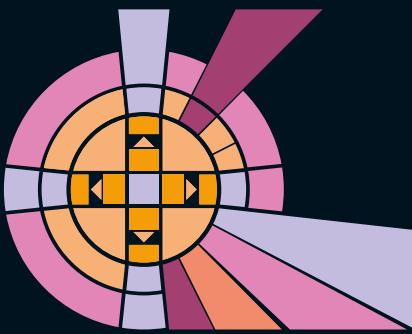


# STAR TREK™ ADVENTURES



**LE DERNIER VOYAGE**  
*RECUEIL DE MISSIONS, VOLUME 1*

# CRÉDITS



1732011

**CONCEPTION DES RÈGLES**  
NATHAN DOWDELL

**DÉVELOPPEMENT ÉDITORIAL**  
SAM WEBB

**AUTEURS**  
MARCO RAFALÁ, FRED LOVE,  
ANDREW PEREGRINE, ANTHONY  
JENNINGS, DARREN WATTS,  
ALASDAIR STUART, JOE RIXMAN,  
OLI PALMER ET JIM JOHNSON

**ÉDITEURS**  
SCOTT PEARSON,  
SAM WEBB, JIM JOHNSON  
ET RICHARD L. GALE

**RELECTURE**  
ARIC WIEDER

191984

221084

**ILLUSTRATION DE COUVERTURE**  
TOBIAS RICHTER

**ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES**  
RODRIGO GONZALEZ, TOBIAS  
RICHTER, CONNOR MAGILL,  
JOSEPH DIAZ, DAVID METLESITS,  
NICK GREENWOOD, JOSHUA  
CALLOWAY, MICHELE FRIGO,  
GRZEGORZ PEDRYCZ,  
WAYNE MILLER

**DIRECTION ARTISTIQUE**  
SAM WEBB

**CONCEPTION GRAPHIQUE**  
MATTHEW COMBEN

**MISE EN PAGE**  
MICHAL E. CROSS ET  
RICHARD L. GALE

**PRODUCTEUR**  
CHRIS BIRCH

**ASSISTANT D'ÉDITION**  
SALWA AZAR

**RESPONSABLE DES OPÉRATIONS**  
GARRY HARPER  
**RESPONSABLE DE**  
**LA PRODUCTION**  
STEVE DALDRY

**EN CHARGE DE LA COMMUNAUTÉ**  
LLOYD GYAN

**POUR CBS STUDIOS**  
JOHN VAN CITTERS, MARIAN  
CORDRY, VERONICA HART ET  
KEITH LOWENADLER

**VERSION FRANÇAISE**  
**DIRECTEUR DE PUBLICATION**

MATHIEU SAINTOUT

**SECRÉTAIRE D'ÉDITION**  
FABIEN MARTEAU

**TRADUCTION**  
ROMAIN DARMON

**RELECTURE**  
ANNIE LE MEUR ET  
NATALIE RITZDORF

**MAQUETTE**  
STÉPHANIE LAIRET

SYS AUX



Publié par:  
Arkhan Asylum Publishing

[WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR](http://WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR)

[WWW.MODIPHIUS.COM](http://WWW.MODIPHIUS.COM)

[STARTREK.COM](http://STARTREK.COM)

**MODIPHIUS**  
ENTERTAINMENT

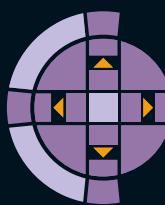
TM Version française  
© Arkhan Asylum Publishing 2018.  
Tous droits réservés.

Le système 2d20 et les logos Modiphius sont tous droits réservés Modiphius Entertainment Ltd 2018. Tous les textes du système 2d20 sont tous droits réservés Modiphius Entertainment Ltd. Toute utilisation de ces éléments sans autorisation est illégale. Tous les noms déposés sont utilisés à des fins fictionnelles; sans intention d'enfreindre les conditions d'utilisation. Ceci est une œuvre de fiction. Toute similitude avec des personnes et événements passés ou présents est purement fortuite et non intentionnelle, à l'exception des personnes et événements décrits dans un contexte historique. TM & © 2018 CBS Studios Inc. © 2018 Paramount Pictures Corp. STAR TREK et tous les logos et marques associées sont déposés par CBS Studios Inc. Tous droits réservés.

Les illustrations et graphismes sont © and ™ CBS Studios Inc. Tous droits réservés, exceptés le logo Modiphius qui est la propriété de Modiphius Entertainment Ltd et le logo Arkhan Asylum Publishing qui est la propriété d'Arkhan Asylum Publishing.

# TABLE DES MATIÈRES

|  |            |  |            |   |            |
|--|------------|--|------------|---|------------|
| <b>CHAPITRE 01</b>                         | <b>003</b> | <b>CHAPITRE 04</b>                           | <b>049</b> | <b>CHAPITRE 07</b>                        | <b>105</b> |
| <b>INTRODUCTION</b>                        |            | <b>MORT PAR ENTROPIE</b>                     |            | <b>CHANSON CONTAGIEUSE</b>                |            |
| 01.10 Vers l'inconnu.....                  | 004        | 04.10 Synopsis.....                          | 050        | 07.10 Synopsis.....                       | 106        |
| 02.10 Synopsis.....                        | 008        | 04.20 Acte 1 : Carina VII est en danger ...  | 051        | 07.20 Acte 1 : Arrivée à Héphaïstos ..... | 108        |
| 02.20 Acte 1 : Le signal de détresse ..... | 009        | 04.30 Acte 2 : L'avant-poste romulien....    | 056        | 07.30 Acte 2 : Zachriel .....             | 116        |
| 02.30 Acte 2: Le vortex.....               | 014        | 04.40 Acte 3 : Le destin de                  |            | 07.40 Acte 3 : L'épidémie .....           | 119        |
| 02.40 Acte 3: D'un soleil plus bleu .....  | 025        | I'U.S.S. <i>Hamilton</i> .....               | 061        | 07.50 Conclusion .....                    | 122        |
| 02.50 Conclusion .....                     | 030        | 04.50 Conclusion .....                       | 068        |   |            |
| <b>CHAPITRE 02</b>                         | <b>007</b> | <b>CHAPITRE 05</b>                           | <b>069</b> | <b>CHAPITRE 08</b>                        | <b>123</b> |
| <b>SOUIS UN SOLEIL PLUS BLEU</b>           |            | <b>LES FORÊTS DE LA NUIT</b>                 |            | <b>CE QUE L'ON NE SAIT PAS</b>            |            |
| 02.10 Synopsis.....                        | 008        | 05.10 Synopsis.....                          | 070        | 08.10 Synopsis.....                       | 124        |
| 02.20 Acte 1 : Le signal de détresse ..... | 009        | 05.20 Acte 1 : Une étoile à neutrons .....   | 072        | 08.20 Acte 1 : Takariens.....             | 125        |
| 02.30 Acte 2: Le vortex.....               | 014        | 05.30 Acte 2 : Dans la forêt .....           | 074        | 08.30 Acte 2 : Klingons.....              | 130        |
| 02.40 Acte 3: D'un soleil plus bleu .....  | 025        | 05.40 Acte 3 : L'unité centrale .....        | 079        | 08.40 Acte 3 : Romuliens.....             | 135        |
| 02.50 Conclusion .....                     | 030        | 05.50 Conclusion .....                       | 084        | 08.50 Conclusion .....                    | 138        |
| <b>CHAPITRE 03</b>                         | <b>031</b> | <b>CHAPITRE 06</b>                           | <b>085</b> | <b>CHAPITRE 09</b>                        | <b>139</b> |
| <b>LITIGE FRONTALIER</b>                   |            | <b>HORLOGE BIOLOGIQUE</b>                    |            | <b>LE BON BERGER</b>                      |            |
| 03.10 Introduction .....                   | 032        | 06.10 Synopsis.....                          | 086        | 09.10 Synopsis.....                       | 140        |
| 03.20 Acte 1 : <i>Le Nightingale</i> ..... | 033        | 06.20 Acte 1 : D'étranges relevés.....       | 087        | 09.20 Acte 1 : Démêler tout ça .....      | 141        |
| 03.30 Acte 2: Enquête et réparations ..... | 038        | 06.30 Acte 2 : La barrière de la langue .... | 094        | 09.30 Acte 2 : Le Berger .....            | 147        |
| 03.40 Acte 3: Fin de partie.....           | 044        | 06.40 Acte 3 : L'arrivée des Kaviens.....    | 098        | 09.40 Acte 3 : Dieu en son paradis.....   | 150        |
| 03.50 Conclusion .....                     | 047        | 06.50 Conclusion .....                       | 103        | 09.50 Conclusion .....                    | 155        |



3441A

# ÉTAT DU VAISSEAU

22-9021

|          |        |        |        |        |          |
|----------|--------|--------|--------|--------|----------|
| 39366298 | 298421 | 553058 | 229451 | 455295 | 27383937 |
| 30265519 | 34792  | 620198 | 326899 | 260493 | 27044612 |
| 20343360 | 320901 | 236103 | 15032  | 273029 | 24730282 |
| 24369201 | 843920 | 175073 | 234921 | 138430 | 11239403 |
| 24994020 | 3892   | 23392  | 107052 | 193402 | 17394550 |
| 17504262 | 580792 | 259502 | 12377  | 529500 | 59322203 |

12-3788

17-2880

21-8390

19-3300

21-5540

|         |      |       |      |         |
|---------|------|-------|------|---------|
| 32-2088 | 7480 | 8720  | 1003 | 08-9687 |
| 27-9966 | 2099 | 11890 | 1287 | 07-2070 |

SARID 02-0970

FF-01-8022

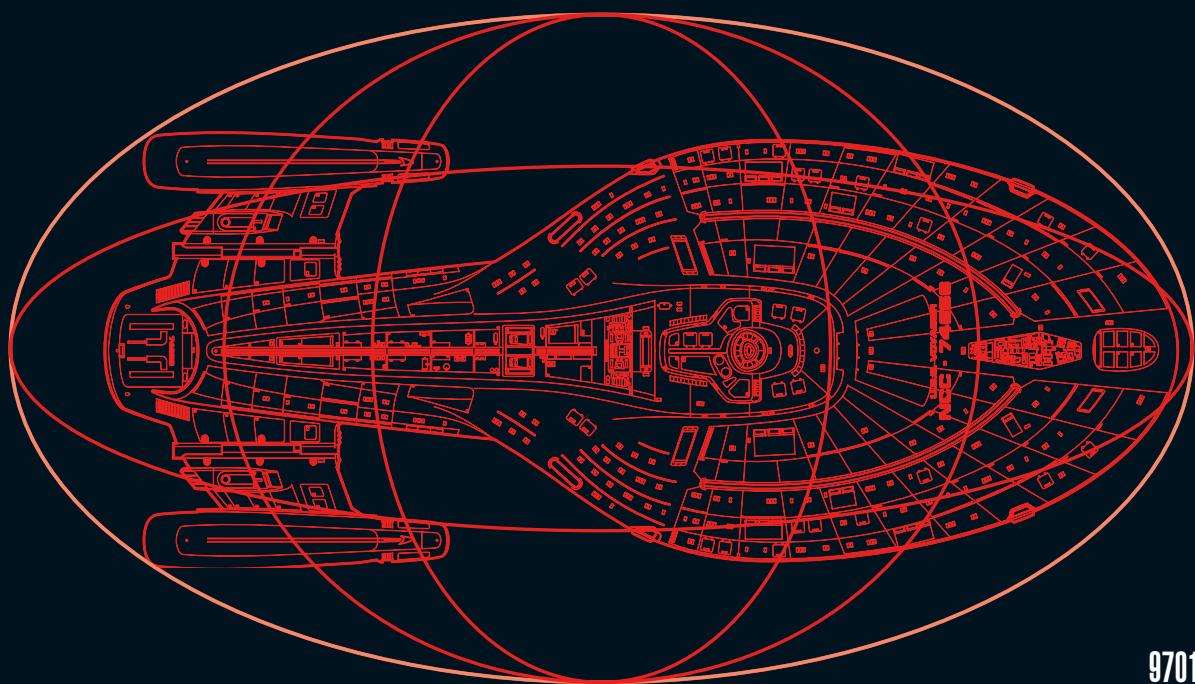
OH-01-0210

LA-02-2190

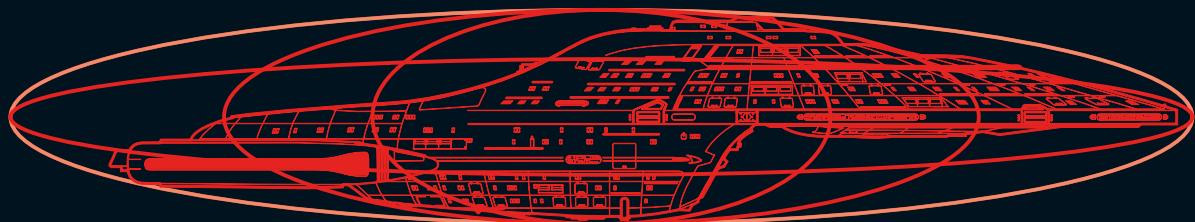


9700

|       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 12099 | 23045 | 4029  | 3226  | 12300 |
| 9088  | 11289 | 29900 | 25903 | 80    |
| 41440 | 9830  | 3442  | 440   | 22058 |
| 773   | 12002 | 16380 | 2378  | 4408  |
| 9980  | 107   | 10900 | 29911 |       |



9701



9702

|         |       |      |         |
|---------|-------|------|---------|
| 38-2201 | 2301  | 9743 |         |
|         | 37889 |      | 01-2082 |

17-8021

|           |       |        |           |       |        |         |      |             |     |         |               |        |         |
|-----------|-------|--------|-----------|-------|--------|---------|------|-------------|-----|---------|---------------|--------|---------|
| 6239-4780 | 5838  | 251872 | 23-305756 | 4673  | 84632  | 3485759 | 2353 | 40-32629222 | 578 | 7794838 | 39362-562     | 264938 | 2826281 |
| 4938-2056 | 33839 | 220284 | 85-273398 | 21012 | 104585 | 1147593 | 2505 | 38-37499009 | 370 | 2800370 | 101-32442-990 | 173002 | 1739042 |
| 5637-8200 | 28340 | 645640 | 29-285205 | 6203  | 650566 | 43424   | 2860 | 67-26299091 | 631 | 4629025 | 44-48903-012  | 303521 | 2904094 |

CHAPITRE  
01.00

# INTRODUCTION



49816529318672  
3021239494

01.10 VERS L'INCONNU

004

# INTRODUCTION

## VERS L'INCONNU

« C'EST PEUT-ÊTRE CETTE PARTICULARITÉ QUI DÉFINIT LES HUMAINS. C'EST L'INCONNU QUI CONDUIT NOS EXISTENCES. »

— COMMANDANT BENJAMIN SISKO

L'exploration de l'inconnu « au-delà des étoiles » est l'un des principaux tenants de l'univers de *Star Trek*. Il importe tout autant d'explorer ce qui est familier, ce qui se cache dans le cœur et l'esprit de tous les êtres vivants sur les innombrables mondes à travers la Fédération et le reste de la galaxie. En explorant à la fois ce qui est proche et lointain, nous accroissons la somme de notre savoir et devenons peut-être un tout petit peu plus intelligents par la même occasion.

Ce livre donne les moyens aux joueurs et aux maîtres de jeu de *Star Trek Adventures* d'explorer la galaxie. *Le dernier voyage* contient huit missions pour le jeu de rôle *Star Trek Adventures*. Chaque mission est conçue pour proposer environ quatre à cinq heures de jeu. Les missions prévoient des expériences variées, comme élucider les mystères d'un vortex, se mesurer à de nombreux adversaires, explorer de nouveaux mondes étranges, découvrir de nouvelles vies et d'autres civilisations.

### COMMENT UTILISER CE LIVRE

Chaque mission peut être le point de départ d'une nouvelle campagne de *Star Trek Adventures*, ou bien être intégrée à une campagne existante en l'adaptant un peu. Ces missions fonctionnent aussi très bien en *one shot*. Aucune d'entre elles ne nécessite une connaissance encyclopédique de l'univers de *Star Trek*, et toutes ont été conçues comme indépendantes des épisodes et des films officiels (c'est-à-dire que vous n'avez pas besoin d'avoir vu tel ou tel épisode ou film pour comprendre les événements présentés dans chaque mission). Si certaines missions ont été écrites dans le but d'être jouées à une époque spécifique de l'univers de *Star Trek*, nous y avons toujours inclus des conseils pour vous aider à les modifier afin qu'elles puissent être jouées à n'importe quelle période, sans que cela demande trop d'effort.

Nous espérons que les missions de ce livre vous plairont. Nous vous encourageons à partager vos expériences de jeu avec nous et la communauté de *Star Trek Adventures*. Et maintenant, réunissez votre équipage, choisissez une mission, attrapez une poignée de dés et avancez vers l'inconnu!

### SOUS UN SOLEIL PLUS BLEU

Pour enquêter sur un signal de détresse automatique, les PJ mettent le cap sur une planète de classe M dans un système inexploré en orbite autour d'un vortex instable. À la surface de la planète, ils trouvent un vaisseau romulien qui s'est écrasé, ainsi qu'une navette du vaisseau *Atlantis*, de classe *NX*. Celui-ci, d'après les archives historiques, fut perdu il y a plus d'un siècle pendant la guerre entre Romulus et la Terre. Pourtant, le chronomètre de la navette indique qu'elle a atterri il y a six ans seulement. Lorsque le vortex commence inexplicablement à s'étendre, les immenses forces gravitationnelles poussent les moteurs du vaisseau des PJ jusqu'au point de rupture. Alors qu'il tente de quitter l'orbite, le vaisseau est pris dans l'anomalie. Les détecteurs montrent qu'un autre navire est prisonnier lui aussi : c'est l'*Atlantis*, avec pas moins de cinquante signes de vie à bord. Mis à rude épreuve par le choc de la rencontre entre différentes époques, les joueurs devront découvrir la vérité sur le vortex.

### LITIGE FRONTALIER

L'*U.S.S. Nightingale*, un vaisseau scientifique de classe *Nova* appartenant à la Fédération, a accidentellement franchi la Zone Neutre romulienne. Peu de temps après la découverte de cette erreur, un oiseau-de-guerre romulien a désengagé son bouclier occulteur et a ouvert le feu. L'attaque a emporté la majeure partie de la section ingénierie du *Nightingale*. Cependant, le *Nightingale* a réussi à contre-attaquer et semble avoir endommagé l'oiseau-de-guerre. Les deux vaisseaux sont à présent coincés dans la Zone Neutre jusqu'à ce qu'ils puissent effectuer des réparations. Malheureusement, les Romiliens insistent pour emmener le *Nightingale* et son équipage sur Romulus afin de les traduire en justice pour crime de guerre. Mais les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Les joueurs parviendront-ils à vaincre un capitaine romulien dans un duel d'intellect afin de sauver l'équipage du *Nightingale*, ou cette rencontre déclenchera-t-elle une guerre ?



## MORT PAR ENTROPIE

Située près de la frontière entre la Fédération et l'Empire Romulien, Carina VII est un monde idyllique aux forêts luxuriantes, au climat doux et aux ressources abondantes. Jusqu'à récemment, L'Espoir de Morgan, la capitale de la colonie, était prospère. Mais, au cours de l'année précédente, d'étranges événements ont troublé cette quiétude : des habitants de la planète se sont mis à vieillir rapidement, des structures conçues pour durer des siècles se sont effondrées en quelques jours et des récoltes plantées le matin poussent en une nuit et pourrissent sur place avant l'après-midi suivant. Pire encore, une rumeur répandue par les colons fait état de Romuliens qui auraient été vus à proximité. Le vaisseau des PJ est envoyé sur Carina VII pour enquêter sur les causes du phénomène de vieillissement accéléré.

## LES FORÊTS DE LA NUIT

Le vaisseau des PJ a pour mission d'explorer un nouveau secteur comportant un nombre inhabituel de tempêtes ioniques. Après des semaines passées à cataloguer les supernovæ, les quasars et les systèmes inhabités, un étrange objet métallique apparaît sur leurs détecteurs. Ils

comprènrent qu'il doit s'agir d'un vaisseau extraterrestre. Celui-ci tourne lentement sur lui-même, se déplace plus lentement que la lumière et émet des radiations étranges semblables au type de tempête ionique endémique du secteur. Il semble toutefois abriter des signes de vie. L'équipage découvre bien vite que le vaisseau renferme une immense forêt habité par d'étranges formes de vies extraterrestres. Pour trouver la clé du mystère, les PJ vont devoir faire face à des feux follets, une végétation des plus dangereuses, et quelque chose qui les traque dans les ombres de ce domaine terrifiant...

## HORLOGE BIOLOGIQUE

Le vaisseau des PJ détecte des émissions inhabituelles de tetryons en provenance d'une planète inexplorée connue sous le nom d'Optera IV. Enquêter sur les tetryons amènera l'équipage au contact d'énormes créatures insectoïdes. L'équipage pourra tout d'abord considérer ces insectoïdes comme dénués d'intellect, mais ils découvriront bientôt que les tetryons sont une forme de communication employée par ce peuple. L'équipage va devoir décider comment appliquer la Directive Première lorsqu'une autre espèce capable de distorsion entre en jeu.

## CHANSON CONTAGIEUSE

Le vaisseau des PJ est détaché à la base stellaire Héphaïstos, l'un des principaux centres de recherches de la branche médicale de Starfleet. Ils sont là pour assister à la cérémonie d'anniversaire couronnant l'achèvement des travaux du docteur Elizabeth Nostrum sur Arcturus V, qui ont conduit à la guérison de la « maladie de l'Aria ». La station est une véritable ruche, débordant d'activité, et son commandant, le capitaine Jenner, a besoin de chaque homme d'équipage. Un vaisseau orion, le *Gagné d'Avance*, est actuellement en réparation sur la station. Cependant, les dégâts subis par ce navire ne sont que des leurres, et son capitaine, Tulana Vulko, est sur Héphaïstos à cause de ce qu'elle et Jenner ont en commun : un terrible secret qui concerne l'épidémie que la grand-mère de Jenner, le docteur Nostrum, a éradiquée. Enquête, bataille et poursuite sont au programme.

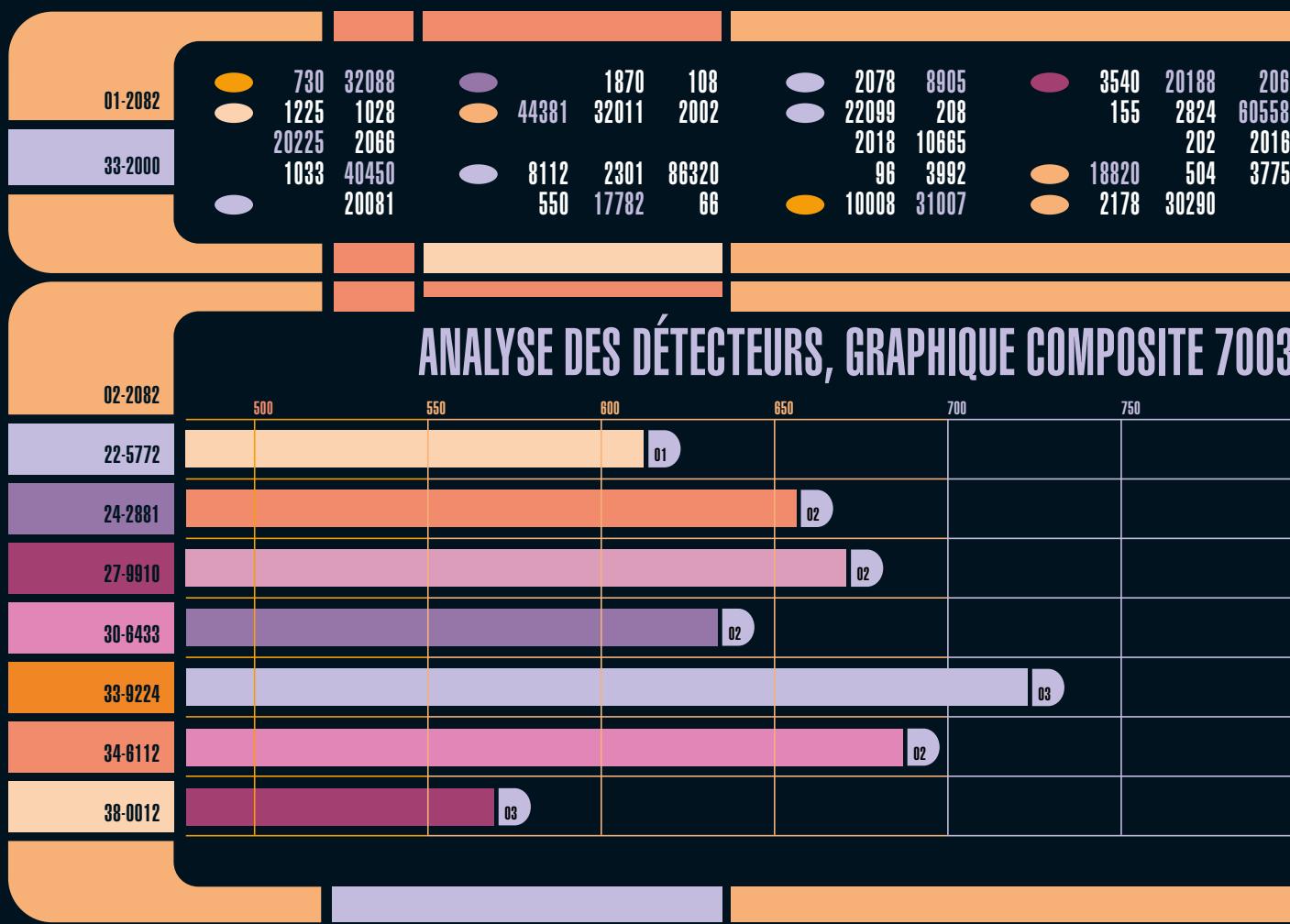
## CE QUE L'ON NE SAIT PAS

Les PJ effectuent une patrouille de routine lorsqu'ils reçoivent l'ordre de voyager vers le système Takara, où

ils seront les observateurs ainsi que les responsables de la sécurité lors des essais d'un nouveau type de torpille quantique à haut rendement. Ils arrivent pour assister le chef du projet : le Docteur Ja'Brenn. Le prototype est emporté sur une épave, puis activé... mais, avant même que l'essai n'ait pu être effectué, des oiseaux-de-proies klingons renégats attaquent le vaisseau, volent le prototype et détruisent l'épave avant de fuir vers l'espace romulien. L'État-Major de Starfleet ordonne aux PJ de poursuivre les Klingons, de récupérer la torpille avant qu'ils ne pénètrent dans la Zone Neutre et de désamorcer un conflit entre les Takariens et les Romuliens.

## LE BON BERGER

Les PJ et leur vaisseau répondent au signal de détresse d'une colonie sur Stallas II et découvrent ses habitants pris dans un conflit inextricable. L'équipage doit secourir les civils qui ont émis le signal de détresse et les mettre en lieu sûr tout en enquêtant sur les causes de la révolte. Les PJ doivent tenter de résoudre un mystère et trouver le moyen de protéger la colonie tout en préservant l'existence de l'étrange entité qu'on appelle le Berger.



# CHAPITRE 02.00

# SOUS UN SOLEIL PLUS BLEU

PAR MARCO RAFALÁ



12058672803425  
5498456121

|       |                                |     |
|-------|--------------------------------|-----|
| 02.10 | SYNOPSIS                       | 008 |
| 02.20 | ACTE 1 : LE SIGNAL DE DÉTRESSE | 009 |
| 02.30 | ACTE 2 : LE VORTEX             | 014 |
| 02.40 | ACTE 3 : D'UN SOLEIL PLUS BLEU | 025 |
| 02.50 | CONCLUSION                     | 030 |

# SOUS UN SOLEIL PLUS BLEU

## SYNOPSIS

Cette mission se déroule à l'époque de la série originale, mais peut facilement être adaptée à n'importe quelle époque (cf. encadré).

Les PJ quittent la base stellaire 4 pour commencer leur mission de cinq ans, l'exploration de l'espace profond. Mais un ancien signal de détresse automatisé les détourne vers une planète de classe M dans un système inexploré. Ce système orbite autour d'un vortex instable et ses planètes ont toutes récemment subi des perturbations géologiques. Il est possible d'identifier un survivant humain sur la planète de classe M. À la surface, les PJ trouvent un vaisseau romulien écrasé ainsi qu'une navette appartenant à l'*Atlantis*, vaisseau de classe NX. D'après les archives historiques, il fut perdu plus d'une centaine d'années auparavant pendant la guerre entre Romulus et la Terre. Toutefois, le chronomètre de la navette montre qu'elle a atterri il y a six ans seulement. Lorsque le vortex s'agrandit soudainement, les immenses forces gravitationnelles poussent les moteurs du vaisseau des PJ jusqu'au point de rupture. Alors que le navire tente de quitter l'orbite, il est pris dans l'anomalie. Les détecteurs indiquent un autre vaisseau, prisonnier lui aussi: c'est l'*Atlantis*, avec pas

moins de cinquante signes de vie à bord! Cependant, l'*Atlantis* ne répond pas aux tentatives de communication.

Les idéaux des PJ seront mis à l'épreuve lorsqu'ils se téléporteront au milieu d'un conflit qui fait rage depuis deux ans entre cet équipage d'humains pré-Fédération et une créature inconnue qui peut prendre l'identité de n'importe lequel d'entre eux. Aussi peu à même d'échapper au vortex que d'accorder leur confiance, les membres d'équipage, déjà paranoïaques, ont succombé à une xénophobie violente. Ils se sont divisés en factions qui attaquent (ou tuent) les autres membres d'équipage pour tenter de neutraliser la menace extraterrestre. Ils pensent qu'ils sont encore en guerre, n'étant pas au courant de l'effet de dilatation temporelle du vortex. Les PJ devront négocier avec les factions et briser le cycle de la violence, tout en découvrant les vérités concernant l'extraterrestre et le vortex.

Caché au sein de l'équipage, l'extraterrestre est un scientifique pacifique venu d'un autre univers; il a créé le vortex par accident lorsque son prototype de moteur à gravité a dysfonctionné.

## ADAPTER CETTE MISSION À D'AUTRES ÉPOQUES

Le vaisseau *NX Atlantis* est l'élément central de cette mission ainsi que de toute adaptation. L'*Atlantis* a servi dans la guerre entre la Terre et Romulus, et a disparu lors de ce conflit. Il y a combien de temps? C'est à vous d'en décider.

La guerre entre la Terre et Romulus n'est qu'un lointain souvenir à l'époque de la *Nouvelle Génération*, *Deep Space 9* et *Voyager*. Si la mission se déroule à cette époque, il s'est écoulé deux cents ans et plus, en fonction de la date stellaire de votre campagne. Ce conflit interstellaire fait partie de l'histoire ancienne pour les officiers de la Fédération. La guerre reste plus proche de la génération des officiers de l'époque de la série originale. Un PJ de cette époque pourrait encore s'accrocher à des préjugés racistes surgis du passé.

Si votre partie se déroule à l'époque d'*Enterprise*, pensez au groupe extrémiste Terra Prime. Certains membres de l'équipage de l'*Atlantis* pourraient être des sympathisants de cette organisation terroriste xénophobe. Terra Prime a peut-être même des agents servant à des postes clés à bord de l'*Atlantis*! Le conflit auquel les PJ feront face est peut-être le résultat d'une mutinerie. Réécrivez l'histoire de l'*Atlantis* en conséquence si la guerre entre la Terre et Romulus n'a pas encore été déclenchée à l'époque où vous jouez.

Quelle que soit l'époque, il y a toujours un moyen d'impliquer plus profondément les PJ dans le scénario. Un ami proche ou un membre de la famille de l'un des PJ peut servir à bord de l'*Atlantis* si la partie se déroule à l'époque d'*Enterprise*. À une époque plus tardive, il se peut qu'un lointain ancêtre d'un des PJ ait combattu lors du conflit entre la Terre et Romulus. Un PJ peut le découvrir en faisant des recherches sur l'histoire du vaisseau. Et si cet ancêtre était encore en vie à bord de l'*Atlantis*? Cette révélation pourrait motiver des scènes d'interprétation intéressantes et engendrer des Complications lorsque les responsabilités du PJ en tant qu'officier de la Fédération entrent en conflit avec les objectifs de ce parent perdu depuis longtemps.

Enfin, bien que cette mission propose la base stellaire 4 comme point de départ pour vos joueurs, sentez-vous libre de déplacer le début de l'action vers n'importe quelle autre base stellaire, ou même n'importe quel lieu qui convienne à la trame narrative de votre campagne.

La forme de vie à laquelle il appartient était incompatible avec cet univers; aussi, désespéré, a-t-il absorbé un membre d'équipage de l'*Atlantis* sans intention de nuire à qui que ce soit. Travailant en secret, il a découvert que le vortex ne pouvait que continuer à s'étendre, et qu'il allait finir par englober d'innombrables mondes, bien au-delà de ce système stellaire. La seule façon d'empêcher cela est de faire exploser le noyau de distortion de l'*Atlantis* au centre du vortex, détruisant par la même occasion son propre vaisseau, piégé lui aussi. Pour que l'extraterrestre retrouve son univers et pour protéger le leur, les PJ vont devoir le trouver et entamer le dialogue. Mais le temps presse...

## DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, les Directives de cette mission sont:

- Rechercher de nouvelles vies, d'autres civilisations.
- Explorer les anomalies spatiales et les phénomènes inexpliqués.

*Le maître de jeu commence la mission avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.*

CHAPITRE  
02.20

# SOUS UN SOLEIL PLUS BLEU

## ACTE 1 : LE SIGNAL DE DÉTRESSE

### SCÈNE 1 : L'APPEL DE DÉTRESSE AUTOMATIQUE

Après le ravitaillement du vaisseau et l'affectation des derniers membres de l'équipage depuis la base stellaire 4, les joueurs font route vers un secteur inexploré de l'espace. L'excitation et l'optimisme de l'équipage sont palpables. Que vont-ils trouver dans les mois et les années qui viennent, à repousser les frontières de l'espace et de leurs connaissances ? Quelques jours après leur départ de la base stellaire, ils captent un ancien signal de détresse d'un vaisseau datant d'avant la Fédération et changent de cap afin d'en savoir plus. Ils peuvent retracer le signal jusqu'à une planète de classe M dans un système stellaire non répertorié en orbite autour d'un vortex instable. Après quoi, ils entrent en orbite standard au-dessus de la planète.

#### ENQUÊTER DEPUIS L'ORBITE

Pour commencer leur enquête, les PJ voudront probablement scanner la surface de la planète. Il s'agit d'une **Tâche de Raison + Science**, aidée par les **Détecteurs + Science** du vaisseau, avec une difficulté de 1. Une réussite révèle les informations suivantes:

- Une étendue de débris d'origine romulienne. Une ancienne navette terrienne se trouve près du site du crash.

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

#### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE, DATE STELLAIRE 1416.4

Nous quittons la base stellaire 4 prêts à faire face à ce qui se trouve au-delà des frontières de l'espace connu. C'est un beau navire avec un bon équipage, l'un des meilleurs de la flotte. Je ne saurais être plus fier d'être leur capitaine. Cette mission de cinq ans dans l'inconnu, nous nous y sommes préparés toute notre vie. Et, pour être honnête, l'aventure promet d'être belle.

#### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE, ANNEXE

Nous avons intercepté un signal de détresse automatisé archaïque en provenance d'un vieux vaisseau de Starfleet. Se pourrait-il que les descendants des survivants d'un ancien naufrage soient encore en vie, quelque part, échoués sur une planète étrangère ? Cette perspective m'intrigue. L'officier scientifique a retracé le signal jusqu'à sa source, une planète de classe M. Ce système stellaire n'est pas répertorié ; qui plus est, il est unique à ma connaissance, en ceci que ses planètes orbitent autour d'un vortex instable. Nous arriverons dans deux jours et commencerons notre enquête.

# LES VASSEAUX ROMULIENS ET LES BOUCLIERS OCCULTEURS

L'épisode *Zone de Terreur* de la série originale indique implicitement que les vaisseaux Romulien du 22<sup>e</sup> siècle ne possédaient pas de bouclier occulteur et cette mission fonctionne avec ce postulat. Les problèmes inhérents à la génération des grandes quantités d'énergie nécessaires à l'occultation d'un vaisseau entier n'avaient pas encore été résolus. Ainsi, la technologie d'occultation romulienne de l'époque se limitait à des objets plus petits, comme des mines. Les vaisseaux romulien que l'on peut voir dans l'épisode *Le Choix*

*d'Archer* peuvent être considérés comme des prototypes peu satisfaisants.

Toutefois, c'est votre jeu, et si vos joueurs sont ouverts à la possibilité de découvrir un modèle de bouclier occulteur du 22<sup>e</sup> siècle, suivez leur cap. Ce fil narratif pourrait donner lieu à plusieurs nouvelles missions pour votre équipage.

■ La navette est intacte et fonctionne en mode économie d'énergie. C'est elle qui émet la balise de détresse automatisée.

■ La planète n'abrite aucune forme de vie indigène intelligente, mais il y a un humain près du site du crash.

S'ils dépensent de l'Impulsion pour *obtenir des informations supplémentaires*, le scan révèle également que :

■ La surface de la planète a subi de récents glissements des plaques tectoniques, lesquels ont provoqué des séismes et des tsunamis à l'échelle globale. Ces données suggèrent que le vortex n'est apparu que récemment dans le système. L'activité volcanique constante a affecté à la fois le climat et le relief, refroidissant une grande partie de la planète.

Seul le silence répondra à toute tentative de communication avec la navette.

Des PJ entreprenants pourraient aussi tenter de scanner le vortex à l'aide des détecteurs. Il s'agit d'une **Tâche de Raison + Science**, aidée par les **Détecteurs + Science** du vaisseau. Du fait des étranges interférences qui émanent de l'anomalie spatiale que constitue ce vortex, la difficulté est de 3. Un échec peut être changé en une Réussite mitigée, laquelle augmentera la difficulté de +1 la prochaine fois que les PJ utiliseront les systèmes des Détecteurs (cf. « Mines romulien », scène 2). Les PJ peuvent vouloir lancer une sonde pour réduire la difficulté de la Tâche du scan des Détecteurs de 1. Dans ce cas, s'il s'agit d'une Réussite mitigée, les forces gravitationnelles extrêmes écrasent la sonde juste après qu'elle ait transmis ses informations. Une réussite révèle que :

■ Le vortex est instable à son point de sortie et les relevés gravitationnels sont anormaux et fluctuants.

S'ils dépensent de l'Impulsion pour *obtenir des informations*, le balayage senseur révèle que :

■ Il y a un objet pris au centre du vortex, peut-être un vaisseau.

■ Les relevés fluctuent : l'objet apparaît comme étant là, puis absent, alternativement, en succession rapide.

■ Cet objet est l'épicentre des étranges relevés gravitationnels et il est possible qu'il en soit la source.

Notez que l'objet en question est en fait un vaisseau extraterrestre venu d'un autre univers (même si les PJ ne peuvent pas le déterminer de prime abord). Le vaisseau de classe *NX Atlantis* est aussi piégé par le vortex, mais la puissance incroyable générée par le moteur à gravité du vaisseau extraterrestre malmène les détecteurs. Il est impossible de détecter l'*Atlantis* avant que la gravité n'atteigne le vaisseau des PJ au plus près.

À ce moment de l'histoire, les PJ vont probablement vouloir envoyer une équipe d'exploration à la surface de la planète pour enquêter.

## SCÈNE 2 : LE SITE DU CRASH

Lisez ce qui suit à haute voix :

*Le vaisseau romulien s'est écrasé dans ce qui était jadis une vallée forestière, mais qui n'est à présent qu'un paysage en dents de scie où des blocs de pierre s'élancent vers le ciel, et où des arbres dépourvus de branches penchent selon des angles étranges, s'accrochant en dépit du fait que la terre ait tremblé sous eux. Des arbres abattus parsèment le terrain inégal, et des arbrisseaux tordus à l'écorce bleue poussent sur les carcasses. Plusieurs volcans fument au loin, emplissant le ciel de cendres. Le soleil est un disque jaune pâle au milieu des nuages de cendres. De petits animaux à queue velue, chacun doté d'un seul œil rouge, trottinent ça et là pendant que des créatures très colorées, semblables à des scarabées de la taille d'une main, filent d'une crevasse rocheuse à l'autre, faisant claquer leurs pinces à cinq « doigts ».*

*Il ne reste pas grand-chose du vaisseau romulien en dehors de grands morceaux de coque calcinée, recouverts d'une étrange couche de mousse bleue. Celle-ci semble être l'une des seules espèces de plantes locales à prospérer. La navette, antérieure à la Fédération, est posée non loin de là. Son toit et ses flancs sont pris sous une épaisse couche de mousse bleutâtre, à l'exception de la zone entourant la porte, qui semble avoir été nettoyée à la main.*

Examiner le site du crash nécessite une Tâche de la part d'un des PJ. Il peut s'agir de **Raison + Science** ou de **Raison + Ingénierie**, difficulté 2.

■ Une réussite indique que le vaisseau a été très endommagé au cours d'une bataille. Il y a des traces de

radiation, lesquelles sont cohérentes avec les armes atomiques et les canons à modulation de phase de la guerre entre la Terre et Romulus.

- Si l'un des joueurs dépense de l'Impulsion pour obtenir des informations supplémentaires, les relevés de son tricordeur indiqueront que les débris n'ont que six ans, bien que le modèle du vaisseau le place clairement au 22<sup>e</sup> siècle.

### LA NAVETTE

Le registre de la navette révèle qu'elle appartient au vaisseau spatial *Atlantis*, navire de classe *NX* que l'on croyait perdu avec tout son équipage pendant la guerre entre la Terre et Romulus. Aucune Tâche n'est nécessaire pour examiner les systèmes de la navette. Ses réserves d'énergie sont presque épuisées. Le journal de bord permet de savoir que l'appareil a atterri ici il y a cent dix ans, mais le chronomètre de la navette indique que six ans seulement se sont passés depuis cette date.

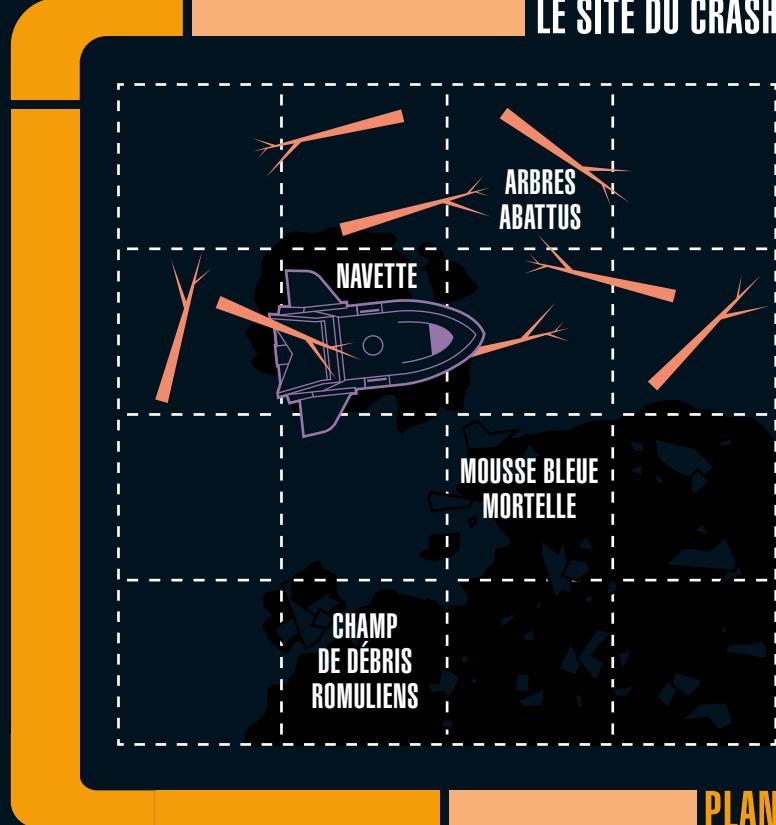
### RENCONTRE : LE SURVIVANT HUMAIN

Les relevés des tricordeurs indiquent que le survivant n'est pas loin de la navette. En fait, le lieutenant Kearney observe les PJ de derrière un gros rocher. Son uniforme, ou ce qu'il en reste, n'est plus que haillons, ne le couvrant que légèrement. Ses cheveux et sa barbe sont longs et emmêlés, pleins de nœuds crasseux.

Six ans en solitaire sur cette planète étrange ont ébranlé l'esprit de cet homme. Pour déterminer son état, les PJ devront le scanner avec un tricordeur médical. Il s'agit d'une **Tâche de Raison + Médecine**, difficulté 1. Une

réussite révèle qu'il est sous l'influence d'une substance psychotrope puissante, laquelle a altéré sa perception et son humeur. Son état, nerveux et paranoïaque, est la conséquence directe de ce composé.

## LE SITE DU CRASH



PLAN

## LIEUTENANT JOHN KEARNEY, OFFICIER AFFECTÉ À L'ARSENAL [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Humain, Fou (jusqu'à ce qu'il reçoive des soins appropriés), Loyal (une fois qu'il a récupéré)

**IDÉAL:** Mon équipage est ma famille.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| Contrôle | 09 | Forme     | 09 | Présence | 08 |
| Audace   | 10 | Intuition | 08 | Raison   | 07 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| Commandement | 02 | Sécurité   | 03 | Science  | -  |
| Pilotage     | 02 | Ingénierie | 01 | Médecine | 01 |

**SPÉCIALISATION:** Systèmes tactiques de bord, Survie, Combat au corps-à-corps

**STRESS:** 12      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Arc (Distance, 4▲ Perforant 1, 2M)
- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 4▲ Renversement, 1M, Non léthal)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Armes improvisées:** le lieutenant Kearney peut improviser une arme avec les objets les plus anodins. Lorsqu'il utilise une arme improvisée, il peut relancer un ▲
- Tir assuré:** lorsqu'il utilise l'action mineure Viser sur une attaque, Kearney peut relancer 2d20 au lieu du seul d20 habituel avant le début de son prochain tour.

# LIEUTENANT JOHN KEARNEY

## JOURNAL PERSONNEL, ANNEXE

L'oiseau-de-proie romulien s'est écrasé avant que son équipage n'ait pu activer le mécanisme d'autodestruction. Un cri de joie a retenti dans la baie des torpilles quand l'équipage a vu que de grandes sections du vaisseau ennemi se consumaient dans l'atmosphère. Je ne les blâme pas d'avoir applaudi la mort de nos adversaires. Nous avons passé des semaines à jouer à une version mortelle du chat et de la souris à travers un champ d'astéroïdes proche, avant d'enfin les surprendre dans ce système non répertorié.

Les scans de la planète révèlent que de grandes sections de la coque sont retombées, intactes, et ont été épargnées sur un champ de débris de plus de 100 km de long. Le capitaine Suarez nous a envoyés à la surface de la planète pour récupérer l'épave, et chercher des technologies qui pourraient aider à l'effort de guerre.

## JOURNAL PERSONNEL, ANNEXE

Après une fouille complète du vaisseau romulien, nous n'avons trouvé aucune technologie récupérable. Alors que nous retournions à notre navette, le sol a commencé à trembler et l'un des volcans à l'horizon, que nous croyions éteint, est entré en éruption. Les cendres ont rapidement occulté le soleil. Nous avons retrouvé notre navette couchée sur le flanc, ses propulseurs endommagés. Nous nous sommes retirés à l'intérieur pour transmettre notre rapport à l'équipage de l'*Atlantis* et demander une aide d'urgence, mais nous n'avons reçu aucune réponse. Nous avons passé la nuit terrés ici, battus par les vents violents, les éruptions et encore d'autres séismes. Aucun d'entre nous n'a dormi. Au moins, la nuit a redressé la navette.

D'après ce que l'on peut supposer, l'*Atlantis* a disparu. Si le vaisseau avait dû quitter l'orbite, le capitaine aurait trouvé un moyen de nous le faire savoir. Est-ce qu'il a été détruit par un autre oiseau-de-proie romulien lors d'une attaque surprise, nous naufragéant ici ? L'enseigne Bowman pense qu'il peut réparer les propulseurs de la navette, et que nous devrions revenir en orbite pour tenter d'obtenir des réponses.

Pour déterminer la source du composé, il faut effectuer une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 2. Une réussite révèle :

- Une rivière proche charrie un composé chimique qui agit sur le cerveau humain comme un puissant psychotrope.
- Si un PJ prend un échantillon de ce composé, cela crée un Avantage lors du traitement médical de Kearney à bord du vaisseau (cf. « S'occuper du lieutenant Kearney », dans l'Acte 2).

Pendant tout le temps qu'il est resté coincé ici, le naufragé a épuisé l'arsenal de la navette. Depuis, il a fabriqué un arc et des flèches, et attaqua les PJ lorsqu'ils examineront l'appareil. Le combat ne devrait pas durer longtemps. Un tir de phaser bien placé, réglé sur « assommer », devrait régler le cas de Kearney.

Une fois qu'ils se sont occupés de Kearney, les PJ recevront un appel catastrophé de leur vaisseau.

## JOURNAL PERSONNEL, ANNEXE

L'enseigne Bowman est mort. Il a travaillé toute la nuit sur les propulseurs. Nous l'avons trouvé dehors, dans ce matin gris, couvert d'une étrange mousse bleutâtre qui avait l'air de le dévorer vif. Nous n'avons rien pu faire pour le sauver.

La navette ne pourra pas quitter la surface de la planète, même si nous arrivions à réparer les propulseurs. La mousse s'est infiltrée dans les évacuations des moteurs et a drainé les systèmes. Elle doit se nourrir d'énergie. Nous mettons la navette en mode économie d'énergie et nous enclençons une balise de détresse dans l'espoir qu'on vienne à notre secours. Avec les gants de nos combinaisons extravehiculaires, l'enseigne Crane et moi-même nous relaierons pour arracher la mousse autour de la porte. Le sol continue de trembler quotidiennement.

## JOURNAL PERSONNEL, ANNEXE

Deux semaines, et la mousse repousse chaque jour, presque aussi vite qu'on peut la retirer. Même en se rationnant, nos réserves sont presque épuisées. Nous tiendrons aussi longtemps que possible. Le temps se refroidit. À part la mousse, on dirait que tout le reste de la flore est en train de mourir.

## JOURNAL PERSONNEL, ANNEXE

Il y a eu un accident. Crane s'est coupé au bras en chassant les espèces de rongeurs cyclopéens que nous mangeons pour subsister. La mousse a dû s'infiltrer dans la blessure. Elle l'a mangé de l'intérieur, comme une bactérie dévoreuse de chair. Ceci sera ma dernière entrée. Personne ne viendra. Je suis seul ici à présent.

## JOURNAUX PERSONNELS

### SCÈNE 3 : UN APPEL DU VAISSEAU

Le vortex s'est agrandi de façon totalement inexplicable. Ces circonstances menaçantes ajoutent automatiquement 2 points à la réserve de Menace. Les immenses forces gravitationnelles générées par l'anomalie ont commencé à attirer le vaisseau des joueurs hors de son orbite. Rester en orbite implique de mettre les moteurs en surrgime. À partir de maintenant, demeurer dans ce système épouse l'Énergie du vaisseau.

- Dépensez toute Menace accumulée pour retirer 1 Énergie au vaisseau par point de Menace dépensé.
- Les forces gravitationnelles du vortex, en conjonction avec les distorsions subspatiales et temporelles qui en émanent, mettent le vaisseau à rude épreuve. Suite aux effets continus du phénomène, le vaisseau ne peut pas générer sa pleine Énergie au début de chaque scène. Il ne pourra générer qu'un seul point d'Énergie.



Des Tâches de Gestion d'Énergie visant à rediriger l'énergie des réserves de secours peuvent être des réussites mitigées, augmentant la difficulté des Tâches liées à ces systèmes et à d'autres fonctions du vaisseau.

Sans énergie, les fonctions de base du vaisseau basculent sur des batteries de secours. Dans ces conditions, il y a peu d'espoir de se libérer sans pousser les moteurs au-delà de leurs limites, et risquer une surcharge. Si l'Énergie atteint 0, le vaisseau souffre d'une Complication liée à l'Énergie. Les moteurs surchargent, faisant fondre le dispositif de conversion aux cristaux de dilithium. Si cela se produit, le vaisseau ne peut plus générer d'Énergie et le moteur à distorsion ne peut plus fonctionner jusqu'à ce qu'on trouve et installe de nouveaux cristaux de dilithium en remplacement.

