassadeur Sarok aurait succombé, ainsi que plusieurs autres mineurs Diss, à un éboulement dans une mine. Elle pressera les PJ de questions sur leurs impressions ici. Des serviteurs viendront par la suite chercher le groupe pour qu'il rejoigne le repas. Les serviteurs dialogueront avec les pj grâce au langage des signes. Ils sont très lents dans leurs gestes.

• Le repas

Dans une immense salle de réception, une grande table a été dressée et les convives n'attendent plus que les représentants de Star Fleet. Le kradiss Thôlti (le roi) est déjà installé en tête de table et salue les enseignes et ambassadeurs d'un simple geste de la main, sans même se lever. Il n'est pas différent des autres Diss si ce n'est qu'il porte une grande écharpe anthracite, symbole de son rang. La famille royale est installée à sa gauche, tandis que Diguello et une demi-dou-

zaine d'autres conseillers siègent à sa droite. Debout derrière leurs fauteuils en pierre, ils saluent les pj et les ambassadeurs en s'inclinant puis invitent tout le monde à s'asseoir.

De nombreux serviteurs sont présents le long des murs pour apporter les plats issus des traditions culinaires Diss, terrienne, vulcaine et andorienne.

[si l'on s'adresse à des serviteurs, ces derniers ne pourront pas répondre car ils ne sont pas dotés d'organe vocal. Un conseiller parlera à leur place et indiquera qu'il n'y a pas besoin de s'adresser à eux. Ils ne font qu'obéir.]

[Le mal de crâne des andoriens reprendra. En effet, les conseillers bombardent le roi de phéromones pour le maintenir apathique et gouverner à sa place. Ce dernier ne parlera quasiment pas de la soirée, ne laissant parfois échapper qu'un vague grognement].

[un personnage disposant du talent xéno-empathie ou tentant de déchiffrer la société Diss [Observation; Diff 18], aura l'impression que les serviteurs sont traités comme des inférieurs par les nobles.]

Durant le repas, agrémenté de danseuses Diss et de musique, il sera possible de discuter avec tout le monde sauf le roi. Chaque fois qu'une question lui sera posée, ce sera l'un des conseillers qui répondra à sa place, prétextant, si on le lui demande, que le roi est fatigué. Si quelqu'un insiste pour que le roi réponde, celui-ci se contentera d'un grognement en levant le bras au ciel.

Les ambassadeurs seront plus loquaces (voir leurs descriptions complètes à la fin).

Mike Elf (humain) : en charge de l'observation des comportements sociaux, de l'agressivité, de la justice, des lois, etc. Il confessera n'avoir jamais rencontré une race aussi pacifique et accueillante. Il est visiblement sous le charme, et pour cause, les phéromones des Diss lui font oublier tous ses problèmes.

Thelos (andorien) : spécialisé dans le climat et les planètes. Il restera très froid et très dur avec tout le monde, ce qui n'est pas son comportement habituel d'après Elf. La profusion de phéromones dans l'air et en particulier celles destinées à le tromper le trouble énormément et lui fait vivre un calvaire avec un mal de crâne quasi permanent.

[interrogé sur le sujet, il affirmera que les Diss produisent beaucoup de phéromones et échangent des informations par ce biais.

Interrogé sur la télépathie des Diss, Thélos ne pourra rien confirmer, mais affirmera que Sarok avait essayé de rentrer en contact télépathique avec eux sans réussir à percevoir leur faculté.]

Katrina Walsh (humaine) : très enthousiaste comme dit précédemment, elle semble presque en oublier sa mission d'observation. Ses conclusions en deviendront dès lors très discutables.

Durant le repas, les Diss resteront distants, les conseillers trop occupés à endormir le roi et à éluder les questions. Tout devrait donc se passer dans le calme et se révéler même ennuyeux. Les deux ambassadeurs humains seront tellement survoltés qu'ils pourraient assurer à eux seuls l'animation à base de toasts, anecdotes, chansons et même danses avec les danseuses. Ce comportement pourra sembler très inhabituel pour des ambassadeurs, surtout dans le cadre d'une mission aussi importante que la leur. Thélos restera dans son coin, silencieux, souffrant en silence.

