



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Stargate > Scénarios > **Scénario "Pitch Black" - Pour Stargate Nemesis**

Scénario "Pitch Black" - Pour Stargate Nemesis

mercredi 21 août 2002, par [Loriel](#)

Inspiration du scenarii : pitch black , alien.

Rapport SG-47

P4X 938 vient d'être découverte. Cette planète a été explorée suite à une étude d'artefacts ramenés par l'équipe SG6 (Analyse des technologie alien) . A priori, cette planète dispose de gisements de naquada. Les goaulds ont envoyé une colonie s'y établir ; après quelque années d'exploitation le site fut abandonné et la planète classifiée dangereuse. Sans plus de détails le SGC a décidé d'envoyer un drone de reconnaissance.

Informations déterminées par le drone :

- Atmosphère respirable.
- Température ambiante 50°
- climat désertique
- Faune : détectée mais non identifiée
- Flore : non déterminée
- Autre : P4X 938 dispose de trois soleils il y fait donc constamment jour, d'autre part, d'étranges formations recouvrent sa surface (concrétions rocheuses ?) .

Aucune espèce animale n'a été reconnue par la sonde, mais des vestiges de vie animale ont été repérés. Il s'agit d'ossements ou de ruches a priori insectoïdes.

La sonde a découvert le site des goaulds. Le site ne présentant aucun danger apparent, le SGC a décidé d'envoyer une équipe pour déterminer si une exploitation du minerai est envisageable ou non. Votre équipe doit se préparer a partir en mission, voici vos objectif :

- Etablir si la planète est habitable ou non.
- Déterminer si l'exploitation du minerai est envisageable.
- Trouver pourquoi les goauld ont stoppé l'exploitation.

L'équipe SGY (les PJs) sont breaffés puis envoyés sur la planète. Ils sont équipés des armes standards des équipes SG, de tenues désertiques et de masques respiratoires (la chaleur est telle qu'en cas de malaise il seront utiles). Ils se déplaceront à pieds, le terrain étant très accidenté, le SGC n'a pas de véhicule adéquat pour des conditions aussi extrêmes.

Au niveau de leur matériel, demandez leur d'être précis. Ils peuvent décider d'une part de leur équipement, mais soyez vigilants. Pourquoi prendraient-ils des lunettes de visée nocturne ou des lampes torches ? Il s'agit d'un monde où il n'y a pas de nuit, ne l'oubliez pas ! un bon argument sera de prendre des lampes torches pour permettre de visiter la mine.

Ils seront sous les ordres du lieutenant Thorne, ex officier du corps des marines, ses excellentes notes lui ont permis d'être affecté au sgc et d'obtenir le commandement d'une équipe novice.(en fait il est lui aussi novice, tenez-en compte)

Les PJs sont libres de faire ce qu'ils veulent le lieutenant Thorne leur laisse une certaine latitude : ils peuvent explorer les alentours de la porte, néanmoins seuls deux sites paraissent intéressants : la colonie et les formations non identifiées. La porte se trouve sur un plateau rocheux. A une



quinzaine de kilomètres, vers le Nord, se trouve la colonie et entre les deux, l'ensemble de formations étranges.

L'aventure commence :

Les Pjs traversent la porte, les abords de la porte sont dégagés, aucun danger en vue. Immédiatement la chaleur écrase les Pjs, 50° c'est pas rien. Vérifiez le background de vos joueurs, certains de leurs personnages ne sont peut être pas habitués à une telle chaleur. Les Pjs évoluent dans un désert caillouteux, la marche est difficile, ils respirent mal. La transpiration leur brûle les yeux, c'est une épreuve. Les militaires la surmontent mais si le groupe contient des civils (scientifique, anthropologue etc...) pour eux c'est une autre paire de manches : l'insolation et les mirages sont si vite arrivés. Immédiatement mettez vos Pjs dans l'ambiance. Cette planète ne semble pas hostile, mais elle est inhospitalière. Ils n'arrivent à parcourir que 2.5 km par heure à cause de la chaleur et de la difficulté du terrain.