À ce moment de l'histoire, l'équipe au sol va probablement se téléporter sur le vaisseau avec le lieutenant Kearney et tenter de quitter l'orbite. Il s'agit d'une **Tâche de Contrôle + Ingénierie**, aidée des **Détecteurs + Ingénierie** du vaisseau. La difficulté est de 2 à cause des problèmes d'alimentation en énergie créés par le vortex. Le vaisseau devrait avoir au moins 1 Énergie disponible pour les téléportateurs, mais les joueurs qui se trouveraient sans Énergie disponible ont deux options :

- Envoyer une navette sur la planète pour récupérer l'équipe au sol. Au vu des forces gravitationnelles au cœur du vortex, il s'agit d'un Défi constitué de Tâches simples, avec une marge de Complication de 2:
  - **Naviguer vers la surface:** Tâche d'Audace ou de Contrôle + Pilotage, difficulté 2.
  - **Atterrir:** faire atterrir une navette sur la surface inégale nécessite une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 2. Si la Tâche échoue, les joueurs peuvent obtenir une Réussite mitigée, ajoutant une Complication (un PJ blessé à cause d'un atterrissage forcé, ou un atterrissage au milieu d'un tremblement de terre).
- **Le voyage de retour:** il nécessite une autre **Tâche d'Audace** ou de **Contrôle + Pilotage** avec une difficulté de 2.
- Rediriger l'Énergie vers les téléporteurs. Cf. « Se téléporter sur l'*Atlantis* », dans l'Acte 2, pour un exemple de gestion de ce Défi.

# SOUS UN SOLEIL PLUS BLEU

## ACTE 2 : LE VORTEX

### SCÈNE 1 : DE RETOUR À BORD

Juste au moment où les PJ viennent de se téléporter sur leur vaisseau, les forces gravitationnelles arrachent celui-ci de son orbite. Il commence à dériver lentement mais inexorablement vers le vortex. De manière intermittente, les détecteurs perçoivent à présent l'*Atlantis*, lui aussi tombé dans ce piège. Cinquante signes de vie humaine sont à son bord, soit tout ce qui reste de l'équipage de quatre-vingt-trois personnes. La plupart des systèmes non-essentiels du vaisseau sont éteints, y compris les téléporteurs. Pour ce qui est de l'intégrité structurelle, le vaisseau ne tient qu'à un fil. On peut estimer qu'il n'y a que quelques heures avant la destruction totale de celui-ci. Les tentatives de communication avec l'*Atlantis* ne se heurteront qu'à des interférences.

Cette scène met en jeu trois éléments: la découverte de l'*Atlantis*, les dangers posés par le vortex et le lieutenant Kearney qui a besoin d'un docteur.

#### S'OCCUPER DU LIEUTENANT KEARNEY

Les PJ trouveront peut-être sage de l'attacher. Une fois qu'il aura repris connaissance (s'il a été étourdi par un phaser) il tentera de s'échapper, pensant qu'il a été capturé par les Romuliens. Si les PJ n'annoncent pas qu'ils ont fait ligoter ou attacher Kearney, considérez qu'ils ne l'ont pas fait, ce sera une bonne leçon.

Si les PJ ne l'ont pas examiné à la surface de la planète, un examen médical à l'infirmérie du bord est une Tâche de difficulté 0. Cet examen détermine que le lieutenant Kearney a ingéré une substance psychotrope qui altère ses perceptions et son humeur, le plongeant dans un état d'agitation et de paranoïa extrême. Il a besoin de soins assidus ainsi que d'une surveillance constante.

Si les PJ désirent parler avec le lieutenant Kearney, ils devront résoudre le problème que pose son état mental, vraisemblablement en lui administrant un calmant par hypospray. Calmer Kearney suffisamment longtemps pour apprendre quoi que ce soit nécessite une Tâche d'Intuition + Médecine de difficulté 1. S'il est réveillé et résiste à cette tentative, il s'agit d'une Tâche en opposition, Kearney utilisant la combinaison Attribut + Discipline qui convient le mieux. Si la Tâche réussit, il paraîtra apaisé et groggy. Dans cet état, tout ce qu'on peut apprendre de lui c'est son nom, son grade et son numéro d'identification, ainsi que les détails suivants:

- C'est un officier affecté à l'arsenal à bord de l'*Atlantis*.
- Son officier supérieur est le capitaine Reinhardt Suarez.

Toute autre information qu'il est susceptible de donner peut se trouver dans son journal personnel. Il tombera bientôt inconscient, mais il peut être réveillé de nouveau si on lui administre un stimulant en lieu et place du calmant. Cependant, à chaque fois que les PJ choisissent de le faire, ils risquent de faire du mal au lieutenant. Sachant qu'il s'agit d'une Tâche de difficulté 0 avec une marge de Complication qui augmente de +1 après chaque stimulant, le médecin de bord déconseillera de le faire. Il devrait assez vite devenir évident qu'ils n'apprendront rien d'utille du lieutenant dans l'état où il se trouve, et générer des Complications peut blesser Kearney, ou pire.

Déterminer le meilleur traitement pour le lieutenant Kearney est un Défi linéaire. La cause ayant été identifiée plus haut, il faudra trois Tâches pour résoudre la situation, dans l'ordre:

- **Observer le patient:** un PJ doit étudier le patient pour en apprendre plus sur son mal. Il s'agit d'une Tâche de Contrôle + Médecine d'une difficulté de 2, aidée par les Détecteurs + Médecine du vaisseau. Attention: la difficulté augmente de +1 chaque fois que les PJ ont utilisé un stimulant sur Kearney. Une réussite réduit la difficulté de la prochaine étape de -1.
- **Trouver un traitement:** en utilisant les connaissances glanées en observant le patient et l'action du psychotrope dans son organisme, le PJ peut créer un traitement. Toutefois, le lieutenant Kearney a passé des années à absorber le composé psychotrope, et trouver un traitement rapide et efficace en est d'autant plus ardu. Cela peut être fait grâce à une Tâche de Contrôle ou Raison + Médecine, d'une difficulté de 4 (3 si l'étape précédente est réussie), aidée des Ordinateurs + Médecine du vaisseau. Si le PJ a créé un Avantage en obtenant un échantillon du composé psychotrope sur la planète, réduisez la difficulté de -1. Une fois cette Tâche réussie, il devient possible de soulager le patient.
- **Administrer le traitement:** le PJ peut à présent administrer le traitement par hypospray afin de contrecarrer la substance psychotrope et commencer à soigner les dégâts infligés au système nerveux du patient. Déterminer le bon dosage nécessite une Tâche d'In-

**tuition + Médecine**, difficulté 3. Un échec signifie que Kearney souffre d'un surdosage et qu'il tombe dans le coma pendant des jours, voire des semaines. Une Réussite mitigée résulte en une Complication (cf. plus bas).

Si le Défi est réussi, le lieutenant Kearney commencera à récupérer de son séjour et pourra même aider les PJ plus tard au cours de la mission.

Des Complications générées lors de chacune de ces Tâches ralentiront le temps de récupération du lieutenant Kearney. Sa guérison prendra des jours et il ne sera pas suffisamment remis pour aider les PJ.

### LE VORTEX ET AUTRES COMPLICATIONS

Pendant que le médecin de bord examine son patient, la passerelle, la salle des machines et d'autres systèmes clés du vaisseau bourdonnent d'activité. Si les PJ ont appris que l'objet au cœur du vortex est la source des étranges relevés gravitationnels, ils peuvent vouloir tenter de le détruire.

Les phaseurs n'ont aucun effet sur l'objet. Une explosion de torpille à photon produit une minuscule réduction du flux gravitationnel qui peut être enregistrée par les détecteurs. La raison en est que l'objet est fait d'un matériau totalement inconnu, un métal qui n'est même pas sur le tableau périodique des éléments... cependant, les PJ seront incapables de le détecter à cause des interférences spatio-temporelles de l'anomalie, lesquelles troublent les détecteurs. Ces interférences sont le résultat direct du fait que l'objet est à la fois en train d'imposer et d'exploser constamment.

Une **Tâche de Raison + Science aidée des DéTECTEURS + SCIENCE** du vaisseau, difficulté 0, permet aux PJ de déduire que les torpilles à photon n'ont un effet que parce que ce sont des armes tactiques basées sur une réaction matière/antimatière. Ils peuvent aussi apprendre que la totalité des réserves de torpilles du vaisseau ne suffirait pas à détruire l'objet. Dépenser de l'Impulsion pour avoir davantage d'informations révèle ce qui suffirait à détruire l'objet :

- La détonation par fusion du moteur matière/antimatière d'un vaisseau.

### DILATATION TEMPORELLE

Tout le système stellaire subit un phénomène de dilatation temporelle causé par le moteur gravitationnel au centre du vortex. Plus quelque chose est proche du phénomène, plus la dilatation est forte. Pour l'équipage de l'*Atlantis*, piégé dans l'anomalie pendant plus d'un siècle, seules deux années ont passé. Six ans ont passé pour l'officier d'arsenal de l'*Atlantis*, naufragé sur la surface de la planète. Les PJ découvriront bientôt que ces effets s'accroissent et que, si on les laisse se développer, ils viendront englober d'innombrables mondes dans les systèmes alentour.

### MINES ROMULIENNES

Compliquant encore les choses pour les PJ, quatre mines romuliennes du 22<sup>e</sup> siècle sont occultées dans ce système. Il y a une chance très faible pour que le vaisseau détecte cette menace juste à temps pour minimiser l'im-

pact des mines, voire les éviter. Les PJ pourraient voir les mines comme de brèves impulsions ou comme des échos étranges sur les détecteurs.

- Il s'agit d'une **Tâche de Raison + Science aidée des DéTECTEURS + SCIENCE** du vaisseau. Les mines occultées possèdent la qualité Discret 1, la difficulté de cette Tâche passe donc de 3 à 4.

Si les PJ réussissent à détecter les mines occultées, le pilote aura besoin d'effectuer des manœuvres d'évasion en urgence.

- Les manœuvres d'évasion sont une **Tâche d'Audace + Pilotage aidée des MOTEURS + PILOTAGE** du vaisseau. La difficulté est de 2.

Si les manœuvres d'évasion réussissent, le vaisseau évite de faire exploser les mines. Si les PJ échouent lors de la détection ou de l'action d'Évasion du poste de pilotage, les mines frapperont leur vaisseau.

- Mine romulienne (portée Courte, Dégâts 4▲ Perforant 3, Persistant 3, Destructif, Discret 1).

### SE TÉLÉPORTER SUR L'ATLANTIS

Si le vaisseau des joueurs a 0 en Énergie, ils devront rediriger l'alimentation des systèmes d'urgence pour libérer 1 point d'Énergie afin d'utiliser les téléporteurs. Téléporter une équipe d'exploration sur l'*Atlantis* est un Défi qui nécessite l'accomplissement de deux Tâches, dans l'ordre. Un joueur dont la Spécialité concerne les téléporteurs est avantage pour ce Défi.

- **Rediriger l'énergie pour alimenter les téléporteurs:** il s'agit d'une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 2. Accomplir cette Tâche depuis la salle des machines réduit la difficulté de -1. L'ingénieur peut sous-alimenter d'autres systèmes afin d'obtenir une Réussite mitigée : augmentez la difficulté et la marge de Complications de +1 pour toute Tâche à venir dépendant du système que l'ingénieur a choisi de léser. Une fois que l'Énergie a été redirigée avec succès, il est possible de passer à l'étape suivante.

- **Téléporter l'équipe d'exploration:** avec assez d'Énergie, une équipe d'exploration peut à présent être téléportée sur l'*Atlantis*. Les règles normales s'appliquent, aussi s'agit-il d'une **Tâche de Contrôle + Ingénierie aidée des DéTECTEURS + Ingénierie** du vaisseau. Du fait de la menace des forces gravitationnelles et de la dilatation temporelle, la marge de Complication est de 4. Le MJ peut aussi vouloir dépenser des points de Menace pour augmenter la difficulté. De plus, n'oubliez pas d'augmenter la difficulté de +1 si les PJ ne se téléportent pas sur le plot de téléportation de l'*Atlantis*.

Si ce Défi génère des Complications, il se peut que les téléporteurs surchargent dès que l'équipe est téléportée sur l'*Atlantis* et qu'ils doivent être réparés avant toute nouvelle utilisation. Il est aussi possible qu'une partie de l'équipe seulement se soit téléportée, les autres restant sur le plot de téléportation alors que le système disjoncte dans un nuage de fumée et d'étincelles...

## RENCONTRE : BATAILLE RANGÉE DANS LA COURSIVE

Si la Tâche de téléportation échoue sans Complication, le système a subi une baisse d'énergie avant la téléportation proprement dite et les PJ doivent recommencer le Défi depuis le début.

Les PJ peuvent aborder ce Défi avec un plan créatif du style « c'est tellement fou que ça pourrait bien fonctionner », comme tenter de synchroniser les téléporteurs des deux vaisseaux pour augmenter la stabilité du signal et accroître les chances de réussite de la téléportation. Ce serait la deuxième étape du Défi, juste après l'alimentation en énergie des téléporteurs. Il s'agirait, par exemple, d'une **Tâche d'Audace ou Raison + Ingénierie**, aidée par le vaisseau. C'est une approche peu conventionnelle et qui n'est pas sans danger, la difficulté est donc de 4. Si les PJ concoctent un tel plan et réussissent à le mettre en œuvre, sentez-vous en droit de réduire la difficulté ou la marge de Complication de la téléportation de l'équipe vers l'*Atlantis*. Un échec pourrait toutefois mettre les téléporteurs hors-service et rendre des réparations extrêmement difficiles. Il se peut qu'ils soient forcés d'aborder l'*Atlantis* grâce à une navette. Mais piloter une navette à travers les puissantes forces gravitationnelles du vortex serait une entreprise extraordinairement dangereuse.

## SCÈNE 2 : L'ÉQUIPAGE DE L'ATLANTIS

Dans cette scène, nous partons du principe que les PJ ont choisi de se téléporter sur le plot de téléportation de l'*Atlantis*. Le téléporteur est sur le pont D, une section du vaisseau sous le contrôle de l'ingénierie en chef Darlène Philips, et sa faction d'ingénieurs et d'agents de sécurité. Cette faction est actuellement en guerre avec le commandement, qui prévoit de capturer Philips et de la traduire devant un tribunal militaire.

Quel que soit l'endroit où cette scène se déroule dans votre partie, les PJ qui se matérialisent sur l'*Atlantis* trouveront les espaces du vaisseau assez sombres à cause de l'éclairage d'urgence poussif. Les turbolifts sont inopérants. La coque grince sous l'intense pression de l'anomalie spatiale. Des cris et des détonations d'armes à énergie retentissent dans les corridors.

## TELÉPORTATION DE MASSE EN URGENCE

Si les PJ suggèrent de risquer une téléportation d'urgence et en masse de l'équipage de l'*Atlantis* vers leur propre vaisseau, la plupart des événements détaillés ci-après pourraient toujours se produire à bord de leur vaisseau, avec quelques modifications. Si tant est que la téléportation réussisse, ils auront amené à bord un extraterrestre capable d'adopter l'identité de n'importe lequel d'entre eux, ainsi qu'un équipage à couteaux tirés depuis deux ans. De plus, ils devront encore trouver une solution au problème du vortex, lequel grandit de manière exponentielle et génère d'inexplicables forces gravitationnelles.

Il n'est pas difficile aux PJ de localiser le champ de bataille. Lorsqu'ils pénètrent dans la coursive, l'ingénierie en chef Philips est assommée et des membres de la faction de commandement la tirent vers une échelle d'accès verticale. Les PJ doivent, à ce moment précis, choisir comment procéder. Voici quelques options :

- Les PJ choisissent un camp dans la bataille. Lorsqu'elle s'achève, ils doivent expliquer qui ils sont, s'arranger pour qu'on les croie et gagner la confiance de la faction en question. S'ils ont aidé l'une des deux factions, réduisez la difficulté du conflit social de -1.
- Les PJ sont capturés par la faction des commandants ou des ingénieurs et subissent un interrogatoire hostile. Une fois encore, ils vont devoir convaincre la faction en question de leur identité et leur expliquer pourquoi ils devraient leur faire confiance.
- Les PJ restent cachés et laissent la situation se dérouler sans eux. Après la bataille, ils peuvent approcher l'une ou l'autre des deux factions, ou se déplacer dans le vaisseau en secret, réunissant des informations grâce aux terminaux de l'ordinateur, jusqu'à ce qu'ils soient prêts à décider de ce qu'ils veulent faire. Si les choses se déroulent ainsi, ils peuvent tomber par hasard sur la faction des scientifiques, ou se faire capturer par les commandants ou les ingénieurs.

Le conflit s'achève, l'ingénierie en chef étant inconsciente et transportée via l'échelle. La faction des ingénieurs, leur dirigeante capturée, sonne la retraite vers la salle des machines pour organiser des représailles rapides et une mission de sauvetage.

Si les PJ se sont alliés avec la faction des commandants lors de la bataille initiale, ou s'ils sont autrement mêlés à cette faction, ils doivent décider si, quand et comment intervenir pour sauver la vie de l'ingénierie en chef. S'ils se sont alliés aux ingénieurs, ou qu'ils sont autrement mêlés à cette faction, il leur faudra décider s'ils souhaitent prendre part au sauvetage de l'ingénierie en chef. Les PJ pourraient être persuadés d'aider les ingénieurs s'ils entendent l'histoire de la mort du capitaine et la culpabilité supposée du premier officier (cf. « L'histoire de l'*Atlantis* et de son équipage », page 18, pour plus de détails).

Ne pas se mêler de la bataille et rester dissimulé nécessite une **Tâche de Contrôle ou Audace + Sécurité** de la part de chacun des PJ. C'est une Tâche de difficulté 0 (les deux factions sont trop occupées à se battre pour remarquer quoi que ce soit d'extraordinaire).

Toute tentative de raisonner l'une ou l'autre des factions nécessite une **Tâche de Présence ou Intuition + Commandement**. La difficulté de toute interaction sociale devrait être de 3, et augmentée ou diminuée pour refléter la situation dans laquelle se trouvent les PJ.

### SCÈNE 3 : ENQUÊTER DISCRÈTEMENT

Si les PJ souhaitent se déplacer discrètement dans le vaisseau, chacun d'eux devra effectuer une **Tâche de Contrôle ou Audace + Sécurité**. Leur objectif déterminera la difficulté de la Tâche :

- Difficulté 2 pour se déplacer entre deux lieux qui se trouvent à portée Moyenne, par exemple des quartiers d'habitation au bout du long couloir dans lequel ils sont.
- Difficulté 3 pour aller vers un lieu sur le même pont, mais qui nécessite de traverser plusieurs coursives. Par exemple, de la salle des téléporteurs à la salle des machines.
- Difficulté 4 pour changer de pont.

L'équipage de l'*Atlantis* se déplace toujours par groupe de deux dans le vaisseau. Le personnel de sécurité de la faction des commandants et de celle des ingénieurs patrouille régulièrement les zones critiques du vaisseau qui sont sous leur contrôle. Les membres de la faction des scientifiques, bien que peu versés en matière de sécurité, font la même chose dans leur domaine. Il se peut même que les PJ tombent sur des membres d'équipage en train d'attaquer, de poursuivre ou même de tuer un autre membre d'équipage qu'ils soupçonnent d'être l'extraterrestre.

Les Complications générées par les déplacements secrets au sein du vaisseau peuvent inclure :

- Une difficulté augmentée de +1 la prochaine fois que les PJ essaient de se déplacer sans se faire remarquer. Ceci peut représenter plusieurs problèmes, par exemple le fait qu'ils soient apparus sur les écrans liés aux caméras de sécurité du vaisseau.
- Une interception par deux membres d'équipage de l'*Atlantis* en patrouille alors que les PJ avaient atteint leur destination.

#### ACCÉDER À UN TERMINAL

Si les PJ accèdent à une console ou un terminal, ils peuvent apprendre ce qui est arrivé à l'*Atlantis* (cf. « L'histoire de l'*Atlantis* et de son équipage », page 18).

Un ordinateur peut aussi leur rappeler l'état du vaisseau, à toutes fins utiles, suite à une simple Tâche de difficulté 0 :

- La majeure partie des systèmes non-essentiels de l'*Atlantis* sont éteints pour économiser de l'énergie afin d'alimenter les moteurs et le système de survie.
- Le blindage de la coque est polarisé en permanence afin de renforcer l'intégrité structurelle du vaisseau contre les forces gravitationnelles, mais cela ne saurait être une solution définitive.
- De nombreuses fissures se sont formées dans la coque, forçant l'équipage à condamner des ponts entiers, ainsi que les zones en contact avec la coque

### MEMBRE D'ÉQUIPAGE DE L'*ATLANTIS* [PNJ MINEUR]

**TRAITS:** Humain, Méfiant

#### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 09 | FORME     | 07 | PRÉSENCE | 08 |
| AUDACE   | 08 | INTUITION | 09 | RAISON   | 07 |

#### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | -  | SÉCURITÉ   | 02 | SCIENCE  | -  |
| PILOTAGE     | 01 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 01 |

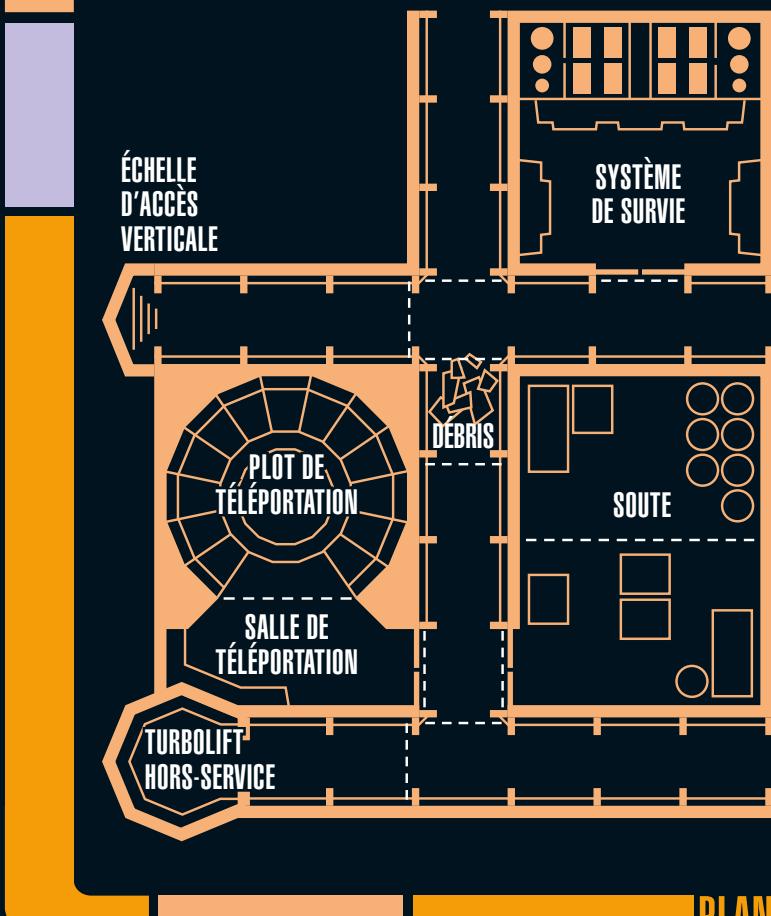
**STRESS:** 9

**RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUE:

- Pistolet de phase (Distance, 5▲, 1M, Charge)

### L'*ATLANTIS*, PONT D



PLAN

pour les ponts qui n'ont pas encore subi de décompression. Une rupture de la structure du vaisseau est inévitable. L'*Atlantis* va se faire écraser par la gravité de l'anomalie, et ce n'est qu'une question d'heures.

En plus des informations ci-dessus, les PJ peuvent chercher des indices quant à l'identité de celui qui a redirigé l'énergie de l'*Atlantis* vers les téléporteurs. Pour ce faire, ils doivent examiner les entrées de l'ordinateur du vaisseau. L'individu en question a bien camouflé ses traces, la difficulté d'une telle Tâche est donc de 4. La compétence appropriée est **Pilotage**, et l'Attribut pourrait être **Audace** ou **Raison**. Une réussite signifie que le joueur peut retracer l'origine de cette action jusqu'à un terminal spécifique dans la salle des machines. Si une Complication résulte de cette action, il se peut que quelqu'un découvre que le joueur est en train de fouiller dans les entrées de ce terminal. Si cela arrive, le lieu où se trouve actuellement le PJ est découvert et une patrouille de sécurité est envoyée pour les intercepter. Les PJ peuvent dépenser de l'Impulsion pour masquer leur présence dans le système, ou empêcher qu'on les localise.

## L'HISTOIRE DE L'ATLANTIS ET DE SON EQUIPAGE

Endurci au feu de la bataille sous le commandement du capitaine Reinhardt Suarez, l'équipage du *NX Atlantis* avait déjà eu plus que sa part de malheur durant la guerre entre la Terre et Romulus. Chacun de ses membres avait perdu qui des amis, qui des parents, lors de ce violent conflit. Ils se laisserent donc aller à haïr leur ennemi sans visage. Il y a deux ans, accourant à l'aide de la Colonie terreste III, l'*Atlantis* repoussa deux oiseaux-de-proie. Il détruisit l'un des vaisseaux et traqua l'autre dans un champ d'astéroïdes avant de l'abattre dans un système stellaire non répertorié. Peu après qu'une navette eut été envoyée à la surface, l'*Atlantis* vit s'ouvrir un vortex, une anomalie spatiale apparue soudainement. L'anomalie générait d'énormes quantités de gravité fluctuante. Aller contre cette gravité anormale sapa les réserves d'énergie de l'*Atlantis* et piégea le vaisseau.

Lorsque l'équipage détecta une navette de sauvetage extraterrestre prise avec eux dans le vortex, ils l'amènerent dans leur hangar. Une équipe de gardes armés ouvrit la navette, et une créature en sauta vivement, absorbant aussitôt un membre de l'équipage. Cela se produisit si vite que personne ne put seulement décrire l'apparence qu'avait l'intrus avant qu'il ne prenne la forme de leur camarade. Horrifiés, ils ouvrirent le feu, et l'extraterrestre se terra dans les entrailles du vaisseau. Alors, commença la traque.

Soupçons et rumeurs se répandirent comme des traînées de poudre au sein de l'équipage. Est-ce que c'était ça, un Romulien ? Personne n'en avait jamais vu. Est-ce que l'ennemi était parmi eux, ou quelque chose de plus insidieux encore ? Piégé sur l'*Atlantis* au milieu de systèmes défaillants, chaque membre d'équipage se voyait dans l'incapacité de faire confiance à son voisin. La paranoïa s'installa, puis la violence. Le capitaine Suarez fut tué en tentant de calmer une bagarre entre le premier officier Caitlyn Mallory et l'ingénierie en chef Darlene Philips (et les membres d'équipage qui suivaient chacune d'entre elles). Beaucoup soupçonnèrent Mallory, croyant qu'elle avait saisi une opportunité de prendre le commandement en tuant le capitaine. Suite à la mort de Suarez, la première décision officielle de Mallory fut de lancer une véritable inquisition, quiacheva de diviser l'équipage en factions opposées.

## LOUVoyer ENTRE LES FACTIONS DE L'ATLANTIS

### LA FACTION DES INGÉNIEURS

La faction des ingénieurs est contrôlée par l'Ingénierie en Chef Darlene Philips. Elle dirige l'équipe des ingénieurs et la plupart du personnel de sécurité, ce qui en fait la faction la plus nombreuse du vaisseau. Ils ont, de fait, pris le contrôle de l'*Atlantis* depuis leur position dans la salle des machines. Ayant éteint tous les séquenceurs de protéines à l'exception de ceux sur le pont D, ils troquent l'énergie de réserve du vaisseau contre les légumes frais de la faction des scientifiques, qui entretient la serre hydroponique sur le pont E.

■ **Zones contrôlées:** tout le pont D est sous leur contrôle, y compris la salle des machines, les systèmes de survie, la salle des téléporteurs, les soutes et un certain nombre de quartiers destinés aux sous-officiers et hommes d'équipage.

■ **Ce qu'ils pensent:** les ingénieurs pensent que le premier officier est responsable de la mort du capitaine. Certains se demandent (et ne s'en cachent pas) si elle n'a pas tué Suarez elle-même, se mutinant pour prendre le commandement. Ils croient que l'extraterrestre est un envahisseur hostile, peut-être l'avant-garde d'une force militaire qui tirerait avantage du conflit entre la Terre et l'Empire Stellaire Romulien. Il se pourrait qu'il y ait d'autres extraterrestres un peu partout, sur d'autres vaisseaux de la flotte, et peut-être même sur Terre, remplaçant des officiers à des postes clés afin de corrompre toute la hiérarchie. Cette faction veut trouver l'extraterrestre et le tuer... et tant pis si la moitié de l'équipage de l'*Atlantis* doit être sacrifiée : c'est la guerre !

### PNJ CLÉS

■ **Ingénierie en chef Darlene Philips:** elle est impitoyable, peut-être plus encore que le premier officier. Elle n'hésite pas à couper les systèmes de survie dans certaines zones du vaisseau lorsqu'elle pense que l'extraterrestre s'y trouve. Cette méthode l'a conduite à tuer ainsi nombre de ses camarades d'équipage. Elle justifie ces meurtres en se disant qu'en temps de guerre il faut faire des choix difficiles pour le bien de tous.

■ **Enseigne Lou Mendola:** il supervise la sécurité pour le compte de l'ingénierie en chef. Il n'a jamais été en position de commander auparavant, et ne se sent pas très à l'aise dans ce rôle. Il craint Philips, et cette peur le fait rentrer dans le rang. Il ne remet jamais ses ordres en question. Sa proximité avec la salle des machines a fait de lui le candidat idéal pour se faire absorber par l'extraterrestre, ce qui fut fait quelques jours avant l'arrivée des PJ. Bientôt, il aura terminé les modifications du vaisseau qui lui permettront de prendre le contrôle de celui-ci depuis le centre de commandement.

## INGÉNIEURE EN CHEF DARLÈNE PHILIPS [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Humain, Insensible

**IDÉAL:** L'hésitation peut conduire à la mort.

### ATTRIBUTS

■ **CONTROLE** 10 ■ **FORME** 09 ■ **PRÉSENCE** 08

■ **AUDACE** 11 ■ **INTUITION** 07 ■ **RAISON** 09

### DISCIPLINES

■ **COMMANDEMENT** 02 ■ **SÉCURITÉ** 01 ■ **SCIENCE** 01

■ **PILOTAGE** 02 ■ **INGÉNIERIE** 03 ■ **MÉDECINE** -

**SPÉCIALISATION:** Dynamique des champs de distorsion, Alimentation en énergie électroplasmatische

**STRESS:** 10      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

■ Pistolet de phase (Distance, 4A, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

■ **Instinct de l'ingénieur:** lorsqu'elle tente une Tâche liée à la Discipline Ingénierie, Philips lance un d20 supplémentaire.

■ **Ruse:** en combat, si Philips dépense les 2 points d'Impulsion d'une Tâche réussie afin de tenter une seconde Tâche, elle peut relancer un d20. La Difficulté de la seconde Tâche augmente de +1, comme de coutume.

## ENSEIGNE LOU MENDOLA, EXTRATERRESTRE SOUS FORME HUMAINE [PNJ PRINCIPAL]

Scientifique pacifique venu d'un autre univers, l'extraterrestre ne cherche qu'à réparer les dommages qu'il a causés par inadvertance lorsque son prototype de moteur gravifique a mal fonctionné. Rongé par la culpabilité quant à tous ces événements, il essaie désespérément d'arrêter la dévastation que son vortex instable va causer s'il n'est pas refermé.

**ESPÈCE:** inconnue

**TRAITS:** Curiosité, Objectivité, Scepticisme, Plein de compassion

### IDÉAUX:

- Je ne laisserai pas mourir d'innombrables espèces dans deux univers à cause de mon erreur.
- Les humains ont peur de ce qu'ils ne comprennent pas.
- Le savoir scientifique est un pouvoir tentant, mais qui doit être utilisé avec sagesse, uniquement pour le bien de tous.
- Avec davantage de savoir viennent davantage de merveilleuses questions, lesquelles éclairent les mystères les plus profonds de la création.

### ATTRIBUTS

■ **CONTROLE** 12 ■ **FORME** 08 ■ **PRÉSENCE** 08

■ **AUDACE** 07 ■ **INTUITION** 10 ■ **RAISON** 12

### DISCIPLINES

■ **COMMANDEMENT** 01 ■ **SÉCURITÉ** 03 ■ **SCIENCE** 05

■ **PILOTAGE** 02 ■ **INGÉNIERIE** 04 ■ **MÉDECINE** 01

**SPÉCIALISATION:** Astrophysique, Astronavigation, Phénomènes spatiaux, Physique, Petite navette, Propulsion gravifique, Mécanique quantique

**STRESS:** 11      **RÉSISTANCE:** 2

### ATTAQUE:

■ Pistolet de phase (Distance, 6A, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

■ **Forme de l'hôte:** lorsque l'extraterrestre absorbe une forme de vie intelligente, il acquiert les souvenirs et les connaissances de son nouvel hôte en plus de prendre sa forme physique.

■ **Innocuité:** sous la forme de son hôte, l'extraterrestre se fait discret et donne l'impression de ne pas être une menace. Chaque fois qu'on soupçonne sa véritable nature, il peut dépenser 1 point de Menace pour augmenter la difficulté des Tâches de ses ennemis de +1.

■ **Récupération rapide 2:** l'extraterrestre récupère 2 Stress, jusqu'à son maximum normal, au début de chacun de ses tours. S'il est blessé, l'extraterrestre peut dépenser 2 points de Menace pour supprimer cette blessure.

■ **Intuition extraordinaire 2:** l'extraterrestre possède une Intuition exceptionnelle. Ajoutez deux réussites automatiques aux Tâches qui emploient cet Attribut.

## PREMIER OFFICIER CAITLYN MALLORY, CAPITAINE PAR INTÉRIM [PNJ PRINCIPAL]

Déjà endurcie par la guerre entre la Terre et les Romuliens, Mallory est devenue de plus en plus impitoyable au fil des rudes épreuves subies par l'Atlantis. Elle pense savoir ce qui est le mieux pour l'équipage, et c'est ainsi qu'elle justifie ses actes de cruauté. Leader pleine de charisme et manipulatrice, elle est admirée pour sa force autant que crainte pour ses colères.

**ESPÈCE:** Humaine

**TRAITS:** Manipulatrice, Souffre d'un excès de confiance en soi, Têtue

### IDÉAUX:

- Je dois protéger l'équipage, y compris de lui-même.
- La guerre interstellaire nécessite que l'on mette de côté notre humanité pour sauver l'humanité.
- La gentillesse ne gagne pas les guerres.
- Je n'hésiterai pas à utiliser les croyances de mon équipage contre lui-même afin de vaincre notre ennemi.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 11 | FORME     | 10 | PRÉSENCE | 12 |
| AUDACE   | 09 | INTUITION | 07 | RAISON   | 07 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 05 | SÉCURITÉ   | 03 | SCIENCE  | 01 |
| PILOTAGE     | 04 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 01 |

**SPÉCIALISATION:** Opérations de pilotage, Persuasion, Astronavigation, Interrogatoire, Pistolets de phase, Combat au corps-à-corps

**STRESS:** 13      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUE:

- Pistolet de phase (Distance, 6▲, 1 M, Létal)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Sans peur:** on n'intimide pas facilement Mallory. Dans tous les conflits sociaux où un personnage utilise des menaces ou toute autre forme de coercition contre elle, elle peut relancer deux d20.
- **RÉSISTANCE:** la guerre a endurci l'esprit comme le corps de Mallory. Les dégâts qu'elle reçoit sont à toujours réduits de -1.
- **Autorité manifeste:** lorsqu'elle utilise la Tâche *Donner un ordre* pour aider l'un de ses subordonnés, cet individu peut relancer un d20.

## LA FACTION DES COMMANDANTS

La faction des commandants est dirigée par le premier officier et pilote du vaisseau, le lieutenant-commandeur Caitlyn Mallory. Elle commande à ce qu'il reste des officiers de la passerelle et à moins de la moitié des forces de sécurité.

■ **Zones contrôlées:** cette faction occupe le pont B, qui comprend des laboratoires secondaires pour la recherche et l'astronomie, ainsi qu'un accès à l'ordinateur central. Leur contrôle s'étend aussi dans certaines parties du pont C, d'autres laboratoires, le gymnase et les zones dédiées aux loisirs. Des couchettes rudimentaires sont installées dans ces locaux, qui servent à présent de quartiers partagés.

■ **Ce qu'ils pensent:** la faction des commandants croit que l'ex-traterrestre est une arme biologique expérimentale déployée par les Romuliens et qu'ils ne peuvent pas la laisser s'échapper. Il est de leur devoir de la détruire avant qu'elle ne les détruisse. Si elle atteignait une colonie terrienne ou quelque autre zone peuplée, des millions de gens pourraient mourir!

## LIEUTENANT ED PARISH, OFFICIER AFFECTÉ TEMPORAIREMENT À L'ARSENAL [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Humain, Optimiste

**IDÉAL:** Espérer le meilleur, mais se préparer au pire.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 08 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | 07 |
| AUDACE   | 10 | INTUITION | 09 | RAISON   | 08 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ   | 03 | SCIENCE  | -  |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 01 |

**SPÉCIALISATION:** Pistolet de phase, Systèmes tactiques de bord

**STRESS:** 12      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUE:

- Pistolet de phase (Distance, 6▲, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Vigilant:** le lieutenant gagne un d20 supplémentaire pour détecter toute tentative de subterfuge ou de dissimulation en sa présence.
- **Hiérarchie:** le lieutenant Parish respecte la hiérarchie, mais il craint encore plus le premier officier Mallory. Si quelqu'un tente de le convaincre de désobéir à l'un de ses ordres, il peut dépenser 1 point de Menace pour augmenter la difficulté de cette Tâche.

## PNJ CLÉS

■ **Premier officier Caitlyn Mallory:** au moindre soupçon concernant le fait que quelqu'un puisse être l'extraterrestre, elle a pour habitude de le faire jeter par le sas extérieur le plus proche. En fait, ses ordres sont clairs : si on apprend qu'un membre de l'équipage a passé du temps tout seul (c'est-à-dire sans être accompagné d'un autre membre d'équipage), cet individu est condamné à mort par exposition au vide spatial. Mallory accuse l'ingénierie en chef, le chef de la section scientifique ainsi que le médecin chef de mutinerie. Elle a personnellement une dent contre Philips, qui a été la première à saper son autorité pendant cette crise. C'est pourquoi elle soupçonne que Philips est l'extraterrestre. Mallory est manipulatrice par nature, c'est là son trait de personnalité le plus puissant. Elle peut aisément persuader ses subordonnés d'aller contre leur propre bon sens et de faire des choses qu'ils ne feraient pas d'habitude.

■ **Lieutenant Ed Parish:** Ed Parish a été promu sur le terrain au moment où son meilleur ami et officier supérieur, le lieutenant Kearney, a été abandonné sur la planète. Il espère toujours que tout se passera bien et reste optimiste quant au fait qu'ils pourront sauver Kearney et les deux autres membres d'équipage naufragés.

## LA FACTION DES SCIENCES

La faction des sciences se compose de la section scientifique et de la section médicale, dirigées conjointement par le médecin chef Alejandro Martinez et l'officier scientifique en chef Shiro Takahashi. Ces deux officiers ne sont pas toujours d'accord et ont des débats houleux, mais ils se fient aux faits dont ils disposent pour prendre la plupart des décisions. De toutes les factions, les PJ considéreront sans doute celle-ci comme la plus rationnelle et la plus facile à aborder, mais c'est aussi la plus faible en termes de puissance et d'effectifs. Qui plus est, ils ne sont pas non plus exempts de défauts.

■ **Zones contrôlées:** cette faction occupe l'infirmérie, la serre hydroponique et le mess sur le pont E, ainsi que les laboratoires scientifiques sur le pont C. Ils ont conclu une trêve avec le premier officier, qui leur octroie un accès surveillé et limité aux laboratoires d'astronomie du pont B, dans l'unique but d'étudier le vortex.

■ **Ce qu'ils pensent:** le débat fait rage entre les membres de la faction des sciences. Ils savent qu'il y a un objet au cœur du vortex et que les forces gravitationnelles croissent de manière exponentielle. La section scientifique comme la section médicale croient toutes les deux que l'objet est d'origine romulienne, mais ils sont en désaccord sur presque tout le reste. Ils ont envoyé des sondes dans l'anomalie pour étudier l'objet et déterminer comment contrecarrer le champ gravitationnel assez longtemps pour que l'*Atlantis* se libère. À chaque fois, les intenses forces gravitationnelles ont écrasé la sonde juste au moment où elle commençait à transmettre ses données. Les PJ pourraient tenter de rassembler ces données au laboratoire d'astronomie.

## PNJ CLÉS

■ **Officier scientifique en chef Shiro Takahashi:** il pense que le vortex est un phénomène naturel et que l'objet au cœur de celui-ci est un vaisseau romulien prisonnier, lequel a déployé une arme biologique sur l'*Atlantis*. Takahashi souhaite isoler et emprisonner cette arme biologique pour pouvoir l'étudier en détail, dans le but de l'utiliser contre la flotte romulienne. L'officier scientifique tente de développer une méthode de détection de l'imposteur extraterrestre et, à cette fin, effectue des tests réguliers sur du sang et des échantillons de tissus des membres de sa faction, ainsi que sur ceux tués lors des combats opposant chaque camp. De plus en plus désespéré et incapable de distinguer l'humain du non-humain, Takahashi en est venu à kidnapper ses collègues pour les soumettre à des expériences. Les cobayes meurent tous au bout d'un moment, mais il pense que les résultats sont prometteurs. Il est

## OFFICIER SCIENTIFIQUE EN CHEF SHIRO TAKAHASHI [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Humain, Obsessionnel

**IDÉAL:** La science est l'arme la plus puissante. Nous devons l'utiliser pour vaincre les Romiliens, quel qu'en soit le prix.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 07 | FORME     | 08 | PRÉSENCE | 09 |
| AUDACE   | 08 | INTUITION | 09 | RAISON   | 10 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 02 | SÉCURITÉ   | -  | SCIENCE  | 03 |
| PILOTAGE     | 01 | INGÉNIERIE | 01 | MÉDECINE | 02 |

**SPÉCIALISATION:** Astrophysique, Phénomènes spatiaux

**STRESS:** 8

**RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUE:

■ Pistolet de phase (Distance, 3A, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Péché d'orgueil:** Shiro peut relancer n'importe quel nombre de d20 lors des Tâches liées à l'Attribut Raison et la Discipline Science. Il doit tenir compte du nouveau résultat même s'il est pire que le précédent.
- **Cas de conscience:** confronté à ses crimes, Shiro refusera d'admettre sa culpabilité. Lors de conflits sociaux avec lui, dépensez 1 point de Menace pour augmenter de +1 la difficulté des Tâches de Persuasion.

# MÉDECIN CHEF ALEJANDRO MARTINEZ [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Humain, Naïf

**IDÉAL:** Les humains sont bons par nature, mais les circonstances extrêmes font ressortir nos pulsions les plus primitives.

## ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| Contrôle | 08 | Forme     | 09 | Présence | 07 |
| Audace   | 08 | Intuition | 09 | Raison   | 10 |

## DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| Commandement | 02 | Sécurité   | -  | Science  | 02 |
| Pilotage     | 01 | Ingénierie | 01 | Médecine | 03 |

**SPÉCIALISATION:** Médecine, Virologie, Maladies infectieuses

**STRESS:** 9      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUE:

- Pistolet de phase (Distance, 3▲, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Médecine de terrain:** lorsqu'il tente une Tâche de Médecine, la difficulté n'augmente pas du fait qu'il ne dispose pas des outils ou de l'équipement adéquat.
- **Serment d'Hippocrate:** lors d'un conflit social, si quelqu'un tente de persuader ou de forcer le docteur à agir contre son serment de ne pas blesser autrui, il peut relancer n'importe quel nombre de d20.

convaincu qu'il pourra bientôt trouver le dopplegänger au sein de l'équipage. Lorsque le membre d'équipage Green a découvert ces expériences, Takahashi l'a tué et a maquillé sa mort en suicide.

- **Médecin chef Alejandro Martinez:** il ne croit pas qu'il y ait d'intrus extraterrestre. Pressé d'expliquer les atrocités pratiquées par ses collègues de l'équipage, Alejandro suppose (à tort) que l'arme romulienne piège les vaisseaux ennemis dans un vortex artificiel tout en les bombardant d'ondes électromagnétiques à haute fréquence qui exacerbent la paranoïa et les tendances violentes de l'esprit humain. Ses tests sont bénins et sans douleur comparés à ceux de l'officier scientifique en chef.

### UNE ALLIANCE SECRÈTE

L'officier scientifique en chef Shiro Takahashi et le premier officier Caitlyn Mallory ont formé une alliance aussi secrète que précaire. Mallory soutient et encourage les efforts de Takahashi pour détecter la forme de vie extraterrestre, allant jusqu'à lui fournir des sujets humains vivants. Bien qu'il n'ait pas encore réussi dans cette entreprise, Mallory

ne veut plus attendre. Elle force Takahashi à accepter de déclarer publiquement que ses recherches ont été couronnées de succès, le faisant chanter avec le meurtre de Green. Ils comptent utiliser son faux test pour identifier l'ingénierie en chef Darlene Philips comme l'intrus extraterrestre. Cette alliance secrète peut être découverte dans le laboratoire de physique (cf. plus bas).

## LIEUX SUR LE VAISSEAU

La liste des lieux suivants n'est pas exhaustive, mais ces zones offriront aux PJ quelques-unes des meilleures opportunités d'interactions avec les systèmes et l'équipage de l'*Atlantis*.

### LA PASSERELLE

La passerelle est condamnée, des micro-fractures de la coque ayant exposé le pont A au vide de l'espace.

### LA SALLE DES MACHINES

Située sur le pont D, c'est l'endroit où l'on trouve le gros des ingénieurs de l'*Atlantis*, entretenant industrieusement les moteurs face aux conditions hostiles autour du vaisseau. L'ingénierie en chef et son équipe ont ralenti l'inexorable glissement de l'*Atlantis* vers le centre du vortex, mais les moteurs n'en peuvent plus et finiront par lâcher... Pas avant, cependant, que les forces gravitationnelles extrêmes n'aient écrasé la coque. Un PJ pourra le déterminer grâce à une **Tâche de Raison + Ingénierie**, difficulté 2. Toutefois, pour ce faire, il devra soit gagner la confiance de la faction des ingénieurs, soit examiner ces systèmes sans se faire remarquer. De même, s'il peut examiner le terminal via lequel l'énergie a été redirigée vers les téléporteurs (**Tâche de Raison + Ingénierie**, difficulté 2), il découvre les informations suivantes :

- Les moteurs subissent régulièrement des fluctuations d'énergie, ainsi que des surtensions. Le journal de bord indique que l'enseigne Mendola a redirigé l'énergie vers certains sous-systèmes afin d'éviter une surcharge critique, notamment les détecteurs et les téléporteurs.

### LE CENTRE DE COMMANDEMENT

Situé sur le pont D et sous le contrôle de la faction des ingénieurs, il s'agit du lieu où l'enseigne Lou Mendola passe le plus clair de son temps. Posté ici avec un autre membre d'équipage, Mendola fait la liaison avec le personnel de sécurité de l'ingénierie en chef, tout en gardant un œil sur les détecteurs de sécurité de l'intérieur du vaisseau. Ainsi, il est possible de surveiller les mouvements des factions ennemis et de tenter de localiser l'intrus extraterrestre. Les PJ pourront remarquer un salmigondis de câbles d'alimentation qui pendent de panneaux ouverts aux murs et au plafond, reliés à des couplages énergétiques laissés à l'air libre, eux-mêmes connectés à plusieurs terminaux. Ce projet a l'air inachevé et il n'aurait pas pu être entrepris sans l'aval de l'ingénierie en chef.

Si un PJ qui possède des connaissances dans ce domaine (par exemple un ingénieur) examine ces modifications, il pourra remarquer que celles-ci, une fois achevées, permettront de contrôler l'*Atlantis* depuis le centre de commandement. Cela nécessite une **Tâche réussie de Raison +**

**Ingénierie**, difficulté 2. Dépenser de l'Impulsion peut révéler que ces modifications peuvent mettre le vaisseau en danger, du fait du risque accru de surtensions en chaîne, lesquelles peuvent résulter en une brèche du noyau de distortion. Si on le confronte, Mendola expliquera que c'est un risque qui en vaut la peine, la passerelle du navire ne fonctionnant plus.

### SALLE DES TÉLÉPORTEURS

L'équipage ignore largement les téléporteurs, situés sur le pont D. La plupart des membres de l'équipage n'ont jamais utilisé ces appareils, et ils ne font pas confiance à ce qui est, pour eux, une technologie émergente. Ils ne se seraient d'ailleurs jamais doutés qu'un autre vaisseau viendrait à portée de téléportation.

### HANGAR À NAVETTES

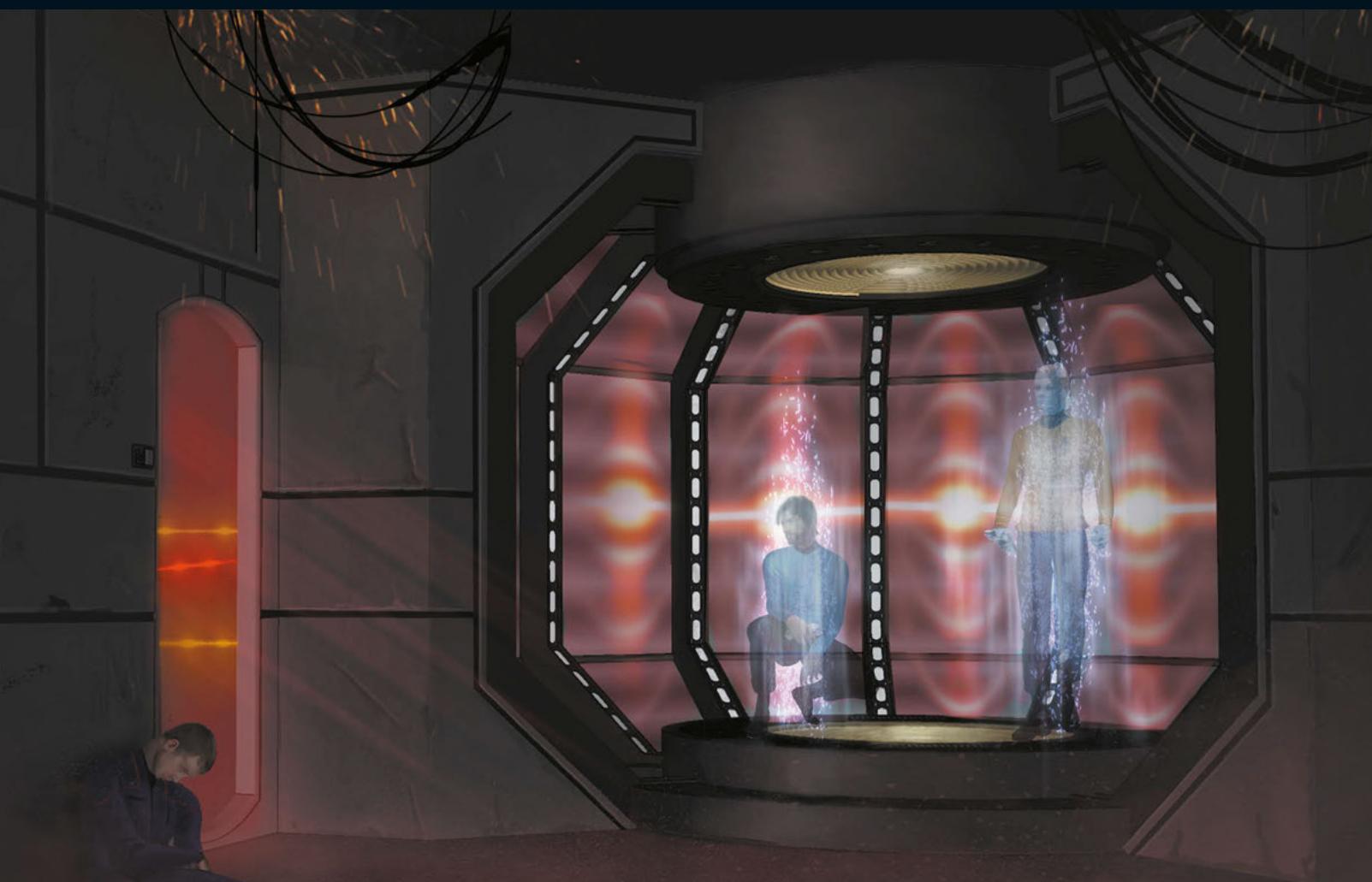
Situé sur les ponts E et F, le hangar à navettes s'est dépressurisé lorsque les portes extérieures se sont tordues sous la pression des forces gravitationnelles. Les PJ auront besoin de combinaisons EV pour pénétrer les lieux. S'ils réussissent à y accéder, ils y trouveront la nacelle de sauvetage extraterrestre. Une analyse prudente de l'appareil peut déterminer que ce vaisseau n'est pas originaire de notre univers! Ce pourrait être une **Tâche de Raison + Pilotage** ou **Science + Pilotage**, d'une difficulté de 4.