Le repas n'apprendra rien de plus aux pj. Le roi prendra congé assez tôt, suivi de près par les conseillers. Le groupe pourrait se retrouver seul à table avec les ambassadeurs.

• Le cadavre

Le groupe de pj peut demander à n'importe quel moment à avoir accès au cadavre de l'ambassadeur, celui-ci est conservé dans

une chambre froide d'une des cuisines du palais. En effet, les Diss ne disposent pas de morgue et ne pratiquent pas d'autopsie ni de chirurgie. Ils sont d'ailleurs très en retard pour tout ce qui touche à la médecine, à moins que leur maîtrise de la génétique ne leur permette de s'en passer.

Même si le cadavre est accessible, les enseignes ne sont pas autorisées à le disséquer. Un officier médical pourra tenter une analyse rapide avec son tricorder [Médecine ; Diff 10], pour en déduire que le vulcain a succombé à de graves lésions sur tout le haut du corps, probablement consécutives à un éboulement. Ce qui confirme la thèse officielle, qui d'ailleurs est vraie.

Si le cadavre est fouillé, on pourra trouver dans sa poche un petit morceau de roche visiblement sans importance. Une analyse plus poussée, à bord du Solaris – [Science ; Diff 18]– montrera que la pierre est parfaitement polie et révélera la présence de salive dessus. L'ADN de cette dernière sera attribué aux Diss par l'ordinateur, mais indiquera aussi les traces d'un autre organisme inconnu.

Juste après le repas ou le lendemain, le groupe pourra quitter la planète pour remonter à bord du Solaris.

RETOUR SUR LE VAISSEAU

À peine le groupe est-il téléporté à bord avec le cercueil, qu'une alarme retentit dans la salle du téléporteur. La voix de l'ordinateur de bord diffuse alors en boucle le message suivant : « alerte contamination, corps étranger à bord ! ». La salle du téléporteur est alors confinée et plusieurs agents de sécurité viennent se placer en faction de l'autre côté de la porte. Quelques minutes plus tard, le commandant Pike s'adressera au groupe à travers l'interphone pour leur demander de quoi il s'agit.

S'ils ouvrent le cercueil, ils trouveront à l'intérieur une sorte de gros ver d'une quinzaine de centimètres de long. Ce dernier est vivant et possède un corps grisâtre, couvert d'une chitine à l'aspect rocailleux. Il n'est pas très vif et parfaitement inoffensif, ne s'intéressant qu'à la roche. Il n'aura pas abîmé le cadavre de l'ambassadeur.

[s'ils n'ouvrent pas le cercueil ou sont perdus, le capitaine dépêchera une équipe de médecins et de scientifiques en combinaison étanche pour fouiller la salle du téléporteur. Dans ce cas, ce sont eux qui trouveront le ver].

[si les pj ont fouillé le cercueil avant de se faire téléporter, faites en sorte qu'ils n'aient pas trouvé le ver].

Le capitaine chargera un des scientifiques (PJ s'il y en a) d'analyser ce ver – science 10. Puis lorsqu'il aura les résultats au bout de deux heures, il convoquera les pj sur la passerelle pour un debriefing.

La situation est étrange et devrait laisser les joueurs sceptiques. Le debriefing sera l'occasion pour les joueurs de récapituler tout ce qu'ils savent et surtout ce qu'ils pensent ou imaginent. L'officier scientifique présentera les résultats de ses analyses du ver.

C'est un ver de Gramor, une race endémique que l'on ne trouve que sur quelques planètes présentant une forte activité volcanique. Ces vers se nourrissent de la roche volcanique refroidie. À force d'en ingérer, ils grandissent jusqu'à des dimensions colossales et ont de plus en plus de mal à se déplacer. Ils finissent par mourir d'épuisement au bout de 3 ans et se désagrègent comme de la roche.

Visiblement le ver ne provient pas de Dishtrax, comment a-t-il pu arriver dans le cercueil ?

