

MEURTRE EN ORBITE

Une soirée enquête organisée par l'Ordinateur du WUSS-Enterprise.

Extrait de la transmission du journal de bord du Capitaine Clark, commandeur à bord du WUSS-Enterprise :

Journal de bord du Capitaine Clark, coefficient espace-temps 1034253-B423. Le pire est arrivé lors de notre mission, comme je le craignais. En effet, lorsque je reçus hier des mains de l'officier de communication, le lieutenant Bambi, notre nouvelle affectation envoyée par Starcommand, j'eus un mauvais pressentiment. La mission au premier abord semblait simple : Accueillir des représentants diplomatiques Vulcons et les escorter jusqu'à la planète Bribol où se tiendrait la 24^{ème} Conférence Interplanétaire. Mais il suffisait de savoir un peu lire entre les lignes pour comprendre l'ampleur de la tâche, car l'embargo Corridien, dont le sujet était aussi explosif qu'une pile anti-matière à vif, se trouverait au centre des débats de la commission, et bien entendu toutes les têtes ou appendices visuels viendraient à se tourner vers les diplomates Vulcons, dont l'ascendant sur les questions commerciales est sans égal. Je mis donc tout mon équipage en alerte jaune pour accueillir les diplomates. Grâce aux conseils de mon second, le Lieutenant Spuck, qui comme tout l'équipage le sait est Vulcon, nous pûmes saluer correctement le Diplomate Sbock accompagné de son suivant $\epsilon\mu\alpha\epsilon$ dont le nom est imprononçable. Mac Poy, notre officier chirurgien, eut plus de mal que moi, et failli les offenser en exécutant le signe de malédiction pour trois générations. Mais finalement je pus les accompagner jusqu'à leurs appartements et revenir sur le pont principal où m'attendaient Pilote, notre pilote, et Microsoft, notre robot multi-usage. Ceux-ci me firent un rapport détaillé du trajet que nous allions emprunter. Avant d'entrer en hyperspace, ils attendirent que l'enseigne technicien Dostoievski ait procédé à la vérification des réacteurs. A son habitude, notre zélée jeune stagiaire, Jane, se porta volontaire pour transmettre le message. Je me gardai bien de lui montrer qu'un simple appel au communicateur eut fait l'affaire, et l'envoyai se défouler les jambes. Une heure plus tard, tout l'équipage avait rejoint le pont principal et se préparait à partir dans l'hyperspace à une vitesse de 4 warps. Nous franchîmes plusieurs années lumières en un clin d'œil et nous nous mîmes en orbite autour de Bribol à la vitesse de 120 zargs à l'heure. Je partis chercher Sbock et son suivant et chassai de devant sa porte Rex Nebular, notre officier intendant qui certainement désirait offrir ses services à notre prestigieux invité. Notre télétransporteur ne pouvant accueillir que 7 individus, seuls Spuck, Pilote, Bambi, Microsoft et moi accompagnâmes nos invités Vulcons. Je chargeai Dostoievski et une Jane extrêmement déçue, de nous suivre sur la surface de la planète avec les senseurs de l'Enterprise. Mais le drame survint une fois télétransportés. Alors que nous nous dirigions vers le Palais Bribolien en empruntant un long couloir, une panne nous plongea dans l'obscurité pendant un bref moment. Mais il fut suffisant pour qu'un rayon de phaseur soit tiré. La lumière revenue, nous découvrîmes le corps inanimé de Sbock. Avec mon ComLink, j'ordonnai à Dostoievski de nous ramener tous à bord, ayant espoir que Mac Poy puisse intervenir. Mais à bord de l'Enterprise, Mac Poy constata immédiatement le décès du Vulcon. J'établis alors l'alerte rouge et la désactivation de tout moyen de s'échapper du vaisseau.

J'attends avec anxiété maintenant l'appel du Président de la commission interplanétaire, en espérant que nous trouvions le coupable de ce meurtre odieux avant que la situation ne devienne incontrôlable.

Fin de transmission.

Les rôles à pourvoir sont ceux de :
Capitaine Clark, Lieutenant Spuck, Officier chirurgien Mac Poy, Pilote Pilote, Androïde de type 4563wxe Microsoft, Aspirante en communication Bambi, Officier intendant Bob, Suivant Vulcon £µ^è#, Enseigne Technicien Dostoïevski, et la Jeune Stagiaire Jane.
Je jouerai pour ma part l'hologramme de l'ordinateur du WUSS-Enterprise.