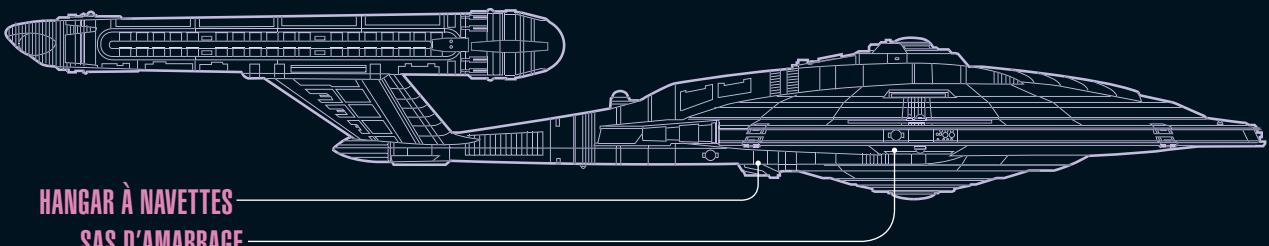
### LABORATOIRE D'ASTROMÉTRIE

Ce laboratoire se situe sur le pont C. Si les PJ essaient de réorienter les détecteurs du vaisseau pour étudier le vortex, ils devront rediriger l'énergie vers les détecteurs. Hélas, la faction des ingénieurs s'est assurée que rediriger l'énergie vers d'autres systèmes ne pouvait être fait que depuis la salle des machines. Les PJ peuvent examiner les données des précédents passages des détecteurs, toujours sauvegardées dans l'ordinateur du laboratoire. Ceci nécessite une **Tâche de Raison + Science**, difficulté 3. Une réussite peut donner plusieurs résultats distincts:

- S'ils ont déjà visité le hangar à navettes et examiné la nacelle de sauvetage extraterrestre, une réussite signifie que les PJ ont pu déterminer que l'objet au cœur du vortex est fait des mêmes matériaux inconnus que cet appareil.
- Si les PJ n'ont pas encore accédé au hangar à navettes, une réussite ne révèle rien qu'ils n'auraient déjà pu obtenir avec les détecteurs de leur propre vaisseau. Ils verront cependant une note dans le fichier faisant allusion aux « métaux inconnus » d'un astronef extraterrestre dans le hangar à navettes.

Quoi qu'il en soit, les PJ devront gagner la confiance de la faction des commandants pour accéder à ce laboratoire... à moins qu'ils ne s'y rendent en catimini.





## ACCÈS INFÉRIEUR, VAISSEAU DE CLASSE NX

### INFIRMERIE

C'est là, sur le pont E, que les PJ trouveront le médecin chef Alejandro Martinez, en train de pratiquer l'autopsie d'un membre d'équipage récemment décédé. D'après ses poignets tailladés, Henry Green s'est visiblement suicidé. Le docteur paraît toutefois convaincu qu'il trouvera quelque chose d'autre. Si les PJ désirent porter assistance au docteur, il leur dira où se situent les quartiers de ce membre d'équipage, espérant qu'ils y trouveront quelque chose. De fait, les PJ y découvrent une simple lettre de suicide, affichée sur son moniteur :

*Nous sommes coincés; c'est une valse lente avec la mort, une fauchuese qui change de forme et rôde dans les corridors. Si elle ne nous tue pas d'abord, c'est le vaisseau qui se déchirera. C'est mieux ainsi. Je suis désolé.*

■ Si les PJ lisent le journal personnel d'Henry Green, ils n'y trouveront aucune trace d'une quelconque fragilité mentale, ni d'un choc émotionnel soudain qui aurait pu le pousser à prendre la décision de mettre fin à ses jours. Ils trouveront cependant une entrée cryptée (**Tâche de Raison + Sécurité**, difficulté 3 pour la déverrouiller). Le fichier est corrompu et n'est qu'en partie lisible. Une Complication peut signifier que décrypter le fichier a endommagé le reste des données, les rendant indéchiffrables. Ce qui reste de l'entrée indique que Green avait peur pour sa vie depuis qu'il était tombé sur l'officier scientifique en chef, lequel procédait à des expériences allant à l'encontre de l'éthique la plus élémentaire, dans le laboratoire de physique : il faisait des expériences sur un membre vivant de l'équipage, qui avait précédemment été déclaré officiellement mort (voir le paragraphe concernant l'officier scientifique en chef Shiro Takahashi, page 21).

### LABORATOIRE DE PHYSIQUE

Le laboratoire de sciences physiques, situé sur le pont C, a principalement pour vocation d'étudier la physique, la chimie et les sujets afférents. L'officier scientifique en chef en fait cependant un usage peu orthodoxe. On peut y trouver divers scanners médicaux et d'autres appareils de différents domaines scientifiques, bricolés ensemble dans une tentative désespérée visant à développer une méthode permettant de détecter l'imposteur extraterrestre. Lorsque les PJ tourneront le coin du corridor près de ce laboratoire,

deux membres d'équipage en sortent, transportant un cadavre vers le sas le plus proche. Puis, le premier officier Mallory sort à son tour, suivie de Takahashi. La discussion est houleuse. Takahashi déclare que cela ne marche pas encore. Mallory rétorque qu'elle se fiche que ça fonctionne ou non. Elle réprimande l'officier scientifique, lui disant qu'il utilisera son appareil comme elle le lui ordonnera.

### SALLE DE L'ORDINATEUR CENTRAL

L'ordinateur central est considéré comme un terrain neutre. Il se situe au centre de la soucoupe du vaisseau et s'étend sur les ponts B, C et D. Tant qu'ils sont dans cette salle, les PJ peuvent passer entre ces trois ponts en utilisant des échelles d'accès. Les journaux de bord et d'autres données au sujet de l'*Atlantis* sont aisément accessibles depuis cette salle. Les entrées sont cependant gardées par des membres de chaque faction : les ingénieurs au pont D, les commandants au pont B et les scientifiques au pont C.

### PONTS CONDAMNÉS

Les ponts suivants sont fermés pour cause de brèches dans la coque : le pont A, la partie arrière du pont E où se trouve le hangar à navettes, le pont F et le pont G.

### L'ANNONCE DU PREMIER OFFICIER

Une fois que les PJ ont achevé leur enquête, qu'ils aient sympathisé avec une faction, qu'ils aient été capturés ou qu'ils n'aient pas encore été découverts, lisez-leur le message solennel du premier officier Mallory, diffusé par l'intercom dans tout le vaisseau :

*« Ici le capitaine par intérim Mallory. Comme vous le savez sans doute, nous avons fait prisonnier l'ingénierie en chef Philips. Elle est accusée de mutinerie, et il se pourrait qu'elle soit l'intrus extraterrestre, ce qui expliquerait bien des choses, notamment son récent comportement. Un tribunal militaire se réunira dans l'heure en salle de conférences, pont B, afin de statuer de l'innocence ou de la culpabilité de l'ingénierie en chef. Ceux qui désirent assister au procès doivent remettre leurs armes au lieutenant Parish en passant par l'ordinateur central. Tous les autres points d'accès à ce pont ont été condamnés. C'est tout. »*

# SOUS UN SOLEIL PLUS BLEU

## ACTE 3 : D'UN SOLEIL PLUS BLEU

### SCÈNE 1 : PLUS MONSTRUEUX QUE LE MONSTRE

Les PJ ont plusieurs manières de se retrouver dans le tribunal militaire. S'ils se sont alliés aux commandants, ils peuvent tenter d'influencer le verdict depuis l'intérieur de la faction afin de sauver la vie de l'ingénierie en chef. S'ils se sont alliés avec les ingénieurs, ils peuvent vouloir mener à bien une mission de sauvetage concernant l'ingénieur Philips. Toute tentative visant à persuader les membres de cette faction d'utiliser leurs pistolets de phase pour assommer et non pour tuer est une Tâche de difficulté 3. Si les PJ n'ont pas choisi leur camp dans le conflit, ils peuvent assister au procès pacifiquement et tenter d'être la voix de la raison. Bien entendu, il se pourrait aussi qu'ils soient prisonniers de l'une ou l'autre faction, forcés d'assister au procès, ou même accusés à leur tour.

Quelle que soit la situation qui leur permet d'assister au procès, le lieutenant Parish confisque leurs armes dans la salle de l'ordinateur central lorsqu'ils pénètrent sur le pont B. Tenter de persuader Parish de ne pas le faire est une Tâche Impossible, à moins que les PJ utilisent des Traits ou des Avantages pour rendre la Tâche possible. Si le lieutenant Kearney est avec les PJ au début de cette scène, la difficulté peut être réduite jusqu'à 4. Parish ne se sentira plus de joie et de confusion en voyant son vieil ami encore en vie. Dépenser de l'Impulsion à ce moment-là peut même permettre de convaincre Parish d'abandonner son poste et de les rejoindre au tribunal. Les trois hommes d'équipage restant garderont le seul accès au pont B.

#### LE TRIBUNAL

Mallory est armée d'un pistolet de phase et assise derrière une grande table ovale, trois officiers qui lui sont loyaux à ses côtés. Il s'agit du juge et des assesseurs qui décideront du destin de l'ingénierie en chef. L'ingénierie en chef est assise face à eux, menottée. Des gardes armés se tiennent à sa droite et à sa gauche. Des douzaines d'autres membres de l'équipage de toutes les factions sont venus assister au procès. Ils sont debout, entassés le long des murs de la salle, sur plusieurs rangs, et jusque dans le couloir. Ils paraissent mal à l'aise et cherchent les visages familiers de leurs camarades dans la foule. Ils se demandent tous qui pourrait bien être la créature, et quand elle frappera.

Mallory fait sa déclaration liminaire, accusant l'ingénierie en chef Philips de tenir son vaisseau en otage en prenant le contrôle des systèmes de survie et d'autres fonctions

essentielles. Elle est accusée de mutinerie, ainsi que du meurtre de douzaines de ses collègues.

Voici quelques éléments à considérer pour cette scène :

- Mallory appelle le premier témoin, le lieutenant Verga, qui a échappé de peu à la mort. Il était au poste de surveillance des détecteurs, sur le pont G, lorsque l'ingénierie en chef a coupé les systèmes de survie et condamné le pont tout entier. Il a réussi à s'échapper par une échelle d'accès avant que les sas d'urgence ne se ferment derrière lui. Dans ses rêves, il peut toujours voir ses camarades tomber à court d'oxygène. Il les entend encore appeler à l'aide, en train de suffoquer.
- L'ingénierie en chef Philips interrompt le récit: « *Ne faites pas semblant de ne pas savoir que l'envahisseur se trouvait sur le pont G à ce moment. J'ai fait ce que j'avais à faire pour protéger tout le monde. J'ai perdu deux de mes propres hommes, ce jour-là.* »
- La foule s'exclame, tant pour huer qu'encourager. Mallory martèle la table et appelle son second témoin, l'officier scientifique en chef Shiro Takahashi.
- L'officier scientifique dévoile un tricordeur modifié et déclare qu'il a réussi à trouver un moyen de différencier l'extraterrestre des humains. Takahashi balaie l'ingénierie en chef à l'aide de cet appareil et déclare qu'elle

## LE RETOUR DE L'OFFICIER D'ARSENAL KEARNEY

Pour peu que les PJ aient réussi à soigner le lieutenant Kearney, il apprendra le sort de l'*Atlantis* lors de sa convalescence et insistera pour qu'on le téléporte avec les PJ pour aider ses camarades.

Il se peut aussi que les PJ s'enquière de sa convalescence lors de l'Acte 2 et demandent qu'il soit téléporté vers leur position dès que sa santé le permet, sa présence pouvant les aider à convaincre l'équipage de l'*Atlantis* de leurs intentions pacifiques. Si tel est le cas, le lieutenant Kearney sera heureux d'aider ceux qui l'ont sauvé.

La présence du lieutenant Kearney avec les PJ pendant la scène du procès est un Avantage.

est l'intrus. Mallory ordonne alors à un contingent de gardes de se saisir de Philips et de l'emmener vers le sas.

### INTERVENIR PENDANT LE PROCÈS

Les PJ peuvent intervenir durant le procès à n'importe quel moment (et on les y encourage) en initiant un conflit social. Toutefois, s'ils ont passé le plus clair de leur temps à rôder dans le vaisseau en secret sans interagir avec une ou plusieurs des factions, il est peu probable qu'ils réussissent à affecter positivement le verdict du tribunal.

Tenter de persuader Mallory est une **Tâche de Persuasion** de difficulté 5. Si les PJ n'ont pas l'Avantage d'avoir cultivé des relations cordiales avec le premier officier et sa faction, elle les considère comme des ennemis, alliés avec l'extraterrestre polymorphe, voire comme des extraterrestres eux-mêmes. La difficulté de la Tâche augmente alors de +2. Si la difficulté dépasse 5, la Tâche devient impossible.

Les PJ auraient de meilleures chances de raisonner l'équipage rassemblé ici. Il s'agit aussi d'une **Tâche de Persuasion** de difficulté 5, mais les actions qu'ils ont faites auparavant affecteront le niveau de **Difficulté**:

- Si n'importe quel membre d'équipage présent a eu des contacts positifs avec les PJ, diminuez la difficulté de -1.
- Si les PJ apportent la preuve des expériences immorales de l'officier scientifique en chef, réduisez la difficulté de -2.
- Si les PJ ont découvert l'alliance entre Takahashi et le premier officier afin de faire tomber Philips, ils peuvent tenter d'en appeler à la compassion de Takahashi. Le persuader d'admettre que le tricordeur ne peut pas distinguer l'extraterrestre des humains est une **Tâche de Persuasion** de difficulté 3 (Takahashi a plus peur de Mallory que des PJ, aussi perçoit-il cela comme un risque significatif). Le forcer à faire face à la terrible réalité de sa propre culpabilité pèsera lourdement sur sa conscience, aussi les PJ peuvent tenter l'Intimidation. Si les PJ réussissent à pousser Takahashi à admettre ses crimes, réduisez la difficulté pour raisonner l'équipage de -1.
- La présence du lieutenant Kearney affectera aussi la difficulté (cf. encart). Si les PJ n'ont pas appelé le lieutenant Kearney avant le procès et qu'il est suffisamment remis, il est possible de le faire téléporter à ce moment-là.

Le maître de jeu, prenant en compte l'histoire qui s'est déroulée jusqu'à présent, peut dépenser des points de Menace pour créer des Complications et/ou annuler un Avantage. Mallory pourrait, par exemple, manipuler l'équipage de l'*Atlantis* pour qu'ils croient que les PJ sont en ligue avec l'intrus.

### RÉSOLUTION

Si les PJ réussissent à intervenir en faveur de l'ingénierie en chef et font basculer l'opinion de l'équipage contre le tribunal, Mallory tentera de tuer Philips. Son pistolet de phase est réglé pour tuer et possède la qualité Létal. Dépensez des points de Menace pour permettre à Mallory d'agir en

premier. Il s'agit d'une **Tâche de Contrôle + Sécurité** de difficulté 3, puisque les PJ et plusieurs membres de l'équipage pourraient être touchés en cas de Complication.

Le combat se déroulant dans un espace confiné, vous devriez permettre aux PJ d'intervenir. Voici deux options permettant de gérer cette situation:

### DÉPENSER DE L'IMPUSSION

- Les PJ peuvent créer une *Complication* pour Mallory en dépensant de l'Impulsion pour augmenter la difficulté de son attaque de +1 pour 2 points d'Impulsion. Ceci représente le fait que les PJ créent une diversion ou interfèrent d'une manière ou d'une autre avec son tir.
- Les PJ peuvent utiliser leur Détermination pour créer un Avantage afin d'annuler une Complication. Demandez aux joueurs de décrire leurs actions, et comment ces actions peuvent empêcher un membre d'équipage ou un autre PJ d'être touché par le tir du pistolet de phase.

### TÂCHE EN OPPOSITION

- Si un PJ peut utiliser sa Détermination en lien avec un Idéal approprié, permettez-lui d'y recourir lors d'une lutte face à face avec Mallory avant qu'elle ne tire. Il s'agit, de fait, d'une attaque de corps-à-corps, le PJ tentant une **Tâche d'Audace + Sécurité** opposée à la **Tâche d'Audace + Sécurité** de Mallory. La difficulté des deux Tâches est de 1. Si Mallory gagne, elle repousse le PJ. Dépensez 2 points de Menace pour qu'elle tente d'attaquer Philips, et augmentez la difficulté à 4. Si le PJ gagne, Mallory est désarmée. Si le PJ souhaite l'assommer, il devra lui infliger suffisamment de dégâts pour la neutraliser.

Si les efforts combinés des PJ au tribunal ont échoué, la scène prend alors place dans le couloir menant au sas le plus proche, pour l'exécution.

## RENCONTRE : L'ATTAQUE DE LA FACTION DES INGÉNIEURS

Pendant ce temps, une force armée de la faction des ingénieurs maîtrise les gardes dans la salle de l'ordinateur central et lance une attaque surprise pour sauver l'ingénierie en chef. Cette force compte quinze hommes armés de pistolets de phase. Leurs armes sont réglées pour tuer, à moins que les PJ ne les aient persuadés du contraire. Ils attaquent la salle de conférences si la scène s'y déroule toujours, sinon ils interceptent l'ingénierie en chef alors qu'on l'amène vers le sas.

Vous pouvez laisser durer le combat pendant plusieurs rounds. Les PJ pourraient tirer avantage de la confusion et tenter de récupérer leurs armes restées près de l'ordinateur central, s'ils ne les ont pas déjà gardées grâce à l'influence du lieutenant Kearney sur le lieutenant Parish. Au moment opportun pendant le combat, le vaisseau tangue violemment et tout le monde se retrouve déséquilibré. L'alerte rouge retentit et la voix catastrophée d'un jeune enseigne filtre d'un haut-parleur mural de l'intercom. Il y a une brèche

du réacteur et il ne peut pas empêcher l'effondrement du champ de confinement parce que toutes les commandes ont été redirigées vers le centre de commandement.

Prenez note du résultat de cette rencontre, car il peut affecter le reste de la mission :

- Mallory a-t-elle réussi à tuer Philips ?
- Les PJ ont-ils neutralisé ou assommé Mallory ?
- Si Mallory est neutralisée et laissée derrière, elle reprend connaissance et réapparaît à la fin de la scène 2.

## SCÈNE 2 : ÉCHAPPER AU VORTEX

Les PJ arriveront probablement les premiers devant le centre de commandement, avec dix membres d'équipage de l'*Atlantis* sur leurs talons. Certains sont armés et beaucoup d'entre eux voient encore un profond ressentiment à l'extraterrestre. Ceux-là attendront le moment propice pour agir.

### L'ENSEIGNE MENDOLA ET LE CENTRE DE COMMANDEMENT

La porte du centre de commandement est fermée et le seul moyen de l'ouvrir consiste à utiliser un phaseur pour découper les circuits à travers le mur. C'est un Défi comportant des Tâches simples :

- **Identifier les circuits:** ceci n'est autre qu'une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 3. Si l'ingénierie en chef Philips est en vie, ses connaissances des circuits de cette zone donnent un Avantage, réduisant la difficulté à 2. Une réussite crée un Avantage pour la prochaine étape, une Complication rendra celle-ci plus incertaine, faisant passer à 4 la marge de Complication.
- **Découper les circuits:** il s'agit d'une **Tâche d'Audace** ou **Raison + Ingénierie**, difficulté 4. Une Complication à ce moment-là peut endommager les circuits de l'ordinateur et rendre toute tentative de réparation de l'*Atlantis* plus difficile par la suite.

Alors que les PJ travaillent à ouvrir la porte, l'enseigne Mendola leur parle grâce au panneau de communication sur le mur :

*« Je suis désolé mais c'est le seul moyen. Je n'ai jamais voulu tout cela. Vous devez me croire. Je n'ai jamais voulu faire de mal à qui que ce soit. Mais vous, les humains, tout ce que vous faites c'est vous faire du mal, et faire du mal à ce que vous ne comprenez pas. Pourtant, même si vous m'avez traqué comme un animal, je ne vous voue aucune haine à votre espèce. Je suis un scientifique, un explorateur pacifique, et si je pouvais sauver vos vies, je le ferais. J'espère que vous trouverez quelque réconfort en sachant que votre sacrifice sauvera des millions de vies sur d'innombrables mondes. »*

Les PJ vont probablement vouloir engager un dialogue avec Mendola, à présent. Ils peuvent communiquer via le panneau de communication pour tenter de savoir d'où il

## INGÉNIEUR DE STARFLEET

**TRAIT:** Humain

### ATTRIBUTS

|          |    |       |    |          |    |
|----------|----|-------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 10 | FORME | 09 | PRÉSENCE | 08 |
|----------|----|-------|----|----------|----|

|        |    |           |    |        |    |
|--------|----|-----------|----|--------|----|
| AUDACE | 08 | INTUITION | 09 | RAISON | 10 |
|--------|----|-----------|----|--------|----|

### DISCIPLINES

|              |    |          |    |         |    |
|--------------|----|----------|----|---------|----|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ | 01 | SCIENCE | 02 |
|--------------|----|----------|----|---------|----|

|          |    |            |    |          |    |
|----------|----|------------|----|----------|----|
| PILOTAGE | 01 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 01 |
|----------|----|------------|----|----------|----|

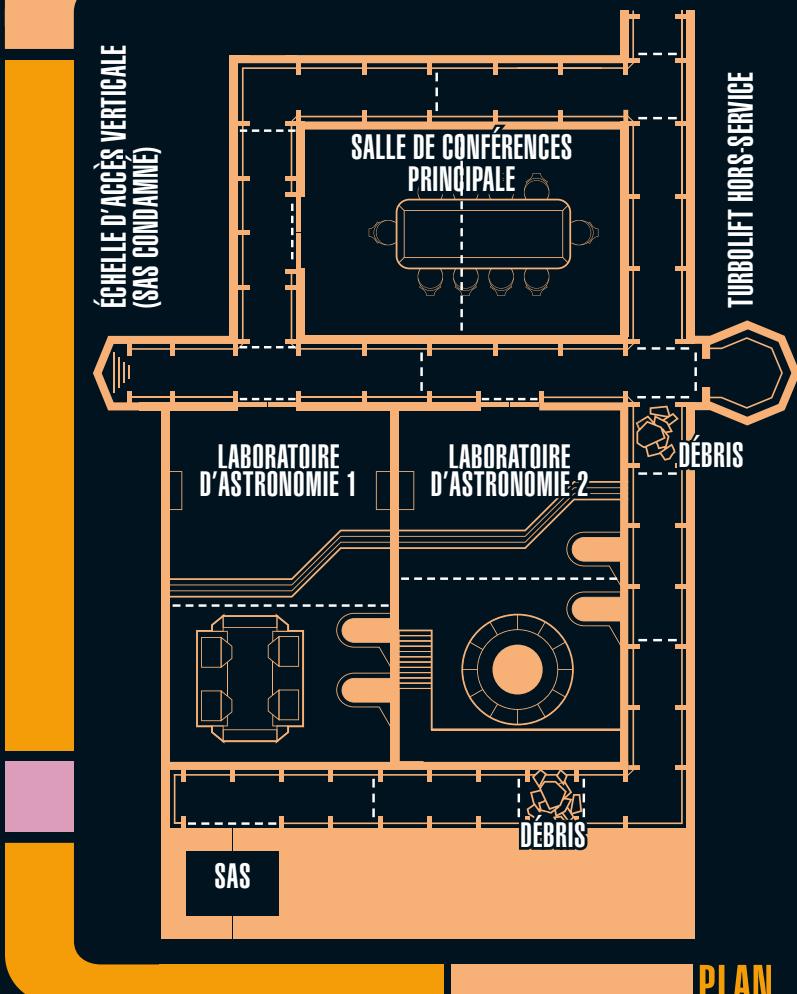
**STRESS:** 10

**RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Pistolet de phase (Distance, 4▲, 1M)

## SALLE DE CONFÉRENCES PRINCIPALE, PONT E



vient et quels sont ses plans. Il est à noter que s'ils lui demandent son vrai nom, le nom de sa planète ou toute information devant être transmise dans sa langue natale, Mendola répondra que les cordes vocales humaines ne sont pas faites pour parler son langage.

Si les PJ n'arrivent pas à ouvrir la porte, ils peuvent tenter de persuader Mendola de les laisser entrer (cf. « **Aider l'extraterrestre à rentrer chez-lui** »).

#### ACCÉDER AU CENTRE DE COMMANDEMENT

Une fois la porte ouverte, les PJ doivent compter avec l'équipage de l'*Atlantis*, plutôt sur les nerfs, et dont beaucoup de membres ont la ferme intention de tuer l'extraterrestre sans sommation. Protéger l'extraterrestre sera d'autant plus facile que les PJ auront été persuasifs au tribunal, et dépendra aussi du sort subi par Mallory et Phillips.

Si Mallory a été assommée à la fin de la scène précédente, dépensez 1 point de Menace pour la faire revenir lors de cette scène. Elle reprend conscience et arrive discrètement à l'autre bout de la coursive juste au moment où les PJ arrivent à ouvrir la porte. Elle est à portée Moyenne et peut voir Mendola dans le centre de commandement. Dépensez d'autres points de Menace pour permettre à Mallory d'agir en premier. Elle tire sur Mendola avec un pistolet de phase réglé pour tuer. Il s'agit d'une **Tâche de Contrôle + Sécurité** d'une difficulté de 2, avec une marge de Complication augmentée d'un cran. Une Complication signifie que Mallory a touché l'un des terminaux du centre de commandement à la place de Mendola, ce qui rendra encore plus difficile toute tentative à venir pour réparer l'*Atlantis*.

Si les PJ n'ont pas réussi à persuader l'équipage de l'*Atlantis* lors du procès :

- Ajoutez 2 points à la réserve de Menace, puis engagez le combat entre l'équipage rassemblé de l'*Atlantis* et les PJ. Un PNJ frappera le premier, à mains nues ou avec un pistolet de phase. À la fin du premier round, dépensez 1 point de Menace pour faire venir des renforts.

Si les PJ ont réussi à modifier l'opinion de l'équipage pendant la scène du procès :

- Ajoutez +1 à la difficulté de l'attaque de Mallory, et augmentez la marge de Complication à 3, pour refléter le chaos engendré par un certain nombre de membres de l'équipage de l'*Atlantis* qui tentent de l'arrêter.

Si Philips est en vie, elle tentera d'arrêter Mallory et peut même mourir en essayant :

- Une Complication signifie que, lors de l'échauffouée, Philips est touchée par le pistolet de phase et vaporisée.

Il n'y a que très peu de fins possibles à ce conflit :

- Si Mendola survit, les PJ peuvent tenter de le persuader d'oublier un temps sa culpabilité et travailler avec lui pour trouver une façon de refermer le vortex et le renvoyer dans son univers (cf. « **Aider l'extraterrestre à rentrer chez-lui** »). S'ils n'arrivent pas à le persuader, il se peut qu'ils n'aient pas d'autre option que de laisser Mendola se sacrifier pour refermer le vortex.

- Si Mendola n'a pas survécu et que les PJ connaissent son histoire, ils peuvent décider de suivre son plan pour refermer le vortex. Quelqu'un aura cependant besoin de rester en arrière pour piloter l'*Atlantis*. S'ils n'ont pas connaissance de son plan, ils peuvent le découvrir après sa mort en lisant son journal.

## ET NE JAMAIS REVOIR SE LEVER MON SOLEIL BLEU : L'HISTOIRE DE L'EXTRATERRESTRE

J'ai créé un moteur gravifique, le premier du genre, pour que mon peuple puisse enfin quitter les limites de son système solaire. C'est au cours du test de ce prototype que quelque chose s'est mal passé et le moteur a créé ce vortex. Mon vaisseau est le cœur de l'anomalie qui nous afflige tous, et son moteur gravifique est en état de perpétuelle implosion-explosion. J'ai abandonné le vaisseau dans une nacelle de sauvetage, et j'ai été attiré vers l'autre extrémité du vortex, dans votre monde. J'ai bientôt découvert que ma forme de vie était incompatible avec cet univers. J'étais en train de mourir. Lorsque l'*Atlantis* m'a amené à bord, je pensais qu'ils étaient mes sauveurs.

Je n'ai jamais voulu faire de mal à qui que ce soit. Sur ma planète, il y a deux formes de vie qui existent en symbiose. L'une est intelligente, une petite chose fragile, qui mourrait sans aucun doute sans son compagnon, un animal puissant mais dépourvu d'intelligence. Nous fusionnons avec cette créature, absorbant et prenant sa forme, portant en nous ses souvenirs primitifs. Ensemble, nous avons créé notre civilisation, et nous venons juste de faire nos premiers pas au-delà de notre monde natal.

Je ne me contrôlais pas, j'étais au bord de la mort ; mon corps a agi par instinct de survie lorsque j'ai absorbé l'enseigne Mendola. J'ai essayé de nombreuses fois de communiquer avec l'équipage. Hélas, il m'est vite apparu qu'ils ne voulaient qu'une chose : ma mort. Le fait que nous allions tous bientôt mourir n'avait pas l'air de les affecter. Les forces gravitationnelles avaient déjà commencé à écraser la coque. Dissimulé au sein de l'équipage, mon seul but a été de trouver le moyen de réparer mon erreur. Le vortex grandit et englobera bientôt d'innombrables mondes au-delà de ce système stellaire. Mais si le moteur matière/antimatière de ce vaisseau explose au cœur du vortex, alors mon moteur gravifique sera détruit et le vortex s'effondrera. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour protéger votre univers et le mien, même si cela veut dire que je ne reverrai jamais plus l'aube bleue de mon monde natal.

## LA RÉDEMPTION DE L'ÉQUIPAGE DE L'ATLANTIS

Dans tous les cas, les PJ arriveront sans doute à persuader l'équipage d'évacuer. Cela devrait être facile si les PJ ont réussi à convaincre l'équipage durant le procès. Toutefois, beaucoup parmi cet équipage de militaires endurcis penseront qu'il est de leur devoir de couler avec leur navire, peut-être en faisant ce qu'ils peuvent pour maintenir l'intégrité structurelle de la coque assez longtemps pour que le plan de Mendola réussisse. Les Attributs et les Compétences impliquées dans cette Tâche pourraient être **Présence ou Intuition + Commandement**, avec une difficulté de 3 (4 si les PJ n'ont pas réussi à convaincre l'équipage au tribunal).

Le degré de réussite de la Tâche ci-dessus est important, de sorte que le MJ peut vouloir encourager les PJ à acheter des d20 supplémentaires. Si les PJ ont gagné de l'Impulsion en persuadant l'équipage d'évacuer, ils peuvent la dépenser pour améliorer leurs résultats. Ceci donnera aux PJ l'opportunité d'aider l'équipage de l'*Atlantis* à dépasser leurs peurs et leur haine, leur permettant de comprendre que l'extraterrestre n'a jamais voulu leur faire de mal, et que ce sont leurs propres actions qui ont engendré la violence des derniers événements. Si cela se produit, Mallory s'avancera et se portera volontaire pour piloter l'*Atlantis* dans le vortex, se sacrifiant pour que Mendola puisse rentrer chez lui.

Si Mallory est morte ou indisponible par ailleurs, Philips ou Takahashi se porteront volontaires (selon qui a survécu).

## L'ÉVACUATION DE L'ATLANTIS

Les PJ voudront sans doute risquer une téléportation de masse en urgence pour se rendre sur leur vaisseau avec l'équipage entier de l'*Atlantis*, se rematérialisant par petits groupes. Ils devront d'abord rediriger une quantité d'Énergie suffisante vers les téléporteurs, lesquels ont besoin d'au moins 1 Énergie pour fonctionner.

■ **Rediriger l'Énergie vers les téléporteurs:** c'est une Tâche de **Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 2, avec une marge de Complication de 2. Accomplir cette Tâche depuis la salle des machines réduit la difficulté de -1. Cette Tâche peut faire l'objet d'une Réussite mitigée, augmentant la difficulté et la marge de Complication de +1 pour toute Tâche à venir.

Une fois que l'Énergie a été redirigée, les PJ peuvent commencer les téléportations.

■ **Initialisation de la téléportation:** avec assez d'Énergie, les PJ peuvent tenter une téléportation de masse en urgence vers leur vaisseau. C'est une Tâche de **Contrôle + Ingénierie** aidée par les **DéTECTEURS + Ingénierie** du vaisseau, avec une difficulté de 2, puisque les PJ et les PNJ ne sont pas sur des plots de téléportation. Au vu des dangers inhérents à une téléportation de masse, la marge de Complication passe à 5.

À la suite d'éventuelles Complications qui résulteraient de ce Défi, le signal peut diminuer après chaque groupe téléporté au-delà du premier. En supposant que les PJ sont dans le premier groupe, lancez 2A pour déterminer le nombre de membres de l'équipage de l'*Atlantis* qui

reviennent sur leur propre vaisseau. Chaque chiffre représente une dizaine, ainsi un « 1 » signifie que dix hommes d'équipage se rematérialisent sur leur propre vaisseau. Les effets comptent comme des « 1 », mais octroient un Avantage si les PJ tentent de téléporter les membres d'équipage de nouveau.

## AIDER L'EXTRATERRESTRE À RENTRER CHEZ-LUI

Pour persuader Mendola d'outrepasser sa culpabilité et de trouver un moyen de refermer le vortex qui ne nécessite pas qu'il se sacrifice, il faut réussir une **Tâche de Persuasion** d'une difficulté de 3. Un échec force les PJ à évacuer avant que l'intégrité structurelle de la coque de l'*Atlantis* ne cède. Si cela se produit, Mendola se sacrifie pour refermer le vortex. Si les PJ ne connaissent pas encore son histoire, il transmet ses journaux personnels au vaisseau des PJ dans l'espoir de se faire enfin comprendre.

Si la Tâche de Persuasion est réussie, les PJ doivent dès lors trouver un moyen pour refermer le vortex sans causer la mort de Mendola. Les Attributs et les Compétences impliquées pourraient être **Raison + Ingénierie** ou **Science**, avec une difficulté de 4. Mendola aide les PJ en suivant les règles habituelles du travail en équipe. Une réussite dévoile les options suivantes :

- Mettre l'*Atlantis* en pilotage automatique et étendre la portée des boucliers du vaisseau des PJ autour de lui afin de protéger la coque assez longtemps pour que le navire atteigne l'appareil au cœur du vortex et explose.
- Mettre l'*Atlantis* en pilotage automatique est une Tâche de **Contrôle + Pilotage** d'une difficulté de 0.
- Étendre les boucliers du vaisseau des PJ autour de l'*Atlantis* nécessite au moins 1 Énergie et une Tâche de **Contrôle + Sécurité**, aidée par la **Structure + Ingénierie** du vaisseau, difficulté 1.
- Inverser le rayon tracteur du vaisseau des PJ et l'utiliser pour pousser l'*Atlantis* dans le vaisseau extraterrestre au cœur du vortex avant qu'il n'explose. Ainsi, il n'y aurait plus besoin que quelqu'un reste en arrière.
- Inverser le rayon tracteur nécessite une Tâche de **Contrôle + Sécurité**, aidée des **Armes + Sécurité** du vaisseau, difficulté 3. Une Complication engendrée par cette Tâche pourrait signifier que la coque de l'*Atlantis* est trop fragile et s'affaisse sous la puissance du rayon tracteur.

## NAVIGUER DANS LE VORTEX

L'explosion du réacteur matière/antimatière de l'*Atlantis* détruit le vaisseau extraterrestre. Le moteur gravifique n'étant plus en état perpétuel d'implosion et d'explosion, les énormes forces gravitationnelles se dissipent rapidement. Le vortex se referme sur lui-même en quelques minutes, jusqu'à ce qu'il disparaîsse à son tour. Si les PJ ont convaincu Mendola d'un meilleur plan que le sien, voilà sa chance de rentrer chez-lui dans une navette. Toutefois, l'autre extrémité du vortex fluctue périodiquement entre plusieurs univers. Un balayage des détecteurs sera néces-

saire pour déterminer le moment exact où le passage s'ouvre sur l'univers natal de l'extraterrestre.

Une fois disparues les interférences du moteur gravifique extraterrestre, il s'agit d'une simple **Tâche de Raison + Science**, difficulté 0. Un balayage réussi révèle que les fluctuations de la sortie du vortex suivent un cycle précis, ce qui permet à Mendola de piloter une navette pour rentrer chez-lui.

Lorsque Mendola traverse le vortex, les détecteurs du vaisseau des PJ repèrent un vaisseau extraterrestre de l'autre côté, prêt à recevoir la navette. Quelques instants plus tard, lorsque le vortex se referme pour de bon, un message leur parvient depuis l'autre univers: puisque sa forme humaine n'a pu survivre bien longtemps, le peuple de l'extraterrestre lui a fourni une nouvelle forme à absorber.

CHAPITRE  
02.50

## SOUS UN SOLEIL PLUS BLEU

# CONCLUSION

### FIN ALTERNATIVE

Si Mendola est mort et que les PJ n'ont jamais pu apprendre son histoire, leurs actions peuvent s'en trouver limitées, de même que leurs choix. Ils devront tout de même évacuer avant que le noyau de distorsion de l'*Atlantis* n'atteigne un état critique ou que les forces gravitationnelles ne détruisent le vaisseau. Dans ce cas, l'*Atlantis* ne sera pas assez proche du vaisseau extraterrestre pour le détruire, mais l'explosion déstabilisera le moteur gravifique assez longtemps pour que le vaisseau des PJ s'échappe en passant en distorsion. Ceci nécessite que leur vaisseau passe au moins en distorsion 3 (s'éloignant du vortex de 3 zones). Si leur moteur à distorsion est inopérant, les PJ peuvent tenter d'éviter l'effondrement du champ de confinement du noyau de l'*Atlantis* et ramener ses cristaux de dilithium sur leur propre vaisseau. Une fois à bord avec les cristaux, ils pourront faire repartir leurs propres moteurs. Bien que le drain d'Énergie soit encore une menace, ils peuvent s'arranger pour disposer de suffisamment d'Énergie pour passer en distorsion et échapper aux forces gravitationnelles. Malheureusement, le vortex continuera de grandir et, avec le temps, deviendra un problème que les PJ devront sans doute résoudre dans une mission à venir.

Une fois que le problème des effets affaiblissants du moteur gravifique extraterrestre a été résolu, l'Énergie revient graduellement sur le vaisseau des PJ. Si certains membres de l'équipage de l'*Atlantis* ont survécu, Starfleet les fera tous passer en cour martiale pour leurs actions. Les membres d'équipage qui n'ont pas directement commis d'atrocités seront graciés, mais auront besoin d'un soutien psychologique à long terme.

Si les PJ ont permis à certains PNJ de racheter leurs actions pendant cette mission, ils peuvent vouloir enregistrer une déclaration de soutien pour obtenir la clémence. Un tel acte ne va cependant pas sans considérations morales. Starfleet peut encourager les PJ à mieux mettre en perspective la gravité des crimes qui ont été commis avec l'aide fournie par les accusés. Il n'y a pas de réponse toute faite.

### LA SUITE DU VOYAGE...

En fonction de la nature des dégâts que leur vaisseau a subis, les PJ peuvent vouloir effectuer des réparations. Le vaisseau peut même se trouver contraint de faire le voyage en vitesse d'impulsion. Mais tout rentrera dans l'ordre rapidement et ils mettront de nouveau le cap sur les tréfonds de l'espace inexploré...

# CHAPITRE 03.00

# LITIGE FRONTALIER

PAR ANDREW PEREGRINE

23987239798238  
2937522398



|       |                                 |     |
|-------|---------------------------------|-----|
| 03.10 | INTRODUCTION                    | 032 |
| 03.20 | ACTE 1 : <i>LE NIGHTINGALE</i>  | 033 |
| 03.30 | ACTE 2 : ENQUÊTE ET RÉPARATIONS | 038 |
| 03.40 | ACTE 3 : FIN DE PARTIE          | 044 |
| 03.50 | CONCLUSION                      | 047 |

# LITIGE FRONTALIER

## INTRODUCTION

**Litige frontalier** est une mission d'enquête portant sur un sinistre complot romulien. Les PJ reçoivent l'ordre de se rendre au plus vite à l'orée de la Zone Neutre. Un vaisseau scientifique de la Fédération a franchi la frontière et a été attaqué par un oiseau-de-guerre romulien. Les PJ pourront-ils régler la situation, ou cela va-t-il dégénérer en une guerre opposant la Fédération et l'Empire Stellaire Romulien ?

L'*U.S.S. Nightingale*, un vaisseau scientifique de classe *Nova* de la Fédération, a accidentellement franchi la Zone Neutre romulienne. Son équipage pense que ce franchissement accidentel a été causé par un dysfonctionnement de son système de navigation, mais, d'après le traité passé avec les Romuliens, cela peut être considéré comme un casus belli. Peu de temps après la découverte de cette erreur, un oiseau-de-guerre romulien a désengagé son bouclier occulteur et ouvert le feu. L'attaque a emporté

la majeure partie de la section ingénierie du *Nightingale*. Cependant, le *Nightingale* a réussi à lancer une contre-attaque et semble avoir endommagé l'oiseau-de-guerre. Les deux vaisseaux sont à présent coincés dans la Zone Neutre jusqu'à ce qu'ils puissent effectuer des réparations. Malheureusement, les Romuliens insistent pour emmener le *Nightingale* et son équipage sur Romulus afin de les traduire en justice pour crime de guerre, dès que leur vaisseau pourra repartir.

Mais, comme on peut s'y attendre de la part des Romuliens, les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Toute la rencontre est une machination ayant pour objectif de récupérer un agent sous couverture à bord du *Nightingale*. L'agent était supposé « mourir » lors de l'attaque, mais se téléporter secrètement sur le vaisseau romulien avec une grande quantité de données volées au sein de la Fédération et concernant les forces stationnées

## ADAPTER CETTE MISSION À D'AUTRES ÉPOQUES

Il existe une vaste gamme d'options pour ceux qui veulent raconter les aventures des époques d'*Enterprise* ou de la série originale pour rendre votre partie compatible avec l'époque de la *Nouvelle Génération*. L'important, c'est de s'amuser avec; peu importe quelles options vous utilisez, du moment que ça fonctionne. Voici quelques suggestions:

- Pour les joueurs de l'époque d'*Enterprise*, il est quelque peu difficile d'adapter cette mission, les Romuliens étant encore inconnus. Toutefois, le capitaine Archer le sait mieux que personne, il n'y a peut-être pas de Zone Neutre, mais il y a une frontière. Cette mission devrait donc se passer après l'épisode « Le choix d'Archer ». Les Romuliens ont décidé qu'ils devaient en savoir plus sur les humains et ont envoyé un agent dans l'espace de la Fédération. Dans ce cas, le *Nightingale* surveille la frontière en même temps qu'il effectue ses relevés. Il sera plus facile pour l'agent de passer inaperçu puisque la Fédération ne sait rien de l'apparence des Romuliens. Son problème reste cependant le même: il doit réussir à s'échapper sans que la Fédération ne le découvre. Comme dit précédemment, le *Nightingale* passe la frontière romulienne (au lieu de la Zone Neutre) et les Romuliens décident de prendre possession du vaisseau. Les PJ ne peuvent pas pénétrer l'espace romulien, mais ils peuvent se téléporter à bord du *Nightingale* et la mission peut ensuite se dérouler à peu près telle qu'elle est écrite. Toutefois, afin de préserver leur identité, les Romuliens ne communiqueront que par transmission audio

et ne se téléporteront pas à bord du *Nightingale* pour quelque raison que ce soit. À cette époque, le *Nightingale* est sans doute un vieux vaisseau de classe *Neptune*, utilisé pour la collecte de données. Les Romuliens utiliseront un oiseau de proie à l'ancienne, mais d'autres vaisseaux seront tout proches, cachés derrière leur bouclier occulteur. Si le maître de jeu se sent d'humeur particulièrement punitive, il peut décider que les événements de cette mission sont l'élément déclencheur de la guerre entre la Terre et l'Empire Stellaire Romulien, indépendamment de la réussite des PJ!

Cette mission est relativement facile à adapter pour des joueurs de l'époque de la série originale. Elle doit cependant se passer après l'épisode « Zone de terreur », au moment où la Fédération est mise au courant de l'apparence des Romuliens. L'intrigue reste la même, mais les classes de vaisseaux doivent être changées pour coller à l'époque. Les Romuliens utiliseront un croiseur D7 au lieu d'un oiseau-de-guerre *D'deridex*. Puisque nous ne disposons pas d'autant de classes de vaisseaux de cette époque, le *Nightingale* pourrait être un vaisseau de classe *Constellation*, modifié pour mener à bien des missions scientifiques. Il possédera donc des détecteurs améliorés, mais moins d'armes. Bien que la guerre contre le Dominion ne soit pas encore d'actualité, les Romuliens pourraient avoir mal digérés le vol tout récent d'un dispositif occulteur dans l'épisode « Le traître », et la Fédération peut ne pas vouloir mettre leur patience à l'épreuve plus avant.

le long de la Zone Neutre. Malheureusement, le capitaine du *Nightingale* a réussi à crypter l'ordinateur central avant que l'agent ne réussisse à obtenir les données. C'est ainsi que les Romiliens attendent que leur agent récupère les informations avant de pouvoir se retirer, espérant que leurs bruits de bottes intimideront suffisamment la Fédération pour qu'elle se tienne sur la défensive.

Les PJ arrivent pour porter assistance au *Nightingale* et tenter d'amadouer les Romiliens. Alors qu'ils aident à réparer le *Nightingale*, pourront-ils découvrir l'agent romulien au sein de l'équipage ? Remporteront-ils ce duel d'esprit contre un capitaine romulien et sauveront-ils l'équipage du *Nightingale* ? S'ils échouent, cette rencontre pourrait bien déclencher une guerre...

## DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, cette mission comporte les Directives suivantes :

- S'assurer que les Romiliens n'ont aucune excuse pour déclarer la guerre à la Fédération.
- Sauver autant de membres de l'équipage du *Nightingale* que possible.
- Éviter que la technologie de la Fédération ne tombe entre les mains des Romiliens.

**Le maître de jeu commence cette mission avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.**

CHAPITRE  
03.20

# LITIGE FRONTALIER

## ACTE 1 : LE NIGHTINGALE

La mission commence dans la salle de briefing du vaisseau des PJ. Ils sont en route pour la Zone Neutre entre l'Empire Stellaire Romulien et la Fédération, et leur arrivée est prévue dans l'heure. C'est l'occasion de présenter d'éventuels nouveaux personnages, et pour les joueurs de poser des questions au MJ par le truchement de leurs personnages lors du briefing du capitaine. C'est aussi l'occasion de formuler un plan, ou au moins d'établir des priorités quant aux objectifs de cette mission.

L'amiral Moss a envoyé une série de fichiers avec sa transmission, lesquels donnent des détails sur le *Nightingale* et son équipage, y compris plusieurs dossiers du personnel et des informations générales sur les vaisseaux de classe *Nova*. Le MJ peut donner aux joueurs tous les détails qu'ils désirent.

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 48326.3

Nous sommes en route vers la Zone Neutre romulienne suite à une transmission subspatiale de l'amiral Moss, de l'Etat-Major de Starfleet. Il semble qu'un de nos vaisseaux, l'*U.S.S. Nightingale*, a fait les frais d'une erreur de navigation et pénétré en Zone Neutre. D'après les termes du traité établi après des années de conflit avec les Romiliens, ceci pourrait être considéré comme un acte de guerre. Les Romiliens ont déjà tiré sur le *Nightingale*, l'immobilisant du mauvais côté de la ligne de démarcation. Ils prétendent faire prisonnier tout l'équipage pour crime de guerre. Nous sommes le vaisseau le plus proche de cette

situation critique et, à ce titre, nous avons reçu l'ordre de porter assistance au *Nightingale* et de désamorcer la situation de toutes les manières possibles. Cela nous sera toutefois difficile, l'amiral Moss ayant été très clair : nous ne devons pas pénétrer nous-mêmes en Zone Neutre, excepté en cas d'urgence absolue. J'espère que les Romiliens seront d'humeur suffisamment charitable pour nous laisser nous téléporter à bord du *Nightingale*.

Sur le plan diplomatique, cet incident n'aurait pas pu tomber plus mal. La Fédération a grand besoin de l'aide des Romiliens contre le Dominion. Malheureusement, les Romiliens savent bien qu'ils sont en position de force dans ces négociations et il y a fort à parier qu'ils en profiteront. Notre principale préoccupation reste d'éviter une autre guerre et de sauvegarder les vies de l'équipage du *Nightingale*. Ce qui m'inquiète, c'est la position agressive des Romiliens. Veulent-ils déclencher un autre conflit avec la Fédération ou y a-t-il anguille sous roche ?

Une copie de la transmission que Starfleet a reçue du premier officier du *Nightingale* accompagne aussi les fichiers. Le commandeur Lewis, ébouriffé, prononce son message depuis la passerelle endommagée du *Nightingale*, au milieu de la confusion générale :

## U.S.S. NIGHTINGALE [VAISSEAU SCIENTIFIQUE DE LA FÉDÉRATION, CLASSE NOVA]

La classe *Nova* est relativement récente (commissionnée en 2368) et conçue pour des missions scientifiques de longue durée dans l'espace de la Fédération. Ce type de vaisseau est mal équipé pour le combat, mais peut se débrouiller si les choses s'enveniment. Bien qu'il ne soit pas conçu pour des missions au long cours en espace profond, il dispose de vastes réserves et d'espaces de stockage, et peut opérer sans le soutien d'une base stellaire pendant bien plus longtemps que d'autres vaisseaux de taille similaire.

La mission du *Nightingale* est de mener des études planétaires en bordure de la Zone Neutre romulienne. Bien qu'il garde un œil sur toute activité romulienne suspecte, il ne s'agit absolument pas d'une mission d'espionnage. C'est même tout le contraire. La Fédération espère que les Romuliens se joindront à elle dans la guerre contre le Dominion, et elle ne veut surtout pas les contrarier.

Le capitaine Laura Blake est l'officier supérieur du *Nightingale*. En tant qu'officier, elle est expérimentée et possède un solide passé militaire. Elle a croisé le fer avec les Romuliens en de nombreuses occasions. Son premier officier est le commandeur Alison Lewis, bien plus jeune, et de formation scientifique. Ensemble, elles font une excellente équipe, et le capitaine Blake a l'intention de prendre sa retraite bientôt et de laisser le *Nightingale* entre les mains du commandeur Lewis.

**MISSION:** Science, Collecte de données

### ATTRIBUTS

|                |    |            |    |           |    |
|----------------|----|------------|----|-----------|----|
| COMMUNICATIONS | 10 | MOTEURS    | 09 | STRUCTURE | 08 |
| ORDINATEURS    | 10 | DÉTECTEURS | 10 | ARMEMENT  | 08 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 02 | SÉCURITÉ   | 01 | SCIENCE  | 05 |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 04 | MÉDECINE | 02 |

**ENVERGURE:** 3

### ATTAQUES:

- Réseau de phaseurs
- Torpilles à photon
- Rayon tracteur (Puissance 2)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Dispositifs de détection avancés (talent)
- Détecteurs haute résolution (talent)

« Ici le commandeur Alison Lewis du vaisseau *Nightingale* de la Fédération. Suite à une erreur de navigation, nous avons pénétré dans la Zone Neutre et nous avons échangé des tirs avec un oiseau-de-guerre romulien. Le capitaine Blake a été tué lors de l'attaque et nous avons perdu le générateur principal. Les moteurs à distorsion sont hors-ligne et les systèmes du vaisseau sont inopérants, mais le système de survie est opérationnel et tient le coup. Nous travaillons à tout remettre en état, mais nous avons perdu la plupart de nos ingénieurs. Les Romulians prétendent que nous sommes à présent des prisonniers de guerre et affirment qu'ils vont nous mener sur Romulus afin d'être traduits en justice une fois que leur vaisseau sera réparé. Nous ne voulons pas céder à leurs exigences, mais nous ne souhaitons pas non plus déclencher une autre guerre. Starfleet, veuillez nous indiquer la marche à suivre. »

## SCÈNE 1 : AU BORD DE LA ZONE NEUTRE

Dès son arrivée à l'orée de la Zone Neutre, le vaisseau des PJ recevra un appel du *Nightingale*. Une femme humaine est aux commandes, qu'ils reconnaîtront d'après l'appel de détresse ci-dessus comme étant le commandeur Lewis. Le *Nightingale* a l'air encore très endommagé et un balayage des détecteurs montrera qu'ils n'ont ni armement, ni boucliers, ni propulsion en distorsion. Le commandeur Lewis sera très heureux de recevoir de l'aide. La situation est grave. Le capitaine Blake est décédé et la plupart des ingénieurs sont morts ou blessés, les Romulians ayant fait feu sur la section d'ingénierie du *Nightingale*. Le commandeur Lewis est à présent le capitaine par intérim et a grand besoin des équipes d'ingénieurs du vaisseau des PJ pour l'aider dans ses réparations. Ils auront toutefois besoin de discuter avec les Romulians pour qu'ils acceptent ces téléportations.