Le commandant Pike sera très intrigué par la présence du ver dans le cercueil sur-

tout que le cadavre devait être stocké dans une chambre froide et mis dans le cercueil à sa sortie. Ce qui signifie que le ver a été glissé dedans peu avant le départ des enseignes.

[qui a mis ce ver à l'intérieur ? Ce peut être un androïde (voir plus loin), mais la question restera sans réponse car elle ne présente pas d'intérêt pour la suite du scénario. Le but est d'entraîner le Solaris vers Nimédon.]

Si personne ne le suggère, l'officier Ty-lak ou le second Thorn pourront se poser la question à voix haute de savoir s'il y a une quelconque activité volcanique d'importance sur Dishtrax ou dans son système.

[[Technologie ; Diff 12] pour trouver les zones volcaniques sur la planète avec les scanners de bord. Il y en a très peu et elles ne semblent pas suffisantes pour que des vers puissent s'y trouver]

[[Ordinateur ; Diff 10] pour trouver une planète dans le système disposant des conditions nécessaires. Le système Ura-Maru ne compte que 4 planètes : Dishtrax, Regula et Tandula : deux rochers dénués d'atmosphère et de vie, et enfin Climax une naine gazeuse bleutée. Toutefois une petite lune orbitant autour de Climax semble présenter les conditions d'une planète volcanique idéale, elle se nomme Nimédon.]

Cela devrait intriguer suffisamment les joueurs pour qu'ils proposent au capitaine d'aller y jeter un œil, un petit détour sur le trajet de retour du Solaris. Si personne n'y pense, le capitaine Pike pourra être suffisamment intrigué pour qu'il décide de s'y rendre.



Addendum au carnet de bord du capitaine !

Après avoir découvert un ver de Gramor dans le cercueil de l'ambassadeur, le Solaris met le cap sur Nimédon, une lune de la 4ème planète du système Ura-Maru afin de découvrir comment cette créature a pu arriver sur Dishtrax.

EN ORBITE AUTOUR DE NIMEDON

En utilisant la propulsion à impulsion, il ne faut que quelques heures au Solaris pour rejoindre l'orbite de la petite lune. L'astre est de petite taille, très sombre et parcouru de stries rouges et orangées. Depuis l'espace, il est possible d'apercevoir de minuscules éruptions à la surface de la planète. Cette partie de l'espace est très sombre car très éloignée des étoiles de ce système dont la lumière est en plus occultée par la planète Tandula.

Un scan de la surface de la lune volcanique indiquera la présence d'une plate-forme artificielle, ainsi que d'une large ouverture sur le flanc d'une montagne. Cette dernière est un agglomérat de lave refroidie qui s'élève à plus de 1500 m d'altitude.

Un scan plus poussé **[Technologie ; Diff 15]** révélera la présence d'un immense réseau de galeries souterraines reliées à cette sortie. Aucune vie n'a été détectée sur la planète, mais il est possible que les scanners de bords confondent les vers avec de la roche.

Un personnage compétent dans le domaine **[Construire/réparer, ingénierie; Diff 10]** confirmera que la plate-forme est assez large pour qu'une navette puisse s'y poser, voire rentrer dans la grotte. Si la question est posée : elle peut tout à fait accueillir un des vaisseaux triangulaires qui était amarré à la station orbitale de Dishtrax. Toutefois, d'après ce que sait l'ingénieur sur la technologie

spatiale des Diss, il pourra émettre des doutes sur l'autonomie de ces vaisseaux. Si le voyage aller depuis Dishtrax jusqu'à Nimédon semble possible, le retour est moins probable.

Le commandant en second Thorn ordonnera qu'une équipe en combinaison soit téléportée sur place afin d'en savoir plus. Les PJ (ou certains d'entre eux) seront donc désignés d'office. Que les galeries aient été détectées ou non, l'équipe sera téléportée sur la plate-forme.