Au bout de quelques heures de marche, il devient évident qu'ils n'arriveront pas à la colonie sans effectuer une pause. Il va falloir établir un campement. Ce sera leur premier dilemme. Ils sont en plein désert et n'ont donc pas d'ombre pour se rafraîchir (3 soleils ça laisse peu de chances). Quelle décision prendre : poursuivre au mépris de la fatigue pour trouver un meilleur emplacement ou s'arrêter où ils sont, en plein soleil ? Quelque soit leur décision, éprouvez-les. S'ils décident de continuer, ils trouveront une fracture dans le sol où ils pourront récupérer.

Au bout de 10 km ils quittent le plateau rocheux pour un désert de terre rouge comme mars. C'est dans ce désert que se trouvent les curieuses formations ; du sol, elles ressemblent à des champignons (spécial Hikaki) . Si un biologiste ou botaniste est dans l'équipe il verra qu'il s'agit en fait de végétaux. Curieux des végétaux en plein désert, pourtant ceux-ci semblent prospérer vu le nombre qu'ils voient à perte de vue. Cette découverte remonte un peu le moral des troupes : c'est inattendu et le biologiste semble passionné. En effet

il en existe deux sortes : des cuirassés, leur enveloppe extérieure est composée de plaques dures et lisses, le biologiste assimilera cela à des capteurs solaires et d'autres à l'aspect caoutchouteux. Si les Pjs décident d'ouvrir un des champignons cuirassé ils n'y arriveront pas, l'enveloppe est très dure et ils ne sont pas équipés pour. Ils pourraient bien sûr utiliser des explosifs mais la Thorne mettra le holà : les explosifs sont destinés à la mine. Les autres champignons sont à priori des végétaux désertique ordinaires, une membrane remplaçant les épines de cactus. Ces végétaux mesurent 1 mètre de haut environ.

Les champignons cuirassés mesurent 4 mètres de haut pour 3 de circonférence au niveau du tronc, 5 au niveau de la tête. Ces colosses offrent un peu d'ombre et l'équipe s'attardera sûrement pour profiter d'un peu de fraîcheur. Les plus attentifs pourront remarquer que de petits insectes et lézards (varan de taille respectable) extrêmement discrets vivent aussi dans cet environnement. Ensuite, après cette pause ils parcoureront les derniers kilomètres avant d'arriver à la colonie.

(à noter pour le MJ : la colonie est située au pied de la colline rocheuse. En s'approchant, les champignons deviennent moins nombreux et plus espacés.)

La colonie :

Elle se compose, d'un hangar où les Pjs trouveront un véhicule tout terrain fonctionnant à l'énergie solaire, ainsi que d'autres machines non identifiables. Ils pourront utiliser le véhicule s'ils le désirent, son fonctionnement est simple.

Des dortoirs déserts, quelques paillasses éparpillées et des objets personnels cassés seront leur seul butin.

Un autre bâtiment à priori administratif, demeure du responsable de la colonie, est le mieux préservé car le plus à l'abri des vents ; les Pjs y trouveront des documents qu'un expert en langue goauld ou hiéroglyphique arrivera peut être à traduire. Ces documents décrivent tous une exploitation qui semblait prospère. A part quelques incidents avec

des créatures vivant dans les grottes alentours qui, semblerait-il, ont causé quelques dommages aux mineurs, elle ne semblent pas dangereuses outre mesure. Les guerriers jaffa les chassaient d'ailleurs pour le plaisir. Un seul autre document, le plus récent, traite d'un autre sujet. Il traite d'astrophysique et parle d'un phénomène rarissime. A partir de là, la traduction devient très compliquée et va demander du temps, beaucoup de temps.

Un puits est situé au centre de la colonie, il fonctionne encore. Proche du puit quelques champignons cuirassés de belle taille fournissent un peu d'ombre, un ou deux bancs sont d'ailleurs disposés là. Les autres champignons ont visiblement été défrichés.