Comme par hasard, c'est ce moment-là que choisit le vaisseau romulien pour appeler les PJ. Le capitaine des Romulians est le commandeur Mheven, qui adopte tout d'abord une attitude très agressive. Elle rappelle aux PJ que toute entrée dans la Zone Neutre est considérée comme un acte de guerre, et que le *Nightingale* et son équipage sont à présent prisonniers de l'Empire Stellaire Romulien. Si le fait de tirer sur le *Nightingale* était quelque peu agressif, Mheven était cependant dans son droit selon les termes du traité.

Les PJ devront négocier pour qu'on leur permette de se téléporter sur le *Nightingale*. Se téléporter sans permission ne provoquera qu'une réponse de principe de la part des Romulians, mais cela affaiblira la position des PJ s'ils ont besoin de quoi que ce soit d'autre. Mheven peut même décider qu'une telle action est un prétexte idéal pour téléporter quelques-uns de ses hommes à bord. Même capturé, un vaisseau de la Fédération reste un « territoire souverain », et encore plus s'il s'est rendu sans condition. Pour les Romulians, il est donc légal, bien que très agressif du point de vue diplomatique, d'envoyer des troupes armées. Il sera plus difficile pour eux de se donner le beau rôle par la suite. La véritable raison, c'est qu'avoir des troupes à bord du *Nightingale* pourrait rendre plus difficile tout repli rapide une fois que Mheven aura obtenu ce qu'elle désire.

# COMMANDEUR MHEVEN, CAPITAINE ROMULIENNE [PNJ PRINCIPAL]

**TRAITS:** Romulienne, Dissimulatrice, Craint ses supérieurs

**IDÉAL:** Mon devoir est envers l'Empire, et je n'échouerai pas.

## ATTRIBUTS

CONTRÔLE 12

FORME 09

PRÉSENCE 09

AUDACE 10

INTUITION 11

RAISON 09

## DISCIPLINES

COMMANDEMENT 04

SÉCURITÉ 03

SCIENCE 02

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 01

MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATION:** Diplomatie, Intimidation

**STRESS:** 12

**RÉSISTANCE:** 0

## ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 4▲ Renvirement, 1M, Non léthal)
- Dague (Corps-à-corps, 4▲ Dévastateur 1, 1M)
- Pistolet disrupteur (Distance, 6▲ Dévastateur 1, 1M)
- **Amélioration** Fusil disrupteur (Distance, 7▲ Dévastateur 1, 2M, Précis)

## RÈGLES SPÉCIALES:

- **Rusé:** lorsqu'il tente de rester dissimulé ou de ne pas se faire remarquer, un Romulien peut dépenser 1 point de Menace pour augmenter de +1 la difficulté des Tâches de l'ennemi pour le détecter.
- **Sur ses gardes:** lorsqu'un Romulien tente une Tâche pour remarquer ou détecter un ennemi ou un danger, il peut relancer un d20.

Le commandeur Mheven a tout à fait l'intention de permettre aux PJ de se téléporter sur le *Nightingale*, mais elle veut qu'ils fassent des pieds et des mains pour obtenir ce droit. Elle sait que l'agent romulien doit avoir besoin d'aide pour refaire fonctionner les ordinateurs du *Nightingale*. Cette interaction ne devrait être, principalement, qu'une série d'échanges verbaux. Toutefois, le PJ qui négocie devrait effectuer une **Tâche d'Intuition + Commandement**. La difficulté n'est que de 1, mais un échec signifie que les PJ vont devoir donner une contre-partie à Mheven pour avoir la permission de se téléporter. Ils devront garantir qu'ils se tiendront bien (ce qui octroiera un Avantage diplomatique si tel n'est pas le cas), ou autoriser les Romuliens à téléporter un petit groupe à bord.

Il est possible de dépenser de l'Impulsion pour *obtenir des informations* sur Mheven

- Mheven est plus nerveuse qu'elle ne devrait l'être, au vu de sa position de force.
- Mheven semble constamment jouer la montre, faisant durer la moindre négociation à force de prise de décisions lentes et de clarifications pédantes.
- Mheven semble pusillanime parce qu'elle craint le jugement de sa hiérarchie sur ses actes lors de cette confrontation.

À ce moment de la rencontre, Mheven tente désespérément d'anticiper et de concevoir un nouveau plan. Elle veut gagner du temps, pour que l'agent romulien puisse obtenir ce dont il a besoin, mais également pour se laisser le temps de réfléchir à une meilleure idée, ou laisser le temps à la Fédération de commettre une erreur qu'elle puisse exploiter. Le plan de départ était de récupérer l'agent, puis de permettre au *Nightingale* de s'en aller. Les Romuliens auraient obtenu ce qu'ils voulaient tout en se donnant l'air magnanime. À présent, l'obtention des infor-

# IRW T'VAREN [OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN, CLASSE D'ERIDEX]

**TRAIT:** Oiseau-de-guerre romulien

## ATTRIBUTS

COMMUNICATIONS 09

MOTEURS 10

STRUCTURE 11

ORDINATEURS 10

DÉTECTEURS 10

ARMEMENT 09

## DISCIPLINES

COMMANDEMENT 02

SÉCURITÉ 03

SCIENCE 02

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 03

MÉDECINE 02

**ÉNERGIE:** 10      **ENVERGURE:** 6

**BOUCLIERS:** 14      **RÉSISTANCE:** 6

**ÉQUIPAGE:** Talentueux (Attribut 10, Discipline 3)

## ATTAQUES:

- Banques de disrupteurs (Énergie, portée Moyenne, 10▲ Dévastateur 1)
- Torpilles à plasma (Torpille, portée Longue, 6▲ Persistant 8, Calibrage)
- Rayon tracteur (Puissance 5)

## RÈGLE SPÉCIALE:

- **Dispositif occulteur**

# COMMANDEUR ALISON LEWIS, PREMIER OFFICIER HUMAINE [PNJ PRINCIPAL]

**TRAITS:** Humaine, Jeune, Dévouée

## ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09 FORME 08 PRÉSENCE 10

AUDACE 09 INTUITION 10 RAISON 10

## DISCIPLINES

COMMANDEMENT 04 SÉCURITÉ 02 SCIENCE 04

PILOTAGE 02 INCÉNIEURIE 02 MÉDECINE 02

**SPÉCIALISATION:** Astrophysique, Phénomènes spatiaux

**STRESS:** 10      **RÉSISTANCE:** 1

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létal)
- Phaseur type-1 (Distance, 4▲, 1M, Charge, Discret 1)
- **Amélioration** Phaseur type-2 (Distance, 5▲, 1M, Charge)

mations est plus importante que les bonnes relations avec la Fédération.

Si elle ne récupère pas l'agent et ses données, elle peut se trouver contrainte de prendre le *Nightingale* et son équipage afin de ne pas rentrer les mains vides.

## SCÈNE 2 : SE TÉLÉPORTER À BORD

Ayant reçu la permission de téléporter une équipe à bord, les PJ peuvent rencontrer le commandeur Lewis, évaluer la situation du *Nightingale* et tenter de découvrir ce qui s'est réellement passé. Le commandeur Lewis sera ravie d'écouter les opinions des PJ, car elle s'inquiète beaucoup pour son équipage, ainsi qu'à propos du fait que ses actions pourraient déclencher une guerre.

Les événements, pour autant que l'équipage du *Nightingale* le sache, se sont déroulés ainsi :

- Le commandeur Lewis était de service et le capitaine Blake se trouvait dans ses quartiers. Tout allait bien et aucun problème n'avait été signalé sur le navire. Elles suivaient leurs ordres, qui étaient de voyager le long de la bordure de la Zone Neutre, côté Fédération, en direction du lieu de leur prochaine étude planétaire.
- Au cours d'une vérification de routine, le navigateur a réalisé que le vaisseau avait dévié de son cap. Bien que les systèmes de navigation aient confirmé qu'ils suivaient la bonne route, une vérification plus détaillée

de leur position réelle apporta bientôt la preuve qu'ils avaient pénétré dans la Zone Neutre.

■ Avant qu'ils n'aient pu changer de cap, l'oiseau-de-guerre romulien de classe *D'eridex* s'était désocculé et avait ouvert le feu. Le *Nightingale* rendit coup pour coup, mais la salve romulienne suivante désactiva les boucliers et toucha la salle des machines de plein fouet. Le *Nightingale* n'est pas de taille face à cet oiseau-de-guerre, Lewis a donc été surprise d'avoir infligé aux Romiliens autant de dégâts qu'ils le prétendent.

■ Ayant mis le *Nightingale* hors d'état, les Romiliens ont ouvert une fréquence d'appel pour exiger sa reddition. Lewis s'est rendue, à la condition qu'on leur permette de contacter Starfleet pour les informer de l'incident. C'est à ce moment-là qu'elle a envoyé l'appel de détresse.

■ Sur les quatre-vingts membres d'équipage du *Nightingale*, au moins quarante personnes ont été tuées ou blessées lors de l'attaque. Presque toute l'équipe d'ingénierie est indisponible. Si nombre de membres de l'équipage sont des scientifiques, beaucoup d'entre eux font des ingénieurs relativement compétents et travaillent aux réparations.

■ Le capitaine Blake figure parmi les victimes. On la trouvée morte dans ses quartiers, après qu'elle ait activé le « protocole romulien ». On pense qu'elle a été blessée en tentant d'atteindre la passerelle, mais qu'elle a réussi à revenir dans ses quartiers pour activer le protocole.

■ Le « protocole romulien » est une procédure d'urgence qui s'assure que l'ennemi ne peut pas mettre la main sur de grandes quantités de données de la Fédération en cas de capture du navire. Sur ordre du capitaine, ce protocole verrouille et crypte toutes les données de l'ordinateur. L'ordinateur est donc éteint et verrouillé, bien qu'il continue à maintenir les systèmes de survie et les commandes manuelles. Il est possible de déverrouiller le vaisseau, avec du temps, ou l'accès à un laboratoire informatique de la Fédération.

Il y a cependant un certain nombre de choses qui ne collent pas :

- La déviation du système de navigation pourrait être une erreur, mais aussi, potentiellement, un sabotage.
- Les Romiliens sont arrivés très rapidement. Il se peut qu'ils aient été dans la Zone Neutre, déjà occultés. Si tel n'est pas le cas, ils étaient à la frontière et ont dû se dépêcher pour arriver au plus vite. C'est en tout cas ce que les Romiliens prétendent si on met en doute leur bonne foi (« C'est un heureux hasard », diront-ils). Quoi qu'il en soit, c'est soit une violation des termes du traité, soit une coïncidence d'envergure galactique.
- Les Romiliens prétendent que le *Nightingale* a endommagé leur moteur à distorsion. C'est peut-être vrai, car ils ont été touchés de plein fouet. Il semble que



les boucliers des Romiliens n'ont pas été activés. Bien que cela ne soit pas rare immédiatement après s'être désocculté, il est étrange qu'un équipage de Romiliens expérimentés n'ait pas trouvé le moyen de lever ses boucliers avant que le *Nightingale* ne tire.

Le commandeur Lewis voudrait bien faire la lumière sur ces événements, mais elle doit d'abord veiller à la sécurité de son équipage et de son vaisseau. Elle laisse les PJ mener leur enquête, mais la réparation du *Nightingale* ainsi que la prise en charge des blessés sont ses vraies priorités.

## « ET SI ON TÉLÉPORTAIT L'ÉQUIPAGE ? »

Des personnages entreprenants peuvent décider de résoudre le problème en téléportant l'équipage du *Nightingale* à bord de leur propre vaisseau. Malheureusement, cela ne résoudra rien, et cela pourrait même s'avérer une bénédiction pour les Romiliens.

Le problème principal est que le vaisseau des PJ ne peut pas téléporter tout le monde en une seule fois. Même si c'était possible, il y a plusieurs blessés qui devront être préparés pour la téléportation avant d'être déplacés. De plus, les Romiliens remarqueront inévitablement l'événe-

ment. L'oiseau-de-guerre détectera facilement toute téléportation, et saura même approximativement le nombre de personnes téléportées. Il leur est très simple de déterminer qu'une évacuation est en cours.

La réaction des Romiliens sera simple: utiliser un rayon tracteur pour attirer le *Nightingale* plus loin dans la Zone Neutre. Certes, cela révélera le fait que leurs moteurs fonctionnent, mais ils pourront toujours dire qu'ils les ont réparés juste à temps. Depuis l'extérieur de la Zone Neutre, le vaisseau des PJ est déjà à la limite de la portée de téléportation, et bien trop loin pour la portée de ses armes.

Rappelez-vous que si les Romiliens trouvent les PJ particulièrement agaçants, ils peuvent choisir d'envoyer des troupes sur le *Nightingale*. Ainsi, tout ce que les PJ tenteront de faire sera sous leur supervision directe.

# LITIGE FRONTALIER

## ACTE 2 : ENQUÊTE ET RÉPARATIONS

Au cours de cet acte, les PJ devraient mener l'enquête à bord du *Nightingale* tout en travaillant à le réparer. Les PJ peuvent suivre de nombreuses pistes, aussi feraient-ils bien de se répartir dans le vaisseau pour s'attaquer à différents problèmes, et ainsi glaner plus d'indices tout en aidant aux réparations. Puisque le *Nightingale* a besoin de plusieurs équipes d'ingénieurs, c'est l'occasion pour les joueurs de créer et de jouer des personnages secondaires. Néanmoins, les tâches ne manquent pas pour tous ceux qui ont reçu la formation d'officier de Starfleet, quelle qu'elle soit.

Cet acte présente volontairement un grand nombre des PNJ du *Nightingale*. Lorsque les joueurs commenceront à soupçonner qu'un saboteur se trouve à bord, ils auront tendance à établir une liste réduite de suspects se limitant aux PNJ qui possèdent un nom, et non pas en fonction des indices qu'ils trouvent. De ce fait, leur présenter un maximum de nouvelles têtes les forcera à enquêter sur ce qui se passe vraiment plutôt qu'à faire du méta-jeu. En fait, une fois qu'il est clair qu'il y a eu sabotage, le maître de jeu peut saisir cette opportunité pour augmenter encore le niveau de paranoïa. La fin de ce scénario pourrait être drastiquement influencée par les choix des PJ quant aux personnes à qui ils font confiance (ou pas). Paradoxalement, s'ils refusent d'en dire trop, le commandeur Lewis pourrait bien les soupçonner de travailler avec les Romiliens !

### SCÈNE 1 : LES RÉPARATIONS ET LA SALLE DES MACHINES

La plus grande partie des dégâts infligés au *Nightingale* est due à la salve directe sur la salle des machines. Les dégâts sont importants et le noyau de distorsion est désactivé pour raisons de sécurité. Il est éteint parce que les systèmes qui le régulent ont grand besoin de réparations. Les dégâts ont aussi déclenché des surtensions à travers tout le vaisseau, lesquelles ont fait exploser des conduites énergétiques et touché plusieurs systèmes secondaires. Par chance, les systèmes de survie ne sont pas menacés, mais les réserves d'énergie de tout le vaisseau sont faibles.

Dans la salle des machines, l'ambiance n'est pas à la fête. La majeure partie des membres survivants de l'équipe d'ingénierie est là, et tous ont perdu beaucoup de leurs camarades. Sur le *Nightingale*, la plupart des gens ont perdu des amis aujourd'hui, mais les ingénieurs en ont perdu

plus que leur part. Comme l'ingénieur en chef est mort et qu'il n'y a pas de successeur évident parmi les ingénieurs restants, personne n'est vraiment à la tête des opérations. Les ingénieurs qui restent ont recruté des équipes comportant principalement des scientifiques, et chacune s'occupe d'un problème ou d'une zone particulière, séparément. Si l'un des PJ, particulièrement un ingénieur, désire prendre les choses en main, il peut coordonner les opérations plus efficacement. Assumer temporairement le rôle de l'ingénieur en chef nécessite une **Tâche de Présence + Ingénierie** d'une difficulté de 2.

Qui plus est, si des ingénieurs travaillent bel et bien sur le vaisseau, beaucoup n'ont que peu d'expérience au-delà de la formation de base. Cela veut dire que tout PJ possédant une Discipline d'Ingénierie de 3 ou plus est davantage qualifié qu'eux pour diriger une équipe, quelle qu'elle soit. D'autres PJ peuvent choisir d'aider, mais le MJ devrait essayer de trouver un moyen de faire d'eux des chefs d'équipe : ce sont eux les héros de la mission, après tout ! Si certains PJ n'ont pas un score élevé en Ingénierie, ils peuvent être assignés à la réparation d'un système parmi les moins importants, et leur équipe en saura encore moins qu'eux ; il ne reste tout simplement pas assez d'ingénieurs sur le *Nightingale* pour que chaque équipe de réparation en ait un !

Une fois qu'un chef d'équipe s'est vu assigner ses subordonnés, il doit évaluer le travail à faire. Il s'agit d'une **Tâche de Raison + Ingénierie** de difficulté 1. Toute Impulsion générée par ce jet de dés lui sera utile pour effectuer des réparations. Si le chef d'équipe le souhaite, il peut aussi tenter de motiver son équipe en réussissant une **Tâche de Présence + Commandement** d'une difficulté de 2. S'il réussit, il peut gagner de l'Impulsion à dépenser pour les réparations. En cas d'échec, en revanche, son équipe est découragée, et la marge de Complication de toute Tâche de réparations augmente de +1.

Au cours de la réparation d'un système, quel qu'il soit, l'équipe peut être amenée à parcourir le vaisseau entier. Bien que la plupart des dégâts soient concentrés dans la salle des machines, des surtensions ont fait exploser plusieurs conduites SEP. C'est une excuse toute trouvée pour les joueurs qui désirent aller parler à tel ou tel PNJ ou explorer telle ou telle zone du vaisseau. Le maître de jeu peut vouloir assaisonner l'exploration du *Nightingale* de quelques rencontres supplémentaires, comme des membres d'équipage blessés ou bloqués, ou encore des dégâts qui n'auraient pas été découverts.

# CHRONOLOGIE DES RÉPARATIONS

Réparer chaque système est une Tâche étendue. Par bonheur, chaque Tâche a une Résistance de 0, l'équipage bénéficiant de la formation et des outils adéquats. Les chefs de chaque équipe de réparation devront tenter une Tâche, mais ils pourront recourir à l'aide de quatre Personnel de soutien pendant les réparations. Si un PJ n'est pas le chef d'une équipe, il a la possibilité de l'aider.

Les réparations sont une course contre la montre, le vaisseau ayant besoin d'être opérationnel pour sortir de la Zone Neutre. Les PJ ne le savent pas, mais ils doivent aussi réparer le vaisseau avant que l'ordinateur ne soit déverrouillé. Chaque intervalle de la Tâche étendue dure quinze minutes, et tenter une Tâche prend 2 intervalles. En cas de succès de l'équipe de réparation, le système est réparé rapidement; après quoi, cette équipe est libre de passer à une autre Tâche ou d'aider une autre équipe.

Les différents systèmes ayant besoin de réparations sont indiqués ci-dessous. Le MJ peut en ajouter afin de mettre en valeur une éventuelle Spécialisation de l'un des PJ. En plus de la Tâche, de son Ampleur et de la jauge d'Effort, figure le nom de l'officier du *Nightingale* qui pourrait être le chef de cette équipe (ou en faire partie). Le maître de jeu peut ainsi le jouer afin d'étoffer l'équipage du *Nightingale*.

## SYSTÈMES DE SÉCURITÉ DU NOYAU DE DISTORSION [LIEUTENANT N'VOL, VULCAIN]

**Intuition + Ingénierie** (Spécialisation: Systèmes de distorsion)

**MAGNITUDE:** 2      **EFFORT:** 8      **DIFFICULTÉ:** 2

Effectuer ces réparations permet aux équipes travaillant sur le noyau de distorsion de procéder sans craindre une brèche. Il est possible de ne pas effectuer ces réparations, mais, dans ce cas, tout travail sur le noyau de distorsion verra sa marge de Complication augmentée de +3!

## BLINDAGE DE LA COQUE EXTÉRIEURE [LIEUTENANT SAVREK, ANDORIENNE]

**Audace + Ingénierie**

**MAGNITUDE:** 3      **EFFORT:** 9      **DIFFICULTÉ:** 3

Ces réparations impliquent de sortir du vaisseau dans des combinaisons environnementales afin de souder des plaques de blindage par-dessus les brèches de la coque. C'est un travail fort simple, dans la mesure où il suffit de boulonner les plaques à la coque et de les entourer de joint spécial. Toutefois, travailler en combinaison EV à l'ombre d'un oiseau-de-guerre romulien a de quoi rendre nerveux, voire maladroit.

Les réparations de la coque permettront de couper les champs de forces d'urgence, libérant plus d'Énergie vers d'autres systèmes. Ce n'est pas un travail indispensable, mais tant que ces réparations ne sont pas effectuées, les champs de forces d'urgence fonctionnent les systèmes du vaisseau et toute utilisation d'un système, quel qu'il soit, voit sa difficulté augmentée de +1.

Il est tout à fait possible que les PJ ne puissent pas travailler sur chaque système ayant besoin de leur aide. Le cas échéant, la chronologie suivante donne au maître de jeu une idée de ce qui sera réparé, et quand, si le travail est laissé entre les mains de PNJ. Le travail des PJ sur des systèmes complémentaires pourrait accélérer les choses, si le MJ le permet.

Les options des PJ dépendent de l'état du *Nightingale* au cours des réparations des diverses équipes. Voici une chronologie de quel système sera réparé, et quand, au fil du temps :

- **T0:** l'équipe des PJ arrive sur le vaisseau.
- **T+2h :** le blindage extérieur est réparé\*, l'utilisation des boucliers et du système de propulsion est de nouveau sans danger.
- **T+3h :** l'ordinateur est réparé au point qu'il est possible d'en extraire des fichiers\*\*, l'utilisation des armes et des systèmes secondaires est de nouveau sans danger.
- **T+4h :** le noyau de distorsion est de nouveau en ligne. L'alimentation énergétique principale est partiellement restaurée. Les moteurs à impulsion sont réparés. Il est possible d'activer les boucliers au minimum de leur puissance. Les phasateurs sont inopérants, mais le vaisseau peut tirer des torpilles.
- **T+5h :** l'ordinateur est réparé et déverrouillé.
- **T+6h :** le moteur à distorsion est réparé et prêt à fonctionner, de même que toutes les armes et les boucliers.

\*Jusqu'à ce que ceci soit réparé, toute utilisation d'un des systèmes du vaisseau a besoin d'une réussite supplémentaire, les champs de forces d'urgence étant en train de drainer les réserves du vaisseau, rendant les équipements peu fiables. La marge de Complication de telles Tâches est aussi augmentée de +2.

\*\*Au bout de trois heures, il est possible de différencier les fichiers au sein de l'ordinateur. Bien qu'ils restent extrêmement bien cryptés, on peut les télécharger. C'est ce que fera l'agent romulien juste avant de tenter de fuir s'il sent que sa position n'est pas sûre.

## RÉPARATION DU NOYAU DE DISTORSION [LIEUTENANT MORROW, TELLARITE DE SEXE FÉMININ]

**Contrôle + Ingénierie** (Spécialisation: Systèmes de distorsion)

**MAGNITUDE:** 2      **EFFORT:** 14      **DIFFICULTÉ:** 1

Réparer le noyau de distorsion n'est pas particulièrement difficile, mais c'est long, et cela doit être fait avec un luxe de précautions. Dès le premier Progrès, il est possible de partiellement rétablir la puissance du vaisseau, restaurant ainsi des boucliers minimaux ainsi que les moteurs à impulsion. Il est aussi possible d'alimenter en énergie plusieurs systèmes de moindre importance, pour peu que le blindage de la coque ait été réparé; ceci comprend les détecteurs internes et les synthétiseurs. Avec le second Progrès, le vaisseau est à pleine puissance; l'armement, les boucliers et la propulsion à distorsion sont également restaurés.

## SYSTÈMES DIVERS

Raison + Ingénierie

MAGNITUDE: 1

EFFORT: 6

DIFFICULTÉ: 1

Plusieurs systèmes du vaisseau doivent être vérifiés et sécurisés avant de pouvoir être alimentés en énergie sans risque. Chaque système ci-dessous nécessite une Tâche de réparation distincte, mais tous ont la même Magnitude et la même jauge d'Effort, puisqu'il s'agit à chaque fois du même travail, ou à peu près. Si le noyau de distorsion est réparé et à pleine puissance, ces systèmes peuvent être alimentés sans qu'ils aient besoin de réparations. Toutefois, la difficulté de toute utilisation de ces systèmes augmente de +1, et la marge de Complication augmente de +2. Les différents systèmes ayant besoin d'une vérification et d'une révision sont:

- **Systèmes de propulsion:** moteurs à impulsion et à distorsion (enseigne Costallan, Humaine)
- **Systèmes des boucliers:** les défenses du vaisseau sous toutes leurs formes (lieutenant Tyrell, Andorien)
- **Systèmes d'armement:** toutes les banques de phasers et les lanceurs de torpilles (enseigne Collin, Humaine)
- **Systèmes secondaires:** éclairage, synthétiseurs, détecteurs internes et bien d'autres systèmes de moindre importance (lieutenant Carial, Tellarite de sexe masculin)

## LIEUTENANT COMMANDEUR G'TREL, OFFICIER MÉDICAL VULCAIN [PNJ SECONDAIRE]

TRAITS: Vulcain, Connaissances médicales encyclopédiques

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09

FORME 07

PRÉSENCE 08

AUDACE 09

INTUITION 10

RAISON 09

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 02

PILOTAGE 01

INGÉNIERIE 01

MÉDECINE 03

SPÉCIALISATION: Chirurgie traumatologique

STRESS: 9

RÉSISTANCE: 1

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Phaseur type-1 (Distance, 4▲, 1M, Charge, Discret 1)
- **Amélioration** Phaseur type-2 (Distance, 5▲, 1M, Charge)

## ORDINATEUR

Raison + Ingénierie (Spécialité: Ordinateurs)

MAGNITUDE: 3

EFFORT: 12

DIFFICULTÉ: 2

L'ordinateur est difficile à réparer, mais le travail va vite une fois le cryptage décodé. Les noms des fichiers et des sections de chaque système apparaissent dès que deux Progrès ont été obtenus. Bien que les données soient encore cryptées, il devient alors possible de copier ou déplacer les fichiers. Au bout de trois Progrès, le système revient à la normale. Réparer l'ordinateur central se révélera toutefois plus compliqué, comme nous le verrons plus tard.

## SCÈNE 2 : LES BLESSÉS ET L'INFIRMERIE

Les PJ peuvent aussi explorer le *Nightingale* en recherchant d'éventuels blessés. Beaucoup de membres de l'équipage manquent à l'appel. Il se pourrait qu'ils soient coincés dans des salles fermées, sous des poutrelles ou des parois. Certains sont peut-être toujours inconscients depuis l'attaque. Tout PJ qui choisit de partir à la recherche de blessés en trouvera. Il revient au maître de jeu de décider de l'état dans lequel ils seront retrouvés. Tous les blessés devraient être rapatriés à l'infirmerie.

L'infirmerie a grand besoin de tout PJ ayant reçu une formation médicale. Le nombre des morts et des blessés représente quasiment la moitié de l'équipage. Bien que l'infirmerie n'ait pas été endommagée, elle est submergée de blessés venus de tout le navire. L'équipe médicale en est encore à effectuer le triage des blessés qui arrivent et à stabiliser les cas les plus graves. Les blessés ambulatoires font la queue dans la coursive devant l'infirmerie, et plusieurs infirmiers vont d'un patient à l'autre, pratiquant des soins d'urgence.

L'équipe médicale du *Nightingale* compte huit membres à temps plein, et plusieurs biologistes ont été réquisitionnés comme médecins de terrain. L'équipe est dirigée par le médecin chef, le lieutenant commandeur G'Trel, un Vulcain taciturne. L'Énergie est insuffisante pour faire fonctionner l'hologramme médical d'urgence. Sans ordinateur, l'équipe médicale n'a pas accès aux dossiers médicaux. Même si les médecins connaissent bien l'équipage, la marge de Complication pour toute Tâche de Médecine est augmentée de +2. Les instruments de chirurgie fonctionnent tous mais, sans l'aide des systèmes automatiques, les diagnostics doivent être d'autant plus précautionneux. L'espace chirurgical est rare et précieux: il n'y a pas assez de tables d'opération pour satisfaire la demande.

### UNE MORGUE DE FORTUNE

De nombreux membres d'équipage ont perdu la vie, à commencer par le capitaine. Personne n'a eu le temps de pratiquer des autopsies, ni même de déterminer correctement les causes de la mort pour la plupart des pertes. L'équipe médicale n'a tout simplement pas le temps et les morts ne risquent pas de s'en aller. Tout ce que l'équipe médicale a fait jusqu'ici, et qu'elle continue de faire, c'est de déterminer si le patient est mort ou vif. Bien entendu, ils se concentrent uniquement sur les patients encore en vie.

Si les PJ posent des questions, c'est ce que leur racontera n'importe quel membre de l'équipe médicale. Toutefois, personne ne se lancera spontanément dans cette explication, tout le monde étant concentré sur les patients vivants.

Un hangar à navettes tout proche a été transformé en morgue de fortune, grâce à un ajustement de la température de la pièce. Les morts sont allongés en rangs et étiquetés pour permettre leur identification. Chaque corps est recouvert d'un drap, par respect. Personne ne s'offusquera vraiment si les PJ veulent examiner les cadavres au cours de leur enquête, mais l'équipage du *Nightingale* pensera que le temps des PJ serait bien mieux employé autrement. Il est toutefois possible de trouver ici des indices importants.

Autopsier complètement un corps prend une dizaine de minutes à l'aide d'un tricordeur. Dans la plupart des cas, la cause de la mort est une asphyxie due à l'exposition au vide spatial, un trauma physique dû à la chute d'un débris, ou des brûlures dues à une explosion toute proche. Toutes ces blessures sont cohérentes avec ce qu'on a raconté aux PJ sur l'attaque.

Le corps le plus intéressant est celui du capitaine Blake. On pense qu'elle a été grièvement blessée lorsqu'une cloison lui est tombée dessus, même si elle a eu le temps de revenir à ses quartiers pour activer le « protocole romulien » avant que la blessure ne la tue. Un examen sommaire montre en effet une mauvaise blessure à la tête. Toutefois, une autopsie dans les règles révèle autre chose. La véritable cause de la mort est l'asphyxie, et des marques sur son cou sont cohérentes avec une strangulation. La plupart de ses blessures auraient aussi pu être causées par un combat à mains nues. Il est clair que sa mort n'est pas un accident. Il y a un meurtrier à bord !

## LE CAPITAINE BLAKE

Lorsque l'oiseau-de-guerre a attaqué, le capitaine Blake est immédiatement allée déclencher le « protocole romulien ». L'agent romulien a fait de son mieux pour l'en empêcher, et ils se sont battus comme des lions alors même que l'attaque faisait tangier le vaisseau de tous côtés. L'agent a finalement tenté d'étrangler le capitaine pour l'empêcher de prononcer la séquence de commande finale, mais cela n'a pas suffi. Le capitaine Blake est mort en sachant qu'il avait fait tout son possible. Après cela, le Romulien a tenté d'effacer ses traces et a justifié ses propres blessures en disant qu'il se tenait près d'un conduit énergétique ayant explosé.

### SCÈNE 3 : LE SYSTÈME DE NAVIGATION

Puisque toute cette situation a commencé par une erreur de navigation, les PJ voudront sans doute examiner les systèmes correspondants. Un récapitulatif sommaire des relevés de navigation est accessible à partir de la console située sur la passerelle. Étant donné que l'ordinateur est

## LIEUTENANT DALLON, OFFICIER NAVIGATEUR TRILL DE SEXE MASCHULIN, NON-JOINT [PNJ MINEUR]

**TRAITS:** Trill, Non-joint, Éprouve un sentiment de culpabilité

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 11 FORME 08 PRÉSENCE 10

AUDACE 09 INTUITION 07 RAISON 09

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01 SÉCURITÉ 01 SCIENCE 01

PILOTAGE 03 INGÉNIERIE 02 MÉDECINE 01

**STRESS:** 9

**RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Phaseur type-1 (Distance, 3▲, 1M, Charge, Discret 1)
- **Amélioration** Phaseur type-2 (Distance, 4▲, 1M, Charge)

probablement encore hors-service, il n'y a pas grand-chose à voir. Mais les informations présentes confirment que le vaisseau suivait le bon cap, même si ce cap n'aurait pas dû l'emmener dans la Zone Neutre. S'ils examinent la console de navigation, une **Tâche de Raison + Pilotage** d'une difficulté de 1 révélera qu'il n'y a rien d'anormal. Il y a deux autres possibilités : soit l'officier de quart a accidentellement ou volontairement changé le cap, soit les détecteurs de navigation eux-mêmes sont, d'une façon ou d'une autre, en cause.

S'ils désirent interroger l'officier de navigation, c'est le lieutenant Dallon (un Trill sans symbiose) qui était de quart pendant l'incident. Il répondra à toutes les questions qu'on lui pose car il se sent responsable de cette erreur, et par conséquent de la perte de tant de membres d'équipage. Dallon est profondément ému et pense qu'il est coupable de l'erreur de navigation qui a coûté la vie à ses camarades. En fait, la présence d'esprit dont il a fait preuve en effectuant une vérification de la position du vaisseau a peut-être donné au *Nightingale* de précieuses secondes pour se préparer avant que l'oiseau-de-guerre ne se désoccupe. Quoi qu'il en soit, il vit très mal la situation.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un personnage particulièrement important, Dallon est un bouc émissaire tout trouvé. Était-ce un sabotage, ou est-il un agent romulien qui les a fait dévier après leur route ? Son chagrin n'est-il que de la poudre aux yeux ? Il sera peut-être même trop ému pour parler aux PJ, ce qui le rendra encore plus suspect à leurs yeux : ils penseront sans doute qu'il les évite. Le MJ devrait exploiter la fausse piste que constitue Dallon, par exemple en leur faisant soupçonner le fait qu'il pourrait être un espion, ou simplement pour les rendre encore plus paranoïaques.

Si les PJ veulent examiner les détecteurs de navigation, ils devront sortir du vaisseau. Le réseau des détecteurs de navigation est un peu au-dessus de l'antenne du déflecteur principal, et ils auront besoin de combinaisons EV pour y parvenir. L'antenne est essentiellement une boîte de dérivation pour tous les systèmes de détection du vaisseau. Elle contient aussi plusieurs puces isolinéaires qui permettent d'ajuster les cycles de détection, la sensibilité et la couverture des détecteurs de navigation. Il est facile d'y accéder une fois sur place, tant qu'on n'a pas peur d'une petite promenade le long de la coque.

Quiconque ouvre le réseau des détecteurs de navigation pour l'examiner doit tenter une **Tâche d'Intuition + Ingénierie** (Spécialisation: DéTECTEURS ou Navigation) d'une difficulté de 1. En cas de réussite, il apparaît clairement que ce système a été saboté. Quelqu'un a changé plusieurs puces isolinéaires de place dans le but de créer un dysfonctionnement. C'est une preuve évidente de sabotage délibéré, et un indice d'une importance primordiale.

Si cette Tâche génère de l'Impulsion, les PJ voudront sans doute en dépenser 1 point pour *obtenir plus d'informations* sur ce que le sabotage était supposé faire. Le cas échéant, ils peuvent déterminer que le sabotage est un travail d'expert. Au lieu de rendre les détecteurs de navigation inopérants, le saboteur a rallongé le cycle de détection. Ainsi, le système ne vérifie sa position qu'une fois de temps en temps, et non plus constamment. Ce défaut n'a pas été détecté, puisqu'il n'y avait rien d'anormal pour l'ordinateur. De plus, ce sabotage a dû être impeccablement minuté. Il n'y a qu'en ce point précis de la frontière qu'un tel sabotage pouvait faire que le vaisseau entre dans la Zone Neutre, en voyageant en ligne droite au lieu d'effectuer d'indispensables corrections de cap. Le saboteur a dû faire sa besogne à peine une heure avant l'attaque, et doit donc encore se trouver à bord du *Nightingale*!

Habituellement, l'ordinateur conserve un enregistrement de tout usage d'une combinaison environnementale, ainsi que tout accès au réseau des détecteurs de navigation. Si ces données sont bel et bien sur l'ordinateur, elles sont cryptées comme les autres, et inaccessibles tant qu'il est verrouillé. Aux yeux des PJ, il est donc possible que la restauration du système de l'ordinateur devienne une priorité... ce qui, ironiquement, joue en faveur du saboteur.

## SCÈNE 4 : ESPIONNER LES ROMULIENS

S'ils ne sont pas trop candides, les PJ ne prendront pas forcément pour argent comptant le rapport d'avarie des Romuliens. Il n'y a qu'une façon de confirmer (ou d'infirmer) leur version des faits: effectuer un balayage de leur vaisseau avec les détecteurs. Bien que cela soit impoli, un tel balayage n'est pas considéré comme un acte d'agression. Utiliser les détecteurs de cette manière ne consomme que très peu d'Énergie, et le *Nightingale*, en tant que vaisseau scientifique, dispose de détecteurs extrêmement perfectionnés. Non seulement le vaisseau peut scanner le navire romulien, mais il est possible de le faire sans que les Romuliens ne détectent le balayage du rayon.

Pour effectuer un balayage, les PJ devront se trouver sur la passerelle et avoir la permission du capitaine par intérim Lewis. Ceci nécessite une **Tâche de Présence + Commandement** d'une difficulté de 2, car Lewis ne veut vraiment pas froisser les Romuliens. Si les PJ demandent aux Romuliens si cela les dérange, ils répondront que oui, et avec véhémence! Une telle réponse pourrait suggérer qu'ils considèrent cela comme plus qu'une simple insulte. Il sera toutefois impossible, par la suite, d'effectuer un balayage sur l'oiseau-de-guerre sans se faire détecter; les Romuliens s'attendront alors à une telle duplicité.

Effectuer le balayage proprement dit est une **Tâche d'Audace + Pilotage** d'une difficulté de 1. Toutefois, la marge de Complication du jet est augmentée jusqu'à 16-20 si les PJ tentent de rétrécir la bande passante pour camoufler le signal. Obtenir une Complication signifie que les Romuliens ont détecté le balayage. Si les PJ ne réduisent pas la bande passante, les Romuliens détectent automatiquement le balayage.

Un balayage réussi indique que l'oiseau-de-guerre est à peine endommagé. Il a certes subi des dégâts à sa coque, mais son blindage a arrêté la majeure partie de l'attaque. Il n'a sûrement pas été aussi gravement endommagé qu'ils le prétendent. Mais il semble également clair qu'ils ont levé leurs boucliers assez tard lors de l'attaque. Ce que les PJ ne peuvent pas savoir, c'est que c'était parce qu'ils espéraient téléporter leur agent (ce qui est impossible si les boucliers sont actifs). Il n'y a aucun doute quant au fait que, quels qu'aient été les dégâts subis par les Romuliens pendant l'attaque, leur vaisseau est tout à fait capable de passer en distorsion et d'emmener le *Nightingale* sur Romulus. La question est: pourquoi ne l'ont-ils pas encore fait?

Si les PJ confrontent les Romuliens, le commandeur Mheven insiste sur le fait que l'équipage vient juste de terminer les réparations et qu'ils ne doivent pas s'attendre à comprendre les subtilités des avancées technologiques romuliennes avec de simples détecteurs de la Fédération. Toutefois, puisqu'ils ne peuvent plus évoquer l'excuse de leurs moteurs endommagés, les Romuliens vont devoir accélérer leur plan. Le commandeur Mheven donnera une heure à l'équipage du *Nightingale* pour se préparer avant de les emmener sur Romulus. Il s'agit en fait d'une manière de dire à leur agent qu'il n'a plus qu'une heure pour obtenir ce pour quoi ils sont venus avant que les Romuliens ne s'en aillent!

## SCÈNE 5 : RÉPARER L'ORDINATEUR CENTRAL

Comme on l'a dit précédemment, l'ordinateur central a lui aussi besoin de réparation. Il n'est pas endommagé, mais le « protocole romulien » a crypté toutes les données qu'il contient. Décoder le système prendra plusieurs heures, mais cela n'est pas si urgent. Seules les données sont cryptées, pas les commandes de l'ordinateur. Par conséquent, même si certains systèmes ne sont plus aussi automatisés qu'auparavant, il n'est pas nécessaire de faire appel aux données de l'ordinateur pour sortir le *Nightingale* de la Zone Neutre.

## LIEUTENANT TELLEK, OFFICIER SCIENTIFIQUE VULCAIN [PNJ PRINCIPAL]

Tellek est un géologue compétent et, à l'insu de tous, un bon technicien en informatique. Mais son plus grand secret est qu'il est en fait un agent romulien. Il a été introduit à Starfleet il y a plus de huit ans après avoir subi une opération chirurgicale lui donnant une apparence vulcaine parfaite. Sa couverture comprend une note d'après laquelle il a des ancêtres romuliens, ce qui lui donne à peu près un huitième de sang romulien, ceci afin d'expliquer l'éventuel brin d'ADN romulien qui pourrait être détecté lors de téléportations de routine ou d'exams médicaux. Toutefois, un examen en profondeur révélera la vraie nature de sa biologie. C'est pour cette raison qu'il a évité plusieurs exams de routine. Les médecins ont mis ça sur le compte d'un mauvais trait de caractère tout à fait vulcain: un inflexible refus de se présenter à l'infirmière sauf si le Vulcain en question ne se sent pas bien.

Bien que Tellek soit un espion romulien très dévoué, il n'est pas idiot et sait quand il doit abattre ses cartes ou abandonner la partie. Il préférera se faire discret plutôt que de pousser maladroitement les gens à faire ce qu'il veut. Il suivra les ordres qu'on lui donne, et se dirigera doucement et prudemment vers l'accomplissement de son objectif. Bien qu'il désireachever sa mission, le plus important est qu'il ne laisse aucun indice clair permettant d'accuser les Romuliens d'espionnage. Son corps pourrait constituer une telle preuve, aussi veut-il s'assurer qu'il ne reste aucune trace de lui si les choses tournent mal.

Tellek tente furieusement d'improviser un nouveau plan, lequel dépend essentiellement de la quantité d'informations qu'il pourra extraire de l'ordinateur. Son plan d'évasion est détaillé plus loin, dans l'Acte 3.

**TRAITS:** Romulien, Déguisé en Vulcain, Espion dévoué

### IDÉAUX:

- Ma mission est plus importante que tout.
- Tout ce que je fais, je le fais pour Romulus.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTROLE | 12 | FORME     | 09 | PRESENCE | 09 |
| AUDACE   | 08 | INTUITION | 10 | RAISON   | 11 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 02 | SÉCURITÉ   | 03 | SCIENCE  | 04 |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 03 | MÉDECINE | 02 |

**SPÉCIALISATION:** Tromperie, Espionnage, Interrogatoire

**STRESS:** 12      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 4▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Dague (Corps-à-corps, 4▲ Dévastateur 1, 1M)
- Pistolet disrupteur (Distance, 6▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Rusé:** lorsqu'il tente de rester dissimulé ou de ne pas se faire remarquer, un Romulien peut dépenser 1 point de Menace pour augmenter de +1 la difficulté des Tâches de l'ennemi pour le détecter.
- **Impitoyable et déterminé:** Tellek peut dépenser seulement 2 points de Menace pour gagner les effets d'1 point de Détermination, plutôt que les 3 points habituels.
- **Sur ses gardes:** lorsqu'un Romulien tente une Tâche pour remarquer ou détecter un ennemi ou un danger, il peut relancer un d20.

# « ET SI ON FAISAIT SIMPLEMENT SAUTER LE VAISSEAU ? »

Il est important que les Romuliens ne mettent pas la main sur le trophée de prix que constituerait le *Nightingale*. Leurs techniciens se feraient un plaisir d'examiner toute cette merveilleuse technologie de la Fédération, d'autant plus que la classe *Nova* est un type de vaisseau très récent. Les PJ pourraient donc avoir envie de bricoler un moyen de détruire le *Nightingale* plutôt que de laisser les Romuliens l'obtenir (tant qu'il a d'abord été évacué!) puisque le navire est hors de portée de l'armement de leur vaisseau.

Le meilleur moyen de détruire le *Nightingale* est d'activer la séquence d'autodestruction. Malheureusement, elle est actuellement inopérante. Pour la réparer, il faut réussir une nouvelle Tâche étendue (**Intuition + Ingénierie**, avec une Spécialisation en Systèmes de distorsion, Magnitude 2, Effort 10, Difficulté 2). Une fois les réparations achevées, la séquence doit être activée par au moins trois officiers de Starfleet ayant le grade minimum de lieutenant commandeur, depuis la passerelle ou la salle des machines. Le système laissera une minute à l'équipage pour évacuer avant de détruire le vaisseau.

Il faut toutefois noter que l'ordinateur contient toutes sortes d'informations utiles à l'enquête des PJ. Il renferme notamment des détails sur qui a accédé à quel système, et quand, ainsi que des enregistrements de qui se trouvait à tel ou tel endroit du vaisseau, à quel moment, et ce qu'il ou elle y faisait. Enfin, l'ordinateur contient aussi tous les dossiers personnels de l'équipage du *Nightingale*.

Le problème est que, bien que les informations que renferme l'ordinateur puissent aider l'enquête, l'agent Romulien à bord du *Nightingale* a aussi besoin que cet ordinateur soit en état de marche. Cet agent est sous couverture depuis longtemps. Il a endossé l'identité d'un géologue vulcain, Tellek, au service de Starfleet depuis huit ans. Il a travaillé pour obtenir un poste sur le *Nightingale*.

et il est là depuis deux ans, enraciné au sein de l'équipage. Les Romuliens ont très envie de savoir quelles sont les forces que la Fédération a alignées le long de la Zone Neutre. Bien qu'un vaisseau militaire ait pu se révéler plus utile, c'eut été un environnement moins sûr pour un espion. En effectuant de nombreux relevés le long de la frontière avec ses détecteurs, le *Nightingale* a emmagasiné une grande quantité de données extrêmement utiles.

Comme les Romuliens aiment être sûrs de leur coup et que télécharger les données ne prendrait pas longtemps, l'agent n'a pas recueilli les données au fur et à mesure ; il aurait été démasqué si on avait découvert les données en sa possession. Malheureusement, le capitaine a réussi à activer le « protocole romulien » avant qu'il n'ait pu télécharger ce dont il avait besoin. L'agent essaie à présent désespérément de restaurer le système de l'ordinateur afin

d'obtenir ce qu'il veut et s'échapper. S'il peut obtenir l'aide des PJ, c'est d'autant mieux pour lui.

Le commandeur Lewis n'est pas convaincu que l'ordinateur ait besoin d'être réparé. De ce fait, « Tellek » a joué la carte du scientifique inquiet. Il a insisté sur le fait que nombre de données expérimentales (et celles d'autres scientifiques) sont stockées dans l'ordinateur. En tant que scientifiques, ils devraient tenter de les préserver au cas où les Romuliens leur permettraient de partir, ne gardant que le vaisseau. Le commandeur Lewis n'a pas voulu faire d'histoires et, comme Tellek n'était pas d'une grande utilité ailleurs, elle lui a donné la permission de voir ce qu'il pouvait faire. Lewis n'a a priori aucune raison pour ne pas accorder sa confiance à un officier de Starfleet auprès duquel elle a servi pendant deux ans.

CHAPITRE  
03.40

## LITIGE FRONTALIER

# ACTE 3 : FIN DE PARTIE

Il y a beaucoup de choses qui se passent en même temps au cours de cette mission, et beaucoup de fins possibles en fonction des actes des PJ. La fin de cette partie d'échecs peut prendre de nombreuses formes, d'un combat intense à coups de phaseurs face à un agent romulien... à un retour candide dans l'espace de la Fédération, chacun se demandant encore ce qui s'est passé au juste. Plusieurs fins possibles donc, et les manières de les jouer sont résumées ici. En fin de compte, c'est au maître de jeu qu'échoira la résolution finale des divers fils de l'histoire en fonction de ce sur quoi les PJ ont enquêté.

L'une des choses les plus importantes que les PJ doivent découvrir est qu'il y a un saboteur à bord du *Nightingale*. Certains indices valent la peine d'être rappelés ici, pour plus de clarté :

- L'autopsie du corps du capitaine Blake prouve qu'elle a été assassinée.
- Examiner le réseau des détecteurs de navigation révèle qu'il a été saboté juste avant que le *Nightingale* ne pénètre en Zone Neutre.
- Si on le presse, Tellek peut se révéler un peu trop insistant dans sa volonté de voir l'ordinateur réparé.
- Le commandeur Mheven a l'air de vouloir gagner du temps alors qu'elle est en position de force ; c'est étrange.

■ Un examen complet de Tellek à l'aide d'un tricordeur médical révèle qu'il s'agit en fait d'un Romulien. Il fera n'importe quoi (y compris recourir au meurtre) pour cacher cette information. Si les PJ instaurent une série d'exams aléatoires sur les membres d'équipage, il accélérera son plan par nécessité.

■ Tellek possède un traceur pour signaler qu'il demande une « extraction » au pied levé. Cet appareil n'est pas d'une technologie spécifiquement romulienne, et il expliquera qu'il sert à envoyer une impulsion sur une roche pour en déterminer l'épaisseur et la structure. Examiner l'appareil de plus près révèle qu'il en est incapable. Si quelqu'un l'active, les Romuliens penseront qu'il est temps de procéder à l'extraction (voir plus loin) !

### JOUER LA FIN DE PARTIE

Il y a plusieurs manières de finir la mission, en fonction de ce que les PJ ont découvert. Il est toutefois plus probable que la fin se déroule selon l'une de ces trois options. Le MJ doit se sentir en droit de modifier chacune d'entre elles en fonction de ce que les PJ ont déjà découvert et de ce qu'ils prévoient de faire.

#### OPTION 1 : LE PLAN ROMULIEN

Si tout se déroule comme prévu et que Tellek récupère les données qu'il veut avant que le *Nightingale* ne tente de

s'échapper, il s'enfuirà. Si les PJ n'ont pas encore découvert qui il était, il est probablement trop tard. Mais si les croisent par hasard alors qu'il tente de s'échapper, ils pourront encore faire échouer son plan. Si tout va bien pour lui, Tellek agira comme suit :

- Il enverra tout d'abord un bref signal à l'oiseau-de-guerre romulien. Il possède un petit appareil à cet effet qui ne fait qu'émettre à la demande une impulsion d'une certaine fréquence, fréquence que les Romiliens scrutent. C'est pour eux le signal de l'extraction. Quiconque effectue un balayage général depuis la passerelle à ce moment précis peut détecter le signal grâce à une **Tâche d'Intuition + Pilotage** d'une difficulté de 3. Si le signal est détecté, son origine est automatiquement connue.
- L'oiseau-de-guerre romulien ciblera ensuite le *Nightingale* au point d'origine du signal avec un rayon tracteur. Ils prétendront qu'ils ont détecté une brèche dans l'intégrité structurelle de la coque du *Nightingale* et qu'ils utilisent leur rayon tracteur pour en maintenir la cohésion, dans un but purement charitable. En fait, le rayon tracteur n'est là que pour camoufler un faisceau de téléportation.
- Une fois le rayon tracteur braqué sur le *Nightingale*, Tellek fera exploser un relais de bonne taille dans la section où il se trouve, puis retirera son combadge. Cette explosion, quelques secondes plus tard à peine, sera sans doute assez puissante pour faire un trou dans la coque.
- Avant que le relais n'explose, l'oiseau-de-guerre romulien téléportera Tellek en utilisant le signal de son appareil... ou, en tout cas, téléportera quiconque tient l'appareil.

pareil activé. Pour cette raison, Tellek voudra s'assurer que le *Nightingale* n'a pas de boucliers levés, ou ne peut pas les activer.