• Sur la lune

Les pj seront avertis avant la téléportation que la gravité est faible et que par conséquent ils devront faire attention à leurs mouvements pour ne pas tomber de la falaise. Autre point, l'atmosphère de cette planète est saturée de soufre, hydrogène et carbone, s'ils venaient à perdre leur casque, ce serait la suffocation assurée en quelques minutes. L'enseigne en charge du téléporteur engage le processus.

[musique téléportation]

Une fois re-matérialisés sur la plate-forme, les pj devront passer quelques minutes pour se familiariser avec leur environnement. S'ils s'habituent assez vite à la gravité, la chaleur par contre est étouffante en extérieur. La lumière quant à elle est très faible, elle provient principalement des éclairages embarqués sur les casques, mais aussi de la lave en fusion qui circule en abondance dans de grands canyons mille mètres plus bas.

Il y a, par moments, de violents courants d'air qui forcent les pj à se baisser pour ne pas perdre l'équilibre. Par quart d'heure passé sur la plate-forme, il faudra faire un test de **[Survie; Diff 6]** à toutes les personnes se tenant dessus. Sur un échec critique, le personnage chute dans le vide (pas de propulseur) ou la visière de son casque se brise.

Une inspection rapide de la plateforme **[Observation ; Diff. 10]** permettra de mettre à jour des empreintes parmi les cendres volcaniques, probablement laissées par le train d'atterrissage d'un vaisseau.

Il sera possible d'extrapoler les dimensions du vaisseau en question et d'en conclure qu'une navette de type Galileo ou qu'un vaisseau triangulaire Diss correspondrait à ces marques. **[Ingénierie, piloter navette ou construire/réparer vaisseau ; Diff 6]**

La grotte n'est pas naturelle, elle a été creusée. **[Ingénierie ; Diff 6]** - pour déterminer qu'elle l'a été avec des phaseurs et d'autres équipements d'excavation.

Quelques caisses métalliques vides sont abandonnées là. Le tricorder y trouvera des traces de matières organiques (des sécrétions séchées de vers). Avec le tricorder, il sera facile de déterminer que les caisses sont anciennes et de fabrication Diss.

Depuis cette grotte, une large galerie circulaire s'enfonce dans les profondeurs de la montagne. Par contre, l'aspect poli de ce tunnel laisse à penser qu'il n'a pas été creusé par des machines. Il faudra s'y aventurer pour retrouver la trace des vers de Gramor. Les PJ commenceront à en rencontrer certains de petite taille et plus ils descendront et plus la taille de ces créatures augmentera. Les plus gros atteignant une dizaine de mètres de long pour 1m50 de diamètre. Ces vers sont complètement inoffensifs pour les humanoïdes et ont la particularité de dissoudre la roche avec leurs sécrétions. Néanmoins, ils ignoreront totalement les pj si bien qu'ils pourraient en écraser un par inadvertance. Ils se déplacent lentement mais quelqu'un peut se retrouver coincé derrière l'un d'eux.

À vous de développer cette partie si vous le souhaitez. Vous pouvez aussi rajouter des chutes de pierres, des secousses sismiques, une montée de lave dans les galeries...

LES BANNIS

Pendant ce temps-là, à bord du Solaris, l'officier de communication a capté une faible transmission provenant de Tandula. Il s'agit d'un SOS non crypté. Plus le vaisseau se rapprochera de Tandula et plus le signal deviendra fort. En boostant l'émetteur du Solaris, il sera possible d'établir la communication et de compenser la faiblesse du signal.

[Informatique ; diff 6] - une image parasitée se formera sur l'écran central de la passerelle, et dévoilera un Diss au teint bleuté portant une combinaison spatiale archaïque. Il parle dans le dialecte Diss et prétend se nommer Mol Tilti. Il fait partie d'un groupe de mineurs extrayant des gaz et minerais sur Tandula pour les envoyer vers leur planète d'origine. Toutefois, plusieurs d'entre eux sont gravement malades à cause des gaz toxiques et ont besoin de soins. Il laisse voir derrière lui plusieurs de ses compagnons allongés sur des couchettes sommaires. Ils paraissent mal en point (l'image n'est pas de très bonne qualité, mais leur peau devenue bleutée semble flétrie, leur respiration est difficile).