Que Le Cosmos vous soit favorable.



DESCRIPTION DES PERSONNAGES

JAMES TIBERIUS CLARK :



Depuis 8 ans, James T. Clark est le Capitaine du WUSS Enterprise, le premier vaisseau d'exploration de Starfleet. Il a reçu ce poste en récompense de ses exploits lors de la guerre contre les Vulcons. Son nom est connu à travers toute la galaxie et de nombreux mondes le considèrent comme le plus grand héros de tous les temps. Inutile de dire que son équipage lui voue un respect fanatique et lui obéit aveuglément. A bord de l'Enterprise, il est la loi, et peut, si la situation l'exige, ordonner la fouille systématique de la cabine d'un membre de l'équipage. Mais comme il s'agit d'un bon capitaine, il ne le réclamera qu'en dernière nécessité. Le Capitaine Clark peut aussi réclamer à un officier de se présenter à son poste pour lui fournir les renseignements dont il a besoin. Mais tout le

monde sait que James Clark n'outrepasse jamais son autorité, et qu'il privilégiera toujours le salut de son équipage.

SPUCK :



Le Premier Lieutenant Spuck a été le tout premier Vulcon à rejoindre les rangs de Starfleet. Il est le symbole de la paix durable et de la coopération qu'ont souhaité Humains et Vulcons au terme de la guerre qui les a longtemps opposés. Faisant initialement partie de l'équipe scientifique à bord de l'Enterprise, son dévouement pour Starfleet a poussé le Capitaine Clark à le promouvoir au rang de Premier Lieutenant. Depuis, Spuck et Clark se portent un grand respect mutuel, et leur amitié est un exemple souvent cité lors des campagnes de Starfleet pour l'insertion et l'intégration des Vulcons au sein de la fédération. En tant que Vulcon, Spuck est totalement incapable d'éprouver des émotions. Il peut tout au plus être surpris, mais personne ne verra Spuck rire, pleurer ou être en colère

puisque les Vulcons ne sont motivés que par des raisonnements logiques. Les Vulcons sont également de terribles guerriers, et Spuck est capable de paralyser un ennemi d'une simple pression de son pouce sur le cou. Il est également notoire que les Vulcons ont l'ouïe fine ! Le rôle de Spuck à bord de l'Enterprise est de conseiller Clark lors de la prise de décisions difficiles. Sa position lui donne le droit de remplacer le Capitaine en cas d'indisposition de ce dernier. Il est aussi responsable des senseurs analysant l'environnement autour du vaisseau.

BAMBI :



Andromeda Stephanopoulos, alias « Bambi », est l'officier en communication de l'Enterprise. Elle supervise toutes les liaisons entre le vaisseau et l'extérieur. Son habileté à analyser les signaux électromagnétiques est à la mesure de son sex-appeal. En effet, de nombreuses missions n'auraient pu réussir sans son terrible pouvoir de séduction. Son apparition sur la passerelle de commande semble toujours accompagnée par des erreurs de manipulation de la part des officiers de la gente masculine. Sur l'ordre du capitaine, elle peut mettre l'Enterprise en liaison avec d'autres vaisseaux, mais elle peut aussi localiser la source d'un signal émis à portée de l'Enterprise.

DOSTOIEVSKY :



Igor Dostoïevsky est l'ingénieur en chef de l'Enterprise. Il veille au bon fonctionnement du vaisseau et dirige ses réparations quand il est endommagé. Igor Dostoïevsky est un bon vivant et il a toujours une blague ou une anecdote à raconter à qui veut bien l'entendre. Il a fait partie de l'équipe ayant conçu les plans de l'Enterprise et considère le vaisseau comme son propre enfant. Il n'est pas rare de l'entendre jurer en russe quand il présente au Capitaine Clark un rapport des dégâts encaissés par l'Enterprise. Dostoïevsky pense en effet que l'Enterprise est le vaisseau le plus élaboré de toute la galaxie. Récemment, il a pris Jane, la stagiaire, sous son aile. Ils semblent bien s'entendre, et Jane est capable d'écouter l'ingénieur parler des heures sur les caractéristiques techniques du vaisseau, sans esquisser un bâillement. L'ingénieur est chargé

d'analyser la structure du vaisseau pour surveiller l'apparition d'une éventuelle anomalie, et il est aussi responsable de toutes manœuvres de télétransportation.