Si tout se déroule comme prévu par les Romiliens, on croira qu'ils ont détecté une zone de tension dangereuse sur la coque du *Nightingale*, mais qu'ils n'ont malheureusement pas pu intervenir à temps. Par bonheur, un seul homme d'équipage se trouvait à cet endroit (Tellek), mais il a malheureusement été désintégré lors de l'explosion.

Il est possible à des membres de Starfleet de découvrir en partie ce qui se passe, mais seulement s'ils utilisent activement les détecteurs à ce moment précis. Autrement, l'appareil traceur romulien est trop petit et peu puissant pour être automatiquement détecté, et le rayon tracteur masquera le faisceau de téléportation des Romiliens. Mais si quelqu'un est au bon endroit au bon moment, il est possible d'effectuer une **Tâche de Raison + Pilotage** aidée des **Détecteurs + Pilotage** du vaisseau afin de détecter l'un, l'autre ou les deux éléments de cette ruse.

Si les Romiliens ont ce qu'ils désirent (leur agent, les fichiers de l'ordinateur et plus aucune trace de leur plan), ils se montreront magnanimes. Le commandeur Mheven appellera le *Nightingale* et dira qu'elle a réexaminé la situation. Si le commandeur Lewis offre des excuses officielles pour les actions de la Fédération, l'oiseau-de-guerre leur permettra de s'en aller. Lewis fera des excuses et l'oiseau-de-guerre virera de bord, n'oubliant pas de s'occuper en partant. Le *Nightingale* sera libre de quitter la Zone Neutre dès que les moteurs à impulsion seront réparés. Ayant admis sa responsabilité au cours de l'incident, la Fédération verra les Romiliens se servir de cet avantage lors des négociations à venir. Mais c'est toujours mieux



que de perdre d'autres citoyens ou de voir l'équipage du *Nightingale* traduit en justice devant une cour romulienne.

Mais les choses peuvent ne pas se passer aussi bien que prévu pour les Romiliens. Voici donc quelques autres fins possibles :

## OPTION 2 : LE NIGHTINGALE PIQUE UN SPRINT

Si les moteurs du *Nightingale* sont opérationnels mais que l'ordinateur ne l'est toujours pas, l'agent a un problème. Son temps est écoulé et l'oiseau-de-guerre romulien va devoir emmener le *Nightingale* sur Romulus ou abandonner. Il est temps de voir qui blague.

Le plan de Tellek dépend de l'état des systèmes de l'ordinateur. S'ils sont en partie réparés, Tellek peut limiter les dégâts et tenter de s'échapper avec autant des fichiers cryptés qu'il a pu en télécharger. Il faudra longtemps aux services secrets romiliens pour les décoder, mais, au moins, les données sont là. Il vaut mieux avoir des fichiers codés et partir sans se faire détecter que de se faire prendre en essayant d'obtenir une version non cryptée. Si la Fédération sait que les fichiers ont été volés, ils redistribueront leurs forces le long de la frontière, rendant ces informations obsolètes.

Cependant, si Tellek ne s'échappe pas assez rapidement, il devra improviser un nouveau plan. Il tentera alors de saboter la salle des machines et d'atteindre une navette, comme indiqué dans l'option 3.

Pour les PJ, tenter d'échapper aux Romiliens résultera en une palpitante bataille spatiale alors qu'ils font la course vers la frontière de la Zone Neutre. La distance que pourra couvrir le *Nightingale* dépendra de la qualité et de la quantité des réparations effectuées. Si l'armement et les boucliers ne sont pas non plus disponibles, le voyage sera bref. L'oiseau-de-guerre tentera de neutraliser le *Nightingale* plutôt que de le détruire, mais la destruction sera peut-être inévitable au vu des dégâts que le vaisseau a déjà subis. Le fait qu'ils aient un agent à bord n'inquiète pas les Romiliens outre mesure, et l'agent sait très bien quels sacrifices il lui faut faire pour Romulus.

Si les PJ font traverser la frontière à leur propre navire, il leur faudra 2 tours pour que leurs armes soient à portée. L'oiseau-de-guerre concentrera ses tirs sur le *Nightingale*, mais, si celui-ci n'est pas une menace, ils peuvent être forcés de s'occuper des PJ. Malheureusement, le vaisseau des PJ ayant volontairement pénétré la Zone Neutre (même si c'est pour porter assistance à l'un des leurs), les Romiliens chercheront à le détruire et non à le neutraliser. Ceci étant dit, quels formidables trophées feraient deux vaisseaux de la Fédération une fois de retour sur Romulus!

Si la mission va dans ce sens, elle s'achèvera en point d'orgue lors d'une grande bataille spatiale, mais les retombées seront néfastes pour la Fédération et pour les PJ. La Fédération sera heureuse que l'équipage ait pu s'échapper (si du moins aucun autre mort n'est à déplorer) mais la situation diplomatique tournera au cauchemar.

Si le *Nightingale* tente de s'échapper après que les Romiliens ont récupéré leur agent, ils les laisseront partir. Mais les diplomates romiliens iront crier cela sur tous les toits et exploiteront au maximum cette affaire dans laquelle la Fédération refuse de faire face à la justice.

## OPTION 3 : L'AGENT EST DÉCOUVERT

Le seul danger pour les Romiliens est que leur agent soit découvert. Il ne suffit cependant pas aux PJ de découvrir ce qui se passe au juste; il leur faut des preuves. Quand bien même, s'ils arrivent à arrêter l'agent avant qu'il ne s'échappe avec les données, ils auront mis fin à des années d'espionnage romulien.

La meilleure fin possible pour les PJ est de découvrir que Tellek est derrière tout cela et de réussir à l'arrêter avant qu'il ne comprenne qu'ils le traquent. Agent du Tal Shiar, Tellek n'a pas l'habitude qu'on lui dame le pion. Les PJ devront la jouer fine. Trop de gens appelés ailleurs pour une « conversation privée », des ordres étranges ou un surcroît de gardes de la sécurité, tout cela alertera Tellek. Dans ce cas, il peut décider de s'échapper, qu'il ait ou non ses données. Le MJ doit cependant se souvenir du fait que ses ordres sont d'obtenir les données, mais que sa priorité est de demeurer incognito. Les Romiliens sont pragmatiques et préféreront prendre leur temps plutôt que de risquer l'échec.

Il est important de se souvenir du fait que le corps de Tellek est une preuve en soi, une preuve qu'il ne souhaite pas voir tomber entre les mains de la Fédération. Bien qu'il ait l'apparence d'un Vulcain et qu'il dispose d'une couverture qui lui donne quelques ancêtres romiliens, un examen médical poussé révélera qu'il s'agit d'un Romulien de sang pur. Ainsi, même son cadavre est une preuve de la duplicité des Romiliens. En tant qu'agent loyal, s'il a échoué, Tellek fera de son mieux pour que son corps soit désintégrer.

Si Tellek n'a aucun moyen de s'échapper, il procédera comme suit :

■ Il devra tout d'abord échapper à la sécurité. Il est assez malin pour voir venir une arrestation et devrait se mettre à courir avant que ce moment n'arrive; autrement, il devra échapper aux officiers de la sécurité venus l'arrêter.

■ Dès qu'il sentira une opportunité, il se dirigera vers la salle des machines et fera exploser un panneau-relais, peut-être même en mettant un phaser en surtension s'il n'a pas d'autre moyen. L'explosion provoquera suffisamment de dégâts pour rendre inopérants les moteurs à distorsion et à impulsions, de sorte que le *Nightingale* ne pourra pas aller bien loin avant que Tellek ne se soit échappé. L'explosion attirera aussi l'attention des PJ et fera monter la tension.

■ Tellek se dirigera ensuite vers l'un des hangars à navettes. Les téléporteurs peuvent être contrôlés depuis la passerelle et il faut plus longtemps pour établir des coordonnées précises. Son trajet vers le hangar à navettes sera semé d'embûches car les PJ auront de

nombreuses occasions de lui donner la chasse. Il peut en résulter une course-poursuite dégénérant en combat au phaseur (Tellek ayant indubitablement réussi à trouver une arme à ce moment de l'histoire).

- Si les PJ ont pris des mesures pour bloquer Tellek hors du hangar à navettes, il devra passer outre les mesures de sécurité. Mais Tellek est très bon à ce jeu-là. Lui et les PJ, chacun tentant de prendre le contrôle du système, devront effectuer un Défi en opposition. Le premier à gagner trois défis de **Raison + Sécurité** bloque son adversaire à l'extérieur du système. Attention cependant, chaque défi prend 1 round, ce qui peut laisser aux autres PJ une chance de rattraper Tellek.
- Une fois maître du hangar, Tellek prendra une navette et s'en ira. Le commandeur Mheven appellera immédiatement le *Nightingale* et exigera des explications. Elle annoncera que la navette ne recevra pas le droit d'asile et qu'elle est considérée comme une tentative d'évasion. L'oiseau-de-guerre ouvrira ensuite le feu sur la navette et la détruira!

CHAPITRE  
03.50

## LITIGE FRONTALIER

### CONCLUSION

Il sera difficile aux PJ de totalement triompher lors de cette mission, mais ils pourront au moins faire échouer les plans des Romiliens.

Il est possible que les PJ ne découvrent rien du plan. En dehors de quelques coïncidences étranges, la Fédération paraîtra même avoir gagné. Les Romiliens auront finalement renoncé à mettre leurs menaces à exécution et auront laissé le *Nightingale* partir. Starfleet éprouvera quelque déception en apprenant que les Romiliens disposent de munitions diplomatiques contre la Fédération, puisqu'ils ont enfreint le traité, mais, finalement, il n'y aura pas eu d'autres morts.

Il est plus probable que les PJ découvrent des preuves indirectes, mais pas assez pour apporter la preuve définitive que les Romiliens avaient un espion à bord. S'ils jouent finement et font comprendre aux Romiliens qu'ils savent ce qui se passe, les Romiliens comprendront le message et décideront de ne pas tenter le diable. Toutefois, si les PJ lancent des accusations qu'ils ne peuvent pas étayer de preuves solides, les Romiliens leur riront au nez. Ils crirent à qui veut l'entendre que la Fédération profère des accusations sans fondement après avoir enfreint le traité.

■ L'oiseau-de-guerre virera ensuite de bord et s'en ira sans un mot, s'occultant alors qu'il retraverse la frontière romulienne. Quel que soit le résultat, Mheven laissera les diplomates faire ce qu'ils peuvent avec cette situation. Le *Nightingale* ferait bien de partir aussi vite que possible.

■ Bien qu'il semble pour tout le monde que les Romiliens ont simplement décidé de faire un nettoyage par le vide, les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Quiconque effectuait un balayage de la zone lorsque l'oiseau-de-guerre a ouvert le feu peut tenter une **Tâche d'Intuition + Pilotage** d'une difficulté de 3. En cas de réussite, on remarque un autre rayon à l'œuvre, peut-être un faisceau de téléportation, déclenché juste avant que le rayon désintégrateur de l'oiseau-de-guerre ne frappe sa cible. Est-ce qu'ils ont reçu une transmission, ou est-ce qu'ils ont téléporté leur agent avant que la navette n'explose ? La Fédération ne le saura sans doute jamais.

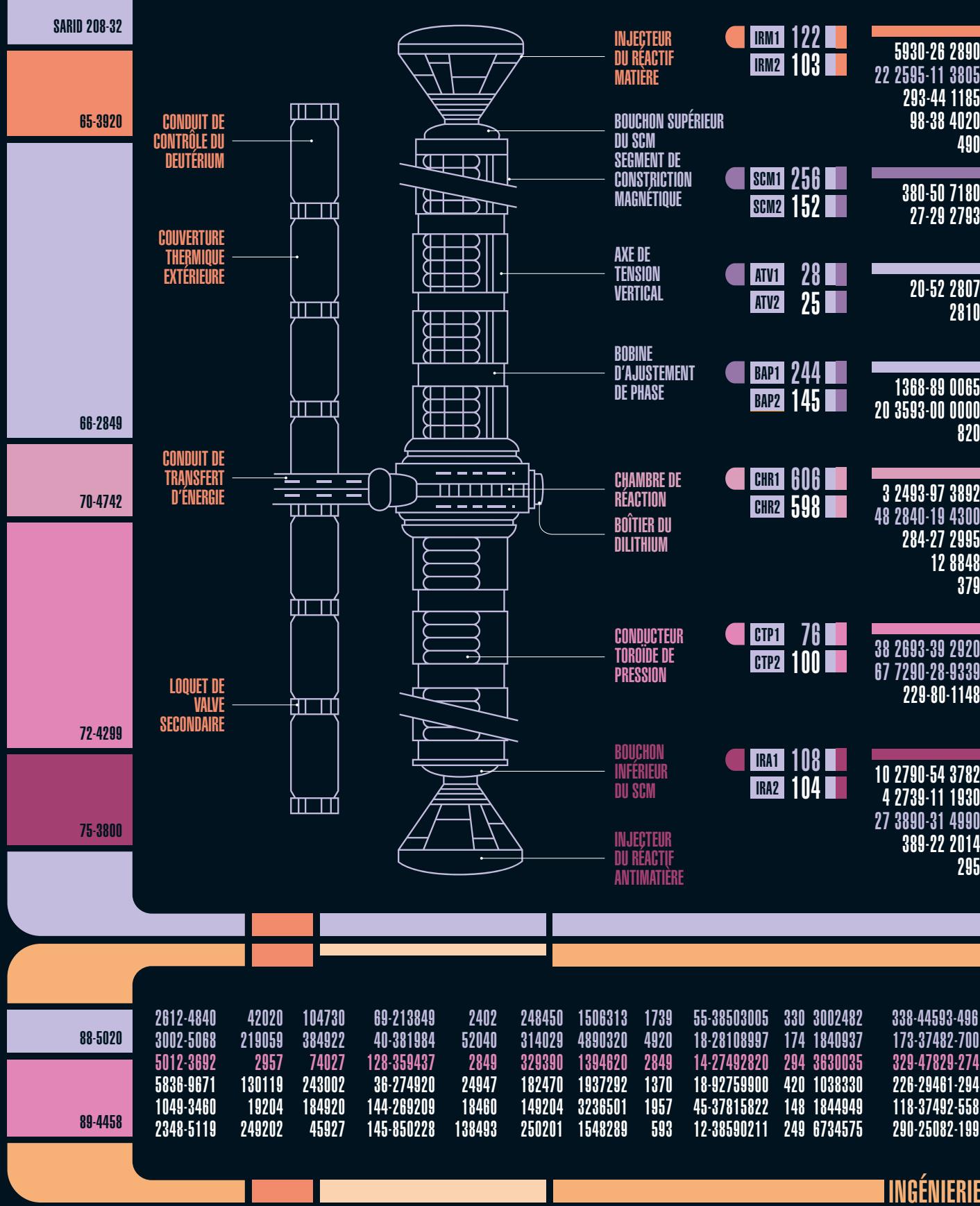
Les diplomates devront offrir plusieurs concessions aux Romiliens pour les satisfaire et les PJ seront réprimandés. Les amiraux comprennent toutefois la frustration que les Romiliens peuvent engendrer; ainsi, tant qu'ils n'ont pas déclenché une guerre, les PJ se feront simplement taper sur les doigts.

#### LA SUITE DU VOYAGE...

Si les PJ ont découvert l'agent et l'ont empêché de transmettre les données, on louera leur prouesse. Si les PJ l'ont remis aux Romiliens à la fin, l'amiral sera heureux qu'ils n'aient pas risqué une autre guerre. Il vaut mieux faire échouer le complot plutôt que d'obtenir un moyen de pression contre les Romiliens au prix des vies de citoyens de la Fédération.

Vaincus, les Romiliens accepteront leur défaite avec dignité. Ils n'ont pas le même orgueil que les Klingons, et respectent à contrecœur ceux qui savent les mettre échec et mat. Ils ne l'avoueront jamais, bien sûr, mais ils se souviendront des PJ et auront hâte de les croiser à nouveau...

# CALIBRAGE DU NOYAU DE DISTORSION



CHAPITRE  
04.00

# MORT PAR ENTROPIE

PAR ANTHONY JENNINGS



80684268  
1129821303201

|       |   |     |
|-------|---|-----|
| 04.10 | SYNOPSIS                                | 050 |
| 04.20 | ACTE 1 : CARINA VII EST EN DANGER       | 051 |
| 04.30 | ACTE 2 : L'AVANT-POSTE ROMULIEN         | 056 |
| 04.40 | ACTE 3 : LE DESTIN DE L'U.S.S. HAMILTON | 061 |
| 04.50 | CONCLUSION                              | 068 |

# MORT PAR ENTROPIE

## SYNOPSIS

Située près de la frontière entre la Fédération et l'Empire Romulien, Carina VII est un monde idyllique aux forêts luxuriantes, au climat doux et aux ressources abondantes. Jusqu'à récemment, l'Espoir de Morgan, la capitale de la colonie, était prospère. Mais, au cours de l'année précédente, d'étranges événements ont troublé cette quiétude : des habitants de la planète se sont mis à vieillir rapidement, des structures construites pour durer des siècles se sont effondrées en quelques jours, et des récoltes plantées le matin poussent en une nuit et pourrissent sur place avant l'après-midi suivant. Pire encore, une rumeur répandue par les colons fait état de Romiliens qui auraient été vus dans le système. Le vaisseau des PJ est envoyé sur Carina VII pour enquêter sur les causes du phénomène de vieillissement accéléré.

Après s'être téléportés sur la planète, les PJ interrogeront les habitants de l'Espoir de Morgan et découvriront que ces événements ne sont pas inconnus, mais que ce n'est que récemment qu'ils ont augmenté non seulement en fréquence mais en gravité. Les recherches des PJ les mèneront finalement à un avant-poste scientifique romulien dissimulé derrière un bouclier occulteur.

Après s'être occupé du personnel de l'avant-poste, les PJ découvriront que les Romiliens étudient eux aussi les phénomènes se produisant sur Carina VII.

Après avoir étudié la colonie et les nouvelles informations glanées chez les Romiliens, les PJ déduiront que les problèmes de Carina VII sont causés par d'intenses émissions de tachyons émanant de la dixième planète du système. Ils découvriront, caché dans les anneaux d'une

géante gazeuse, l'*U.S.S. Hamilton*, un vaisseau de classe *Constitution*. L'histoire du *Hamilton* fait mention de tests d'un prototype d'arme, un puissant appareil utilisant les tachyons. Il semble toutefois que l'équipage ait perdu le contrôle de l'appareil, ce qui a mené à l'apparente destruction du *Hamilton*. La Fédération l'ignore, mais le *Hamilton* a été projeté en avant dans le temps, et c'est la cause des problèmes de Carina VII.

Les PJ devront envoyer une navette sur le *Hamilton* du fait de l'intensité des émissions de tachyons autour du vaisseau, mais ils ne seront pas les premiers à arriver. Une navette a déjà atterri dans le hangar et une équipe romulienne espère s'emparer des plans de l'arme.

Alors que les émissions de tachyons s'intensifient et que l'*U.S.S. Hamilton* se désintègre autour d'eux, les PJ doivent non seulement désamorcer l'arme à tachyons, mais aussi empêcher les Romiliens de mettre la main sur les plans.

### DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, les Directives de cette mission sont :

- La Directive Première Temporelle (attention, vous ne devriez mentionner cette directive aux joueurs que lorsque c'est pertinent).

***Le maître de jeu commence cette mission avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.***

## ADAPTER CETTE MISSION À D'AUTRES ÉPOQUES

Il existe une vaste gamme d'options pour ceux qui veulent raconter les aventures des époques d'*Enterprise* ou de la série originale, afin de rendre votre partie compatible avec l'époque de la *Nouvelle Génération*. L'important, c'est de s'amuser avec : peu importe quelles options vous utilisez, du moment que ça fonctionne. Voici quelques suggestions à utiliser avec vos joueurs :

- Pour les joueurs de l'époque d'*Enterprise* : la colonie n'est pas à la frontière avec les Romiliens. Faites de cette mission un épisode de la guerre entre la Terre et Romulus, avec des alliés andoriens, vulcains et tellarites. Pour que l'ambiance soit encore

plus mystérieuse, les événements pourraient se dérouler avant même le premier contact avec l'Empire Romulien ; les personnages ne sauraient pas qui sont réellement leurs adversaires.

- Pour les joueurs de l'époque de la série originale : la Zone Neutre est en place, il n'y a donc pas grand-chose à modifier pour que la mission puisse se dérouler au 23<sup>e</sup> siècle. Changez la classe de l'*U.S.S. Hamilton* pour qu'il devienne un vaisseau de classe *NX* ou *Daedalus*. Pour ce qui est du reste, le scénario peut se jouer presque tel qu'il est écrit, en prenant en compte la technologie de l'époque.

# MORT PAR ENTROPIE

## ACTE 1 : CARINA VII EST EN DANGER

### SCÈNE 1 : ILS GRANDISSENT SI VITE

Lorsque les joueurs sont prêts, lisez-leur ceci :

*Le vaisseau reçoit une transmission urgente de l'État-Major de Starfleet. Sur l'écran principal apparaît une Vulcaine, officier de Starfleet que vous reconnaîtrez : c'est l'amiral T'Lara, membre de la Division des Opérations de Starfleet. En dépit de son expression sereine, vous sentez qu'il se passe quelque chose de grave pour qu'un amiral vous contacte directement.*

*« Capitaine, » commence-t-elle, « l'État-Major de Starfleet a besoin de dérouter votre vaisseau vers la colonie de Carina VII. Le gouverneur de la colonie, Syreeta Sebastian, fait état d'une série de phénomènes étranges qui menacent la sécurité de la colonie. Elle affirme que des enfants nés sur Carina VII vieillissent de façon accélérée, que la flore et la faune locales croissent rapidement, puis se fanent tout aussi vite. Des structures qui auraient dû durer des décennies tombent en ruine.*

*Votre vaisseau est le plus proche de la colonie, et il est impératif que vous trouviez une solution aux problèmes de la colonie. »*

Les PJ peuvent tenter une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 1. Si c'est réussi, ils se souviennent de quelques informations sur la colonie de Carina VII. S'ils échouent, l'amiral T'Lara partagera ces informations avec l'équipage.

Si la Tâche est réussie, les PJ apprennent que Carina VII est un petit monde agraire qui se spécialise dans la viticulture. Bien que le synthethol puisse reproduire les goûts jusqu'à un certain point, les œnologues et les connaisseurs affirment que le vin synthétisé est un produit inférieur. Le climat de Carina VII se prête parfaitement à la culture d'une grande variété de cépages, et les viticulteurs du cru ont réussi à reproduire des vins de souches uniques du 20<sup>e</sup> siècle, en provenance du continent Nord-Américain, et plus précisément de la région de Napa Valley en Californie, ou des régions centrales de la Virginie. Ces vins sont un produit populaire chez des espèces comme les Ferengis.

L'amiral T'Lara acceptera de répondre aux questions de l'équipage sur la colonie. Elle connaît les informations suivantes :

- La survie des colons est d'une importance capitale pour la Fédération. Quelle que soit la cause du phénomène de vieillissement et de décrépitude accélérée, elle représente une menace inconnue qui pèse sur la FPU.
- La colonie a été établie il y a environ deux décennies par un groupe de viticulteurs qui espéraient que le climat serait adapté à la culture de nombreuses variétés de raisin.
- La colonie se trouve près de la Zone Neutre romulienne, et elle est l'un des avant-postes les plus lointains que possède la Fédération dans cette région.
- Le succès de la colonie est lié à plusieurs accords commerciaux entre la Fédération et les Ferengis, qui paient le vin en latinum plaqué or, lequel sert de monnaie auprès d'autres partenaires.

### CARINA VII

Le système Carina possède une étoile de type G appartenant à la séquence principale, une naine jaune qui appellera Sol aux humains. Six petites planètes orbitent trop près de l'étoile pour être habitables. Seule Carina VII se trouve dans la zone habitable, et au-delà se trouvent trois géantes gazeuses, puis une série de petits planétoïdes glacés. Depuis l'espace, Carina VII est une bille bleue aux vastes continents verdoyants et aux calottes polaires blanches. Cette planète de classe M est plus proche de l'idéal humain que n'importe quelle planète du secteur.

Dès que le vaisseau des PJ arrive en orbite de Carina VII, il devient possible d'utiliser les détecteurs pour balayer la planète grâce à une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 2. En cas de réussite, le PJ qui effectue le balayage remarque de faibles interférences affectant leurs détecteurs dans le système, mais sans pouvoir en déterminer la source. En cas d'échec, les PJ constatent que Carina VII est telle qu'on la leur a décrite. Des émissions de tachyons sont la cause des interférences, et une **Tâche réussie de Raison + Science** d'une difficulté de 3 informera les PJ de ce fait.

## SCÈNE 2 : ENQUÊTE À L'ESPOIR DE MORGAN

Petite bourgade idyllique, l'Espoir de Morgan est aussi la capitale de Carina VII. Le reste des colons est dispersé tout autour de la planète en de vastes fermes autosuffisantes. Les colons se sont, pour la plupart, établis dans la région centrale subtropicale de la planète, remarquable pour son relief vallonné, des arbres à feuilles caduques, et son climat agréable. Tous ces facteurs font de cette zone une région idéale pour la culture du raisin et la fabrication du vin. Autour de la colonie, les citoyens de l'Espoir de Morgan ont planté de vastes coteaux qui s'étendent jusqu'à l'horizon en de longs alignements de vignes.

L'Espoir de Morgan possède tout le confort d'une ville du 24<sup>e</sup> siècle, y compris un petit hôpital, des écoles, des synthétiseurs, etc. Les bâtiments n'ont généralement qu'un seul étage, de grands entrepôts servent à conserver le vin et abritent les installations de verrerie et de mise en bouteille. La colonie cultive aussi des chênes-lièges afin de fabriquer des bouchons.

Lorsque les PJ se téléportent à l'Espoir de Morgan, lisez-leur ce qui suit :

*Vous arrivez dans un petit bosquet de chênes-lièges d'où part un chemin de pierres qui mène à une grande maison. Une femme entre deux âges d'origine indienne et parlant avec un léger accent rappelant l'Angleterre de la planète Terre s'approche avec un air inquiet, lequel se transforme en soulagement. « Vous êtes arrivés plus vite que je ne l'imaginais. Je suis Syreeta Sebastian, le gouverneur de cette colonie. Je vous prie d'excuser mon manque de correction, mais nous n'avons pas le temps de vous faire visiter. La situation ne fait qu'empirer. »*

Syreeta répondra à toute question sur l'Espoir de Morgan. Elle guidera aussi les PJ vers les divers lieux où les pires exemples du phénomène se sont produits. Elle recommandera aux PJ d'aller rendre visite à la famille Mackley dont l'enfant, Efren, prend rapidement de l'âge. Elle fera aussi remarquer que d'autres colons ont aussi noté des signes de vieillissement anormal, mais que les effets sont les plus prononcés chez Efren Mackley. Elle suggérera que les PJ se rendent dans les vignes pour constater les effets du phénomène sur le raisin, ainsi que sur le site d'un bâtiment récemment effondré.

Si on lui pose des questions sur les exploitations viticoles, Syreeta explique que certaines choses ne peuvent pas être synthétisées... que certaines choses sont meilleures lorsqu'elles sont faites de façon traditionnelle.



## COLON DE CARINA VII [PNJ SECONDAIRE]

Les colons de Carina VII tirent une grande fierté de leur vin et de leur autarcie. Ce sont des viticulteurs experts, et nombre d'entre eux peuvent parler pendant des heures des raisins qu'ils cultivent, des bouteilles qu'ils produisent, ou du liège dont on fait les bouchons. D'une manière générale, c'est une population grégaire et heureuse qui travaille dans la joie, fière de la qualité des vins qu'elle produit. Les caractéristiques suivantes peuvent représenter n'importe quel colon en dehors de Syreeta Sebastian.

**TRAIT:** n'importe quelle espèce de la Fédération

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| Contrôle | 09 | Forme     | 08 | Présence | 07 |
| Audace   | 08 | Intuition | 09 | Raison   | 07 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| Commandement | -  | Sécurité   | -  | Science  | 01 |
| Pilotage     | 01 | Ingénierie | 02 | Médecine | 02 |

**SPÉCIALISATION:** Viticulture

**STRESS:** 8      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 1▲ Renversement, 1M, Non létal)
- Dague (Corps-à-corps, 1▲ Dévastateur 1, 1M)

## CHEZ LES MACKLEY

Lisez ce qui suit à vos joueurs:

*Un humain grand et large d'épaules vous salue lorsque vous entrez dans sa maison. « Moi c'est Wes », se présente-t-il, « et voici ma femme Aurelia et notre fils Efren. On est tellement soulagés que vous soyez venus. On ne savait pas combien de temps ça prendrait à Starfleet pour envoyer un vaisseau. » Le soulagement de Wes est évident et sa femme tient leur enfant dans ses bras. Il paraît avoir environ six ans mais il gazouille comme un nourrisson.*

Wes a toujours été fermier. Il a le sérieux d'un homme qui comprend les hauts et les bas de l'agriculture, particulièrement la culture du raisin. Sa femme est elle aussi viticultrice et a travaillé dans les vignes aux côtés de son époux jusqu'à ce qu'elle tombe enceinte. Ils ont tous deux grandi sur Carina VII, où ils se sont rencontrés et sont tombés amoureux.

Wes Mackley et sa femme Aurelia expliqueront qu'elle a donné naissance à Efren il y a six mois, mais que, inexplicablement, sa croissance s'est accélérée. Efren pos-

## SYREETA SEBASTIAN [PNJ PRINCIPAL]

Syreeta Sebastian a servi son peuple pendant près de cinq ans en tant que gouverneur de l'Espoir de Morgan, plus grande agglomération de Carina VII. Cette dernière année a été particulièrement difficile. L'augmentation du nombre de problèmes dans la colonie l'a forcée à râler son orgueil et à appeler la Fédération en renfort. Elle brûle de voir la situation résolue et apportera autant d'aide que possible.

**TRAIT:** Humaine

**IDÉAL:** Je protégerai la colonie au mieux de mes capacités.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| Contrôle | 09 | Forme     | 08 | Présence | 10 |
| Audace   | 08 | Intuition | 10 | Raison   | 09 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| Commandement | 03 | Sécurité   | 01 | Science  | 02 |
| Pilotage     | 01 | Ingénierie | 03 | Médecine | 01 |

**SPÉCIALISATION:** Négociation, Organisation

**STRESS:** 9      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non létal)
- Phaseur type-1 (Distance, 3▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Toutes les Tâches liées à la viticulture voient leur difficulté réduite de -1 pour Syreeta Sebastian.
- Toutes les Tâches qui impliquent de négocier avec ses camarades colons voient leur difficulté réduite de -1 pour Syreeta Sebastian.

sète à présent le corps d'un enfant de six ans, mais a conservé l'esprit d'un nourrisson de six mois. Les Mackley ont amené Efren à l'hôpital de la colonie. Les médecins ont d'abord cru qu'Efren avait la progéria, une maladie génétique qui provoque un vieillissement accéléré, mais d'après les tests, Efren n'en possède pas les marqueurs génétiques.

Les docteurs de Carina VII ont assuré les Mackley que le développement d'Efren est normal, mais ils pensent que quelque chose dans son environnement doit être la cause de sa croissance rapide. Ils sont certains qu'Efren est exactement dans la fourchette normale du développement pour un enfant de six mois... excepté qu'il a le corps d'un enfant de six ans.

# QU'EST-CE QUE LA PROGÉRIA ?

La progéria est une maladie génétique rare encore incurable au 21<sup>e</sup> siècle. Le vieillissement rapide et prématûr est son principal symptôme. Les individus atteints de progéria ont une espérance de vie très courte et dépassent rarement l'âge de treize ans. Cette maladie n'a jamais été observée en dehors de l'espèce humaine. Au 24<sup>e</sup> siècle, les médecins sont capables de diagnostiquer et de traiter la progéria *in utero*. Quelques rares cas naissent encore au 24<sup>e</sup> siècle, habituellement sur des colonies lointaines de la Fédération qui ne sont pas dotées d'un équipement médical des plus modernes.

La famille Mackley est heureuse de laisser les PJ examiner Efren. Ils expliqueront qu'Efren a les capacités mentales d'un enfant de six mois et qu'il continue de se socialiser comme n'importe quel bébé. Aurelia expliquera qu'Efren n'a pas encore commencé à parler, qu'il ne sait pas marcher, mais qu'il rampe.

Réussir une **Tâche de Raison + Médecine** d'une difficulté de 1 révélera qu'Efren est un enfant de six ans en parfaite santé. D'autres examens montrent ce que les équipes médicales de la colonie ont déjà déduit: Efren est mentalement un enfant de six mois, et il n'a aucune maladie génétique susceptible d'expliquer la situation.

Réussir une **Tâche de Raison + Médecine** d'une difficulté de 2 révélera que l'état d'Efren ne s'est pas amélioré: pour chaque mois qui passe, le corps d'Efren vieillit (ou grandit) comme si une année s'était écoulée. Cela signifie qu'Efren mourra de vieillesse dans une centaine de mois.

Avant que les PJ ne quittent la maison des Mackley, Wes les supplie d'aider leur enfant. Il voudrait que les PJ l'assurent qu'ils pourront tout faire rentrer dans l'ordre. Les PJ peuvent décider de téléporter les Mackley à l'infirmerie de leur vaisseau pour que l'équipe médicale puisse surveiller Efren de près.

Les PJ peuvent aussi détecter les signes d'un vieillissement accéléré chez les autres colons. Une autre **Tâche de Raison + Médecine** d'une difficulté de 1 montrera que quiconque a habité sur Carina VII pendant plus d'un an a subi une forme ou une autre de vieillissement accéléré (y compris les Romuliens que les PJ rencontreront plus tard au cours de la mission). Les PJ ne devraient pas subir de tels effets, mais s'ils prennent leur temps pour explorer Carina VII, ils devraient tous ajouter 1d6-1 an à leur âge.

## LES VIGNOBLES

Lorsque les PJ s'approchent des vignes, lisez ceci aux joueurs:

*De longs alignements de vignes parallèles s'étendent devant vous, disparaissant derrière l'horizon. Les feuilles des vignes sont flétries comme si l'automne était déjà là, et les vignes sont lourdes de raisins rabougris comme si les colons avaient oublié de faire les vendanges. Une humanoïde mince et blonde examine les raisins. Elle secoue la tête et marmonne toute seule. Lorsqu'elle vous voit approcher, elle se redresse et se présente. « Je suis Se'irrah. »*

C'est le vignoble de Se'irrah. Elle est la fille de l'une des premières familles à s'être établie sur Carina VII. En apprenant que les PJ sont sur la planète pour découvrir la cause du phénomène étrange, elle ne sera que trop heureuse de répondre à leurs questions. Se'irrah expliquera que sa récolte a subi une croissance accélérée, puis qu'elle a pourri, et ce, plusieurs fois de suite. Les raisins semblent mûrir la veille, mais sont flétris et inutilisables après une seule nuit. Syreeta pourra corroborer son témoignage et expliquer que la plupart des viticulteurs ont eu des expériences semblables.

Une **Tâche réussie de Raison + Science** d'une difficulté de 1 révèle que c'est effectivement l'époque des vendanges; pourtant, les grappes sont là, séchées sur pieds.

Une **Tâche réussie de Raison + Science** d'une difficulté de 2 révélera que ces raisins et ces vignes n'ont rien d'anormal. Les tricordeurs des PJ ne détectent aucun signe d'herbicide, de parasite ou de maladie qui expliqueraient ce qui est arrivé au raisin.

En hôte bien élevée, Se'irrah invitera les PJ chez elle et leur offrira un peu du vin de la propriété; mais lorsque les PJ le goûteront, ils le trouveront aigre. Se'irrah sera choquée de se l'entendre dire. Même les bouteilles de vin de sa cave ont tourné et sont devenues imbibuables!

Une **Tâche réussie de Raison + Science** d'une difficulté de 0 révélera qu'il n'y a rien d'anormal dans le vin. Il s'est simplement oxydé, et le vin est devenu du vinaigre... de manière totalement naturelle. Il y a deux causes possibles: soit le vin a été mal bouché, soit le vin a vieilli ici depuis bien trop longtemps.

## LES STRUCTURES EFFONDRÉES

Lisez ceci à vos joueurs:

*Syreeta vous conduit à l'une des structures effondrées. Il s'agit d'un entrepôt construit l'an dernier. Un revêtement en faux bois recouvre une structure métallique préfabriquée. Un simple examen de l'entrepôt révèle que plusieurs colonnes porteuses se sont fendues, et que le bâtiment entier s'est effondré juste après.*

Ceci semble problématique pour quiconque est spécialisé en Ingénierie. La Fédération construit des bâtiments comme celui-ci en alliages de tritium, le même matériau que pour les coques de vaisseaux. Si quelque chose est arrivé au métal de ces bâtiments, ce pourrait être désastreux pour la flotte de la Fédération.

Une **Tâche réussie de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 1 révélera que le métal s'est effondré à cause du stress, autrement dit du vieillissement des matériaux. On s'attendrait à ce genre de fatigue du métal si la structure était là depuis plus de cent ans, pas dans le cas d'un bâtiment construit l'année dernière.

L'entrepôt abritait des tonneaux de vin vides. L'étude des tonneaux permettra aux PJ de découvrir une quantité importante de rouille sur le cerclage d'acier, et le bois de certains tonneaux est si pourri et si fragilisé par l'âge qu'il tombe en poussière dès qu'on y touche. Syreeta assure

# LA VITICULTURE AU 24<sup>e</sup> SIÈCLE

La culture du raisin et la fabrication du vin, à la fois un art et une science, sont vieilles de sept mille ans. Le raisin qu'on utilise pour faire du vin a besoin d'un climat, d'un type de sol et d'autres conditions spécifiques pour mûrir convenablement. Les raisins sont cultivés sur les pentes des collines sous des latitudes tempérées d'une planète capable de supporter une agriculture. Toutes les planètes ne sont pas à même de produire un raisin digne de devenir du vin. Carina VII a la chance d'être dans la zone habitable de son système et d'avoir le bon climat et la géographie adéquate pour la culture du raisin. Le raisin est

généralement récolté à la fin de l'été et au début de l'automne, mais le moment exact dépend du cépage et du cru.

Après l'horreur atomique de la Troisième Guerre mondiale, des pays entiers furent irradiés par les retombées. Des régions autrefois célèbres pour leurs vignobles (comme la campagne française, Napa Valley en Californie et la Virginie centrale) devinrent impropre à toute forme d'agriculture. La viticulture fut perdue pendant une grande partie de la seconde moitié du 21<sup>e</sup> siècle puisqu'on avait été contraint de consacrer les terres arables restantes à la production vivrière, et non à des produits de luxe comme le vin. Bien que certains viticulteurs aient continué à produire des millésimes en petite quantité, ce n'est qu'après la création du gouvernement de la Terre Unifiée en 2150 et l'éradication de la famine que la viticulture est revenue en force.

pourtant que les colons ont fabriqué ces tonneaux il y a seulement quelques années, et qu'un tonneau de vin peut durer des décennies.

## SCÈNE 3 : RUMEURS DE ROMULIENS

Une fois que les PJ ont examiné la situation dans les alentours de l'Espoir de Morgan, un colon en colère s'approche d'eux et exige qu'ils enquêtent sur les Romuliens près de son vignoble. L'homme invective Syreeta et les PJ jusqu'à ce qu'ils accèdent à sa demande. Il se présente sous le nom de Zane Knoll, et il dira à qui veut l'entendre que tout ce qui arrive ici est de la faute des Romuliens!

Si on le lui demande, Syreeta explique que Zane Knoll prétend depuis des semaines qu'il a vu un Romulien rôder près de son vignoble, couper plusieurs de ses ceps de vigne et creuser la terre en plusieurs occasions. Syreeta ne croit pas à cette histoire, et pense qu'il s'imagine des choses à cause du stress provoqué par les récents événements. Elle racontera aux PJ que Zane est têtu, mais les autres colons seront tous d'accord pour dire qu'il est honnête, et qu'il n'est pas connu pour enjoiver ses histoires. Il est cependant très fier de son vin, et certains des autres citoyens de l'Espoir de Morgan pourraient être jaloux de la qualité de ses blancs.

Zane Knoll est un jeune viticulteur humain qui possède un petit vignoble niché dans une région vallonnée et rocaillueuse non loin de l'Espoir de Morgan. Cette région est particulièrement adaptée à la culture du raisin blanc, le sol rocailleux étant idéal pour la variété de raisin qu'il utilise. Zane est aussi revêche et rude que le sol où poussent ses vignes. Il est d'un abord méfiant lorsque les PJ viennent visiter son vignoble, car de nombreux autres colons pensent que ses fameux Romuliens sont des hallucinations. Si les PJ écoutent Zane de bonne foi, ne demandant qu'à croire son histoire, il s'ouvrira à eux et offrira toute l'aide qu'il pourra.

Le Romulien, dit-il, découpaient des grappes de raisin et creusait la terre. Une **Tâche d'Intuition + Commandement** de difficulté 0 révélera que Zane croit ce qu'il dit. Zane s'applique à décrire le Romulien, et mentionne spécifiquement

son uniforme et son front en V. Si on lui demande s'il pense qu'il aurait pu s'agir d'un colon vulcain, Zane avouera qu'il ne peut pas en être complètement certain; mais pourquoi un Vulcain rôderait-il près de son vignoble ?

Zane sera heureux d'emmener les PJ jusqu'au dernier endroit où il a aperçu le Romulien. Là, les PJ découvriront que plusieurs ceps de vignes ont été tranchés, et que l'un d'eux a été complètement déraciné, le sol présentant à un trou peu profond à cet endroit. C'est d'ailleurs le trou qui est le plus étrange. Il mesure un mètre de profondeur et vingt-cinq centimètres de diamètre. Une **Tâche réussie de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 2 permettra de déduire que le trou pourrait avoir été fait par un appareil utilisé pour prendre des échantillons de sol.

Si les PJ tentent de trouver des traces ou d'autres signes du passage de Romuliens, ils peuvent effectuer une **Tâche de Raison + Sécurité** d'une difficulté de 1 pour remarquer d'étranges éraflures aux alentours. Si on le lui demande, Zane dira qu'il a essayé de suivre la piste, mais qu'il a perdu celle-ci au pied des collines voisines. S'ils suivent ces marques, les PJ découvriront un chemin où plusieurs petits buissons ont été piétinés et le long duquel des broussailles et des arbustes ont quelques branches cassées. Le chemin se prolonge plus loin dans les collines.

Les PJ pourraient, à ce moment de l'histoire, demander à l'équipage de leur vaisseau d'effectuer un balayage de la planète à l'aide de leurs détecteurs pour déterminer les endroits où un Romulien pourrait se cacher. Si les PJ désirent que leur vaisseau tente de détecter les sources d'énergie, celui-ci ne trouvera rien; l'avant-poste romulien est occulté et bien caché dans les collines rocaillueuses près de la ferme de Zane.

Une fois que les PJ ont découvert l'avant-poste romulien, ils auront fait un pas de plus vers la clé du mystère du système Carina. Les Romuliens ont établi cet avant-poste il y a deux ans pour surveiller les activités de la Fédération dans la région. Lorsque les Romuliens ont découvert les émissions de tachyons il y a quelques semaines, ils ont immédiatement demandé qu'une équipe scientifique vienne enquêter sur le phénomène. Malheureusement, les Romuliens ont détecté les PJ dès que leur vaisseau est entré dans le système, et ils sont en train d'évacuer

# MORT PAR ENTROPIE

## ACTE 2 : L'AVANT-POSTE ROMULIEN

### SCÈNE 1 : L'EXTÉRIEUR DE L'AVANT-POSTE ROMULIEN

L'avant-poste romulien est dissimulé dans une série de cavernes sous les collines, à quelques minutes à pieds du vignoble de Zane Knoll. Les cavernes ont été agrandies et les Romiliens les ont renforcées avec des structures pré-fabriquées qui abritent un grand laboratoire scientifique, un dortoir pour la garnison, les bureaux de l'administration, ainsi qu'une réserve d'énergie et un générateur de champ occulteur.

#### L'ENTRÉE PRINCIPALE

Lisez ceci à vos joueurs :

*Cachée par le champ occulteur, l'entrée principale ressemble à une falaise escarpée. Une inspection plus poussée du sol juste à la base de la falaise révèle de nombreuses traces qui y vont et en viennent. Les traces sont récentes, et il semble que ceux qui les ont laissées aient été pressés.*

Il est facile de trouver l'entrée de l'avant-poste parce que les Romiliens sont en train d'évacuer rapidement leur base. Ils ne tentent même plus de couvrir leurs traces.

#### LE LABORATOIRE SCIENTIFIQUE

Lisez ceci à vos joueurs :

*Au moment où les portes s'ouvrent, votre regard parcourt une pièce faiblement éclairée. Des luminaires vacillent au-dessus de vous et l'odeur de plastique brûlé et d'ozone imprègne la pièce. D'un seul regard, vous comprenez que c'était un poste d'observation que les Romiliens ont transformé à la hâte en un grand laboratoire. Vu les dégâts, il est peu probable que l'on puisse sauver quoi que ce soit. Les banques de données et les consoles ont été détruites par des tirs de disrupteurs, et de la fumée s'échappe encore des impacts. Des PADD et d'autres appareils jonchent le sol. Les Romiliens ont sans doute évacué ces installations*

cuation. Le sous-commandeur D'Tok, le chercheur principal, est chargé de l'évacuation tandis que le commandeur romulien est en route vers la source des émissions de tachyons.

*en catastrophe : ils ont détruit un équipement sophistiqué qu'ils auront du mal à remplacer.*

#### INTERROGER D'TOK

Si les PJ interrogent D'Tok, ils apprendront que lui et son équipe de scientifiques sont arrivés il y a peu dans cet avant-poste, après la découverte des émissions de tachyons. Il a amené avec lui un appareil spécial de détection de tachyons, lequel a été capable de localiser la source des émissions de ces particules dans le système.

Il n'hésitera pas à mentir aux PJ, disant qu'il est le dernier Romulien dans l'avant-poste et que les autres membres de son équipe se sont déjà téléportés sur leur vaisseau. Dans tous les cas, D'Tok raconte aux PJ que les détecteurs de l'avant-poste romulien ont repéré leur vaisseau dès qu'il est entré dans le système, et que c'est à ce moment que les Romiliens ont entamé leur évacuation. Leurs expérimentations les ont menés à croire que la source des émissions de tachyons se situe dans le voisinage de la dixième planète du système Carina, une géante gazeuse connue sous la désignation de Carina X. Il prétend aussi que son équipe n'a pas pu déterminer la cause exacte des vagues de tachyons, mais qu'ils soupçonnent que c'est une source artificielle.

Une **Tâche en opposition réussie d'Intuition + Science** contre le **Contrôle + Science** de D'Tok, d'une difficulté de 1, déterminera que D'Tok ment. Il n'en révélera pas plus, sauf si les PJ l'interrogent plus avant, ou le menacent. D'Tok cédera sous n'importe quelle menace de châtiment corporel, et dira tout ce qu'il sait aux PJ sur les Romiliens au sein du reste de la base.

En réussissant une **Tâche d'Intuition + Science** d'une difficulté de 3, les PJ trouveront un PADD renfermant quelques bribes d'informations concernant l'Espoir de Morgan. Les informations comprennent des données sur la population et des notes sur les phénomènes étranges qui se sont produits, notamment des mentions spécifiques de la famille Mackley et de leur enfant. Au vu de la chro-

nologie des événements notés sur le PADD, les Romuliens étudient la colonie depuis au moins deux ans.

Grâce à une **Tâche réussie de Raison + Ingénierie**, difficulté 2, les PJ peuvent réparer l'un des terminaux romulien de manière suffisante pour qu'il fonctionne. Toutes les données ont toutefois été effacées ou corrompues. Les disrupteurs ont hélas fait trop de dégâts et les Romuliens ont méticuleusement détruit toutes les informations qu'on aurait pu glaner à partir des terminaux.

## SCÈNE 2 : LES BARAQUEMENTS

Lisez ceci à vos joueurs :

*Au-delà de la porte Est se trouve un long couloir avec six portes sur l'un des murs, et une septième au fond du couloir. Chaque porte affiche un numéro en langue romulienne, de 1 à 6. La septième porte affiche un nom en romulien.*

Les PJ qui savent lire le romulien comprennent ce qui est écrit: sous-commandeur Taleria. Une **Tâche réussie de Raison + Commandement** d'une difficulté de 4 révèle que le sous-commandeur Taleria est une officier scientifique romulienne récemment promue en tant que commandant en second de l'oiseau-de-guerre *Belorex*.

Les six pièces le long du mur Est sont les dortoirs des officiers scientifiques et des uhlans qui travaillaient dans cet avant-poste. Ils sont tous identiques dans leur conception. Chacun possède quatre lits de camp et, sous chacun, un compartiment destiné à contenir des effets personnels, comme des photos de famille ou des uniformes supplémentaires. Tout est encore bien replié dans ces espaces de stockage. Chaque pièce possède un seul synthétiseur et deux petits bureaux avec des chaises. Les synthétiseurs sont inopérants car insuffisamment alimentés en énergie.

Une **Tâche réussie d'Intuition + Commandement**, difficulté 0, révèle que les Romuliens doivent avoir évacué aussi vite que possible s'ils ont laissé derrière eux leurs effets personnels.

Deux officiers scientifiques romulien se sont cachés dans la quatrième chambre. Ils sont restés pour achever de détruire le reste des recherches de l'avant-poste. À moins que les PJ ne se montrent prudents et qu'ils tentent de s'infiltrer discrètement dans la base, les officiers scien-

Les tachyons sont des particules qui apparaissent naturellement, mais qui peuvent aussi être générées artificiellement. Certaines régions de l'espace génèrent naturellement un surcroît de tachyons. Les vaisseaux occultés génèrent aussi des tachyons. De plus, on a pu détecter des tachyons après quasiment tous les cas connus de voyage dans le temps, ou de phénomènes liés au temps. Presque toutes les espèces capables de voyager dans l'espace étudient ces particules plus rapides que la lumière, mais aucune n'a percé le mystère qu'elles représentent.

## Sous-commandeur D'Tok [PNJ PRINCIPAL]

D'Tok est le scientifique principal de cet avant-poste. Ses spécialités sont les émissions de tachyons et la dilatation temporelle causée par les effets gravitationnels. On l'a envoyé ici lorsque les Romuliens de l'avant-poste ont détecté d'étranges émissions de tachyons dans le système. Ils ont tout d'abord pensé que les émissions étaient un phénomène naturel mais, depuis que D'Tok et son équipe sont arrivés, ils ont déterminé que les émissions sont en fait artificielles. Ils étudient les effets des tachyons sur la flore et la faune de la planète, ainsi que sur les colons eux-mêmes.

**TRAITS:** Romulien, Méfiant, Curieux

**IDÉAL:** J'aide les Romuliens à accéder à la grandeur grâce à la science.

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 12 FORME 09 PRÉSENCE 09

AUDACE 10 INTUITION 10 RAISON 10

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 02 SÉCURITÉ 02 SCIENCE 03

PILOTAGE 01 INGÉNIERIE 01 MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATION:** Particules subatomiques, Physique

**STRESS:** 11      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Pistolet disrupteur (Distance, 5▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Du fait de son expertise et de sa formation, lorsqu'il entreprend une Tâche liée à l'étude des particules tachyons, la difficulté est réduite de -1.
- L'expérience de D'Tok en tant que chef d'équipe scientifique lui permet de réduire la Résistance de toute Tâche étendue de -1, tant qu'il travaille en équipe.

## LES TACHYONS

L'utilisation et les effets des tachyons sont très divers. La Fédération a déjà utilisé un réseau de détection de tachyons pour repérer les oiseaux-de-guerre romulien occultés entrant dans la Zone Neutre, et le collectif Borg a déjà utilisé des impulsions de tachyons pour ouvrir leurs conduits de transdistorsion. À mesure que la recherche progresse sur les particules tachyons, d'autres usages se développeront sans doute pour celles-ci.

tifiques romuliens devraient avoir droit à une **Tâche de Raison + Sécurité** d'une difficulté de 1. En cas de réussite, les Romuliens entendent les PJ arriver et les attendront de pied ferme en embuscade dans la pièce.