Enfin, le dernier bâtiment semble être l'entrée de la mine. Il est verrouillé de l'intérieur. L'équipe, si elle pénètre à l'intérieur ne découvrira rien d'intéressant dans le bâtiment même : du matériel de forage moyen-âgeux (pelle, pioche, sac en osier). S'ils pénètrent dans la mine, ils découvriront immédiatement des ossements de mineurs rassemblés là. Une exploration plus avant de la mine les fera rencontrer une créature agressive et photophobe.

La transition est alors délicate : comment vont réagir les PJs ?

Selon les registres, un peu plus d'une centaine de personnes vivaient ici et seulement quelques ossements ont été retrouvés dans la mine. Où sont passés les autres ? S'ils ont fui, qu'est ce qui a bien pu les faire décamper ?

S'ils décident de refaire une inspection minutieuse ils trouveront quelques traces de combat (impacts de lance) et à quelque distance du camp, des ossements de créatures des cavernes probablement abattues . Leur présence en pleine lumière ne s'explique pas. Arrangez-vous pour que chaque indice apporte autant de lumière que de zones d'ombre . Au final, l'explication va se faire d'elle même : une éclipse se prépare (pitch black) et nos héros sont loin de la porte (15km). A partir de ce moment la tension monte et le lieutenant change de

comportement il devient plus autoritaire et donne des ordres stricts. Sur ce...

L'éclipse :

Leur ombre s'allonge, la luminosité baisse, le véhicule devient poussif et des cris se font entendre. Plantez le décor. L'angoisse doit monter, sur les zones les plus sombres vers l'est, à l'horizon, d'étranges nuages se forment et envahissent le ciel...

Explications : je ne vous conseille que trop de regarder pitch black qui vous permettra de visualiser facilement le contexte de l'aventure. Sinon, le facteur déclencheur est l'éclipse. Les créatures photophobes sont très nombreuses et variées sur cette planète. Elles profitent de cette absence de lumière pour sortir se nourrir avec l'obscurité c'est tout un écosystème qui se réveille. La température chute rapidement, ce qui peut d'ailleurs causer un choc aux PJs. C'est le facteur déclencheur. La température devenant supportable la vie se réveille. La lumière à partir de cet instant ne cesse de décroître, passant à une semi-obscurité.

Rapidement, surgissant des collines, d'étranges créatures ressemblant à des kangourous bondissent et se nourrissent des champignons de petite taille. Sortant avec elles, d'autres créatures surgissent et, notamment, des prédateurs effrayants ressemblant à des tigres, en meutes hurlantes. Eux aussi se déversent dans la forêt de champignons.

Carnivores voraces elles sont peut être la cause de la mort des mineurs.

On peut imaginer que ceux-ci ne se doutaient pas du danger qu'elles représentaient. En effet, l'éclipse n'a lieu que toutes les X années. Quand ils ont découvert l'existence d'une éclipse, les jaffa ne se sont pas inquiétés. Les créatures risquaient de sortir, soit, mais leur armement leur paraissait suffisant pour faire face à un ou deux prédateurs rôdant autour du camp. Mais les créatures chassent en meute et quand celles-ci se sont abattues sur le camp les jaffa ont été submergés. Les mineurs se sont barricadés dans le bâtiment le plus résistant, la mine. Mais, dans la panique, aucun n'a réalisé qu'ils



signaient leur arrêt de mort en s'enfermant près du nid de leurs agresseurs.

C'est un scénario plausible auquel les Pjs vont sûrement aboutir, d'autant qu'une meute entoure le camp. Pourtant...

Nouvelles :

PJ1 : Lieutenant, ces espèce de tigres nous encerclent dans le camp ! ! ! !

Thorne : Ok ...heu rassemblez-vous dans le bâtiment (montre du doigt le bâtiment administratif.)

PJ2 : Vite, barricadons-nous ... ils arrivent.

TAKAKTAKTAK..... (bruits de mitraillette) .