McPOY :



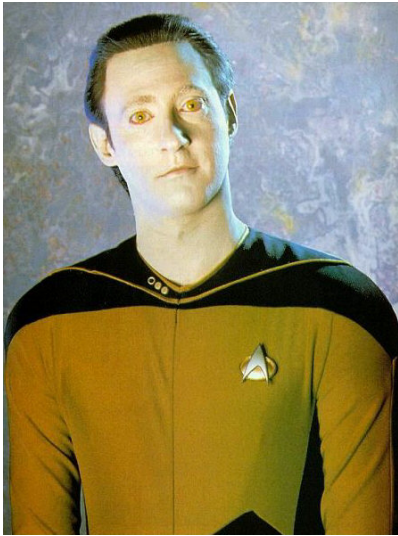
Sans l'officier Médical Carolyn McPoy, l'Enterprise courrait à sa perte. Et c'est certainement son talent qui excuse son tempérament orageux. Le Capitaine Clark a si confiance en ses compétences qu'elle est la seule à pouvoir lui donner des ordres. Elle est responsable de la santé de tous les membres de l'équipage et personne n'ose lui refuser un examen médical. (Les rares individus ayant tenté de la contrarier se sont retrouvés attachés de force sur un lit de l'aile médicale à suivre un régime de salade et jus d'asticot). Elle est rarement vue sans son tricordeur médical qui lui permet de faire de rapides examens et d'administrer des traitements. Elle dirige également la pharmacie du vaisseau et c'est à elle qu'on donne les échantillons chimiques à analyser.

PILOT :



Johnson Pilot a bizarrement toujours eu pour vocation de devenir un Pilote de vaisseau spatial. Mais ses chances d'embrasser son rêve étaient minces sachant que Johnson est aveugle de naissance. Mais sa détermination a fini un jour par payer. Sur une trentaine de concurrents, il a été sélectionné pour être le premier à subir une greffe cybernétique jamais tentée auparavant. Il allait devenir le premier utilisateur d'une interface cybernétique révolutionnaire, le VISOR (Visual Instrument and Sensory Organ Replacement). A l'aide de ses lunettes, Johnson Pilot est capable de percevoir toutes les ondes électromagnétiques, bien au-delà du spectre du visible. Son atout lui a ouvert les portes de l'Académie de Starfleet. Il est maintenant le Pilote du WUSS Enterprise, et figure parmi les meilleurs pilotes de la galaxie.

MICROSOFT :



Microsoft est un androïde d'une complexité inégalée. Son concepteur, le docteur Noonien Soong, l'a construit à son image dans un espoir d'atteindre ainsi une forme d'immortalité. Microsoft est conforme aux normes de fabrication des robots et obéit aux trois lois de la robotique :

- * Première Loi : Un robot ne peut ni porter atteinte à un être humain, ni rester passif devant un être humain exposé à un danger.

- * Deuxième Loi : Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi.

- * Troisième Loi : Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la Première ou la Deuxième Loi.

Mais en raison de l'étendue de ses capacités, nombreux sont ceux qui le considèrent comme le premier représentant d'une forme de vie artificielle. Il occupe le poste de Second Officier et dirige toutes les opérations de maintenance sur l'ordinateur principal de l'Enterprise. En effet, son cerveau positronique lui permet d'impressionnantes capacités de calcul et il gère donc toutes les interfaces électroniques. Il est aussi capable de s'introduire dans n'importe quel ordinateur.

JANE :



Jane Allenby n'a rejoint l'équipage de l'Enterprise que très récemment. Elle y effectue son stage précédent l'examen final de l'Académie des officiers. Bien qu'elle ait conscience d'être considérée comme un fardeau par l'ensemble de l'équipage, elle tente de s'intégrer au mieux. Son but est d'assimiler le plus rapidement possible le rôle de chacun, pour être à même d'assumer n'importe quelle fonction à bord d'un vaisseau spatial. Jane est pleine d'ambition, et plusieurs membres de l'équipage commencent à l'apprécier à sa juste valeur. Pour l'instant, le Capitaine hésite encore à lui attribuer un poste fixe. Mais il l'autorise cependant à suivre les activités de chacun des officiers, et ordonne à tous de l'aider lors de son

apprentissage. Les prédispositions de Jane la porte à s'intéresser surtout à l'ingénierie et l'informatique dans laquelle elle excelle.