### QUARTIERS DU SOUS-COMMANDEUR TALERIA

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

*En entrant dans cette pièce, l'odeur de plastique brûlé émanant d'une fumée acre vous assaille. Tous les PADD, toutes les consoles, et même le compartiment personnel du sous-commandeur, sous son lit, ont été détruits à coup de disrupteurs. Au premier abord, vous ne pensez pas que vous trouverez quoi que ce soit d'utile ici. Pour ce qui est de la destruction, le sous-commandeur Taleria a été efficace.*

## OFFICIER SCIENTIFIQUE ROMULIEN [PNJ SECONDAIRE]

Pour ce qui est de chercher des moyens d'exploiter la science et la technologie afin de prendre l'ascendant sur les ennemis de Romulus, les officiers scientifiques romuliens sont sans merci. Ils sont mis en compétition les uns avec les autres, et leurs rivalités les poussent souvent à prendre des risques que d'autres scientifiques préféreraient éviter. Leurs incroyables succès valent parfois les risques encourus, mais ils flirtent avec la catastrophe à chaque nouvelle expérience.

**TRAITS:** Romulien, Curieux

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTROLE | 11 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | 08 |
| AUDACE   | 08 | INTUITION | 10 | RAISON   | 11 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ   | -  | SCIENCE  | 02 |
| PILOTAGE     | 01 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | -  |

**STRESS:** 9

**RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 1▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Pistolet disrupteur (Distance, 3▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- Un officier scientifique romulien peut relancer un d20 pour n'importe quelle Tâche impliquant la Discipline Science.

### TACTIQUES:

Les officiers scientifiques romuliens tireront quelques coups de pistolets disrupteurs, puis tenteront de contacter leur vaisseau pour se faire téléporter. Ils n'ont pas l'intention de se laisser prendre par la Fédération. S'ils sont capturés, ils donneront à peu près les mêmes informations que D'Tok, avec moins de détails.

## SCÈNE 3 : BUREAUX DE L'ADMINISTRATION

Lisez ceci à vos joueurs :

*Lorsque les portes s'écartent, vous distinguez une coursière sombre sous des plafonniers à la lumière vacillante. Des feux rouges brillent sous des grilles métalliques au sol, signal évident d'un danger. Juste en face de vous se trouve une porte ouverte dont s'échappent des volutes de fumée. Une autre porte, fermée, se trouve à gauche. Le corridor bifurque à droite, où se trouvent deux portes de plus. Chaque porte est fermée et affiche quelque chose d'écrit en romulien.*

### SALLE 1 (BUREAU DU SOUS-COMMANDEUR TALERIA)

Lisez ceci à vos joueurs :

*Une fumée épaisse bouillonne depuis les restes calcinés d'un grand bureau. C'est comme si une bombe avait explosé dans cette pièce. Les meubles portent tous des traces de brûlures et les terminaux fument, continuant de fondre. L'odeur de plastique brûlé et de métal fondu brûle vos narines. Un examen superficiel de la pièce suggère qu'il s'agit du lieu de travail du commandant de l'avant-poste.*

Une **Tâche de Raison + Sécurité**, difficulté 1, révèle que la cause la plus probable de ces dégâts n'est autre qu'un disrupteur mis volontairement en surcharge.

Fouiller cette pièce ne révèle rien d'autre que des débris fumants. Quoi qu'il y ait eu dans cette pièce, les Romuliens ne voulaient pas qu'on le découvre.

### SALLE 2 (BUREAU DU SOUS-COMMANDEUR D'TOK)

Il y a quelque chose d'écrit sur la porte en romulien. Les PJ qui comprennent cette langue, ou qui utilisent un tricordeur pour lire le texte, réalisent que cela dit « sous-commandeur D'Tok, chef du département de physique des particules ».

La porte de cette pièce est verrouillée. Une **Tâche réussie de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 2 permet d'ouvrir la porte.

Une fois que les PJ sont à l'intérieur, lisez-leur ceci :

*Voici le bureau du chef des officiers scientifiques de cet avant-poste, le sous-commandeur D'Tok. Il semble qu'il ait méticuleusement détruit toutes ses recherches. Les deux terminaux informatiques de son bureau arborent des impacts de disrupteurs encore chauds. De plus, il semble qu'il ait aussi tiré sur tous les PADD de son bureau.*

Une fouille de cette pièce et une **Tâche réussie de Raison + Sécurité**, difficulté 1, permettront aux PJ de découvrir un PADD qui fonctionne encore. Celui-ci renferme une copie des travaux de D'Tok. Si les PJ ont capturé et interrogé D'Tok, ce PADD confirme ce qu'ils savent déjà. Sinon, il contient les mêmes informations que celles que D'Tok leur aurait données.

### SALLES 3 ET 4

Ces pièces étaient dévolues au personnel administratif et logistique des Romuliens. Des tirs de disrupteurs ont

transformé les petits terminaux en débris fumants et les bureaux ont été renversés. Une fouille des débris ne révèle rien si ce n'est des PADD endommagés et de l'équipement en miettes.

## SCÈNE 4 : SALLE DU GÉNÉRATEUR D'ÉNERGIE

Lisez ceci à vos joueurs :

*Avant même d'ouvrir la porte, vous entendez le bourdonnement d'un générateur d'énergie provenant de la pièce. Lorsque la porte s'ouvre, vous voyez à la fois le générateur de l'avant-poste et l'appareil occulteur. De longues conduites serpentent le long du plafond, conduisant l'énergie jusqu'au reste de l'avant-poste. Au fond de la pièce, deux Romiliens sont en train d'attacher un appareil au régulateur principal du générateur à fusion. Ils sont si concentrés sur leur travail qu'aucun des deux ne lève les yeux sur vous.*

Dès que les uhlans romiliens remarquent les PJ, l'un d'eux se tourne dans leur direction et les attaque avec son disrupteur tandis que l'autre poursuit son travail : attacher une bombe au générateur principal ! Une **Tâche réussie de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 0 permet aux PJ de savoir ce que font les gardes romiliens.

Les Romiliens combattent jusqu'à ce qu'ils aient accompli une **Tâche de Raison + Sécurité** d'une difficulté de 2, leur permettant d'amorcer les explosifs. Une fois fait, les Romiliens se téléporteront hors de la base durant leur prochaine action.

Si les Romiliens ont réussi à amorcer les explosifs, les PJ ont quatre rounds pour les désarmer. Cela nécessite une **Tâche de Raison + Ingénierie**, ou de **Raison + Sécurité**, d'une difficulté de 2.

S'ils n'ont pas réussi au bout du temps imparti, l'explosion détruira complètement l'avant-poste, faisant s'effondrer la grotte et tuant tous ceux qui se trouvent encore à l'intérieur. Les PJ peuvent toutefois s'échapper en demandant à être téléportées. Permettez à chaque PJ d'effectuer une **Tâche de Contrôle + Commandement** d'une difficulté de 1. Si l'un des PJ réussit, le groupe est parvenu à contacter le vaisseau et est évacué par téléporteur. Autrement, les PJ subissent une Blessure. S'ils choisissent d'éviter cette Blessure, ils subiront une Complication personnelle dont les symptômes seront liés à l'explosion.

## SCÈNE 5 : LA SALLE BLANCHE

Lisez ceci à vos joueurs :

*Vous pénétrez dans cette pièce via deux lourdes portes, à la manière d'un sas. Les portes intérieures sont plus lourdes et plus épaisse que les portes extérieures.*

*Lorsque vous traversez le vestibule, vous voyez plusieurs détecteurs désactivés le long du mur. À la différence du reste de l'avant-poste romulien, cette pièce est intacte. Rien n'est endommagé et il n'y a aucune trace de tir de disrupteur. Le sol, les murs et le plafond de la salle sont faits d'un matériau différent du reste de la base. La salle possède aussi son propre générateur, situé dans un coin à côté d'une grande console. Le réacteur à fusion est encore allumé, mais la console est éteinte. Vous voyez aussi une table carrée et d'apparence massive, aussi longue et aussi large qu'un humain normal. Plusieurs câblages relient la table à la console informatique et au réacteur à fusion. Ils étaient probablement reliés à divers appareils.*

Si un PJ étudie la pièce en profondeur avec un tricordeur et réussit une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 2, il découvre que les Romiliens ont conçu les matériaux des parois de cette pièce pour filtrer la plupart des particules subatomiques à l'exception des tachyons.

Une **Tâche réussie de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 0 permet de redémarrer l'ordinateur de cette pièce à partir de la console.

Bien que les Romiliens aient effacé la majeure partie des données de la mémoire de l'ordinateur, les PJ peuvent tenter une **Tâche de Raison + Science**, difficulté 3, pour révéler que cet ordinateur n'était consacré qu'à un seul appareil, utilisé pour détecter, mesurer et trouver l'origine des émissions de tachyons. Au vu de la nature sophistiquée d'un tel équipement, l'appareil romulien semble plus avancé que tout ce dont dispose la Fédération. Il est peut-être capable de détecter les émissions de tachyons à plusieurs dizaines d'années-lumière. Ceci explique comment les Romiliens ont pu suivre les émissions de tachyons à travers le système Carina.

## SCÈNE 6 : RETOUR AU VAISSEAU

Après avoir fouillé l'avant-poste des Romiliens, les PJ voudront sans doute revenir à bord de leur vaisseau et se remettre de leurs émotions tout en réunissant les indices dont ils disposent. Si les PJ ont capturé D'Tok, ils peuvent vouloir pousser plus loin son interrogatoire au sujet des émissions de tachyons et ce que ces particules signifient pour la planète. D'Tok n'a pas plus d'informations à leur donner, mais il mentionnera que les dégâts causés par les tachyons sont irréversibles.

Les PJ peuvent aussi décider de revenir à l'Espoir de Morgan pour récupérer. Le cas échéant, les citoyens de la colonie seront heureux de leur porter assistance dans la mesure du possible, mais leurs réserves sont limitées en comparaison de ce dont les PJ disposent à bord de leur vaisseau. Si les PJ confirmant la présence de Romiliens aux colons (en leur disant ou simplement en amenant un contingent de prisonniers romiliens menottés), ils seront indignés et blâmeront les Romiliens pour tous les problèmes frappant la colonie.



# MORT PAR ENTROPIE

## ACTE 3 : LE DESTIN DE L'U.S.S. HAMILTON

### SCÈNE 1 : ENQUÊTER SUR LE HAMILTON

Lorsque les PJ se seront téléportés sur leur vaisseau, ils devraient disposer de suffisamment d'informations pour concentrer leurs recherches des émissions de tachyons sur Carina X, la plus grande planète du système. Carina X est entourée d'une série d'anneaux colorés dont la composition ainsi que les disruptions causées par les vagues de tachyons rendent difficiles toute tentative de détection autour de la planète. Toutefois, grâce aux informations glanées dans l'avant-poste romulien, les PJ disposent des informations nécessaires pour concentrer leurs recherches sur des zones précises.

Utiliser les détecteurs pour trouver la source des émissions de tachyons est une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 1. Un balayage réussi indique que les émissions de tachyons proviennent d'un vaisseau de classe *Constitution*. Le numéro de registre du vaisseau est NCC-1145, l'*U.S.S. Hamilton*.

Une **Tâche de Raison + Commandement** d'une difficulté de 0 révèle que la Fédération a déklassé le *Hamilton* il y a presque quarante ans, débarrassé le vaisseau de tous ses composants primaires et recyclé les matériaux, comme l'indique la procédure standard de déclassement des vaisseaux de la Fédération. Pourtant, le *Hamilton* est bien là, sur l'écran principal, et il est de toute évidence la source des émissions de tachyons. Les tentatives pour en apprendre plus sur le *Hamilton* se heurteront à un mur : les données pertinentes sur le vaisseau ont été classées secrètes par Starfleet.

En fonction des personnalités des PJ, ils seront enclins à tenter l'une ou l'autre de ces deux possibilités. Les PJ plutôt individualistes et méfiants pourront tenter d'accéder aux fichiers secrets de Starfleet sans autorisation, et ainsi en savoir plus sur le *Hamilton*. Les PJ qui font confiance à la Fédération pourront contacter l'amiral T'Lara et lui demander des détails. Dans les deux cas, les PJ auront les mêmes informations.

#### PIRATER LES ARCHIVES DE STARFLEET

Si les PJ souhaitent contourner les protocoles de sécurité des systèmes informatiques de Starfleet afin de percer le mystère de l'apparition de l'*U.S.S. Hamilton* dans le système Carina, ils devront réussir une **Tâche de Raison +**

**Ingénierie** d'une difficulté de 2. En cas de succès, les PJ ont accès aux données qui concernent la dernière mission du *Hamilton*.

#### PARLER À L'AMIRAL T'LARA

En tant que membre de la Division des Opérations de Starfleet, l'amiral T'Lara est profondément choquée d'apprendre que la Fédération est directement responsable des problèmes de Carina VII (bien que son comportement vulcain ne lui permette pas d'exprimer cette émotion). Elle accède aux fichiers secrets sur le *Hamilton* et explique aux PJ que la Fédération expérimentait une nouvelle arme à ce moment-là, puis donne accès aux PJ aux entrées du journal de bord du capitaine (cf. page 62). Elle informe les PJ que Starfleet pensait le *Hamilton* perdu après l'essai de l'arme tachyonique.

#### L'ESSAI DE L'ARME TACHYONIQUE

Que les PJ aient piraté les ordinateurs de Starfleet, qu'ils aient parlé directement à l'amiral T'Lara ou qu'ils aient trouvé un autre moyen de découvrir des informations sur l'*U.S.S. Hamilton*, ils découvrent les entrées suivantes du journal de bord du capitaine, lesquelles éclairent les dernières heures du *Hamilton*.

Lisez les sections suivantes à haute voix à vos joueurs, en faisant des pauses pour leur permettre de prendre des notes lorsque c'est nécessaire :

*Après avoir parcouru les entrées du journal de bord de l'*U.S.S. Hamilton*, vous en découvrez trois qui vous semblent pertinentes quant aux émissions de tachyons. Le capitaine Tal'lek Shran, un Andorien, est laconique dans ses rapports, mais il paraît de plus en plus inquiet au fur et à mesure des entrées.*

Le journal de bord se trouve sur la page suivante.

Une **Tâche de Raison + Science** de difficulté 2 permet aux PJ d'établir que l'explosion de particules tachyoniques a probablement projeté le *Hamilton* en avant dans le temps.

Les PJ accèdent aussi à des fichiers supplémentaires attachés au journal de bord. Ils obtiennent ainsi la localisation exacte de l'arme tachyonique (dans la section ingénierie) et celle des plans de l'arme (sur la passerelle). Les PJ doivent comprendre que, si les Romuliens mettaient la main sur ces plans ou sur l'arme elle-même, l'ennemi

# JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE TAL'LEK SHRAN

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE, DATE STELLAIRE 1425.7

Arrivés dans le système Carina, nous sommes prêts à procéder à l'essai de l'arme tachyonique. Le concepteur de l'arme, M. Spruell, ainsi que le lieutenant Matis, notre ingénieur en chef, m'ont assuré que tout indique que l'essai sera positif et concluant. M. Spruell prétend que l'arme fonctionne en dirigeant des vagues de tachyons dégradant n'importe quelle structure en la faisant vieillir artificiellement, neutralisant toute menace potentielle.

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE, DATE STELLAIRE 1426.6

En dépit des efforts de l'ingénieur en chef Matis, l'arme tachyonique fonctionne toujours nos moteurs de manière croissante. Le processus paraît irréversible. Tous les efforts pour arrêter ou même contenir l'arme ont échoué. Mon premier officier a suggéré que nous tentions de détruire l'appareil, mais M. Spruell est convaincu qu'endommager l'appareil pourrait déclencher simu-

tanément une explosion de tachyons et une brèche du noyau de distorsion, déflagration si puissante que le système Carina tout entier pourrait être détruit.

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE, DATE STELLAIRE 1426.8

Notre moteur à impulsion est inopérant et les systèmes de survie sont en train de lâcher, tant l'appareil a drainé l'énergie du vaisseau. Je reçois des rapports de tous les départements du navire concernant la fatigue structurelle des cloisons et de la superstructure. Toutes les tentatives visant à reprendre le contrôle de l'appareil ont échoué. Le champ de confinement de l'antimatière commence à faiblir et j'ai ordonné l'évacuation générale.

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE, DATE STELLAIRE 1426.8, ANNEXE

Le journal du capitaine n'affiche aucun commentaire. Au lieu de cela, des images du *Hamilton* disparaissant dans un grand éclair lumineux sont enregistrées.

## ENTRÉES DE JOURNAL DE BORD

# LES EXPÉRIENCES MILITAIRES DE LA FÉDÉRATION

L'accident de l'*U.S.S. Hamilton* s'est produit à la date stellaire 1426, soit en plein milieu de la période couverte par la série originale de *Star Trek* (les années 2265 de notre ère), approximativement un siècle avant la date stellaire de cette mission. C'est une période controversée de l'histoire de la Fédération, particulièrement au vu de l'implication de celle-ci dans le développement et dans l'expérimentation du projet Genesis, ainsi que la création et la destruction de la planète du même nom. Les Klingons étant déjà impliqués, l'existence de la technologie Genesis et de la planète qu'elle a créée a vite été connue à travers les quadrants Alpha et Béta.

Bien que la Fédération n'ait jamais eu l'intention de faire de Genesis une arme, son potentiel militaire était sans précédent. Les gouvernements romulien et klingon émirent l'argument que le développement d'armes d'une telle magnitude représentait une menace de premier plan pour la paix entre les trois grandes puissances et demandèrent à la Fédération d'arrêter les recherches sur ces futures armes de destruction massive. Starfleet crut bon de classer secret toutes les expérimentations militaires précédentes qui avaient échoué, y compris celles de l'arme tachyonique de l'*U.S.S. Hamilton*.

le plus dangereux de la Fédération disposerait d'un arsenal nouveau et dangereux. Les PJ connaissent, pour les avoir vus, les effets dévastateurs des tachyons utilisés de manière offensive.

Avec les informations du journal de bord du capitaine, les PJ découvrent les plans de l'arme tachyonique construite par M. Spruell et testée à bord du *Hamilton*.

Une **Tâche réussie de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 3 permet à un PJ de se rappeler que Daymond Spruell

était un concepteur en armement travaillant pour Starfleet au 23<sup>e</sup> siècle. Il est responsable du développement de plusieurs concepts de torpilles expérimentales. Ses dernières recherches avaient pour but la détection et la génération de particules tachyoniques. Une grande partie de son travail, à la fin de sa vie, fit partie intégrante du développement des antennes de déflecteurs encore utilisées actuellement.

## SCÈNE 2 : EN APPROCHE DU HAMILTON

À ce moment de l'histoire, les PJ devraient avoir une idée assez précise de ce qui arrive à la colonie: une série de vagues de tachyons sont la cause du vieillissement pré-maturé et rapide des matériaux organiques et inorganiques sur la planète. Grâce aux informations de l'avant-poste romulien, les PJ ont aussi découvert la cause des vagues de tachyons: un vaisseau de classe *Constitution* en orbite autour de Carina X.

Une fois qu'ils seront en orbite autour de Carina X, le MJ devrait demander aux PJ une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 0. En cas de réussite, les PJ découvrent que toute tentative de téléportation sur ou depuis le *Hamilton* sera fatale pour les malheureux qui s'y essaieront, à cause des interférences dues aux tachyons.

La seule possibilité est d'utiliser une navette, mais cela n'est pas non plus sans danger. Les anneaux encerclant Carina X sont composés de roches et de poussière. Certains des débris sont suffisamment gros pour endommager une navette. Les PJ devront réussir une **Tâche d'Audace + Pilotage** de difficulté 1 pour piloter leur navette à travers les anneaux sans dommages. Un échec signifie que la navette est endommagée et que toutes les Tâches impliquant le pilotage de la navette à partir de ce moment voient leur difficulté augmentée de +1.

Une fois que la navette des PJ a atteint le *Hamilton*, lisez ceci à vos joueurs :

*Alors que votre navette approche du vaisseau de classe Constitution, vous constatez qu'il est en bien plus mauvais état que vous ne vous y attendiez. Au vu de la quantité de dommages qu'il a subis, vous vous demandez comment la coque est encore intacte, et même si le vaisseau possède toujours une atmosphère respirable. Le vaisseau se détériore bien plus vite que vous ne le pensiez, et les vagues de tachyons émises par l'arme en sont la cause. La nacelle de distorsion tribord est très endommagée par des impacts de météorites et, lorsque votre navette fait le tour du Hamilton, vous pouvez voir que les portes du hangar à navettes sont ouvertes et qu'une navette romulienne s'y trouve. Les Romuliens ont été plus rapides que vous!*

Avant d'atterrir sur le *Hamilton*, les PJ peuvent effectuer un balayage du vaisseau avec les détecteurs de la navette. Toutefois, la grande quantité de tachyons dans la zone limite les informations récoltées.

Une **Tâche de Raison + Sécurité** d'une difficulté de 1 permet de déterminer qu'une navette romulienne a suffisamment d'espace pour deux navigateurs et dix passagers.

Atterrir sur le *Hamilton* nécessite la réussite d'une **Tâche d'Audace + Pilotage** d'une difficulté de 1.

Une fois que leur navette a atterri, les PJ pourront effectuer un balayage du *Hamilton* avec leurs détecteurs. Une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 0 permet de déterminer que certaines parties du vaisseau ne sont plus étanches et qu'il serait bon que les PJ enfilent des combinaisons EV.

## SCÈNE 3 : LE HANGAR À NAVETTES

Veuillez lire ce qui suit à haute voix :

*Vous posez le pied hors de la navette dans le hangar désert. Le vert bilieux de la navette romulienne attire tout d'abord votre attention. Vous remarquez qu'elle est scellée de manière étanche. Le hangar est par ailleurs constellé d'ordures et des restes d'une évacuation rapide. Plusieurs grands conteneurs sont posés contre le mur, leurs couvercles ouverts. Vu l'état général, vous pouvez déduire que l'U.S.S. Hamilton a été évacué très rapidement.*

Les PJ peuvent tenter une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 3 pour déverrouiller la navette romulienne.

Seul un navigateur romulien est resté dans la navette. Il n'attaquera pas, mais alertera immédiatement les autres Romuliens qu'un vaisseau de la Fédération a atterri. Si les PJ fouillent la navette romulienne, ils peuvent le trouver et le faire prisonnier, mais il leur opposera une résistance. Ses ordres sont de protéger sa navette, car c'est le seul moyen pour les Romuliens de s'échapper du vaisseau. S'ils ne fouillent pas la navette, le Romulien qu'elle abrite tentera de neutraliser la navette des PJ.

## NAVIGATEUR ROMULIEN [PNJ SECONDAIRE]

Formés dans les meilleures académies de l'Empire Romulien, ces pilotes et navigateurs comptent parmi les plus impitoyables de la galaxie. Bien qu'ils servent aujourd'hui en tant que navigateurs, tous lorgnent le siège du commandeur et pensent que ce n'est qu'une question de temps et de ruse avant qu'ils ne fassent leurs preuves et s'élèvent dans les rangs.

**TRAIT:** Romulien

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 11 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | 08 |
| AUDACE   | 08 | INTUITION | 10 | RAISON   | 11 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |   |
|--------------|----|------------|----|----------|---|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ   | 02 | SCIENCE  | - |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 01 | MÉDECINE | - |

**STRESS:** 11

**RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Dague (Corps à corps, 3▲ Dévastateur 1, 1M, Léthal, Discret 1)
- Pistolet disrupteur (Distance, 5▲ Dévastateur 1, 1M)

Si on l'interroge, le navigateur romulien (du nom de Jaron) admettra que le capitaine de l'oiseau-de-guerre romulien, le commandeur Merrok, n'est pas intéressé par l'appareil tachyonique tel qu'il existe actuellement. Il veut les plans pour que les Romuliens puissent faire travailler leurs ingénieurs dessus, afin de créer quelque chose de réellement efficace... pas comme ces incompétents de la Fédération!

## SCÈNE 4 : UNE COURSIVE

L'atmosphère est ténue dans cette zone. Les PJ auront besoin de combinaisons EV pour pouvoir y respirer.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

*Alors que vous sortez du hangar à navettes, vous pénétrez dans le corridor principal qui court sur toute la longueur du vaisseau. Au bout de celui-ci se trouve le turbolift menant à la passerelle. Le long du corridor se trouve également l'accès à la section ingénierie. Le passage est encombré des débris de l'évacuation de l'équipage d'origine. Le pont entier a commencé à se désagréger à cause des effets des émissions de tachyons, et traverser le corridor semble dangereux.*

Avertis par leur collègue de la navette, les Romuliens se sont placés en embuscade à cet endroit. Deux gardes

uhlans sont cachés sur le seuil de portes entrouvertes, attendant que les PJ parcourent la coursive. Les PJ ne remarqueront l'embuscade que s'ils réussissent une **Tâche d'Intuition + Sécurité** d'une difficulté de 1 opposée au **Contrôle + Sécurité** des Romiliens.

Le maître de jeu devrait utiliser des points de Menace pour introduire des dangers dus à l'environnement hostile du vaisseau en train de se détériorer: chutes de poutrelles, trous s'ouvrant dans le sol, etc.

## UHLAN ROMULIEN [PNJ SECONDAIRE]

L'uhlan romulien est l'officier le plus bas en termes de rang dans la garde romulienne. La majeure partie de leur personnel en est composée.

**TRAITS:** Romulien, Méfiant

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 11 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | 08 |
| AUDACE   | 08 | INTUITION | 10 | RAISON   | 11 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |   |
|--------------|----|------------|----|----------|---|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ   | 02 | SCIENCE  | - |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 01 | MÉDECINE | - |

**STRESS:** 11      **RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Dague (Corps à corps, 3▲ Dévastateur 1, 1M, Discret 1, Léthal)
- Pistolet disrupteur (Distance, 5▲ Dévastateur 1, 1M)
- Amélioration** Fusil disrupteur (Distance, 6▲ Dévastateur 1, 2M, Précis)

## SCÈNE 5 : LA SECTION INGÉNIERIE

Lorsque les PJ atteignent la section ingénierie, lisez ceci à haute voix :

*En approchant de la section ingénierie, vous entendez le bourdonnement distinctif du noyau de distorsion qui alimente encore le vaisseau. Les signes constants de la détérioration du Hamilton vous donnent à réfléchir. Des panneaux pendent tristement des murs, ne tenant plus qu'à quelques fils électriques minces et usés. La plupart des consoles présentes marchent à moitié, ou plus du tout. Les consoles qui semblent fonctionner risquent, quant à elles, de court-circuiter à tout instant.*

Un appareil cylindrique est directement attaché à la valve antimatière intermix. L'appareil mesure approximativement deux mètres de haut pour un mètre de diamètre et possède une apparence très similaire à une torpille à photon posée verticalement.

En utilisant l'une des consoles en état de marche, les PJ peuvent effectuer une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 1 pour déterminer que le noyau de distorsion n'est plus stable. Les PJ peuvent supposer que le drain constant qu'impose l'appareil au générateur, ainsi que les émissions de tachyon, provoquent des interférences dans les champs de confinement de l'antimatière. Le *Hamilton* n'a plus que quelques heures avant qu'une brèche du noyau de distorsion ne détruise le navire.

### DÉSAMORCER L'APPAREIL TACHYONIQUE

Il s'agit d'une Tâche étendue d'une difficulté de 3. La jauge d'Effort de cette Tâche est de 18, et la Magnitude est de 3. Désamorcer l'appareil requiert une **Tâche de Raison + Ingénierie**, et les PJ peuvent utiliser des spécialisations telles que Physique, Ordinateurs, ou similaires. Les PJ ont 9 intervalles pour désamorcer l'appareil. L'espace autour de l'appareil est limité; il n'y a de place que pour deux personnes travaillant de concert.

### CONSÉQUENCES

#### ÉCHEC

En cas d'échec, l'appareil provoque la déstabilisation totale du noyau de distorsion du *Hamilton* et les PJ n'ont que quelques minutes pour évacuer. L'explosion qui en résulte saturera le système stellaire de tachyon, exacerbant les problèmes de Carina VII et rendant la planète inhabitable. Une évacuation complète de Carina VII sera nécessaire pour sauver les colons, mais l'environnement ne s'en remettra jamais.

#### SUCCÈS

Si l'appareil est désamorcé, le noyau de distorsion du *Hamilton* est stabilisé et l'arme cesse d'émettre les dangereuses émissions de tachyon qui menacent la colonie.

Lorsque les PJ obtiennent leur premier Progrès, ils sont attaqués par le sous-commandeur Taleria et trois uhlans romiliens qui se rendent dans la section ingénierie dans l'idée de récupérer l'arme pour leurs scientifiques. Les Romiliens ne savent pas que l'appareil tachyonique pourrait provoquer la destruction du *Hamilton* à tout moment. L'objectif principal des Romiliens est de mettre la main sur l'appareil et de capturer ou de tuer tout officier de la Fédération se trouvant dans la section ingénierie.

Le sous-commandeur Taleria pourrait écouter la voix de la raison si les PJ font l'effort de lui parler et d'expliquer la situation.

## Sous-commandeur Taleria [PNJ PRINCIPAL]

Le sous-commandeur Taleria s'est d'abord distingué par ses connaissances sur les particules subatomiques à l'Académie de la flotte romulienne. Forte de ses connaissances en physique et de ses capacités de commandement, Taleria s'est rapidement élevée dans la hiérarchie. Elle a servi avec distinction à bord de l'IRW *Belorex* depuis qu'elle y a été assignée en tant que quartier-maître. Elle pense à son équipage avant tout, et elle est très aimée de ses subordonnés. Le commandeur Merrok l'a déjà recommandée pour une promotion au sein de la Flotte Impériale.

Taleria n'éprouve pas la haine viscérale et la méfiance communes à la plupart des romuliens vis-à-vis de la Fédération. Elle acceptera de discuter et de prendre en considération d'éventuelles alternatives. Son but, une fois qu'elle aura achevé son service dans la flotte romulienne, est de devenir ambassadeur. En dépit du fait qu'elle préfère éviter de recourir à la violence, Taleria ne permettra pas que la position de Romulus soit amoindrie. Elle est intelligente et, lorsqu'elle négocie un accord, elle s'assure toujours que Romulus a la plus grosse part du gâteau.

**TRAITS:** Romulienne, Négociatrice, Rusée

**IDÉAL:** L'Empire Romulien vaincra, mais la violence n'est pas la seule solution.

**SPÉCIALISATION:** Particules subatomiques, Meneuse, Vive d'esprit

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| Contrôle | 09 | Forme     | 07 | Présence | 08 |
| Audace   | 06 | Intuition | 09 | Raison   | 10 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| Commandement | 03 | Sécurité   | 04 | Science  | 03 |
| Pilotage     | 02 | Ingénierie | 02 | Médecine | 01 |

**STRESS:** 13      **RÉSISTANCE:** 2

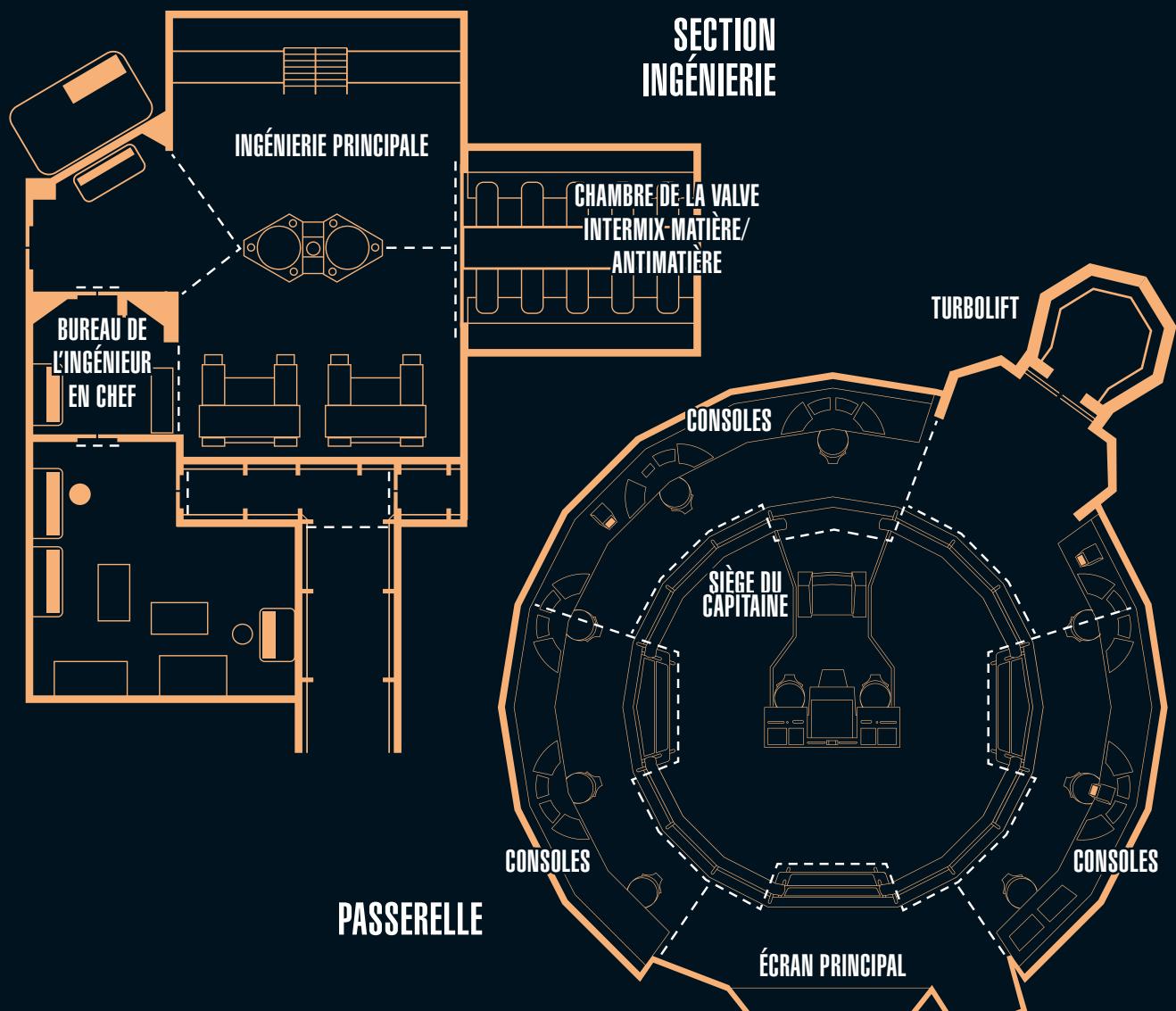
### ATTAQUES:

- Poings (Corps-à-corps, 5▲ Renversement, 1M)
- Dague (Corps à corps, 5▲ Dévastateur 1, 1M, Discret 1, Létal)
- Pistolet disrupteur (Distance, 7▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Le sous-commandeur Taleria octroie à tous les PNJ romuliens sous ses ordres une Tâche supplémentaire par tour.
- Le sous-commandeur Taleria peut tenter de Négocier ou d'Intimider en tant que Tâche supplémentaire à son tour.



SECTION  
INGÉNIERIE

## PLAN

## SCÈNE 6 : LA CAGE DU TURBOLIFT

L'atmosphère est ténue dans cette zone. Les PJ auront besoin de combinaisons EV pour pouvoir y respirer.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

*Les portes du turbolift ont été forcées. Sur le mur opposé, l'échelle d'urgence représente le seul chemin vers la passerelle. Les barreaux ont l'air solide, mais vous pouvez voir que certains ont commencé à se corroder et pendent de leurs attaches.*

Grimper jusqu'au sommet est une **Tâche d'Audace + Sécurité**. La difficulté est de 0, mais le MJ est encouragé à dépenser des points de Menace pour s'assurer que les

PJ luttent pour y arriver, en augmentant la difficulté de +1. Cette Tâche étendue possède une jauge d'Effort de 10 et une Magnitude de 2.

Dès que les PJ ont entamé leur ascension, deux uhlans romuliens leur tirent dessus.

Lorsque les PJ sont à mi-chemin du sommet (c'est-à-dire qu'ils ont obtenu leur premier Progrès), deux Romiliens commencent à leur tirer dessus avec leurs disrupteurs. Les Romiliens sont couverts par leur position, perchés au sommet. Dès que l'un des Romiliens est blessé, ils se retirent.

Si les PJ ont persuadé le sous-commandeur Taleria de les aider à arrêter Merrok, la difficulté pour négocier avec les uhlans romulien est réduite à 1.

## SCÈNE 7 : LA PASSERELLE

Lisez ceci à vos joueurs :

*Alors que vous franchissez les derniers échelons de la cage du turbolift et jetez un regard par les portes ouvertes, vous apercevez un Romulien portant l'insigne de commandeur penché sur la console de l'officier scientifique. Il est en train d'accéder à l'ordinateur du vaisseau. Deux uhlans vigilants se tiennent près de lui.*

*« Dépêchons-nous. » ordonne le commandeur romulien, « Il faut s'en aller avant que ces imbéciles de la Fédération n'arrivent. »*

*La passerelle est en plus mauvais état que le reste du vaisseau. Le siège du capitaine est renversé, une partie du plafond s'est effondrée et plusieurs consoles crachent des étincelles. Le vaisseau commence à se décomposer de plus en plus vite.*

Dès que les PJ révèlent leur présence, le commandeur romulien ordonne à ses uhlans d'attaquer. Les uhlans se mettent à couvert et tirent sur les PJ pendant que le commandeur continue de télécharger les plans de l'arme tachyonique.

Le Romulien obtiendra les plans s'il réussit une Tâche étendue d'une jauge d'Effort de 8, de Magnitude 2 et de difficulté 3. Après quoi, il ordonnera à ses deux uhlans de couvrir sa fuite. La seule voie de sortie se trouve dans la cage du turbolift, derrière les PJ.

Incapables de se téléporter, le commandeur Merrok et son équipe de sécurité se battront jusqu'au dernier. S'ils peuvent contourner les PJ, ils se précipiteront dans la cage du turbolift, vers leur navette, dans l'espoir de rejoindre leur vaisseau.

Les PJ peuvent tenter de négocier avec le commandeur Merrok, mais Merrok ne s'abaissera pas à discuter avec un membre de la Fédération. La seule chance qu'ont les PJ de conclure cette confrontation sans violence est d'avoir amadoué le sous-commandeur Taleria. Mais même dans ce cas, toute tentative de négociation avec Merrok aura une difficulté minimale de 1.

## COMMANDEUR MERROK [PNJ PRINCIPAL]

Le commandeur Merrok est le capitaine de l'oiseau-de-guerre romulien *Balorex*, de classe *D'deridex*. Il a rapidement gravi les échelons des forces romulaines grâce à sa ruse et quelques risques calculés. Il ne permet aucune dissension dans les rangs de son équipage et s'attend à ce que chacun excelle dans toute mission qui lui est confiée. Plusieurs officiers du *Balorex* se sont vus réassignés à des avant-postes sur des mondes lointains et glacés.

Merrok n'a aucune sympathie pour la Fédération et la considère comme une menace croissante pour l'Empire Romulien. Les émissions de tachyons découvertes par son vaisseau dans le système Carina sont une preuve supplémentaire de l'hypocrisie permanente de la FPU. Bien que la Fédération se prétende une organisation pacifique, Starfleet, son bras armé, continue de construire des armes aussi nouvelles que dangereuses.

**TRAITS:** Romulien, Impitoyable

**IDÉAL:** J'arrêterai la Fédération à n'importe quel prix.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 10 | FORME     | 08 | PRÉSENCE | 11 |
| AUDACE   | 09 | INTUITION | 10 | RAISON   | 10 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 04 | SÉCURITÉ   | 04 | SCIENCE  | 02 |
| PILOTAGE     | 03 | INGÉNIERIE | 01 | MÉDECINE | 02 |

**SPÉCIALISATION:** Commandement, Tromperie, Disrupteurs

**STRESS:** 12      **RÉSISTANCE:** 2

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 5▲ Renversement, 1M)
- Dague (Corps à corps, 5▲ Dévastateur 1, 1M, Discret 1)
- Pistolet disrupteur (Distance, 7▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Menaçant 2:** lorsque les PJ rencontrent Merrok, ajoutez 2 points à la réserve de Menace.
- Merrok agit toujours avant le premier PJ, à moins que l'un des PJ ait une Audace supérieure à Merrok.
- Merrok octroie à tous les PNJ romuliens sous ses ordres une Tâche supplémentaire à chaque tour.

# MORT PAR ENTROPIE

## CONCLUSION

Une fois l'arme tachyonique désamorcée et le commandeur Merrok vaincu, les PJ retournent à leur navette et leur vaisseau.

Si les PJ se sont fait une alliée du sous-commandeur Taleria, elle leur demandera de lui permettre de récupérer les Romuliens restants et de revenir sur son vaisseau, elle aussi. Si les PJ tentent de la faire prisonnière, elle se défendra. Sinon, les PJ et les Romuliens se séparent en ennemis, mais ayant chacun mérité le respect de leur adversaire.

Si les PJ ont capturé des Romuliens, l'oiseau-de-guerre *Belorex* se désoccultera dès que les PJ seront revenus à bord de leur vaisseau et le nouveau capitaine, le sous-commandeur T'Plag, tentera de négocier leur libération. Si les PJ refusent de relâcher les prisonniers, le sous-commandeur T'Plag suggérera que la galaxie ne verra pas la Fédération d'un bon œil si la rumeur d'une arme tachyonique se répand. En échange du retour des prisonniers, T'Plag acceptera de ne pas divulguer l'existence des recherches en armement de la Fédération.

### LA SUITE DU VOYAGE... .

Sur Carina VII, les effets des émissions de tachyons cessent. Cependant, les dégâts déjà provoqués par les tachyons sont irréversibles. Les vignobles survivront, bien que la majeure partie du vin ait tourné au vinaigre. Il faudra quelques années avant que la colonie ne récupère totalement. Les bâtiments de Carina VII ne tomberont plus en ruine. Malheureusement, le vieillissement accéléré du jeune Efren Mackley est irréversible, mais, bien qu'il ait quelques années difficiles devant lui, son esprit finira par rattraper son corps.

Comment les PJ expliqueront-ils aux colons que tous ces ennuis sont le fruit d'une expérience incontrôlable de la Fédération ? Et quelles sortes de missions découlent de ces explications ? Voilà les questions qu'il leur faudra se poser.

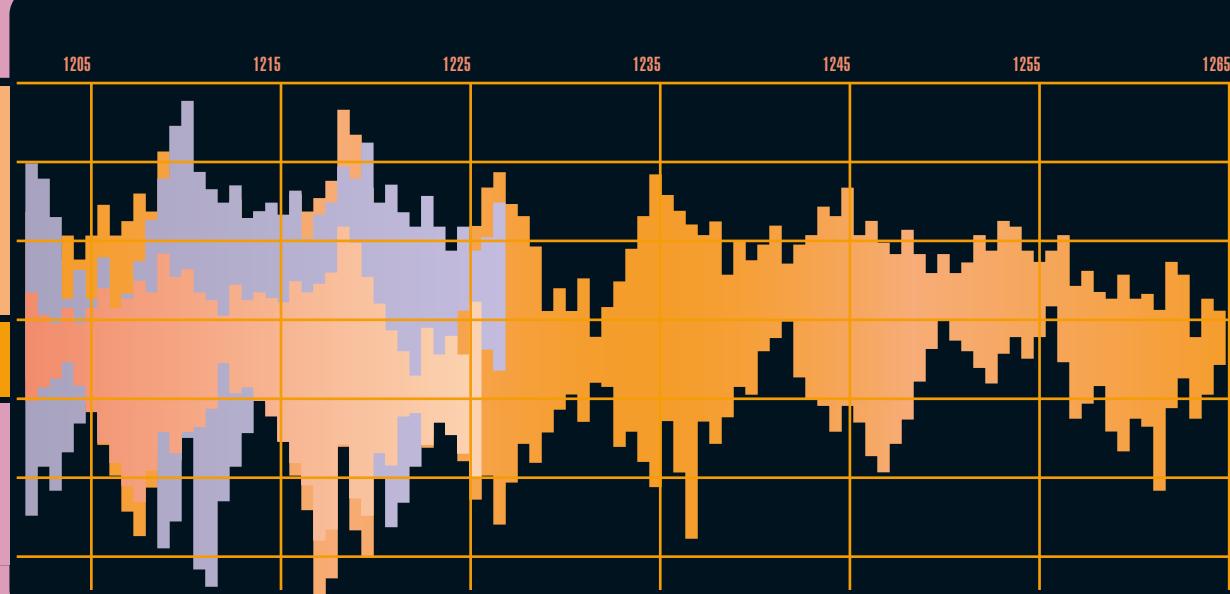
### ANALYSE SUBHARMONIQUE DES ÉMISSIONS DE TACHYONS

02-67790221

03-85828291

04-28300215

05-48772002



# CHAPITRE 05.00

# LES FORÊTS DE LA NUIT

PAR DARREN WATTS

22122983987283  
1035918587



|       |                                |     |
|-------|--------------------------------|-----|
| 05.10 | SYNOPSIS                       | 070 |
| 05.20 | ACTE 1 : UNE ÉTOILE À NEUTRONS | 072 |
| 05.30 | ACTE 2 : DANS LA FORêt         | 074 |
| 05.40 | ACTE 3 : L'UNITÉ CENTRALE      | 079 |
| 05.50 | CONCLUSION                     | 084 |

# LES FORÊTS DE LA NUIT

## SYNOPSIS

Le vaisseau des PJ a pour mission d'explorer un nouveau secteur comportant un nombre inhabituel de tempêtes ioniques. Après des semaines passées à cataloguer les supernovæ, les quasars et les systèmes inhabités, un étrange objet métallique apparaît sur leurs détecteurs. Ils réalisent qu'il doit s'agir d'un vaisseau extraterrestre! Il tourne lentement sur lui-même, se déplace plus lentement que la lumière et émet une radiation étrange semblable au type de tempête ionique endémique du secteur. Il semble toutefois contenir des signes de vie et, puisque les téléporteurs du vaisseau ne sont pas fiables dans ce champ énergétique, les PJ devront probablement envoyer une navette pour découvrir ce qui se trouve à l'intérieur.

Une fois sur place, l'équipage découvre que le vaisseau renferme une immense forêt habitée par d'étranges plantes extraterrestres, ainsi que par quelques animaux. Pour trouver la clé du mystère, les PJ vont devoir faire face à des feux follets, une végétation des plus dangereuses, et quelque chose qui les traque dans les ombres de ce domaine terrifiant...

### DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, les Directives de cette mission sont :

- Explorer et cartographier ce nouveau secteur.
- Etablir un contact pacifique avec toute nouvelle civilisation.

L'équipage devrait vite découvrir que quiconque a conçu ce vaisseau possède des capacités de voyage interstellaire limitées, la Directive Première devra donc encadrer leur réponse à la situation.

***Le maître de jeu commence la mission avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.***

### PRÉCÉDEMMENT . . .

Les PJ ont été envoyés en mission d'exploration vers un nouveau secteur de l'espace juste en dehors des frontières de la Fédération. Ce secteur abrite une espèce extraterrestre appelée Vaharis, habitant à présent sur une planète qu'ils nomment la Nouvelle Vahar, après la destruction de leur monde d'origine. Les Vaharis sont des humanoïdes

qui se distinguent des humains uniquement par leur peau bleuâtre et une capacité à percevoir les longueurs d'onde ultraviolettes, du fait des différences de spectre d'émission entre Sol et l'étoile de leur monde natal. Leur société a progressé politiquement jusqu'à un point où la Fédération serait la bienvenue. Ils ont en effet uni leurs diverses nations et rendu la guerre hors-la-loi. Bien qu'ils n'aient pas encore découvert la propulsion à distorsion, ils ont commencé à explorer leur propre système stellaire. Ils ont colonisé plusieurs autres mondes et lunes de leur propre système et envoyé des sondes subluminiques automatisées vers des étoiles voisines. Ils n'ont pas encore rencontré d'autres espèces intelligentes, et la question de savoir s'ils sont seuls dans l'univers les taraude.

Il y a environ soixante ans, les Vaharis ont découvert des anomalies progressant au cœur de leur soleil, une étoile de type spectral B4 approximativement huit fois plus massive que Sol. Le cœur de l'étoile s'effondrait lentement pour des raisons inconnues, et la transformation de ce soleil en supernova était inévitable. Heureusement, les Vaharis ont découvert tout cela des décennies avant la fin de vie de l'étoile, et ont immédiatement consacré leur énergie à la construction d'une immense flotte de vaisseaux colonisateurs moins rapides que la lumière pour transporter leur population (et un échantillonnage aussi complet que possible de leur faune et de leur flore) vers une planète habitable récemment découverte dans un système solaire situé à seulement seize années-lumière. Assembler la flotte leur prit vingt ans. Ils la lancèrent vers les cieux infinis, plaçant ainsi l'avenir de leur peuple tout entier entre les mains du destin.

Le temps que la flotte soit prête à quitter Vahar, l'instabilité croissante du soleil était devenue la cause de tempêtes ioniques interstellaires faisant rage à travers tout le secteur. Les navigateurs des vaisseaux vaharis ne pouvaient que tenter d'éviter ces périls à la formation imprévisible. Les tempêtes ioniques infligeaient de lourds dégâts aux vaisseaux en dépit de leurs boucliers, pouvant surcharger les circuits plasmatiques, déclencher de graves pannes informatiques, ou encore brouiller les autres systèmes, comme les communications. Bien que la majeure partie des vaisseaux du convoi atteignît la Nouvelle Vahar, un petit nombre d'entre eux furent détruits ou déviés de leur route par ces terrifiantes tempêtes.

L'un de ces vaisseaux perdus était le *Grif Balata*, qui faisait partie de la section du convoi vouée au transport des plantes originaires de Vahar. Dans ce cas précis, les plantes étaient originaires d'un continent aux forêts denses main-

tenues dans un état semi-sauvage par le gouvernement vahari. Bien qu'aucune des espèces végétales n'ait fait montre d'une réelle forme d'intelligence, elles étaient plus avancées que n'importe quelle espèce végétale terrestre; certaines étaient mobiles, capables de pister et suivre une proie animale, et d'autres pouvaient communiquer dans un langage grossier à base de phéromones transmettant de puissants stimuli émotionnels. Manipulées sans précautions, beaucoup de ces espèces étaient très dangereuses, et le *Grif Balata* comptait un petit équipage de botanistes et de biologistes spécialement formés, servant chacun durant plusieurs mois et s'occupant des plantes avant de regagner d'autres vaisseaux lors de la relève.