[Médecine ; Diff 12] - un médecin ne pourra que supputer qu'il s'agit d'un signe de mauvaise santé chez les Diss. Mais il ne pourra pas le confirmer à cause de la faible connaissance de ce peuple. En contactant les Diss sur Dishtrax, ils pourront en avoir confirmation, tant qu'ils n'évoquent pas les Diss de Tandula. Sinon, leur interlocuteur (un conseiller) leur déconseillera d'entrer en contact avec eux, leur indiquant qu'il s'agit de criminels.

Mol Tilti continuera son appel à l'aide en précisant qu'ils ne reçoivent aucune aide de leurs congénères sur Dishtrax. Il demandera l'aide du Solaris mais également que le capitaine accepte de les emmener sur une planète de la fédération afin qu'ils puissent démarrer une nouvelle vie.

Histoire

Installés sur Tandula, les extracteurs Diss récupèrent les vers sur Nimédon et les revendent aux Diss de Dishtrax.

Il s'agit d'une ancienne famille noble et intellectuelle qui fut bannie par le roi lorsqu'ils tentèrent de déstabiliser la monarchie pour établir une démocratie à la place.

Ne pouvant voyager très loin [pas de distorsion], ils s'installèrent dès lors sur la planète morte Tandula et commencèrent à exploiter certains gaz rares à la surface de Climax. L'exposition à ces gaz a fait se teinter leur peau d'un léger bleu et a fortement endommagé leur système respiratoire.

Plusieurs possibilités s'offrent au Solaris, le capitaine aura le dernier mot mais cela peut donner lieu à un débat sur la passerelle.

- Le Solaris vient en aide aux Diss de Tandula et les conduit sur une planète de la fédération non loin. Tout est au mieux pour Mol Tilti qui, s'il est questionné, répondra à toutes les questions.

- Le Solaris soigne les blessés mais refuse d'emmener les Diss sur une autre planète. Après moult tentatives de négociations et même des suppliques, les Diss passent à l'action sous le commandement de Mol Tilti. Ils capturent l'équipe de sauvetage et exigent d'être emmenés sur une autre planète ou ils exécuteront les otages. Toutefois leurs menaces ne sont pas fondées, Mol Tilti abhorre la violence et si quelqu'un devait être blessé ou même tué, il abandonnerait immédiatement la partie. L'équipage peut résoudre la prise d'otage en cédant aux exigences des Diss, ou par la négociation en les faisant renoncer, ou par une action militaire. Il en sera de même si des Diss sont téléportés à bord du Solaris pour être soignés.

- Le Solaris refuse de soigner les malades et abandonne les Diss sur Tandula. Dans ce

cas, les trois navettes des Diss décolleront en direction du Solaris menaçant de le détruire avec des torpilles à photons tout en continuant de s'approcher. Un scan de leur navette par les senseurs de bord permettra de déterminer qu'elles ne transportent pas de torpilles, mais des charges de gaz : Fiche 7 **[Technologie ; Diff 8]**. Il s'agit évidemment d'une ruse, le but est d'amarrer les navettes au vaisseau, puis ensuite de menacer de faire exploser des charges de gaz (ce qu'ils ne feront jamais). Si l'une des navettes est détruite ou si une quelconque action militaire est tentée, Mol Tilti capitulera immédiatement.

LES MINES DU KRADISS

C'est bel et bien en se rapprochant des mines et de l'équateur que les PJ découvriront la population des travailleurs. Des cieux, ils apercevront de grandes mines à ciel ouvert ainsi que des chaînes de montagnes dotées de lourdes installations industrielles. La température atteint les 70° C et une combinaison est nécessaire. Il n'y a aucune humidité et des vents forts balayent la surface.