ROXETTE NEBULAR :



Si quelqu'un à bord de l'Enterprise a besoin d'un savon hypoallergénique ou d'un boomerang aborigène, c'est à Roxette Nebular qu'il s'adresse. Roxette est l'officier d'intendance et pourvoit l'Enterprise en denrées nécessaires à son fonctionnement, mais aussi aux loisirs des membres de l'équipage. Puisque l'Enterprise ne revient sur terre que pour de petites escales, Roxette s'assure que chacun puisse se sentir un peu comme chez lui. Elle assure également toutes les transactions commerciales qui peuvent avoir lieu lorsque l'Enterprise rentre en contact avec des civilisations plus ou moins évoluées. Roxette a ainsi accès à la liste de toutes les cargaisons présentes dans les soutes de l'Enterprise.

كجسلف :



Le nom du suivant du diplomate Sbock est imprononçable comme en témoigne la tentative infructueuse du Capitaine Clark (L'enregistrement audio de cet épisode sera ajouté au site). Il s'agit d'une Vulcone dont la présence pour l'instant est restée très discrète. Elle suivait Sbock partout et n'a adressé la parole à personne d'autre que lui, hormis bien sûr le Capitaine Clark. En tant que Vulcone, elle partage les mêmes caractéristiques que le Lieutenant Spuck.

L' HOLOGRAMME :



C'est l'interface permettant de communiquer directement avec l'ordinateur de l'Enterprise. Il paraît que l'homme dont l'image constitue l'hologramme fut un véritable humain ayant vécu au 21^{ème} siècle. Certains racontent qu'il fut un lauréat du prix nobel, d'autres pensent qu'il a mené une dictature barbare sur un pays du continent américain. L'hologramme est connu pour ses sautes d'humeur passagères et son insubordination. Le Capitaine Clark pense cependant que ses imperfections donnent du charme au vaisseau.

DESCRIPTION DES REGLES

Lors de la soirée enquête, les joueurs devront essentiellement compter sur leur capacité de déduction et leur talent à tirer des informations de leurs adversaires tout en les embrouillant (Un jeu dédié aux fourbes calculateurs... des gens bien, en somme). Mais pour ne pas limiter le jeu à une série de dialogues, on met en place un système de règles permettant aux joueurs de faire exécuter des actions à leur personnage. Ces actions vont de la fouille d'un lieu virtuel (et pourtant j'avais commencé à faire une réplique réelle du vaisseau spatial en papier mâché...) jusqu'à la désintégration d'un autre joueur (qu'on ne fait pas en vrai parce que ce n'est pas propre).

Il y a trois types d'action :

Action gratuites : Ce sont toutes les actions qu'un joueur entreprend mais qui nécessitent l'accord du Maître du Jeu (MJ). Ex : Consulter les banques de données de l'ordinateur central, appeler un autre joueur avec son communicateur, faire pipi, ouvrir un paquet de chips, etc...

Actions payantes à succès automatique : Il s'agit des actions qui nécessitent du temps et de la concentration de la part du personnage mais que ses capacités lui permettent de réussir systématiquement. Son effort est simulé par la perte d'un « point d'action ». (Chaque joueur ayant reçu 6 point d'action au début de la partie). Ex : S'introduire dans la cabine d'un membre de l'équipage et la fouiller, vérifier son propre poste de travail pour détecter une anomalie, etc...

Actions payantes à succès aléatoire : Ces actions peuvent être tentées par un joueur lorsque son personnage n'a pas les capacités adéquates pour accomplir une action, ou que celle-ci est réellement difficile. Le joueur paie un point d'action puis l'organisateur va lui demander de tirer un dé de 6. Le résultat déterminera le succès de l'action tentée. Ex : Le cuisinier tente de piloter le vaisseau ou le Capitaine Clark tente de préparer une quiche pour tout l'équipage...