Un terrible affrontement s'ensuit dans la semi-obscurité, les tigres attaquent et se replient à la vitesse de l'éclair. Le combat est intense et les munitions baissent, la situation devient critique quand l'attaque cesse, un court instant le groupe se croit sauvé quand un grand boum retentit à l'étage supérieur....

Thorne : mince ils sont à l'intérieur, vite sortons !
VERS LE PUIT RETRANCHEZ-VOUSDERRIERE LES BANCS.

GGGROMMMMM ! ! (grognements des tigres)

Les Pjs se retrouvent acculés au centre de la colonie protégée pas de simples bancs et deux Champignons cuirassé.

Les tigres rôdent, ils ne vont pas tarder à lancer l'ultime assaut. Soudain, un des Pjs ouvre le feu sur un tigre imprudent.

Erreur, c'est une ruse de prédateurs... faire diversion. Un autre tigre bondit vers le Pj et est sur le point de le déchiqueter.

SCLHAK, un coup de fouet terrifiant retentit ! ! !

Un coup de fouet ? ? ? ?

Eberlués, les Pjs observent un des Champignons cuirassé,

il s'est ouvert ! ! !

De puissantes tentacules ou lianes jaillissent de la plante carnivore, qui attire le tigre hurlant vers ce qui semble être sa gueule.

Sous le coup de la surprise les Pjs sont restés groggy, ils se reprennent et s'aperçoivent que l'attaque des tigres s'est arrêtée. Plus un seul n'est en vue.

Explication :

L'éclipse met en place un nouveau écosystème, puisque l'éclipse est un évènement ponctuel les goaulds ne se sont rendus compte de rien, seul le minerais les intéressait. Ils n'ont donc pas remarqué le formidable cycle de vie qui anime la biosphère de cette planète. Prendre des plantes carnivore géantes pour des parasols, c'est bien digne de leur orgueil. Imaginez la panique, l'éclipse provoque la sortie de prédateurs terribles qui attaquent le camp, et soudain, après que la température et la lumière soient tombés au plus bas des plantes à priori inoffensives se révèlent plus terribles encore que les prédateurs. Les jaffas se font submerger et les mineurs fuient dans toutes les directions, rien ne subsistera de ces pauvres victime de l'orgueil et de la cupidité des goaulds. Ceux qui arriveront à se barricader dans la mine tomberont sur d'autres prédateurs en retard ou alors seront dévorés au moment où il sera temps de rentrer pour fuir la lumière.

La fuite :

A ce moment nos héros ont une décision rapide à prendre, que doivent-ils faire, fuir ? se barricader ? se cacher ?

Le lieutenant Thorne va se révéler incapable de les aider, le stress le submerge et ce jeune officier inexpérimenté est au bord de la panique. (inspirez vous de l'officier d'alien 2). Désormais l'obscurité est complète.

S'ils fuient ils ne tiendront pas longtemps en terrain découvert, le combat sera épique mais sanglant : soit des tigres soit les champignons auront raison d'eux. Thorne sera le premier à tomber après avoir



vidé son chargeur.

S'il se barricadent ou se cachent les questions suivantes sont : où et combien de temps ? En effet, combien de temps dure l'éclipse ? Et est-ce que les champignons avec leurs longues tentacules ne pourraient pas les déloger ?

La solution idéale est, à mon avis, qu'ils ne se précipitent pas et décident de rejoindre la porte en repoussant les créatures avec de la lumière et les champignons avec des torches. Il faut qu'ils prennent le temps de trouver de nouvelles sources

de lumière, par exemple en utilisant des torches de tissu auxquelles ils peuvent ajouter un peu de poudre noire issue de leurs munitions. A eux de jouer.

S'ils se débrouillent bien ils rejoindront la porte en luttant un minimum contre les créatures les plus ardies. Gênez-les aussi avec l'orientation, dans le noir total, il est difficile de se diriger (ils ne disposent pas de lunettes infrarouge, à quoi cela servirait sur une planète où le jour est éternel ?) .

Après une bonne suée, les voilà sauvés.