L'accès aux mines n'est pas sécurisé et il existe des sas et des hangars pour accueillir des navettes. D'autres plate-formes d'atterrissage de grandes dimensions sont installés à l'extérieur pour recevoir les vaisseaux transporteurs de minerais. Le groupe pourra en apercevoir un, un immense dirigeable en métal parcouru par de nombreuses conduites et réacteurs. Ces vaisseaux très robustes sont lents et ne peuvent pas monter à plus de 1000 m. Ils sont uniquement prévus pour transporter des minerais et des gaz. Dans les mines, quelques contremaîtres sont là pour surveiller le travail, mais cela ne semble pas exténuant. En effet, les mineurs se comportent comme de vrais robots (et pour cause ce sont des androïdes génétiques, voir plus bas), et ils semblent bien s'acquitter de leur tâche malgré leur équipe-

ment rudimentaire. De plus, au contraire de leurs maîtres qui sont amenés à porter des équipements de survie, eux n'ont pas l'air d'être gênés par la chaleur. Ils ne se plaignent pas et se contentent d'ignorer le groupe lorsqu'ils le voient passer.

Toutefois, il y a quelque chose d'étrange, pour un quelconque empathé **[Observation, renseignement ; Diff 12]**, si la plupart des ouvriers semblent totalement apathiques et dévoués à leur travail, quelques-uns lanceront de longs regards silencieux vers le groupe, arrêtant de travailler malgré la ferveur de leurs collègues. Il faudra faire une analyse pour trouver que ces gens envoient des signaux à base de phéromones. Leur langage est simpliste, et ils semblent insister sur une anomalie **[langage ; Diff 14]**. Leur comportement pourra être analysé et révélera qu'ils sont pour la plupart dénué de conscience, sauf un petit nombre d'entre eux.

C'est justement la présence d'une conscience chez certains d'entre eux qui leur a fait réaliser leur statut d'esclaves. Les évolutions dans le croisement génétique avec les vers Gramor est à l'origine de cette âme. Mais tous les androïdes ne sont pas comme cela, seuls quelques centaines d'entre-eux sont concernés. Conscients qu'ils sont exploités, mais n'aspirant à rien d'autre que leur liberté, ils souhaitent maintenant se libérer de leur joug. Certains ont tenté d'entrer en contact avec Sarok lors de ses visites, mais ils en ont négligé leur travail et sont involontairement à l'origine de l'éboulement qui a causé son décès. Les vrais Diss n'ont pas perçu l'apparition de cette conscience chez leurs androïdes et préféreront nier scientifiquement cette possibilité que de remettre en question leur mode de vie.

Les androïdes ne disposent que d'une conscience et d'une intelligence peu évoluées. Ils ne souhaitent rien d'autre que de vivre libres et entre eux.

LA COUVEUSE GENETIQUE

Il s'agit d'un labo secret situé au nord des mines équatoriales au sommet d'une montagne, masqué par les nuages.

Les dirigeants Diss ne verront pas d'objection à ce que les pj le visitent, ils protégeront tout de même leurs connaissances en génie génétique qui représentent pour eux une sorte d'argument de poids pour leur entrée dans la fédération.

Ce centre de recherche abrite un important complexe souterrain, ainsi que des chercheurs Diss et de nombreuses couveuses couvrant les parois internes de la montagne. C'est dans ces boîtes qu'ils font croître les produits de leur manipulation génétique, les Diss/Gramor en font partie, mais ils produisent aussi de nombreuses plantes et autres organismes. L'endroit est très calme et bercé par le bruit des machineries. Un des chercheurs fera faire le tour des installations aux membres de Star Fleet, ils pourront être accompagnés par certains des ambassadeurs s'ils le souhaitent, eux-mêmes ayant déjà visité les lieux par le passé.

Le groupe verra les différentes étapes de la fabrication des androïdes Diss/Gramor. Il n'y aura pas de secret là-dessus puisque pour les Diss, il ne s'agit que de machines. Interrogés sur l'origine des vers, le chercheur indiquera qu'ils viennent d'une lune volcanique de leur système (Climax).

CONCLUSION

La fin de cette aventure est laissée à l'appréciation des pj. Voici quelques informations complémentaires à cette attention :

- 1 le labo n'a rien à cacher, il fabrique des " androïdes " pour l'exploitation des mines. Inutile de les doter de la parole, ils n'ont pas de conscience. Rien d'illégal ou de ré-

préhensible là-dedans. Il s'agit de cellules embryonnaires Diss mêlées à des vers de Gramor.