Précisions sur les points d'action :

Un joueur ne peut pas dépenser plus de deux points d'action par heure. Les points d'action étant un artefact de jeu, il ne faut en aucun cas les mentionner à un autre joueur pendant la partie (du genre : « Et toi il t'en reste combien de points d'action ? ». Bizarrement, ça ne fait pas très Star Trek). Les points d'action ne peuvent donc pas constituer une monnaie d'échange entre les joueurs. Par contre, les joueurs peuvent très bien inciter, convaincre ou contraindre un autre joueur à effectuer une action pour son propre compte. Il faut alors en avertir l'organisateur.

Il n'y a pas assez de points d'action pour qu'un joueur puisse tout découvrir avec son seul stock de départ. Il faut donc échanger des informations avec les autres...

Aussi, des points d'action peuvent être exceptionnellement gagnés si un joueur incarne son rôle particulièrement bien. Pour commencer avec plus de 6 points d'action au début de la partie envoyez donc vos chèques et vos cartes bancaires à Pierre KERNER, 17 rue Lemercier dans le 17^{ème}.

Les crédits : Tous les joueurs recevront une somme variable en crédits (la monnaie de Star Trek) au début de la partie. Libre à eux de les échanger avec n'importe qui et des les utiliser comme bon leur semble.

Les actions universelles :

Un certain nombre d'action sont accessibles à tous :

Fouiller une pièce (action payante et éventuellement aléatoire) : Il peut s'agir d'une salle du vaisseau ou d'une cabine appartenant à un autre personnage (les joueurs ne visitent pas leur propre cabine). Dans le deuxième cas, du fait d'une sécurité à reconnaissance vocale et de l'iris, certains joueurs devront en plus de payer un point d'action, tirer un dé pour savoir combien de minutes ils peuvent rester dans la pièce avec leur bidouillage de fortune sans se faire coincer à l'intérieur (pas très discret comme fouille).

Consulter les bases de données de l'ordinateur (action gratuite) : Plusieurs consoles seront disponibles avec la possibilité de consulter les archives et les données de l'ordinateur. La recherche sera par mots clés. Les joueurs peuvent obtenir les mêmes réponses auprès de l'hologramme qui leur fournira une épreuve imprimée du résultat de leurs recherches.

Les capacités spéciales :

Certains personnages possèdent des capacités spéciales dont l'utilisation réclame souvent un point d'action. Mais il peut aussi s'agir d'accès à des données confidentielles, de capacité réduisant la difficulté de certaines actions, ou encore des moyens de neutraliser les autres joueurs...

INTRODUCTION

L'équipe d'escorte sera dans une partie du salon (Alice prendra temporairement le rôle de Sbock). Le reste de l'équipe surveillera la scène sur l'écran principal dans l'autre partie du salon.

La scène commence par la télétransportation.
(Télétransportation)

Clark (se saisit de son ComLink i.e. portable éteint..) : Igor, ici Clark. Nous sommes bien sur la planète Bribol. Surveillez nos mouvements avec les senseurs de l'Enterprise.

Dostoïevsky : A vos orrrrrdrres Kapiten.

Clark : Diplomate Sbock, êtes vous anxieux à l'approche de la Conférence.

Sbock : L'anxiété n'est pas une émotion que je suis capable d'éprouver, Capitaine Clark. Je n'en verrai, en plus, aucune utilité à l'heure présente.

Clark : Hum... Très bien, et bien si tout le monde est prêt, avançons.

(Coupure de courant)

Clark : Igor... ici Clark, nous ne voyons plus rien. Que se passe t-il ?

(Pétarade)

Clark : Igor, ramenez nous immédiatement à bord de l'Enterprise !

(La lumière revient, Sbock est à terre)

Clark : ... et dépêchez McPoy dans la salle de Télétransportation !

(Télétransportation. McPoy arrive avec son tricordeur médical et le passe sur Sbock)

McPoy : Il est mort capitaine. Un tir de phaseur...

(Générique)

Bambi : Capitaine, nous recevons une communication de StarCommand.

Clark : Passez-la sur l'écran principal.

(Transmission du message)

DÉNOUEMENT

Hologramme : Alerte, impact de torpille dans 5, 4, 3, 2, 1, IMPACT.

(Tout le monde gesticule comme si une énorme secousse avait lieu)

Clark : Bon sang, qu'est ce que c'était.