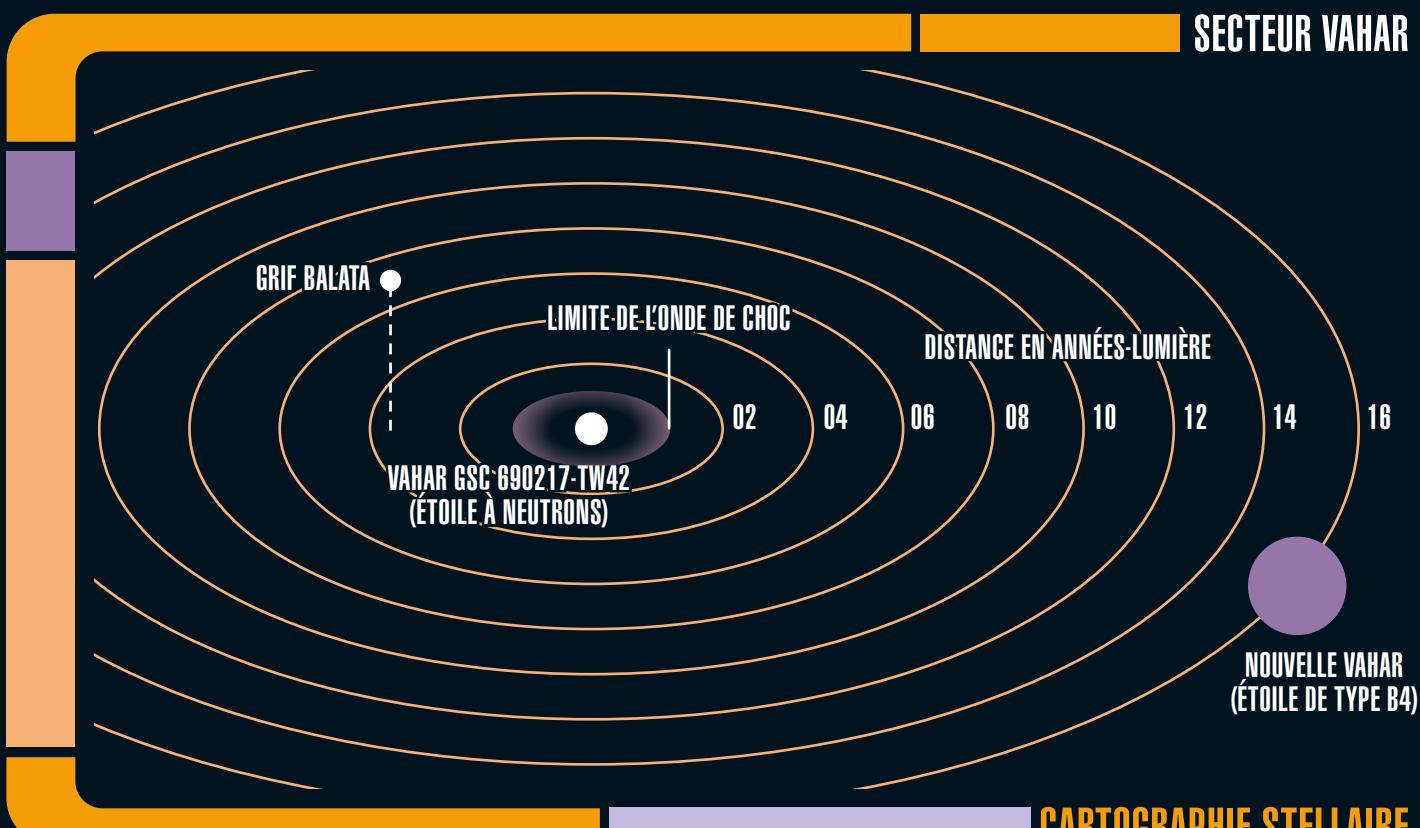
Le *Grif Balata* fut pris dans l'une de ces tempêtes ioniques imprévisibles, approximativement quatre ans après son lancement vers son nouveau foyer, et fut séparé du convoi. Les radiations intenses traversèrent les boucliers du vaisseau et l'équipage fut tué, ainsi que la plupart des formes de vies animales les plus évoluées, par une vague de forte température. La vague tua aussi beaucoup des plantes actives, mais laissa des colonies de rhizomes et des graines capables de repousser. Les moteurs étant en partie endommagés, le vaisseau continua à environ un dixième de la vitesse de la lumière sur un nouveau cap, s'écartant du convoi. Ce cap le place à environ 3,6 années-lumière du lieu où la tempête ionique l'a frappé, à 5 années-lumière de l'étoile à neutrons qui fut jadis le soleil de Vahar, et à environ 18 années-lumière du système où la Nouvelle Vahar fut établie avec succès par le reste du convoi il y a environ dix ans.

De plus, l'intelligence artificielle qui s'occupait des ordinateurs, des systèmes de survie, de la maintenance générale

## ADAPTER CETTE MISSION À D'AUTRES ÉPOQUES

Les maîtres de jeu qui préfèrent l'époque de la série originale de *Star Trek* devraient pouvoir utiliser ce scénario tel quel. Pour ceux qui jouent à l'époque d'*Enterprise*, l'équipage aura été envoyé par Starfleet pour explorer ce secteur particulier de l'espace, en coopération avec le Haut Commandement Vulcain, probablement à la suite des missions de l'*Enterprise* de classe NX. Les effets des tempêtes ioniques sont probablement bien moins connus des équipages de cette époque, et la perspective de se trouver pris dans l'une d'elles avec des boucliers insuffisants est sans doute bien plus effrayante. L'absence de traducteur universel perfectionné devrait provoquer des Complications supplémentaires lorsqu'il faudra dialoguer avec les terminaux informatiques du vaisseau dans leur langue. Si le MJ décide d'ajouter un second vaisseau cherchant à récupérer ou s'approprier le *Grif Balata*, il est évident qu'il ne devrait pas s'agir de Ferengis si l'histoire se déroule avant le premier contact entre ces derniers et la Fédération en 2364. Pour cette époque, les Orions feront très bien l'affaire.

du vaisseau et de sa « forêt », a été endommagée par les radiations. Elle a perdu une grande partie de sa base de données et certaines de ses capacités de résolution de problèmes sophistiquées ; elle est donc « folle », mais fonctionnelle. Malgré ces infirmités, les systèmes du *Grif Balata* continuent d'entretenir et de prendre soin de la forêt en pleine croissance à bord du vaisseau. C'est à ce moment que les PJ croisent la route du vaisseau subluminique.



# LES FORÊTS DE LA NUIT

## ACTE 1 : UNE ÉTOILE À NEUTRONS

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 47439.5

Nous explorons cette région de l'espace depuis quelque temps déjà et, il y a trois jours, le département d'astrométrie a trouvé une nouvelle supernova, jeune de seulement vingt ans environ, sur les détecteurs longue portée. J'ai ordonné qu'on nous amène en orbite lointaine autour de l'étoile à neutrons qu'elle a créée et j'ai fait tirer plusieurs sondes pour mesurer la taille et l'étendue de l'influence de la supernova sur l'espace environnant. Il semble que l'onde de choc ait voyagé à environ treize kilomètres par seconde depuis la supernova, ce qui signifie qu'elle a parcouru un peu moins d'une année-lumière à ce jour. L'équipage s'active à analyser les données, et je devrais bientôt recevoir un rapport.

### SCÈNE 1 : UNE ÉTOILE À NEUTRONS VIENT BRISER LA ROUTINE

Le vaisseau des PJ est en mission d'exploration et de cartographie dans ce secteur frontalier de la Fédération depuis environ deux mois. Les systèmes stellaires ne sont pas particulièrement denses dans cette région, et, bien que la mission se soit pour l'instant déroulée sur un rythme plus nonchalant que d'habitude pour certains officiers habitués à des affectations plus aventureuses, les scientifiques du bord sont enthousiasmés par le flot constant de nouvelles données. La majeure partie de l'équipage a bénéficié de beaucoup de temps pour travailler à ses projets personnels ou ses hobbies, dernièrement. Si ce scénario fait partie d'une campagne de longue haleine, le MJ peut choisir d'inclure ici des scènes d'ordre personnel pour faire progresser les intrigues secondaires.

Le moment est bien choisi pour que les joueurs tentent quelques Tâches faciles pour se familiariser avec les règles, comme analyser l'étoile à neutrons. Il est possible d'effectuer des **Tâches de Raison + Science**, et de **Contrôle + Ingénierie ou Science**, afin de travailler sur les données et la télémétrie transmises par les sondes. Ces Tâches devraient être assez routinières, d'une difficulté de 1 ou 2, l'action *Lancer une sonde* diminuant la difficulté.

Cela permet aux PJ de recueillir des informations intéressantes sur l'étoile.

L'onde de choc gazeuse qui s'étend est détectable depuis une distance considérable. Elle voyage à environ treize kilomètres par seconde depuis la supernova, ce qui signifie que l'onde de choc a parcouru un peu moins d'une année-lumière à ce jour.

Cette étoile est bien entendu l'ancien soleil de la planète natale des Vaharis, GSC 690317-TW42. Des Tâches réalisées avec succès permettent d'obtenir ces informations de base :

- L'étoile qui se trouvait à cet endroit s'est effondrée en une étoile à neutrons qui ne mesure qu'environ dix kilomètres de diamètre.
- Cette étoile a deux fois la masse du soleil de la Terre.
- Dépenser de l'Impulsion pour *obtenir plus d'informations* donne aux PJ d'autres renseignements, un pour chaque point :
  - Si l'étoile de départ avait été plus grande (elle ne faisait qu'environ huit fois la masse du soleil), elle aurait pu s'effondrer en créant un trou noir à la place.
  - Même ainsi, les étoiles à neutrons représentent de dangereux périls à la navigation et doivent être méticuleusement cataloguées, car leur immense champ gravitationnel fait que la vitesse de libération qu'il faut déployer pour leur échapper est d'environ un tiers de la vitesse de la lumière, soit approximativement la vitesse d'impulsion maximale d'un vaisseau. De plus, leurs effets de dilatation temporelle sur l'espace proche sont significatifs. Pénétrer le champ gravitationnel d'une étoile à neutrons implique une Complication « gravité » pour toute Tâche liée aux Moteurs tentée avec les systèmes du vaisseau, et la marge de Complication de ces Tâches est augmentée de +1.

Une fois que les PJ ont recueilli autant d'informations qu'ils le peuvent, leur vaisseau quitte les lieux. Les départements scientifiques commencent à analyser les rapports des sondes, et le reste de l'équipage retrouve la routine de sa mission. En l'état actuel des données, il est impossible de déterminer si l'étoile était entourée de planètes au moment de devenir une nova; la seule chose à faire est d'espérer qu'aucune n'était habitée si tel était le cas. C'est à ce moment-là que les détecteurs du vaisseau signalent

un objet métallique non identifié qui vient d'entrer à portée des détecteurs.

## SCÈNE 2 : UN VAISSEAU À LA DÉRIVE !

L'objet détecté par le vaisseau des PJ est métallique et possède à peu près la forme d'une toupie. Réussir une **Tâche de Raison + Science aidée des DéTECTEURS + SCIENCE** du vaisseau et d'une difficulté de 1 donne les informations suivantes :

- L'objet consiste en un disque de deux mille cinq cents mètres de diamètre, tournant sur un axe central. Des protubérances verticales d'environ un kilomètre émergent de chaque côté du point central, perpendiculairement au plan du disque. Les protubérances mesurent environ deux cents mètres de diamètre à la base et s'affinent progressivement pour former une pointe. Le disque est extrêmement mince, ne mesurant que quarante mètres d'épaisseur environ.
- L'objet semble émettre des radiations inhabituelles (ce qui augmente la difficulté de toute Tâche utilisant les DéTECTEURS sur cet objet).

Les points d'Impulsion, dépensés pour *obtenir plus d'informations*, donnent chacun accès à l'un des détails suivants :

- Il n'y a pas trace d'un système de propulsion actif. Si c'est un vaisseau, les moteurs sont apparemment inactifs, et il se déplace uniquement grâce à sa force d'inertie.

■ Il y a des sas d'amarrage visibles le long du disque. Sur la face supérieure et inférieure du disque, près des portes, on peut voir des symboles gravés et peints. Ce sont des mots dans une langue extraterrestre, qui représentent sans doute le nom ou l'identification du vaisseau. Ils ne correspondent à rien dans la base de données du vaisseau des PJ.

■ Il est clair qu'il y a des formes de vie dans le vaisseau, mais elles sont indistinctes et impossibles à identifier, principalement à cause des radiations.

Une analyse plus poussée indique que le vaisseau se déplace actuellement à environ trente mille kilomètres par seconde, soit à peu près un dixième de la vitesse de la lumière. Il est lentement attiré par le champ gravitationnel d'une étoile rouge voisine. En réussissant une Tâche d'Astrométrie ou d'une Spécialisation équivalente, il est possible de déterminer que le vaisseau inconnu entrera en orbite dans quelques mois, à moins qu'il ne change de cap. Cette orbite ne sera toutefois pas stable longtemps, et l'objet finira presque certainement par se consumer. De plus, on peut conjecturer qu'il ne s'agit pas de son cap original, mais que ce vaisseau a été dévié de sa course par la gravité de l'étoile en question, et que personne à bord n'a corrigé le cap (bien que cela soit une tâche simple et généralement automatisée).

Le vaisseau génère un « étrange champ de radiation » très similaire à celui d'une tempête ionique. C'est un Trait qui augmente la difficulté des Tâches de DéTECTEURS et de Communications. Lorsque le vaisseau des PJ est à environ vingt mille kilomètres, augmentez l'intensité de ce Trait, qui passe à « étrange champ de radiation 2 » : les écrans se



brouillent et les rapports des détecteurs ne sont plus que charabia.

Les officiers médicaux ou scientifiques ne sont pas certains que les radiations soient dangereuses, mais une **Tâche de Médecine** réussie leur permet de déterminer qu'une exposition à court terme (par exemple « quelques jours ») est probablement sans danger, et qu'il est possible de réduire encore la menace sanitaire grâce à des injections d'hyronaline (un composé antiradiation).

Une fois que l'objet est identifié en tant que vaisseau, il devient clair qu'il possède des moteurs à fusion et qu'il n'est pas capable de distorsion. La vitesse maximale d'un tel vaisseau tourne probablement autour de la moitié de la vitesse de la lumière, ce qui est un peu plus rapide que la vitesse d'impulsion. Cette découverte peut déclencher une discussion thématique sur la Directive Première, l'une des étapes primordiales que doit avoir franchie une espèce extraterrestre avant d'être éligible au premier contact étant la découverte de la propulsion à distorsion. Il est cependant tout aussi clair que le vaisseau est capable de voyage interstellaire, et que tel est son objectif; le contact est donc permis à la discrétion des officiers concernés.

À ce moment de l'histoire, on peut conjecturer que les PJ sont prêts à se rendre sur le vaisseau inconnu pour l'explorer. S'ils ont besoin qu'on les y pousse, le maître de jeu devrait leur rappeler que le vaisseau renferme des signes de vie indéterminés, et mettre en avant le destin du vaisseau lorsqu'il sera attiré dans le soleil tout proche. L'étrange champ de radiations empêche de focaliser correctement les téléporteurs, il semble donc qu'un voyage en navette soit beaucoup moins risqué. Les PJ qui souhaitent tout de même se téléporter peuvent le faire en obtenant 4 réussites à leur Tâche, et devront en obtenir autant à chaque nouvelle utilisation du téléporteur s'ils se trouvent à moins de mille kilomètres du vaisseau. Un échec indique simplement que le personnage reste sur place, mais avec des Complications, il pourrait se retrouver ailleurs qu'à l'endroit prévu.

L'équipe d'exploration devrait compter au moins un ingénieur et un officier scientifique spécialiste de la biologie, quelqu'un pour piloter la navette, et probablement au moins un officier de sécurité. En fonction de la composition du groupe des PJ, il est possible qu'il faille ajouter des personnages de soutien pour remplir les trous.

CHAPITRE  
05.30

# LES FORÊTS DE LA NUIT

## ACTE 2 : DANS LA FORêt

### SCÈNE 1 : RÉUSSIR À ENTRER

Le trajet en navette ne prend qu'une ou deux minutes et se déroule sans encombre. Une fois arrivé au plus près de l'objet, quiconque tente un nouveau balayage avec les détecteurs (**Tâche de Raison + Science** aidée des **Détecteurs + Science** de la navette utilisée, difficulté 1) peut confirmer que l'objet renferme un grand nombre de biosignatures, ainsi qu'une atmosphère oxygène-azote respirable. Ces données sont étayées par d'autres, qui montrent qu'un genre de système de survie et de maintien de l'atmosphère fonctionne dans le vaisseau, tout comme un système de contrôle de la gravité et des amortisseurs d'inertie assez semblables aux normes de Starfleet. Bien que le vaisseau tourne sur lui-même, sa vitesse de rotation est trop lente pour créer une gravité artificielle. Le vaisseau n'a pas de boucliers déflecteurs en activité et n'a pas l'air capable d'en générer; au lieu de cela, il semble que ses concepteurs aient compté uniquement sur l'épais blindage de la coque. Celui-ci peut facilement résister à

de petites météorites ou autres dangers de l'espace, mais ne tiendrait pas longtemps face à l'armement d'un vaisseau spatial. Un tour de l'extérieur du vaisseau révèle des cicatrices éparses; une seule réussite à une **Tâche de Raison + Ingénierie** ou **Sécurité** suggère que ces dégâts résultent d'éruptions lors d'une tempête ionique, et non de l'armement d'un autre vaisseau. Un sas d'amarrage avec des portes extérieures est bien visible en un point de la périphérie, mais les tentatives de communication sont infructueuses.

La navette peut s'amarrer n'importe où sur le périmètre du disque, mais il est considérablement plus facile de le faire par les portes principales, plus minces et plus légères que le reste de la coque. Le matériau de la porte est résistant et très épais, mais il y a un mécanisme de contrôle manuel derrière un petit panneau. Il est possible de le percer avec un simple phaser de poing en peu de temps, et il n'offre qu'une faible résistance face à un phaser de forage ou un fusil phaser. Les portes ne sont actuellement pas alimentées en énergie par les moteurs et ne bougeront pas si on

essaie de les crocheter électriquement, à moins que les PJ ne les raccordent à une source d'énergie (par exemple en dépassant de l'Énergie de la navette, en conjonction avec une **Tâche d'Ingénierie**). Cela devrait être considéré comme un risque du point de vue de la sécurité, mais n'aura en fait aucun effet négatif.

Au-delà de la porte se trouve ce que l'on peut identifier aisément comme un sas, fonctionnel mais actuellement inactif. Une **Tâche d'Ingénierie** d'une difficulté de 3 et nécessitant une Énergie de 1 permet d'allumer les installations et d'activer le système de verrouillage qui fonctionnera selon son cycle normal, protégeant l'intérieur du vide de l'espace.

Passer par le sas emmène l'équipe d'exploration dans une longue coursive qui court sur toute la circonférence du disque. La coursive est sombre, bien qu'il soit possible de distinguer un système d'éclairage éteint le long des murs. Un rapide examen révèle que les lampes sont fonctionnelles mais pas alimentées. Tous les cent mètres environ se trouve aussi l'écran d'un terminal informatique, également non alimenté. Si les PJ ont amené un générateur portatif, une **Tâche d'Ingénierie** d'une difficulté de 2 leur permet de le brancher sur le système extraterrestre, ce qui permet d'allumer la lumière dans la coursive et d'activer les terminaux. Malheureusement, les terminaux sont connectés à l'ordinateur endommagé de ce vaisseau, et ne diffuseront que des parasites entrecoupés d'émissions de divertissement vaharis (principalement des comédies ou des drames, le son coupé). S'ils y pensent, les PJ peuvent connecter leurs tricordeurs à ces émissions et activer le logiciel du traducteur universel afin de pouvoir comprendre le Vahari, ce qui leur fera gagner du temps lorsqu'ils parviendront au terminal principal de l'ordinateur central, dans la forêt (cf. page 82).

La coursive est haute de plafond (environ six mètres), ce qui est bien entendu considérablement moins haut que l'épaisseur du disque. On peut donc penser (à tort) qu'il y a plusieurs étages. La coursive est étrangement silencieuse et emplie de subtiles senteurs de fruits et de fleurs sans source apparente. Une fois que les PJ sont dans le vaisseau, leurs tricordeurs subissent beaucoup moins d'interférences : ils sont capables de déterminer qu'il y a d'énormes biosignatures de l'autre côté du mur de la coursive. Toutefois, lorsqu'il s'agit d'envoyer un signal ou de contacter leur propre vaisseau, les interférences sont encore plus fortes : la difficulté de toute Tâche de ce genre est augmentée de +2.

À approximativement cinq cents mètres dans la coursive (dans n'importe quelle direction) se trouve une grande porte donnant sur l'intérieur du disque. La porte est verrouillée par un mécanisme électrique interne, mais il est possible de surmonter cet obstacle grâce à une autre **Tâche d'Ingénierie** ou en découplant un panneau à l'aide d'un phaser (les murs intérieurs sont beaucoup moins résistants et moins denses que les parois extérieures) pour ouvrir la porte manuellement.

Les PJ trouveront cette même coursive quel que soit l'endroit où ils s'amarrent au bord du disque, puisque celle-ci parcourt tout le périmètre. S'ils essaient d'entrer à partir de l'une des faces du disque, rappelez-leur qu'il n'y a pas

trace de générateurs de champs de forces sur ce vaisseau, et qu'ils ouvriront l'intérieur du vaisseau au vide de l'espace. S'ils insistent, un MJ particulièrement tolérant peut leur donner une seconde chance de remarquer les dégâts qu'ils sont en train de faire alors que le trou est encore petit et aisément réparable. S'ils continuent, ils exposeront la forêt en dessous au vide de l'espace, l'atmosphère disparaîtra, et à peu près tout ce qui se trouve à l'intérieur du vaisseau mourra de froid, d'asphyxie ou de décompression.

S'ils décident de commencer par les moteurs, ceux-ci sont situés aux extrémités des deux piliers au-dessus et en dessous du disque. Les « salles des machines » révélées en découplant la paroi du vaisseau à cet endroit sont petites, conçues uniquement pour deux occupants de taille humaine, et des gaines d'accès ressemblant à des tubes de Jeffries mènent aux différentes parties des moteurs au cas où ceux-ci auraient besoin de réparations. Il y a des consoles de conception extraterrestre mais facilement compréhensibles par quiconque effectue une **Tâche d'Ingénierie** de difficulté 1. L'étude d'une console permet de déterminer que les moteurs sont actifs mais qu'ils ne sont pas utilisés pour la propulsion. Au lieu de cela, ils entretiennent les systèmes de survie et un certain nombre d'autres systèmes dans le disque, lesquels ne peuvent pas être identifiés depuis ce terminal. Il est possible d'allumer les moteurs depuis ces consoles, et le vaisseau peut aussi être dirigé d'ici (si quelqu'un a envie de tirer le vaisseau de l'attraction fatale de la géante rouge, par exemple). Il y a également un unique puits qui parcourt les mille mètres de longueur de chaque pilier, comportant une échelle de maintenance. Le puits est sombre et la gravité artificielle est orientée vers le centre du disque des deux côtés. Lorsqu'il atteint la hauteur de la surface du disque, le puits fait un coude à quatre-vingt-dix degrés et court sous forme de tunnel le long du toit pendant encore mille mètres, puis s'ouvre sur la coursive périphérique. Ces portes ne fonctionnent actuellement pas.

## SCÈNE 2 : SI J'ÉTAIS VOUS, JE REBROUSSERAIS CHEMIN

La porte qui mène plus loin à l'intérieur du vaisseau est verrouillée mais peut, comme précédemment, être ouverte grâce à un phaser ou un peu d'ingénierie électrique astucieuse sur les mécanismes derrière le panneau mural juste à côté. Lorsque la porte s'ouvre, les PJ sont tout d'abord assaillis par une vague d'odeurs soudaine, provenant de derrière les scellés environnementaux ; des fruits et autres plantes, des odeurs animales, et des effluves chargés de phéromones assez puissants pour submerger quiconque est accoutumé à l'atmosphère aseptisée d'un vaisseau spatial. Les PJ doivent chacun effectuer une **Tâche de Contrôle + Commandement** d'une difficulté de 2 ou être affectés par le Trait « débordement sensoriel », qui augmente la difficulté de toutes les Tâches. La pièce est sombre, mais les PJ qui n'ont pas été submergés s'habitueront vite à la lueur crépusculaire et réaliseront qu'ils se trouvent dans une énorme jungle cultivée au sein du vaisseau lui-même et de toute évidence assez grande pour remplir tout l'intérieur du vaste disque. Les bruits

sont aussi omniprésents, du bourdonnement des insectes aux trilles de petites formes de vies avivées (et peut-être d'autres créatures), mais moins que ce à quoi on pourrait s'attendre d'une telle étendue sauvage.

Les plantes et les arbres de la forêt sont époustouflants de diversité. Il y a des arbres qui poussent jusqu'à plus de vingt mètres, avec des lianes et des épiphytes ressemblant à la barbe-de-vieillard reliant les branches hautes en une canopée chaotique au-dessus des têtes, empêchant de voir le plafond presque partout. Depuis le seuil de la porte, pénétrer dans la forêt nécessite de descendre une pente raide couvrant plusieurs mètres de dénivelé à un angle aigu. Les PJ devront donc faire attention de ne pas trébucher dans les ténèbres quasi-totales.

La lumière est toujours tamisée dans le navire. Quelle que soit l'heure d'arrivée des PJ, le cycle nyctéméral du vaisseau est à l'approche du coucher du soleil. Vahar était plus éloignée de son soleil que beaucoup de planètes, et la lumière de cet astre tirait plus loin vers les ultraviolets. Selon les normes humaines, la planète était donc obscure même durant les heures diurnes. Puisque l'homologue de la chlorophylle chez ces plantes extraterrestres est aussi quelque peu différent et peu familier pour l'équipage, la couleur typique de ces plantes tire plutôt sur le bleu et le violet que le vert, bien que des fleurs et d'autres particularités puissent exister dans toute une gamme de tons. La forêt entière possède le Trait de lieu « ténèbres quasi-totales ». Ce Trait augmente de +1 par zone la difficulté des Tâches telles que « voir plus loin que la portée Courte », bien que cela réduise d'autant la difficulté de Tâches telles que « surprendre quelqu'un ». N'oubliez pas que la difficulté ne s'applique qu'une seule fois pour les Tâches en opposition.

Tout PJ qui réussit une **Tâche de DéTECTEURS** d'une difficulté de 0 peut confirmer que la jungle est pleine de biosignatures, et dépenser de l'Impulsion pour obtenir plus d'informations permet de savoir qu'il y a ici le même faible niveau de radiations ioniques perçu en dehors du

vaisseau. De plus, de grandes signatures électriques se trouvent droit devant, suggérant la présence d'appareils électriques utilisant de grandes quantités d'énergie (qui proviennent des moteurs du vaisseau, du moins peut-on le supposer). Il n'y a pas spécialement de sentier dans la jungle, même si certaines zones sont plus praticables que d'autres. Il deviendra vite clair que les PJ n'ont d'autre choix que d'explorer cette mystérieuse forêt.

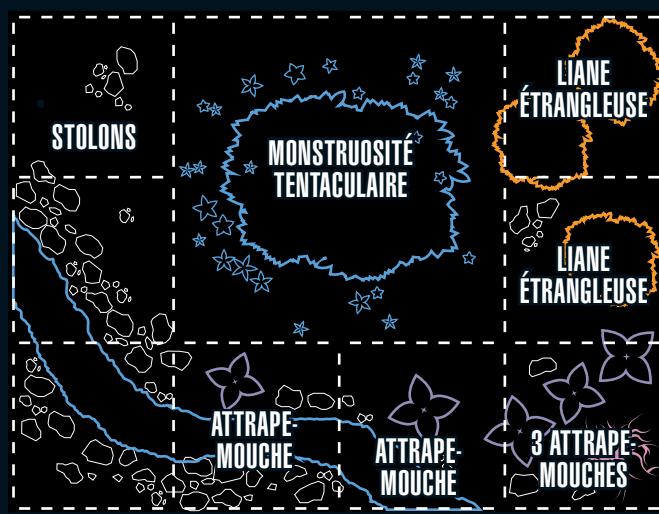
## SCÈNE 3 : DANS LES TÉNÈBRES

**Conseils pour le maître de jeu :** l'exploration de la forêt est la partie centrale de la mission, et le MJ doit se préparer à laisser les joueurs aller à leur propre rythme. Ils voudront sans doute procéder avec prudence, cherchant les pièges et restant sur leurs gardes, et le MJ devrait récompenser cette prudence sans pour autant trop ralentir le jeu. N'oubliez pas de souligner le côté effrayant des lieux. Faites-leur de nombreuses descriptions de leur environnement, concentrées sur leurs propres sens. Décrivez les sons de la douce brise dans les arbres, le bourdonnement des insectes, et le babil ou le hululement occasionnel de petits animaux. N'oubliez pas les fleurs et leur parfum entêtant, l'odeur douceâtre des fruits et de quelque chose qui ressemble à de la viande avariée. De temps à autre, décrivez la sensation de la botte d'un personnage s'enfonçant dans la boue humide, ou une toile d'araignée invisible qui frôle le cou de quelqu'un.

Les PJ seront probablement toujours inquiets à propos du niveau des radiations dans le vaisseau. Bien que leurs tricordeurs soient capricieux et crachent quelquefois des parasites en guise de relevés, ils pourront apprendre que cette portion du vaisseau a en fait les plus bas niveaux de radiation qu'ils aient vu jusqu'à présent. C'est parce que les plantes de la forêt comptent parmi elles des champignons radiotropes qui ont absorbé une bonne partie des radiations internes... hélas trop tard pour sauver l'équipage, mais cela a rendu l'intérieur du vaisseau bien plus hospitalier au cours des dernières années.

Quiconque prend le temps de faire un balayage biologique complet en effectuant une **Tâche de Raison + Science**, même avec un équipement capricieux, pourra déterminer que toute cette forêt a probablement subi un événement catastrophique il y a environ vingt ans. Lors de cet événement, beaucoup de plantes ont souffert de dégâts structurels, et beaucoup sont mortes. Peut-être était-ce un feu de forêt ? Les plantes s'en sont à peu près remises au fil des années, mais il est peu probable qu'elles aient été aussi prospères sans une forme d'aide et de soin provenant d'une source extérieure intelligente. D'un autre côté, même s'il est (à peu près) possible de se mouvoir entre les arbres, il n'y a pas l'air d'y avoir eu de plantation ou de croissance cultivée, planifiée, ni même aucun signe que ces lieux aient jamais été un parc ou un jardin.

Une fois que le groupe a passé quelques minutes dans la forêt, ils commenceront à être subtilement affectés par les phéromones que dégagent les amarantes cervelles (cf. page 80). Ceci est un danger de groupe et devrait coûter au MJ un total de 2 points de Menace pour créer le Trait « débordement sensoriel », même si les PJ ne remarquent



## STOLONS [PNJ SECONDAIRE]

Ces plantes font courir de longs stolons qui s'étendent juste sous la terre meuble à des dizaines, voire des centaines de mètres de leur tige centrale (de petits arbustes courtauds, rosâtres et hérisssés de cônes). Les stolons se saisissent de leurs cibles sans défense par les chevilles lorsque ces dernières passent sur un endroit particulièrement meuble et sablonneux, les tirant vers le bas avec une force extraordinaire, puis les traînant le long des tunnels qu'ils ont creusés vers la tige principale. Les humains sont un peu grands pour ces plantes, mais ce n'est pas si difficile de les sonner pour de bon!

**TRAITS:** Plante vahari, Réseau racinaire

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |   |
|----------|----|-----------|----|----------|---|
| CONTRÔLE | 09 | FORME     | 11 | PRÉSENCE | - |
| AUDACE   | -  | INTUITION | -  | RAISON   | - |

### DISCIPLINES

|              |   |            |    |          |   |
|--------------|---|------------|----|----------|---|
| COMMANDEMENT | - | SÉCURITÉ   | 02 | SCIENCE  | - |
| PILOTAGE     | - | INGÉNIERIE | -  | MÉDECINE | - |

**STRESS:** 6

**RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- Stolon (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, Non létal)

#### RÈGLE SPÉCIALE:

- **Réseau racinaire:** les stolons individuels font partie d'un réseau racinaire et agissent donc rarement seuls. Chaque stolon possède 6 Stress à titre individuel, mais tant qu'un stolon est encore présent pendant la rencontre, le Maître de Jeu peut ajouter 1 stolon supplémentaire en dépensant 1 point de Menace au début de son tour.

## LIANE ÉTRANGLEUSE [PNJ SECONDAIRE]

Ces lianes poussent sur et dans les arbres comme les épiphytes moussus qu'ils utilisent comme camouflage. Si quelqu'un s'attarde trop longtemps sous un arbre, la liane fera doucement descendre une épaisse vrille près de lui. La vrille s'élancera ensuite sur sa proie, cherchant à s'enrouler plusieurs fois autour de son torse (ou de sa gorge, si elle peut l'atteindre). Les noeuds se serreront avec une puissance remarquable dans un effort visant à écraser ou étrangler la proie. D'autres personnages peuvent tenter d'aider la victime à vaincre la liane, mais il est généralement plus efficace de cibler le sac mou qui sert de corps à la liane étrangleuse: il se sera attaché à une des hautes branches de l'arbre à l'aide d'une sécrétion gluante.

**TRAIT:** Plante vahari

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |   |
|----------|----|-----------|----|----------|---|
| CONTRÔLE | 10 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | - |
| AUDACE   | -  | INTUITION | -  | RAISON   | - |

### DISCIPLINES

|              |   |            |    |          |   |
|--------------|---|------------|----|----------|---|
| COMMANDEMENT | - | SÉCURITÉ   | 02 | SCIENCE  | - |
| PILOTAGE     | - | INGÉNIERIE | -  | MÉDECINE | - |

**STRESS:** 11

**RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- S'enrouler (Corps-à-corps, 4▲, Non létal)
- Serrer (Corps-à-corps, 5▲, Létal)

#### RÈGLE SPÉCIALE:

- **Camouflage:** lorsque la liane est dans le feuillage, la trouver nécessite une **Tâche d'Intuition + Sécurité** ou **Raison + Sécurité** d'une difficulté de 2.

ront probablement pas les effets tout de suite. Le maître de jeu devrait demander à chaque joueur d'effectuer une **Tâche de Contrôle + Commandement** d'une difficulté de 2. Les PJ qui obtiennent moins de deux réussites verront les phéromones affecter leur jugement et hériteront de ce Trait, ou l'augmenteront de +1. Le Trait « débordement sensoriel 2 » augmente la marge de Complication de toute Tâche de +1, et le PJ qui obtient alors une Complication souffre d'hallucinations avant de sombrer dans la terreur plus tard au cours du scénario.

Si le MJ le désire, il est possible de varier les effets possibles des phéromones extraterrestres pour inclure d'autres émotions que la peur; peut-être que les personnages commencent à piquer du nez, qu'ils deviennent influençables, irascibles... dépensez 1 point de Menace pour chaque sentiment étrange qui les prend. Ces changements sont peut-être liés à l'espèce de chaque person-

nage, ce qui permet de donner un indice aux PJ sur la nature du phénomène.

**Conseils pour le Maître de Jeu:** le MJ devrait tout d'abord jouer sur l'étrangeté de la situation. Une fois l'équipe d'exploration passée par une ou deux des rencontres qui suivent, vous devriez commencer à pénaliser toutes les Tâches qui impliquent une certaine concentration pour tout PJ qui échoue à une **Tâche de Contrôle + Commandement**. Faites de même avec les Tâches qui impliquent que le PJ se mette en danger.

Les rencontres qui suivent n'ont pas besoin d'être présentées dans un ordre particulier, mais elles devraient globalement croître en tension et en dangerosité au fur et à mesure de l'histoire. Les amarantes cervelles devraient être l'une des dernières rencontres avant que les PJ ne trouvent le terminal principal.

## LANCE-ÉPINES [PNJ SECONDAIRE]

Un lance-épines est une plante sessile capable de tirer de petites aiguilles (ou épines) empoisonnées sur ses cibles. La tige et la fleur d'un lance-épines peuvent tourner pour viser quelqu'un qui s'approche de trop près. Les épines émettent un « Pof! » retentissant lorsqu'elles sont projetées.

**TRAITS:** Plante vahari, Vénéneuse

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |   |
|----------|----|-----------|----|----------|---|
| Contrôle | 12 | Forme     | 06 | Présence | - |
| Audace   | -  | Intuition | -  | Raison   | - |

### DISCIPLINES

|              |   |            |    |          |   |
|--------------|---|------------|----|----------|---|
| Commandement | - | Sécurité   | 02 | Science  | - |
| Pilotage     | - | Ingénierie | -  | Médecine | - |

**STRESS:** 8      **RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- Projection d'épine (Distance, 5▲, Invalidant, Létal)

#### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Vision nocturne:** la plante peut détecter sa proie même dans le noir complet.
- **Poison:** les épines sont enduites d'un venin semblable à certaines saponines qui attaquent le cœur de la cible. Si un personnage souffre d'une blessure occasionnée par une épine et récupère, soit en évitant une blessure ou en recevant des premiers soins, une blessure supplémentaire est immédiatement infligée au personnage pendant le round suivant ou à la fin de la rencontre.

## TOXICOLOGIE

|     |     |   |
|-----|-----|---|
| ORG | 441 | 2011-32 0120  |
|     | 149 | 3567 1920-22 2167<br>12 1920-23 1066<br>987-12 0020               |
| END | 21  | 128-21 3844      3844<br>22 1877-15 2002      67720<br>98-00 1881 |
| EXO | 10  | 380002<br>20913   |
| RAD | 33  | 12  |

## MONSTRUOSITÉ TENTACULAIRE [PNJ PRINCIPAL]

La monstruosité tentaculaire n'a pas l'apparence d'une plante unique, mais paraît être un grand nombre de plantes plus petites entourant un petit étang rempli d'un liquide à l'odeur légèrement sucrée. Les inflorescences et les bourgeons de cette plante sont des bouquets de feuilles bleues épaisses qui se chevauchent. Elles recouvrent plusieurs longues vrilles repliées sous elles. La monstruosité déploiera lentement et précautionneusement ses vrilles si elle détecte la présence de proies à proximité. Puis, elle fouettera ses proies de ses vrilles, qui se comportent comme des tentacules lui permettant d'attraper des personnages à portée Moyenne. Les vrilles sont extrêmement solides et elles tenteront d'attirer toute proie capturée dans la mare centrale, dont le liquide clair agit comme un poison paralysant. Quiconque touche le liquide ne peut plus bouger ses membres. Une fois ses proies immobilisées de cette manière, la monstruosité les noie et les digère lentement.

**TRAIT:** Plante vahari

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| Contrôle | 08 | Forme     | 12 | Présence | 02 |
| Audace   | 10 | Intuition | 07 | Raison   | 01 |

### DISCIPLINES

|              |   |            |    |          |    |
|--------------|---|------------|----|----------|----|
| Commandement | - | Sécurité   | 04 | Science  | -  |
| Pilotage     | - | Ingénierie | 01 | Médecine | 01 |

**SPÉCIALITÉ:** Poison

**STRESS:** 16      **RÉSISTANCE:** 2

#### ATTAQUES:

- Tentacules (Distance, 4▲ Renversement, Non létal)
- Fluide paralysant (Corps-à-corps, 8▲ Dévastateur 1, Intense, Létal)

#### RÈGLES SPÉCIALES:

- Immunisé à la peur
- **Lianes agrippantes:** lorsqu'un effet de Renversement est infligé à une cible, le maître de jeu peut dépenser 2 points de Menace pour immédiatement déplacer la cible d'une zone plus près de la monstruosité tentaculaire.

## RENCONTRE : FLORE DANGEREUSE

La forêt contient nombre de plantes carnivores dangereuses que les PJ sont susceptibles de croiser. Le MJ devrait mélanger autant de ces rencontres qu'il lui semble intéressant avec les diverses rencontres de robots.

Les attrape-mouches de cette jungle dissimulent leurs « feuilles pièges » sous un amas de feuillage et de mousse. Le maître de jeu devrait demander aux PJ d'effectuer des **Tâches d'Intuition + Sécurité** ou **Science** d'une difficulté de 2 lorsqu'ils pénètrent la zone; le PJ qui échoue de la pire façon attire l'attention de la plante en effleurant ou en marchant sur les cils sensitifs de l'attrape-mouche. Si l'un des PJ dépense de l'**Impulsion** pour *obtenir des informations*, il voit le piège qui se prépare à se refermer et peut crier, permettant au personnage visé de tenter une **Tâche d'Audace + Sécurité** d'une difficulté de 2 afin de sauter hors du piège. Il est aussi possible de plonger à la rescoussse d'un camarade et tenter de le pousser hors du piège. Si cette dernière Tâche échoue, toutefois, les deux personnages se retrouveront piégés entre les immenses feuilles de la plante.

**TRAITS:** Plante vahari, Carnivore

**STRESS:** 13      **RÉSISTANCE:** 1

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |   |
|----------|----|-----------|----|----------|---|
| Contrôle | 08 | Forme     | 10 | Présence | - |
| Audace   | 08 | Intuition | 03 | Raison   | - |

### DISCIPLINES

|              |   |            |    |          |   |
|--------------|---|------------|----|----------|---|
| Commandement | - | Sécurité   | 03 | Science  | - |
| Pilotage     | - | Ingénierie | -  | Médecine | - |

### ATTAQUES:

- Envelopper (Corps-à-corps, 5▲ Dévastateur 1, Non-létal)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- Enzymes:** pendant le round qui suit le moment où le piège s'est refermé, l'attrape-mouche commence à sécréter des enzymes digestifs. Il effectue une attaque supplémentaire de **Forme + Sécurité** (Corps-à-corps, 2▲, Invalidant, Létal) lors de chaque round où le PJ reste piégé.

CHAPITRE  
05.40

# LES FORÊTS DE LA NUIT

## ACTE 3 : L'UNITÉ CENTRALE

### SCÈNE 1 : LE STOCK DE TRIBULES

Dans une clairière, au milieu de pédoncules herbeux, les PJ trouvent trois bébés créatures semblables à des tribules, grignotant tout ce qu'ils trouvent et gazouillant de bonheur. Comme les tribules, ces mammifères sont de petites boules de fourrure, adorables mais pas très intelligents. Ils sont nés au sein d'une matrice de gestation artificielle, dans une salle souterraine sous cette partie de la forêt. L'IA en relâche périodiquement, car ils font partie du cycle écologique de certaines plantes graminées. Les tribules mangent les fleurs puis, ailleurs, excrètent les graines passées par leur système digestif. Ce sont aussi des proies idéales pour les espèces carnivores. À la dif-

férence des vrais tribules, ces créatures sont cependant complètement stériles. Elles ne s'intéresseront pas aux PJ.

Si les PJ sont perdus ou frustrés par leur absence de progrès, le MJ peut les faire assister à un lâcher de tribules, ce qui leur permet de voir l'ouverture vers la salle souterraine. Bien que la salle soit trop petite pour qu'un humain y entre, une **Tâche de Médecine** ou de **Science** peut révéler ce pour quoi elle a été construite, et une **Tâche d'Ingénierie** permettra à un PJ de déterminer comment la salle est alimentée en énergie et comment elle reçoit ses instructions quant à la génération de nouveaux tribules: de minces câbles en fibres optiques sont enterrés sous le niveau du terreau. En suivant la direction des câbles, il est possible

de connaître la direction et la distance approximative vers le terminal principal de l'IA.

Si quelqu'un ressent le besoin incongru d'attaquer un tribule, sachez qu'ils possèdent un Stress de 3, pas de résistance et pas d'attaques, même s'ils peuvent tenter de s'échapper!

### LES AMARANTES CERVELLES

Les amarantes cervelles sont les plantes les plus évoluées. Elles ressemblent à de très gros tournesols. Chaque plante est dotée d'une large fleur violette composée d'un disque central entouré de fleurons au sommet d'une tige épaisse, haute d'environ trois mètres. D'épaisses racines forment la base des tiges, entourant un organe bulbeux protégé par une coque ligneuse, simplement posé sur le sol directement sous la fleur. Cet organe est l'homologue primitif et végétal d'un cerveau, et il confère à l'amarante cervelle à peu près le même niveau d'intelligence qu'un poisson ou un amphibiens de la Terre.

Les fleurs communiquent entre elles (et avec les autres plantes de la forêt, mais de façon bien plus limitée) grâce à des phéromones associées à des émotions. La majeure partie de l'équipage des PJ y est probablement sensible. Les Vaharis, quant à eux, ont évolué côté à côté avec ces créatures et savent gérer leurs réactions physiques à ces phéromones. En fait, ils les utilisent culturellement, de manière récréative ou religieuse, par choix. Les amarantes cervelles de la forêt ont subi beaucoup de stress, aussi la plupart de leurs échanges émotionnels sont-ils teintés de peur depuis de nombreuses années. Une fois qu'elles ont détecté la présence de l'équipe d'exploration dans leur forêt, la quantité de phéromones de peur qu'elles émettent augmente drastiquement, jusqu'à ce que pratiquement toutes les créatures qui respirent soient affectées.

Il y a environ une douzaine d'amarantes cervelles sur les deux rives d'un ruisseau artificiel émergeant de quelques rochers à quinze mètres des taillis où elles poussent, et courant vers une mare près d'arbres particulièrement hauts. Lorsque les PJ s'approchent, l'odeur des phéro-

mones devient perceptible même par les sens inférieurs des humains, et ceux qui ont déjà échoué en tentant de résister aux effets des phéromones commencent à devenir paranoïaques et nerveux. Quiconque a subi une Complication à ce moment de l'histoire est soudain envahi par la peur! Le personnage réagira en fonction de ses Traits et de ses Talents, tentant de fuir, de se recroqueviller sur place, voire d'attaquer rageusement les amarantes cervelles elles-mêmes dans un accès de panique.

Même si personne n'a échoué aux Tâches précédentes pour résister aux phéromones, toute l'équipe se sentira mal à l'aise et pleine d'apprehension vis à vis des fleurs, et les PJ noteront que cette sensation devient plus forte à mesure qu'ils s'en approchent. Si quelqu'un s'approche suffisamment pour toucher l'une des fleurs (ou pour l'examiner avec un tricordeur), la plante, terrifiée, enverra directement à la tête du personnage une explosion concentrée de phéromones en tant que mécanisme de défense. La projection est si concentrée qu'elle est visible sous la forme d'une brume pour ceux qui sont suffisamment proches. Faites une **Tâche en opposition**, avec la **Présence + Médecine** de la plante contre le **Contrôle** ou **Forme** du PJ, ainsi qu'une Discipline applicable s'il y en a une. La difficulté est de 1. Si la plante gagne, l'infortunée victime souffre d'une crise de panique qui a les mêmes effets que la Complication décrite plus haut. Si le PJ gagne, il résiste à l'attaque et peut dépenser de l'**Impulsion** pour *obtenir des informations* sur la plante.

La seule conséquence physique pour ceux qui ont subi une crise de panique (en dehors de se blesser ou de blesser les camarades qui essaient de les maîtriser pendant leur crise de folie temporaire) est qu'ils risquent d'attirer des robots de sécurité. En effet, les amarantes cervelles n'ont aucun moyen de se défendre toutes seules physiquement, mais il est possible que certains PJ aient remarqué l'intelligence primitive des plantes et souhaitent les protéger. Une fois que les phéromones ont été détectées, une **Tâche de Médecine** (deux réussites nécessaires) permet la fabrication d'un antidote.

## ROBOT D'ENTRETIEN [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Robot vahari, Intelligence collective

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 08

FORME 07

PRÉSENCE 04

AUDACE 04

INTUITION 04

RAISON 10

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT -

SÉCURITÉ 04

SCIENCE 01

PILOTAGE 01

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATION:** Botanique

**STRESS:** 11      **RÉSISTANCE:** 2

### ATTAQUE:

- Outil (Corps-à-corps, 3A, Non létal)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Immunisé à la peur
- Immunisé à la douleur
- Machine 2
- Vision nocturne



## RENCONTRE : DE BIEN ÉTRANGES LUEURS

À n'importe quel moment durant la traversée de la forêt par les PJ, ces derniers peuvent croiser d'étranges lumières qui se déplacent à travers les broussailles, derrière les arbres, entrant et sortant des buissons. Ils entendront aussi de petits sifflements, ainsi que des bourdonnements d'insectes, voire le craquement de brindilles sèches sur lesquelles on marche, le bruissement de feuilles écartées... Ils doivent constamment sentir qu'on les observe. Le phénomène peut se reproduire deux ou trois fois avant que vous ne leur permettiez de découvrir la cause de ces sons et ces lumières. Vous pouvez faire monter le suspense en insérant une rencontre avec une plante dangereuse afin que les PJ pensent que les bruits proviennent de véritables formes de vies.

Ces bruits et ces lumières viennent en fait de robots d'entretien qui prennent soin de la jungle elle-même pour le compte de l'IA qui contrôle le *Grif Balata*. Petits et tout en angles droits, les robots sont conçus pour être aussi peu intrusifs que possible, ce qui explique qu'ils soient si difficiles à surprendre en pleine action. Ils volent grâce à de petits propulseurs antigravité et plusieurs de leurs membres se terminent par des outils et des détecteurs utiles au jardinage, comme des déplanteurs ou des sécateurs. Les robots sont de plusieurs tailles, certaines unités mesurant la taille d'un poing humain et d'autres environ cinquante centimètres de haut pour un poids de dix kilos.

Ces petits robots ne sont en aucun cas conçus pour le combat, mais ils se déplacent vite et sont difficiles à toucher comme à attraper. Certains de leurs outils peuvent occasionner de mauvaises coupures si on ne les manipule pas avec précautions. Lorsque l'un d'entre eux a été capturé, il est possible de comprendre leur fonction. En démonter un permet à quiconque réussit une **Tâche d'Ingénierie** de déterminer que ces robots reviennent périodiquement au terminal principal de l'ordinateur central pour se recharger, télécharger des données sur la santé des plantes dont ils prennent soin, et recevoir leurs prochaines instructions d'entretien. Ceci indiquera aux PJ la direction du terminal principal, gardez donc ce genre de rencontre pour le moment où vous serez prêt (ou presque prêt) à les laisser s'échapper de la forêt.

## RENCONTRE : ROBOTS DE SÉCURITÉ

Le *Grif Balata* est aussi équipé d'un petit nombre de robots d'entretien de plus grande taille conçus spécifiquement pour rassembler les formes de vies les plus grandes. Ce modèle est d'ordinaire utilisé par l'IA pour garder les plantes sous contrôle, mais il était utilisé sur d'autres vaisseaux pour s'occuper des animaux, et si l'IA détecte que les PJ endommagent les plantes ou l'écosystème général de la forêt (par exemple en essayant de creuser le sol pour trouver les câblages et l'équipement) elle n'hésitera pas à déployer plusieurs robots pour les arrêter.

## ROBOT DE SÉCURITÉ [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Robot vahari, Intelligence collective

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09 FORME 12 PRÉSENCE 08

AUDACE 08 INTUITION 07 RAISON 07

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01 SÉCURITÉ 04 SCIENCE -

PILOTAGE 01 INGÉNIERIE - MÉDECINE -

**SPÉCIALISATION:** Élevage d'animaux

**STRESS:** 16      **RÉSISTANCE:** 3

#### ATTAQUES:

- Filets de capture (Distance, 6▲ Renversement, Non léthal)
- Assommeur neural (Corps-à-corps, 7▲, Non léthal)

#### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Capturer:** lorsque l'effet Renversement est infligé à une cible, le MJ peut dépenser 2 points de Menace pour créer une Complication « enchevêtré » qui augmente la difficulté des Tâches du personnage jusqu'à ce qu'il se libère.
- **Immunisé à la peur**
- **Immunisé à la douleur**
- **Machine 3**
- **Vision nocturne**

Les robots de sécurité peuvent aussi voler, et émettent un bourdonnement assourdissant lorsqu'ils le font. Ils sont cependant considérablement plus lents et moins agiles que les robots d'entretien plus petits. Ils peuvent aussi déployer des « pieds » d'atterrissements plus stables lorsqu'ils en ont besoin. Ils sont armés de filets de capture et d'armes destinées à assommer, conçues pour ne pas faire de mal aux plantes lorsque le tir est manqué.

Une fois que les robots de sécurité ont attaqué les PJ, ils ne battront pas en retraite même s'ils sont en train de perdre le combat. Ils tenteront d'assommer ou de capturer les PJ et, s'ils réussissent, ils les emporteront jusqu'à la « grotte des prisonniers » (cf. page 86) où ils seront enfermés jusqu'à ce que l'IA décide de les convertir en engrangement. Vaincre un robot de sécurité puis analyser ses circuits donne les mêmes informations sur la localisation du terminal principal que pour les robots d'entretien.

## SCÈNE 2 : LE FANTÔME DANS LA MACHINE

De l'autre côté de la forêt par rapport au point d'entrée des PJ se trouve un groupe de protubérances rocheuses entourant un petit lac, avec une cascade qui part du point le plus haut du rocher pour se déverser dans l'eau. La cas-

cade elle-même est produite par un tuyau de métal dissimulé relié au système de survie du *Grif Balata*, et le lac est en fait un collecteur et recycleur d'eau. Tout ceci fait partie du programme d'entretien de la forêt. Le rocher lui-même renferme et protège le terminal principal de toute la flore et la faune à bord, et maintient l'esthétique de la forêt elle-même. Il n'est pas évident au premier abord que le promontoire est factice, mais les tricordeurs détecteront le flux d'énergie sous la roche sans aucune difficulté, et si les PJ suivent les signaux des robots ou le chemin des câbles enterrés, toutes ces pistes les mèneront directement à cet endroit. Les Tâches nécessaires pour remarquer que l'affleurement rocheux est faux ont une difficulté de 1 ou 2. La face arrière du rocher, de l'autre côté de la cascade, possède une poignée cachée qui donne accès à une petite pièce d'environ deux mètres de diamètre, laquelle contient les écrans et l'interface du terminal principal.

Les terminaux sont tous actifs et à la taille des humains, les Vahari possédant une morphologie similaire. Bien entendu, les menus sont en langue vahari. Puisque les traducteurs universels des 23<sup>e</sup> et 24<sup>e</sup> siècles fonctionnent principalement grâce aux ondes cervicales des locuteurs, ils ne fonctionneront pas automatiquement sur le terminal principal. Traduire ceci rapidement nécessite de relier un tricordeur au système et de réussir une **Tâche d'Ingénierie** ou de **Science** d'une difficulté de 2. Si les PJ ont déjà fait cela avec les terminaux de la coursive périphérique, ils devraient déjà avoir accompli cette Tâche.