2 certains androïdes ont évolué et ont acquis une conscience basique. Toutefois, ils ne savent pas l'exprimer. Ils deviennent de fait un peuple à part entière et qui doit donc d'être reconnu comme tel par les Diss s'ils veulent entrer dans la fédération.

3 le gouvernement des Diss ne verra pas cela d'un très bon œil et jouera la carte de la mauvaise foi, trop effrayé à l'idée de perdre sa suprématie. Il niera donc que certains de leurs androïdes soient conscients.

4 en dernier recours, ils tenteront de faire éliminer les conscients par des serviteurs Diss (non-androïdes). Dans tous les cas ils feront évoluer leur protocole de fabrication génétique afin d'éviter que cela ne se reproduise.

5 les vers se meurent sur Nimedon et les androïdes Diss/Gramor ne pouvant se reproduire sont voués à disparaître.

6 il y a donc une négociation intéressante à faire avec comme argument l'entrée dans la fédération, néanmoins cela ne dépend plus des PJ. Car comme le dit la directive numéro 1, Star Fleet ne doit pas interférer dans la vie des populations. Toutefois, les PJ selon leur sensibilité, pourront se faire les porte-paroles des androïdes.

FICHES

Fiche 1 - Race et Société Diss

Ce sont des humanoïdes filiformes hauts d'un mètre soixante en moyenne et dont la peau est d'un gris très pâle. Leur visage est dénué de nez et possède deux gros yeux globuleux noirs sans iris, ni paupières.

On ne les trouve que sur la planète Dishtrax du système Ura-Maru (lire Oura-Marou). Leur société est une monarchie et leur dirigeant/roi porte le titre de Kradiss.

Ils disposent de connaissances assez poussées en génétique, mais maîtrisent très mal

les voyages spatiaux et la médecine. Ils n'ont jusqu'à présent pas pu s'étendre au-delà de leur système. Leur population s'élève à 1 million. Dernièrement, ils ont posé leur candidature pour rejoindre la fédération.

Fiche 2 - Précis sur les Diss

Il semble que la population se divise en deux catégories physiquement identiques. La classe noble et dirigeante est dotée d'un organe de communication vocal ainsi que d'un langage parlé très évolué. L'autre partie de la population semble ne pas posséder un tel organe et se limite à des tâches manuelles. Toutefois, ces deux classes semblent partager un lien télépathique leur permettant de se comprendre tous ensemble.

Fiche 3 - Système Ura-Maru

Ce système ne compte que 4 planètes et deux étoiles, la planète Dishtrax est immense et gravite autour des deux petites étoiles jumelles Komos et Triska, viennent ensuite deux planètes sans vie Tandula et Régula et enfin une naine gazeuse : Climax.

Dishtrax est la seule planète habitée du système, son peuple se nomme les Diss. La proximité des deux soleils confère à la planète une température élevée au niveau de l'équateur, environ 72° C en moyenne. De plus, leur période de révolution fait qu'il n'y a jamais de nuit sur la planète. Dishtrax est enfin très riche en minerais, sa végétation de type tropical n'est présente qu'au niveau des pôles et c'est également là que se situent les principales cités Diss.

Fiche 4 - Ver de Gramor

Ces vers inoffensifs se trouvent principalement dans les zones avec une importante activité volcanique. Ils dissolvent la roche volcanique pour s'en nourrir, et leur carapace semi-minérale leur octroie une bonne résistance à la lave.

Fiche 5 - Nimédon

Il s'agit d'une planète avec une très forte activité volcanique, sa surface est composée à

70% de basalte et 30% de lave en fusion. Aucune vie ne pourrait prospérer sur une telle planète.

Fiche 6 - Nimédon Scan

_ Capitaine, les scanners indiquent une structure souterraine composée d'un important réseau de galeries, ainsi qu'une plateforme à ciel ouvert pouvant accueillir une navette.