Spuck : Nos détecteurs ne signalent rien d'anormal, Capitaine. Attendez, un vaisseau vient d'apparaître sur mon écran de contrôle. Il s'était certainement placé en mode furtif. Fascinant...

Clark : Igor, étendue des dommages.

Dostoïevsky : Superficiels, mon Capitaine. Les déflecteurs de l'Enterprise tiennent bons.

Hologramme : Baisse d'énergie sur le Module X-534, Capitaine. Le blocage des phaseurs n'est plus maintenu.

Bambi : Capitaine, je reçois une transmission d'une source non identifiée.

Clark : Passez-la sur l'écran principal.

(Transmission)

Vous avez tous reçus des points d'action. Chaque action entreprise coûte un point. Tirer avec un phaseur nécessite un jet de dé. (Supérieur à 4 et c'est réussi !) Vous pouvez imaginer n'importe quelle action, je ne ferai qu'arbitrer.

Ça a le goût de Star Trek, ça ressemble à Star Trek : C'est...

STAR TRUC

Nous sommes en 2264 du paléo-calendrier humain. Depuis 150 ans, l'humanité a quitté son berceau à la recherche d'autres mondes, explorant des systèmes solaires éloignés, repoussant les limites de l'inconnu. Les voyages interstellaires ont permis aux humains de découvrir une galaxie foisonnante de vie. Dans l'ensemble, il s'agit de formes de vies primitives, aux balbutiements de l'évolution. Cependant, certains mondes sont peuplés d'êtres doués d'intelligence, et parfois même, capables de voyager dans l'espace. Nombreux furent les peuples à rallier la cause humaine et sa mission d'exploration. Ce fut l'avènement d'une formidable fédération galactique, et les humains, pionniers de la conquête spatiale, furent considérés comme une civilisation fondatrice. L'union des connaissances de chacun des mondes faisant partie de la fédération lui permit de jouir d'une avancée technologique jamais égalée : la vitesse des vaisseaux spatiaux dépassa plus de dix fois celle de la lumière et les mystères de l'atome ayant été résolus, la télétransportation fut accessible. Ce fut parfois des fouilles xeno-archéologiques sur des vestiges de civilisations ultra-avancées (mais aujourd'hui disparues) qui fournirent les vecteurs du progrès. Ainsi, le contrôle de l'antimatière, source d'énergie quasi infinie, n'aurait pu être acquis sans les artefacts technologiques de la civilisation Zglurb.

Mais la galaxie dissimule parfois des recoins sombres, où la menace se tapit. En témoignent les massacres répétés des missions d'exploration qui ont croisé le chemin des troupes du terrible empire Klongin. Les Vulcons, peuple le plus intelligent de la galaxie, furent eux aussi une menace avant de faire partie de la Fédération. Ce ne fut qu'au terme d'une confrontation sanglante que la Fédération parvint à triompher. Elle ne dut cependant son salut qu'à sa technologie basée sur l'antimatière.

Aujourd'hui, la Fédération regroupe des milliers de mondes différents sous un idéal pacifique et aspire à une entraide universelle. Elle se bat constamment contre la tentation colonialiste qui s'empare fréquemment de certains dirigeants peu scrupuleux. Par le passé, la Fédération intervenait volontiers auprès de civilisations naissantes pour les aider à s'épanouir rapidement. Mais les conséquences furent systématiquement catastrophiques, et la Fédération décida d'adopter une directive appelée la « Directive Principale » interdisant toute interaction avec des civilisations n'ayant pas la technologie nécessaire au voyage spatial. Malheureusement, cette directive est souvent bafouée et la Fédération doit sans cesse surveiller les activités de ses propres membres. Elle doit rester à l'affût d'éventuelles interférences voire d'invasions secrètes.

Mais la détermination de la Fédération n'a pas faibli face aux difficultés. Pour l'aider à unifier la galaxie, une flotte spéciale de vaisseaux d'exploration fut créée : Starfleet. C'est à bord d'un de ces vaisseaux, le WUSS (Worlds United Star Ship) Enterprise, que le Capitaine James T. Clark et son équipage naviguent vers l'inconnu. Sa mission : découvrir de nouveaux mondes étranges, chercher de nouvelles formes de vies et de nouvelles civilisations, et surtout... aller bravement où nul homme n'est jamais allé !