Fiche 7 - Scan navettes Diss de Tandula

_ Capitaine, les navettes semblent transporter une importante quantité d'Hélium liquéfié, s'il venait à s'enflammer cela provoquerait une très puissante explosion.

PNJ

Les ambassadeurs de la Fédération

Sarok : 66 ans, ambassadeur vulcain, très minutieux et très curieux, chargé de l'étude des sciences et techniques Diss. Mort dans un éboulement. Une autopsie poussée (médecine 15), révélera qu'il ne présente aucune crispation ou stress dû à sa mort, comme s'il n'était pas conscient des rochers lui tombant dessus. En fait les androïdes Diss l'ont soulagé durant son agonie grâce à leurs phéromones.

Katrina Walsh : 55 ans, cheveux gris en chignon, petite, volontaire, sympathique, peut se montrer cassante si nécessaire. Elle prend sa mission à cœur, mais les phéromones des Diss l'empêchent de voir la réalité. Étude de la sociologie, psychologie et de la civilisation.

Mike Elf : 46 ans, ancien capitaine de Star Fleet, retiré suite à une grave blessure à la jambe qui le fait boiter. Il s'est reconverti en tant que conseiller de la fédération, il possède une grande culture des races extra-terrestres et de la stratégie militaire. Un peu déprimant, déprimé et sans famille, il se sent particulièrement bien sur Dishtrax et souhaite s'y installer définitivement. Il est évidemment sous l'effet

des phéromones. Étude de comportement, de l'agressivité, de la justice, des lois, etc.

Thelos : 31 ans, andorien. Son rôle est plus d'étudier les conditions climatiques et atmosphériques de la planète. Il est très froid et très dur avec tout le monde, ce qui n'est pas son comportement habituel d'après Elf. La profusion de phéromones dans l'air et en particulier celles destinées à le tromper le trouble énormément (les Andoriens sont particulièrement exposés, et tous les PJ andoriens souffriront de légers vertiges, et de crise d'agoraphobie...)

Les Diss

Tôhlti – Le roi – Kradiss

un Diss à l'apparence normale, vêtu d'une grande toge blanche ornée de morceaux de métal poli représentant des étoiles, une écharpe anthracite tombant sur ses épaules indiquent son statut. Son comportement est assez placide, voire endormi la plupart du temps. Il parle peu et pour cause, ses assistants l'assomment de messages subliminaux phéromoniques pour le rendre apathique et réussir l'entrée dans la fédération. En temps normal, il est plus vigoureux et ne souhaite pas entrer dans la fédération pour étendre son pouvoir. Il a surtout peur de devoir abandonner sa monarchie.

Diguello – Le grand conseiller

Tous les Diss se ressemblant, il n'échappe pas à la règle. Il est le principal interlocuteur des observateurs de la fédération et aussi un de ceux qui souhaitent l'expansion des Diss grâce à la technologie de Star Fleet, il est tout simplement cupide et espère vendre les matières premières des Diss. Il fut l'un des plus féroces opposants aux bannis de la famille Tihlti, et aurait préféré les voir morts plutôt que bannis par la placidité du Kradiss.

Mol Tihlti – chef des bannis

Il ressemble à un pirate, en version Diss, et avec une peau tirant vers le bleu. Il voue une

haine féroce à Diguello, mais pas au point de le tuer. Il apprécie le Kradiss, même s'ils ne sont pas du même avis sur la monarchie et la démocratie. Ayant perdu sa foi en la société Diss, il souhaite fonder une colonie ailleurs et va donc tenter d'aborder le Solaris pour y arriver. Il ne tuera personne, ce n'est pas dans sa nature et capitulera à la première victime.

Androïdes Diss/Gramor

Les Androïdes n'ont pas de noms et une conscience limitée, ils réagissent à la douleur et ressentent de la colère. Ils se sentent esclaves, car ils ne peuvent résister aux ordres phéromoniques, toutefois le travail qu'ils exécutent leur convient (ils sont à moitié vers). C'est le sentiment que quelqu'un les gouverne qui les énerve. Ils n'aspirent à rien d'autre que la liberté de forer dans leur coin.