La plupart des écrans sont consacrés à la surveillance des conditions environnementales du vaisseau et de la forêt, y compris l'humidité du sol, la qualité de l'air, etc. L'un des écrans note que le niveau des phéromones de peur émises par les amarantes cervelles est particulièrement haut, mais l'IA ne pense pas que cela soit une menace pour quiconque à bord. Il y a aussi une interface vocale directe avec l'IA et, une fois que le traducteur a eu quelques minutes pour s'adapter, l'équipe d'exploration peut lui parler.

L'ordinateur s'exprime d'un ton mécanique et saccadé, mais il paraîtra d'abord amical et serviable. Malheureusement, l'IA a été très endommagée par la tempête ionique et plusieurs de ses bases de données et de ses circuits de logique supérieure ont été lésés. L'IA ignore par exemple complètement le fait que le vaisseau ne suit pas le bon cap, et n'est pas au courant qu'elle ne peut plus accéder aux détecteurs extérieurs ni aux cartes stellaires avec lesquelles elle a été programmée à l'origine. Pour elle, il est parfaitement logique que le vaisseau continue sa course grâce à l'inertie de sa vitesse, et que la date de son arrivée sur la Nouvelle Vahar soit dépassée depuis longtemps. Toute tentative de lui faire comprendre son erreur n'aura pour résultat qu'une réponse toute faite comme « incorrect », « question invalide », ou « veuillez répéter votre demande ». Plus les PJ essaient de raisonner avec l'IA, plus ses réponses seront sèches et mécaniques.

L'IA essaie toujours de remplir sa programmation principale, qui est de maintenir les plantes en vie. Cela nécessite d'équilibrer tout l'écosystème. Plus l'IA reçoit d'ordres et de demandes de la part des PJ, plus elle sera « stressée », faute d'un meilleur terme. La présence même à son bord d'une équipe d'exploration venue d'autres mondes sera évaluée puis jugée comme étant un signe que le système

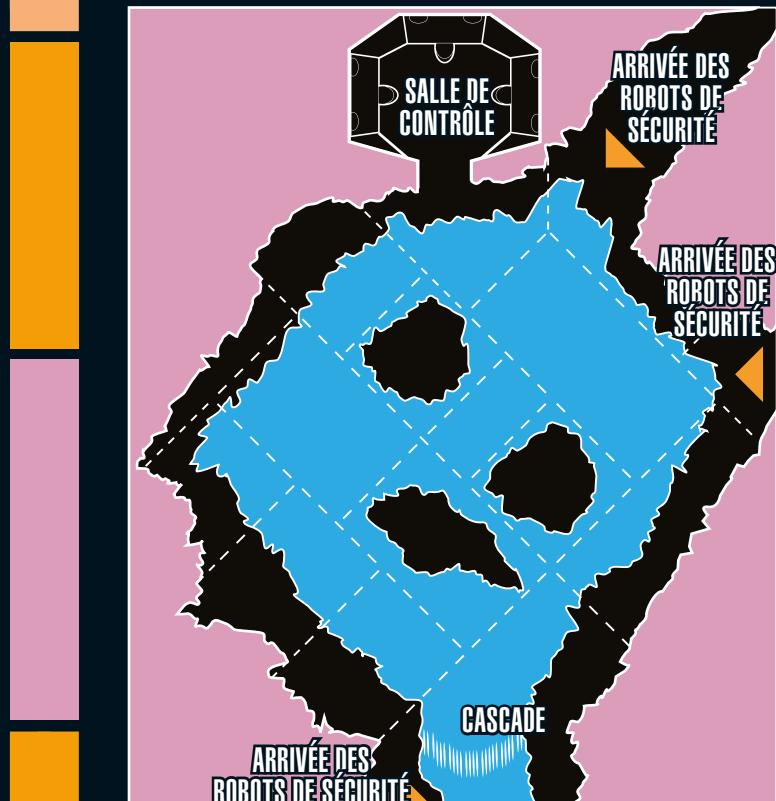
est « déséquilibré ». De ce fait, l'IA finira par décider qu'il faut retirer les PJ du système... idéalement en les tuant, puis en les transformant en engrais de haute qualité pour les plantes, puisque le recyclage constant dégrade lentement la qualité des réserves.

L'IA commencera par appeler le reste des robots de sécurité pour défendre le terminal principal et capturer les personnages, annonçant de sa voix nasillarde et métallique « Intrus détectés ! Alerte de sécurité ! » Il est à espérer que cela provoquera une rencontre palpitante, les spécialistes en informatique de l'équipe s'affairant à percer le code de la programmation de l'IA pendant que les autres membres du groupe tiennent la position.

Si les robots de sécurité sont vaincus, la programmation erratique de l'IA la conduira à croire que l'intégralité de la mission a échoué, et elle commencera à éteindre tous les systèmes de survie du *Grif Balata*. La température baissera immédiatement et tous les systèmes d'entretien internes cesseront de fonctionner. Les amarantes cervelles réagiront en augmentant encore leurs émissions de phéromones, et les PJ seront contraints de leur résister de nouveau. C'est à ce moment de l'histoire que le maître de jeu devrait demander aux PJ une **Tâche étendue d'Ingénierie** pour arrêter le programme pendant que les robots attaquent. La jauge d'Effort est de 10, la Magnitude de 2 et la difficulté de 3, de sorte que la Tâche étendue occupera l'équipe d'exploration pendant quelques rounds sous le feu des robots. L'équipe d'exploration devra veiller à sa propre survie pendant que des membres clés de l'équipe travaillent sur l'ordinateur. Une fois que la Tâche a été accomplie, l'IA revient à son « réglage par défaut » et accueille les PJ d'une voix joyeuse et presque enfantine, leur demandant de la programmer en entrant « les spécifications désirées ». Les robots de sécurité restants s'éteindront et cesseront d'essayer de « contenir » les PJ.

**Conseils pour le Maître de Jeu:** les robots, bien qu'ils soient équipés d'armes non létales, devraient tout de

## LA CASCADE



## PLAN

même essayer de tuer l'équipe d'exploration du fait que l'IA veut les « purger » du système. Pour refléter la conception des robots, ces attaques létales voient leur difficulté augmentée de +1.

## COMpte À REBOURS

La vitesse à laquelle les PJ effectueront la traduction n'est probablement importante que si le MJ ajoute un compte à rebours au scénario. Peut-être que le vaisseau lui-même a subi plus de dégâts que ce scénario ne le présume et qu'il menace de tomber en morceaux à brève échéance. Une autre option consiste à imaginer que le vaisseau des PJ n'est pas le seul dans le secteur. Le *Grif Balata* peut avoir été découvert simultanément par des récupérateurs qui cherchent à recycler le vaisseau comme une épave et à s'emparer de pièces détachées. Il faudra négocier avec eux ou

les repousser par la force des armes. Il peut s'agir de Ferengis si l'époque et le lieu s'y prêtent, de pirates orions, ou encore d'une espèce inconnue aux centres d'intérêt semblables. Le capitaine de ces vautours de l'espace ne démordra pas du fait qu'il a un droit de récupération antérieur quant à ce vaisseau, et il ne lâchera pas une épave aussi profitable. S'ils connaissent Starfleet et la Fédération, ils compteront probablement sur leur réputation pacifique et tenteront d'intimider les PJ pour qu'ils s'en aillent, ou appelleront des renforts pour les aider s'ils pensent que le vaisseau des PJ est trop puissant pour eux seuls. L'arrivée imminente de ces renforts ajoutera encore au sentiment d'urgence sur le *Grif Balata*. Si l'équipage du vaisseau est amoindri parce que des membres clés de celui-ci font partie de l'équipe d'exploration, eh bien, la tension n'en sera que plus forte !

# LES FORÊTS DE LA NUIT

## CONCLUSION

Une fois que les PJ ont vaincu ou reprogrammé l'IA du *Grif Balata*, ils pourront facilement accéder à sa programmation d'origine, y compris l'histoire des Vahari telle que décrite au début de ce scénario, et la position de la colonie de la Nouvelle Vahar. Elle se trouve dans un système stellaire à dix-huit années-lumière d'ici. Le navire peut être remorqué par un vaisseau dont le rayon tracteur est suffisamment puissant, ou les PJ peuvent décider de s'en dispenser et simplement d'aller rendre compte aux Vaharis de leur vaisseau perdu, intégrant cette nouvelle au protocole de premier contact.

En fonction des intérêts du MJ et des joueurs, ce premier contact peut se résumer à une scène finale courte mais positive au cours de laquelle le capitaine serre la main du président vahari sous les vivats de la foule, des sourires sur toutes les lèvres. Le premier contact peut aussi constituer une mission à part entière durant laquelle les PJ suivront les protocoles de McCoulough, sélectionnant des scientifiques et des politiciens afin de les contacter en privé après une période d'observation discrète, et après avoir envoyé des équipes d'observateurs déguisés pour se fondre dans la population et observer la culture locale, comme dans l'épisode de *Star Trek: La Nouvelle Génération* intitulé « Premier Contact » (saison 4, épisode 15).

### LA SUITE DU VOYAGE... .

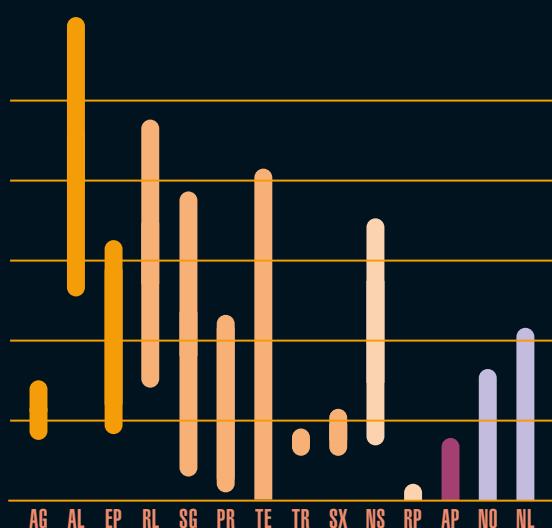
Si ce scénario fait partie d'une campagne au long cours (ou qu'il en est l'introduction), il pourrait être judicieux de porter aux Vaharis plus d'attention qu'ils n'en ont reçue dans ce scénario, en détaillant leur société plus avant. Ils sont la seule espèce intelligente dans ce secteur, qui ne compte qu'une poignée de systèmes stellaires dont certaines planètes sont habitables. Bien que les Vaharis n'aient pas encore inventé la propulsion à distorsion, leur société est assez avancée dans d'autres domaines et ils pourraient disposer de connaissances considérables et de technologies de grande valeur à échanger avec la Fédération (par exemple dans le domaine pharmaceutique ou celui des sciences dérivées de la biologie, grâce à la fascinante variété qu'offre la vie végétale de leur monde d'origine). Leur société a subi des pressions importantes ces dernières décennies, depuis la découverte de l'imminente destruction de leur soleil et la décision de quitter leur monde, jusqu'à leur long voyage dans l'espace, puis les difficultés de la colonisation de leur nouvelle planète. Leur population accueillerait sans doute avec plaisir la nouvelle qu'ils ne sont pas seuls dans l'univers, mais le choc de cette révélation pourrait aussi être la goutte d'eau qui fait déborder le vase, plongeant leur société dans le chaos.

### ANALYSE DES PHÉROMONES

03-85628291

04-28300215

05-48772002



|       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 6820  | 9972  | 56381 | 2783  | 6639  |
| 12201 | 12875 | 27    | 28344 | 10520 |
| 17020 | 105   | 4001  | 32002 | 7750  |
| 98    | 10357 | 30911 | 1124  | 390   |
| 1102  | 31007 | 5001  | 15505 | 222   |
| 13489 | 3817  | 10382 | 2057  | 47    |
|       |       | 20577 | 204   | 2001  |
|       |       | 28    | 10379 | 23892 |
|       |       | 32003 | 2301  |       |
|       |       |       | 277   |       |
|       |       | 39201 | 2290  | 102   |
|       |       | 18443 | 26692 | 1930  |
|       |       | 50056 | 3286  | 1230  |
|       |       | 39553 | 550   | 42    |
|       |       | 550   | 22760 | 1382  |
|       |       | 59292 | 32    | 10239 |

# CHAPITRE 06.00

# HORLOGE BIOLOGIQUE

PAR FRED LOVE



49816529318672  
3021239494

|       |                                   |     |
|-------|-----------------------------------|-----|
| 06.10 | SYNOPSIS                          | 086 |
| 06.20 | ACTE 1 : D'ÉTRANGES RELEVÉS       | 087 |
| 06.30 | ACTE 2 : LA BARRIÈRE DE LA LANGUE | 094 |
| 06.40 | ACTE 3 : L'ARRIVÉE DES KAVIENS    | 098 |
| 06.50 | CONCLUSION                        | 103 |

# HORLOGE BILOGIQUE

## SYNOPSIS

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

#### CIRCUIT STELLAIRE KAVIEN 831.11

Ma première tournée de collecte vers Optera IV en tant que commandant du *Ko'Falgrin* a commencé pour de bon, et je dois avouer que je suis toujours aussi indécise. Les formes de vie vont bientôt émerger et nous serons là pour les guider vers les enclos et les ramener sur Kavia Prime. Nos meilleurs scientifiques m'assurent qu'ils ne sont rien de plus que des insectes géants et sans cervelle, une source d'énergie, produisant les tetryons dont notre civilisation a besoin. Je ne peux cependant pas m'empêcher de les plaindre. Ils passeront les décennies qui leur restent confinés dans des caisses, reliés à un réseau énergétique qui les draine de leur essence même. Pauvres diables. Mais enfin, l'histoire kavienne en est arrivée à un point tel, nous sommes devenus si dépendants de ces créatures, que je doute qu'il soit seulement possible pour nous de nous en distancier. Mon devoir envers mon peuple est clair. La collecte d'Optera IV doit se dérouler sans anicroche.

— Extrait du journal de bord du capitaine Sharama Kaladok, officier supérieur de la barge de collecte kavienne *KES Ko'Falgrin*.

### JOURNAL DE BORD INTERCEPTÉ

Le scénario « Horloge biologique » présente à l'équipage d'un vaisseau de Starfleet un dilemme moral. Il faudra peser l'avenir d'une espèce intelligente contre la Directive Première, la plus importante règle de Starfleet, laquelle interdit toute interférence dans le développement des sociétés étrangères. La mission donne aussi l'opportunité aux PJ de résoudre un mystère sur une planète lointaine et d'initier un premier contact avec une étrange espèce extra-terrestre originaire d'un lieu au-delà des limites ordinaires de l'espace et du temps.

La mission commence lorsque le vaisseau des PJ détecte des émissions inhabituelles de tetryons en provenance d'une planète inexplorée connue sous le nom d'Optera IV. Enquêter sur les tetryons amènera l'équipage à rencontrer d'énormes créatures insectoïdes qui passent les soixante-quatorze premières années de leur cycle de vie dans des cavernes souterraines avant d'émerger simultanément à la surface pour pondre et s'envoler dans l'espace. L'équipage pourra tout d'abord prendre les insectes

pour de simples animaux, mais ils découvriront bientôt que les tetryons sont une forme de communication employée par ce peuple. Une fois que les membres de Starfleet auront établi la communication avec ces créatures, les insectoïdes demanderont leur aide pour retourner chez eux, dans le subspace.

Au fur et à mesure du déroulement de ce premier contact, un appareil non identifié entre en orbite et son capitaine, se présentant comme membre d'une espèce appelée les Kaviens, exige que le vaisseau de Starfleet quitte le système. Des équipes de Kaviens piloteront des navettes vers la surface de la planète et commenceront à rassembler les insectoïdes dans des enclos pour les transporter sur Kavia Prime. La capitaine kavienne expliquera que son peuple a pris possession d'Optera IV il y a des siècles et revient tous les soixante-quatorze ans pour « récolter » les créatures insectoïdes afin d'utiliser les tetryons qu'ils produisent comme source d'énergie.

L'équipage de Starfleet devra décider s'ils s'opposent aux Kaviens, s'ils laissent les insectoïdes à leur destin d'esclaves, ou s'ils tentent d'établir un compromis entre les deux espèces. Chaque alternative a ses propres difficultés, lesquelles mettront à l'épreuve l'intelligence et le courage de tous les protagonistes.

Pour trouver une solution permanente à cette impasse, les PJ devront s'aventurer dans une périlleuse installation construite par les Kaviens, il y a des siècles de cela, près du cœur de la planète ; là, l'équipage désactivera la technologie qui empêche les Optériens de retourner chez eux.

### DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, les Directives pour cette mission sont :

- Directive 010: avant d'engager le combat contre une espèce étrangère, on doit avoir épousé toutes les alternatives dans le but d'établir un premier contact et de trouver une résolution pacifique au conflit.

***Le maître de jeu commence la mission avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.***

# ADAPTER CETTE MISSION À D'AUTRES ÉPOQUES

Cette mission s'adapte très bien à une partie se déroulant à l'époque d'*Enterprise* ou de la série originale. Le scénario propose des espèces originales et des lieux inconnus, le MJ n'a donc pas besoin de s'inquiéter de fouler aux pieds la chronologie officielle de *Star Trek*. Toutefois, les

MJ qui font jouer des parties à des époques aussi reculées peuvent vouloir diminuer les caractéristiques du Ko'Falgrin pour en faire un défi mieux adapté à des vaisseaux de Starfleet moins sophistiqués. De plus, le traducteur universel en étant encore au stade expérimental à l'époque d'*Enterprise*, les équipes de cette période feront face à des difficultés accrues lorsqu'ils tenteront de déchiffrer le langage à base de tetryons des Optériens.

CHAPITRE  
06.20

## HORLOGE BIOLOGIQUE

# ACTE 1 : D'ÉTRANGES RELEVÉS

### SCÈNE 1 : ANOMALIE DÉTECTÉE

Le maître de jeu peut lire ou paraphraser ce qui suit pour commencer la mission :

*La passerelle bourdonne d'activité. Alors que les étoiles filent à vitesse de distorsion sur l'écran principal, les officiers sont occupés à leurs consoles. Soudain, une alerte retentit : ce sont les détecteurs à longue portée. Les relevés montrent des émissions de tetryons de plus en plus fortes en provenance de la planète Optera IV. Les tetryons d'origine naturelle ne se trouvent que dans le subspace, ces relevés sont donc particulièrement étranges et méritent de faire un détour afin de mener l'enquête.*

Les PJ auront sans doute des questions quant à la nature des tetryons. Les officiers scientifiques ou de navigation devraient pouvoir diriger des balayages plus en profondeur avec les détecteurs s'ils le souhaitent. Les tetryons ont une énergie cinétique (moment physique) aléatoire, ce qui fait que les détecteurs sont dans l'impossibilité de les suivre avec précision dans des circonstances normales. Les PJ peuvent surmonter cet obstacle en créant un Avantage, par exemple en recalibrant les détecteurs ou en trouvant une application astucieuse de la théorie du subspace. Créer un Avantage nécessite de dépenser 2 points d'Impulsions ou 1 point de Détermination. L'équipage peut générer de l'Impulsion en effectuant des Tâches de difficulté 0, comme modifier le cap vers Optera IV, et autres Tâches de routine du vaisseau. Avec un Avantage, les PJ peuvent effectuer

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 48214.73

Selon les ordres, le vaisseau fait route à travers un secteur peu exploré de l'espace. La cartographie et les relevés de cette région ont été réalisés à longue portée il y a quarante ans, et cette mission n'a recueilli que les données les plus superficielles sur les systèmes et les planètes alentour. De plus, bien des choses ont pu changer, en quatre décennies.

un balayage précis pour chercher les tetryons grâce à une **Tâche de Raison + Science**, aidés par les **Détecteurs + Science** du vaisseau, avec une difficulté de 2.

Une réussite donne les informations suivantes :

- Les tetryons proviennent d'une multitude de sources éparses à la surface, et même sous la surface d'Optera IV, là où se concentre l'immense majorité des tetryons.
- Les tetryons sont émis selon des motifs réguliers, auxquels répondent des motifs presque identiques au niveau local. La fréquence de ces émissions alternées selon un rythme « appel/réponse » est de plus en plus rapide.



La nature appel/réponse du rythme des émissions de tetryons suggère le travail d'une intelligence sur la planète, et l'opérateur des détecteurs peut même hypothétiser que ces émissions représentent des conversations entre des formes de vies. Si l'équipage tente d'utiliser le traducteur universel pour décoder les émissions de tetryons, ses relevés renforcent ce que montrent les détecteurs : il s'agit bien d'un langage, mais il n'y a pas assez d'informations pour permettre à l'ordinateur de le déchiffrer. Pour en apprendre plus, il faudra que l'équipage se rende sur Optera IV.

L'équipage peut aussi consulter la bibliothèque de l'ordinateur pour savoir ce que Starfleet sait d'Optera IV. Ceci ne nécessite pas de Tâche. La base de données du vaisseau rapporte qu'une mission scientifique de la Fédération a cartographié le système Optera et ses six planètes il y a environ quarante ans, mais n'a trouvé aucun signe de civilisations avancées. De ce fait, personne n'a poursuivi l'exploration de ce système. Optera IV est une planète de classe M possédant trois lunes et un climat varié. La planète possède sans aucun doute maintes formes de vies animales et végétales. La base de données n'offre aucune autre information sur le système Optera.

**Conseils pour le maître de jeu :** cette scène d'introduction est conçue comme un prélude à l'épisode, un « pré-générique », afin d'annoncer le mystère à venir. Il est conseillé de ne pas laisser la scène s'éterniser et de vite passer à la scène 2, laquelle présente plus d'opportunités d'action et d'exploration.

## SCÈNE 2 : OPTERA IV

Quitter la distorsion près du système Optera permet aux PJ d'effectuer des balayages plus précis de la planète à l'aide de leurs détecteurs. Effectuer un balayage nécessite une **Tâche de Raison + Science aidée des Détecteurs + Science** du vaisseau, difficulté 2. La difficulté passe à 1 si l'équipage a créé un Avantage dans la scène précédente. Un balayage réussi confirme les informations de la base de données sur Optera IV. La planète de classe M abrite une grande variété d'organismes et de climats, et possède plusieurs océans d'eau liquide. Son atmosphère oxygène-azote paraît respirable pour la plupart des espèces humanoïdes. Les détecteurs ne perçoivent aucune ville, aucun réseau routier, aucune activité industrielle. Mais les détecteurs offrent d'autres relevés plus intéressants. Le noyau de la planète est devenu entièrement liquide et crée des inversions subspatiales régulières permettant la formation stable de solanogène dans la croûte de la planète. Le solanogène, comme les tetryons, se forme habituellement dans le subespace. De plus, les détecteurs révèlent les informations suivantes :

- Une mystérieuse signature énergétique émettant à la surface d'un continent indique la présence d'une forme de technologie au milieu d'un désert inhabité.
- Une énorme concentration d'émissions de tetryons est localisée dans une grande grotte souterraine reliée à

un réseau labyrinthique de tunnels s'étendant à travers la croûte planétaire.

- Des relevés plus localisés indiquent des émissions de tetryrons près d'un pic montagneux important.
- Des relevés du noyau de la planète semblent anormaux, indiquant une zone « vide » qui renvoie les balayages des détecteurs à leur point d'origine. Il s'agit peut-être d'un bouclier ou d'une technologie semblable.

La signature énergétique dans le désert et les émissions de tetryrons de la chaîne de montagnes sont faciles d'accès en téléporteur. Aucune Tâche n'est nécessaire pour envoyer une équipe d'exploration. En revanche, les émissions de tetryrons, très concentrées dans la grotte souterraine, constituent d'importantes interférences. Pour se téléporter dans cette zone, il faut effectuer une **Tâche de Contrôle + Ingénierie** d'une difficulté de 3. Cette Tâche peut être aidée par les **Détecteurs + Ingénierie** du vaisseau. Un échec signifie que l'équipe téléportée se rematérialise sur les plots de téléportation du vaisseau. L'équipage peut créer un nouvel Avantage pour réduire la difficulté de la téléportation à travers les interférences tetryoniques de -1.

Le quatrième lieu, près du noyau de la planète, est une installation kavienne qui empêche les Optériens de retourner dans le subspace. Un bouclier énergétique entoure les lieux, et tout balayage des détecteurs ou rayon de téléportation qui tente de pénétrer le bouclier est renvoyé à son point de départ. Pour y accéder, il faut que l'équipage repère la fréquence exacte des boucliers qui protègent l'installation. L'équipage peut tenter de le faire par tâtonnement, mais ce processus pourrait prendre des jours. Une description plus complète de ces installations se trouve dans l'Acte 3.

**Conseils pour le maître de jeu:** vous devriez laisser l'équipage approfondir ses recherches sur les relevés des détecteurs mentionnés ci-dessus, si cela les intéresse, et dans l'ordre qu'ils choisissent. Explorer Optera IV leur permettra de rencontrer les créatures insectoïdes et forcera l'équipage à tenter de communiquer avec elles. Cette situation de premier contact forme le cœur de l'acte 1 de cette mission, et établir la communication avec les Optériens mène directement à la scène finale de l'acte. Si les PJ sont réticents à se téléporter sur la planète ou si la partie stagne pour une raison ou une autre, ils peuvent toujours entrer en contact avec les extraterrestres insectoïdes grâce à la rencontre facultative « **Rencontre avec l'essaim de l'espace** », décrite un peu plus loin dans cet acte. Chaque rencontre possède sa propre section.

Beaucoup des rencontres de cet acte exposent les PJ aux radiations tetryoniques, même à des degrés très faibles. Si les PJ s'exposent de manière intense ou prolongée, ou si le MJ souhaite augmenter le danger d'une scène particulière, il peut dépenser 2 points de Menace pour créer une Complication liée aux taux de radiations croissants.

Cette Complication augmente la difficulté de toutes les Tâches tentées par les personnages affectés jusqu'à ce qu'ils quittent l'environnement irradié et reçoivent des soins médicaux. Les PJ peuvent annuler les effets de cette Complication en créant l'Avantage approprié ou si un officier médical effectue une **Tâche de Raison + Médecine** d'une difficulté de 4 pour créer une substance injectable contre les radiations tetryoniques.

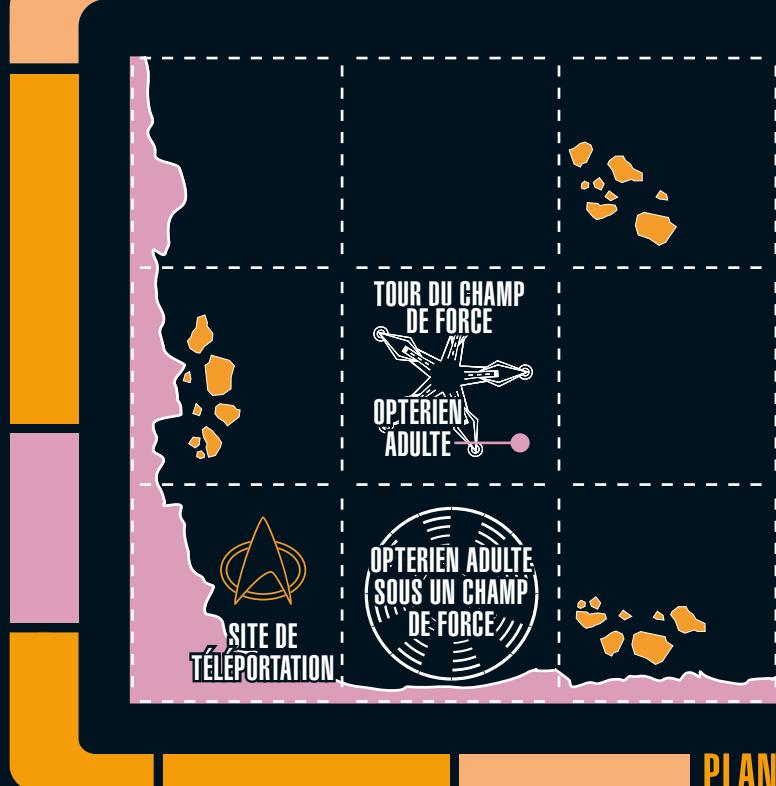
## SCÈNE 3 : LA MYSTÉRIEUSE SIGNATURE ÉNERGÉTIQUE

Si l'équipage souhaite enquêter sur le lieu de la signature énergétique non identifiée à la surface de la planète, l'équipe d'exploration se matérialise dans un désert stérile.

*L'harmonique aigu du téléporteur s'estompe, remplacé par le rugissement d'un vent brûlant et rude. Des rochers craquelés, blanchis par le soleil, parsèment la surface plane du désert, laquelle s'étend jusqu'à l'horizon dans toutes les directions. Les trois lunes pâles d'Optera IV trônent dans un ciel sans nuage. On aperçoit une haute tour hérissée d'instruments électroniques, à cinquante mètres environ.*

La tour est la source d'énergie que le vaisseau a détectée depuis l'orbite. Si l'équipe d'exploration s'approche, les PJ découvriront quelque chose d'intéressant :

### LA TOUR RADIO



### PLAN

## OPTERIEN ADULTE [PNJ SECONDAIRE]

**TRAIT:** Opterien

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 06 FORME 08 PRÉSENCE 07

AUDACE 07 INTUITION 08 RAISON 08

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 03 SÉCURITÉ 03 SCIENCE 04

PILOTAGE - INGÉNIERIE 01 MÉDECINE 01

**STRESS:** 11      **RÉSISTANCE:** 1

#### ATTAQUE:

► Pinces (Corps-à-corps, 4▲ Renversement)

#### RÈGLE SPÉCIALE:

► **Vol:** les Opteriens adultes qui ont mué peuvent voler et voyager vers n'importe quel endroit à portée Longue (ou plus proche) en tant qu'action mineure.

*Un dôme d'énergie crépitante émerge du sol comme une bulle orange: un champ de force. Une grande créature insectoïde possédant six membres filiformes est prise au piège à l'intérieur. Ses yeux rouges et luminescents surmontent un étrange orifice ressemblant à une bouche entourée de courts tentacules. Une autre créature apparemment identique tourne autour de la tour à quelque distance et l'attaque de ses pinces, dans l'espoir vain de libérer son compagnon.*

Cette section du désert, comme beaucoup d'autres sites à la surface de la planète, a été équipée de pièges par les Kaviens afin d'emprisonner les Opteriens, les rendant plus faciles à livrer sur Kavia Prime. Les deux Opteriens forment un couple, et sont l'avant-garde d'une vague insectoïde qui migrera bientôt de leur communauté souterraine à la surface de la planète.

L'Opterien libre comprend que la tour contrôle le champ de force qui a piégé son compagnon, signe évident de son intelligence. Il n'arrive toutefois pas à manipuler les panneaux de contrôle. Examiner la tour révèle un panneau métallique amovible qui donne accès à un terminal informatique. Une **Tâche de Raison + Ingénierie** (difficulté 3) est nécessaire pour comprendre un minimum la technologie extraterrestre et désactiver les champs de force.

Le champ de force en forme de dôme qui entoure l'Opterien piégé mesure environ dix mètres de diamètre et s'étend sous le sol, constituant en réalité une sphère destinée à empêcher les Opteriens de creuser pour s'échapper. Un tel champ de force peut aussi être mis en surcharge grâce à un tir de phaseur. Chaque champ de force possède 8 Stress et une Résistance de 3. Épuiser un champ de force permet de le surcharger et de le désactiver de façon permanente.

Les Opteriens auront une attitude hostile envers les officiers de Starfleet et supposeront qu'ils sont responsables de ce champ de force. L'Opterien libre se placera entre l'équipe d'exploration et son compagnon. Il est possible qu'un combat éclate, mais les Opteriens n'attaqueront pas les premiers. Si les PJ se déplacent avec prudence et sans se montrer menaçants, ils peuvent éviter toute violence. Les PJ peuvent dépenser de la Détermination sur des Tâches ayant pour vocation d'éviter le combat, en accord avec la Directive de non-violence qui s'applique à cette mission.

Au fur et à mesure de la scène, le maître de jeu peut dépenser 1 point de Menace pour activer des champs de force supplémentaires qui emprisonneront certains des PJ, ou 2 points de Menace pour faire venir davantage d'Opteriens, qui émergeront du sol en creusant et rejoindront leurs semblables. Si un combat devient inévitable, les Opteriens ne tueront pas leurs adversaires et se rendront s'ils sentent qu'ils sont surclassés. Les Opteriens sont pacifiques et ne souhaitent pas faire de mal à d'autres créatures vivantes, sauf s'ils y sont forcés.

Si un PJ tente de désactiver le champ de force en plein combat, il peut utiliser les Attributs Audace ou Contrôle pour cette Tâche. Si le PJ arrive à libérer l'Opterien prisonnier ou éteindre les champs de force, les Opteriens adopteront une attitude pacifique.

### RÉSOLUTION

Une fois que la rencontre a été résolue, par la violence ou en secourant l'Opterien prisonnier, les créatures émettront une série de lumières brillamment colorées avec les orifices stomatiques de leurs visages. Ces lumières prennent la forme d'anneaux de radiations pulsantes, à peu près circulaires. Si on les examine au tricordeur, on apprend que la signature énergétique des radiations est identique à celle des tetryons détectés par le vaisseau. De plus, si deux Opteriens ou plus sont présents, ils se répondent l'un à l'autre avec le même rythme appel/réponse que l'équipage a pu remarquer depuis l'espace. Grâce à cela, l'équipage devrait comprendre que les Opteriens sont intelligents et utilisent les radiations tetryoniennes pour communiquer.

Ce langage à base de tetryons rend la communication difficile. Si les PJ tentent un premier contact avec les Opteriens, ils devront le faire sans l'aide du traducteur universel, du moins initialement. Il est toutefois possible pour l'équipage d'établir un échange rudimentaire avec les Opteriens sans aide technologique. Si les PJ ont un comportement pacifique, les Opteriens resteront à proximité et observeront l'équipe d'exploration avec curiosité. Les Opteriens peuvent tenter d'imiter les actions de l'équipe d'exploration afin d'établir la communication, mais leur morphologie extraterrestre fera probablement obstacle à de tels efforts. C'est peut-être même l'occasion d'introduire un peu d'humour dans cette scène.

L'équipage peut tenter d'adapter le traducteur universel au langage des Opteriens. C'est possible, mais cela nécessite l'accomplissement d'un Défi cloisonné, détaillé plus loin dans cet acte. Les PJ peuvent vouloir commencer ce Défi immédiatement après leur premier contact avec les Opteriens, ou bien continuer d'explorer la planète. Ils peuvent aussi se séparer et suivre ces deux pistes simul-

tanément. Le MJ devrait laisser les joueurs choisir de la marche à suivre.

La posture des Optériens commencera peu à peu à s'affaisser et leurs mouvements ralentiront à cause de la fatigue. Tout membre d'équipage qui les examine au tricordeur à ce moment précis peut détecter qu'ils subissent un changement biologique majeur.

Les Optériens finiront par cesser de communiquer et se rouleront en boule sur le sol. Des craquelures apparaîtront sur leur exosquelette et ils commenceront à se libérer de leur ancienne peau: c'est une métamorphose. Les PJ qui réussissent une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 1 peuvent déduire qu'il s'agit d'une étape naturelle du cycle de vie des Optériens.

Une fois libérés de leur ancien exosquelette, les Optériens ont une apparence très similaire, mais leur nouvel exosquelette luit au soleil. Ils ont aussi développé une paire d'ailes translucides sur le dos, qui paraissent froissées et fragiles. Les Optériens resteront immobiles pendant quelque temps, rassemblant leurs forces. Ils finiront par s'envoler vers un lieu reculé pour s'accoupler et pondre. Les

membres d'équipage qui ont réussi la dernière **Tâche de Raison + Science** peuvent aussi le deviner.

## SCÈNE 4 : LA CAVERNE SOUTERRAINE

Si une équipe d'exploration parvient à se téléporter en toute sécurité près de la plus forte concentration des émissions de tetryons, profondément enfouies sous la croûte planétaire, les PJ se matérialisent dans une immense grotte principalement composée de cristaux de solanogène.

*Vous vous tenez à l'orée d'une vaste grotte. Les éclairs brillants de lumières kaléidoscopiques agressent votre vision dès l'instant où vous vous matérialisez. La lumière semble émaner de douzaines d'affleurements cristallins. Au paroxysme de la lumière, vous apercevez les silhouettes immobiles de grandes créatures insectoïdes qui se serrent autour d'affleurements. Il semble y avoir des centaines de ces créatures dans la grotte. Par contraste avec le spectacle de ces lumières psychédéliques, la vaste salle est étrangement silencieuse.*

# LES OPTERIENS

Les créatures insectoïdes intelligentes que l'on appelle Optériens dans ce scénario sont en fait originaires d'un domaine tertiaire du subespace, hors du temps et de l'espace. Leur structure moléculaire est à base de solanogène, un matériau qui n'existe normalement que dans le subespace. Les Optériens possèdent de façon innée la capacité de produire des tetryons. Ils communiquent les uns avec les autres en émettant des radiations tetryoniques, manipulant la fréquence et la longueur d'onde des radiations pour créer syntaxe et vocabulaire. Ils peuvent aussi se propulser à travers l'espace en lançant des décharges d'énergie tetryonique, une forme de propulsion à réaction semblable à celle d'une fusée spatiale de l'ancien temps.

Il y a des siècles, leur domaine subspatial d'origine subit une période de turbulences prolongée, ce qui poussa de nombreux représentants de l'espèce à chercher refuge au travers d'une déchirure spatiale reliant le subespace au substrat d'Optera IV (à cause des propriétés uniques du noyau liquide de la planète). Pendant des générations, les Optériens voyagèrent librement par la déchirure spatiale pour échapper aux accès périodiques de turbulences subspatiales, traitant Optera IV comme un havre lors d'un orage. Avec le temps, ils construisirent un vaste réseau de tunnels sous la surface de la planète.

Tout changea lorsque les Kaviens découvrirent les Optériens et le potentiel énergétique de leurs émissions naturelles de tetryons. Les Kaviens construisirent un amortisseur subspatial près du noyau planétaire, lequel referma la déchirure spatiale en inondant la zone de polarons. Piégés sur Optera IV, les Optériens ont développé un cycle de vie inhabituel, s'adaptant pour tromper les Kaviens qui cherchent à les capturer. La vitesse à laquelle les Optériens se sont adaptés suggère une intelligence poussée, tout comme leur forme de communication complexe à base de tetryons.

Les Optériens passent des décennies au stade immature dans leurs communautés souterraines, émettant constamment des vagues de tetryons qui illuminent les cavernes de brillants éclairs lumi-

neux, encore amplifiés par les dépôts naturels de solanogène d'Optera IV. Ces nymphes immatures ressemblent à de gros insectes possédant six appendices filiformes, de grands yeux rouges et des corps trapus couverts d'épaisses plaques brunes formant un exosquelette.

Les Optériens reviennent à la surface de la planète lors d'une migration de masse tous les soixante-quatorze ans. Cette migration joue sur la puissance du nombre pour empêcher les vaisseaux collecteurs des Kaviens d'enlever plus d'une faible fraction de la population, s'assurant ainsi que la plupart des Optériens réussiront à s'accoupler et donneront naissance à une nouvelle génération. Une fois à la surface, chaque Optérien mue et devient un spécimen adulte qui possède sa propre paire d'ailes. Les Optériens matures s'accouplent et pondent leurs œufs, puis s'envolent dans les froids tréfonds de l'espace à la recherche d'une déchirure spatiale capable de les renvoyer dans leur foyer subspatial. Les œufs qu'ils laissent derrière eux éclosent, et une nouvelle génération de nymphes s'enfouit dans le sol, renouvelant le cycle.

La seule mission scientifique ayant cartographié cette région de l'espace est arrivée à une période du cycle de vie des Optériens où ils se trouvaient sous terre, laissant aux explorateurs la fausse impression que la planète était dépourvue de vie intelligente.

Les Optériens ont une espérance de vie presque infinie tant qu'on leur permet de se recharger périodiquement près d'une source d'énergie. Ceux qui quittent la planète ne s'attardent toutefois pas trop auprès d'une telle source d'énergie, à cause du puissant atavisme qui les pousse à rechercher une déchirure spatiale pour rentrer chez eux. Presque tous les Optériens meurent après quelques semaines ou quelque mois de dériver dans l'espace à des vitesses plus lentes que la lumière.

Ces Optériens préparent leur migration en masse vers la surface. Les cristaux auxquels ils s'accrochent amplifient les projections de tetryons des créatures en de fantastiques harmonies de lumières multicolores, tel un feu d'artifice silencieux. L'effet désorientante l'équipe d'exploration et impose une Complication qui ajoute +1 à la difficulté de toutes les Tâches entreprises tant que les Optériens généreront ce spectacle lumineux.

L'équipage peut examiner à l'aide de détecteurs les cristaux qui composent la majeure partie des parois de la salle, à l'aide d'une **Tâche de Raison + Science**. Une réussite révélera que les cristaux sont à base de solanogène, tout comme les Optériens. Ces dépôts de solanogène semblent fournir l'habitat idéal à ces insectoïdes.

Les Optériens sont trop concentrés sur leur voyage imminent vers la surface pour vraiment faire attention aux nouveaux arrivants, à moins que l'équipe d'exploration n'agisse de façon provocatrice. Dans ce cas, plusieurs Optériens pourront entourer l'équipage et attaquer. Toutefois, si les PJ ont réussi à fabriquer un moyen de communication, les Optériens pourront leur transmettre une grande partie des informations contenues dans l'encart « **Les Optériens** ». Ils pourront aussi expliquer qu'ils sont originaires d'un lieu « hors du temps et de l'espace » et qu'ils ne veulent rien tant que rentrer chez eux, indiquant ainsi le fait qu'ils sont natifs d'un domaine tertiaire du subspace.

Une fois que l'équipe d'exploration a pu suffisamment parcourir la salle souterraine, le feu d'artifice des tetryons cesse brusquement, plongeant la grotte tout entière dans les ténèbres. Des cliquètements assourdissants emplissent la cavité obscure : ce sont les Optériens qui entament l'ascension des parois afin de pénétrer dans le réseau des tunnels menant vers la surface de la planète.

Tout PJ dans la salle à ce moment risque de se faire écraser ou emporter par la foule des Optériens qui migrent vers le haut. Le MJ devrait permettre aux PJ d'effectuer les actions qu'ils croient judicieuses afin de survivre à ce

## NYMPHE OPTERIENNE

**TRAIT:** Spécimen récemment éclos et immature de l'espèce des Optériens

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 01 | FORME     | 01 | PRÉSENCE | 01 |
| AUDACE   | 01 | INTUITION | 01 | RAISON   | 03 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |   |          |   |
|--------------|----|------------|---|----------|---|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ   | - | SCIENCE  | - |
| PILOTAGE     | -  | INGÉNIERIE | - | MÉDECINE | - |

STRESS: 1

RÉSISTANCE: 1

mouvement de foule, comme grimper sur les affleurements cristallins, se cacher derrière des rochers, ou tout simplement se téléporter sur leur vaisseau. Le MJ peut aussi dépenser des points de Menace de manière à ce que le spécialiste des téléporteurs ne parvienne pas à verrouiller la position de l'équipe d'exploration, ou pour augmenter la difficulté de la Tâche de téléportation, à cause des interférences des cristaux de solanogène.

Toute action nécessitant une Tâche dépend de l'Attribut Audace de chaque personnage. En effet, le chaos ambiant est une terrible distraction pour l'équipage de Starfleet, faisant de toute action défensive une Tâche de difficulté 4. En cas d'échec, les PJ se font piétiner par les Optériens et souffrent de 3▲ dégâts. Le maître de jeu peut dépenser 2 points de Menace pour déclencher un éboulement lorsque les Optériens rampent au plafond de la grotte et courent dans le réseau de tunnels qui surplombe la salle. Le cas échéant, le MJ doit permettre à chaque personnage de tenter une autre action défensive de difficulté 4 pour se protéger des débris. Un échec signifie que les personnages subissent de nouveau 3▲ dégâts.

### RÉSOLUTION

L'équipage peut se retrouver seul dans la salle vide. Une **Tâche de Raison + Science** (difficulté 2) permettra à l'équipe d'exploration de suivre les mouvements des Optériens en utilisant un tricordeur, et de connaître leur point de sortie à la surface. Cette Tâche peut aussi être accomplie depuis l'orbite grâce aux détecteurs du vaisseau.

Si les PJ localisent les Optériens, ils trouveront les créatures répandues par milliers sur toute la surface d'une grande prairie couverte de plantes exotiques. Les Optériens entament une mue qui dure plusieurs heures, puis s'envolent en un essaim désordonné, désormais adultes. L'essaim produit un bourdonnement presque assourdissant. Après un temps, les Optériens se mettent par deux pour s'accoupler avant que les femelles n'ailent pondre.

Les détecteurs indiquent des scènes semblables se déroulant sur toute la surface de la planète. La migration massive des Optériens a commencé.

## SCÈNE 5 : LE PIC MONTAGNEUX

Si l'équipage tente d'en savoir plus sur les émissions de tetryons localisées dans une importante chaîne de montagnes, l'équipe d'exploration va devoir se téléporter vers un pic rocheux et glacial en haute altitude.

*Dès que la téléportation est achevée, le froid vous glace jusqu'aux os, gelant votre haleine et vous la rendant visible. Vous vous trouvez sur un escarpement rocheux surplombant une magnifique chaîne de montagnes qui s'étend jusqu'à l'horizon. Un peu plus loin sur le promontoire, vous voyez un tas de coquilles d'œufs fendues et vides, chacune à peu près de la taille d'un melon. Les coquilles sont agglutinées en une sorte de nid par un mucus collant, encore étonnamment chaud. Plusieurs traînées de cette bave vont du nid à une grotte toute proche. Le promontoire au bord du nid semble avoir cédé à un glissement de terrain et certains des œufs sont peut-être tombés.*

Ceci est un nid où deux Opteriens matures ont pondu leurs œufs avant de migrer dans l'espace. Les œufs ont récemment éclos et les nymphes immatures ont rampé dans la grotte ; elles ont rejoint le réseau de tunnels et finiront par trouver leur chemin vers l'une des grandes communautés souterraines. Si les PJ fouillent le nid, ils peuvent constater que l'un des œufs a roulé et est tombé du promontoire lors du glissement de terrain, chutant dans un gouffre d'environ trente mètres. Par chance, le gouffre est rempli de neige, ce qui a amorti la chute de l'œuf.

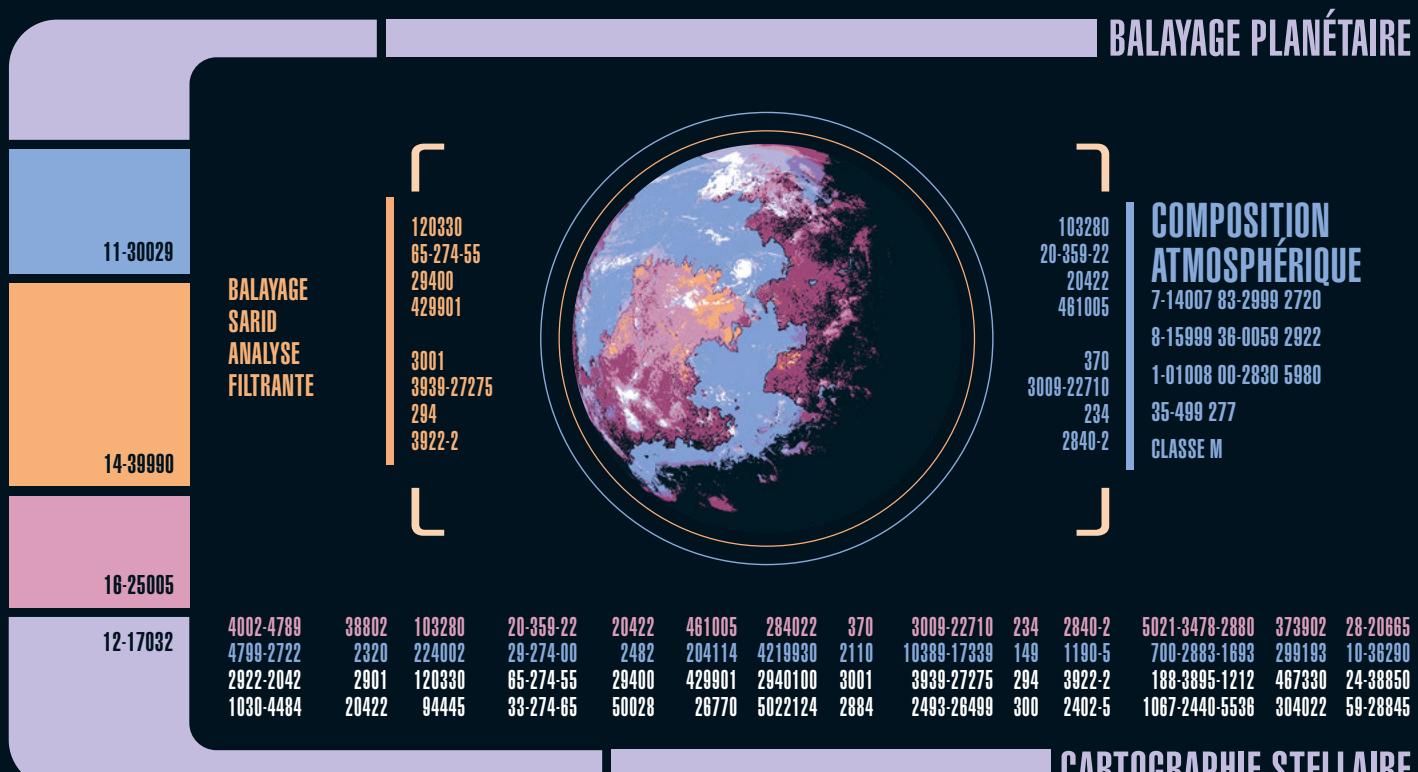
En jetant un œil au fond du gouffre, on peut distinguer une nymphe d'Opterien roulée en boule, luttant pour survivre dans le froid. La nymphe émet un faible éclair de tetryons à quelques minutes d'intervalle pour indiquer qu'elle est en détresse. Ses pattes, blessées, ne lui permettent pas de grimper sans aide, et la couche de neige et de glace l'empêche de creuser.

L'équipage peut tenter de secourir la nymphe. Il y a plusieurs façons de procéder, la plus évidente étant de téléporter la nymphe en sûreté. Ceci nécessite une **Tâche de Contrôle + Ingénierie** d'une difficulté de 2. Les PJ peuvent

aussi tenter de descendre dans le gouffre, ce qui nécessite une **Tâche d'Audace + Sécurité** d'une difficulté de 3. En cas d'échec, le personnage déclenche un éboulement qui inflige 3▲ dégâts au personnage, à la nymphe, et à toute autre personne qui tente de monter ou descendre dans le gouffre. Quoi qu'il en soit, à la fin, les PJ doivent tenter une autre Tâche s'ils désirent sortir du gouffre.

### RÉSOLUTION

Si les PJ sauvent la vie de la nymphe, ils peuvent en profiter pour étudier sa physiologie ou établir le contact. Les instruments à bord du vaisseau permettent d'étudier la nymphe correctement et donneront aux PJ de nouvelles informations sur le cycle de vie des Opteriens. Les nymphes naissent avec une conscience instinctive de l'émission de tetryons leur permettant de communiquer des impressions et des émotions de base, mais si les PJ utilisent le traducteur universel, la nymphe ne pourra que transmettre des messages rudimentaires. L'équipage peut aussi libérer la nymphe sur le promontoire où elle était supposée éclore. Dans cette situation, la nymphe rampe vers la grotte pour rejoindre ses frères et sœurs.



# HORLOGE BIOLOGIQUE

## ACTE 2 : LA BARRIÈRE DE LA LANGUE

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

#### ANNEXE

Nous voilà face à un mystère. Les émissions de tetryons sur Optera IV, un monde inexploré, nous ont conduits à enquêter sur une espèce indigène d'insectoïdes conscients et intelligents. J'ai décidé que la nature inhabituelle et instable des tetryons, particulièrement dans l'espace normal, justifiait d'envoyer des équipes d'exploration pour découvrir et déterminer leur source. Il semble que les émissions de tetryons soient une forme de communication pour les insectoïdes, aussi avons-nous décidé de tenter de traduire ces émissions. En ce qui concerne la Directive Première, le mal est fait depuis que nous nous sommes téléportés; nous devrions au moins tenter un premier contact, si futile que cela puisse être.

#### SCÈNE 1 : PROGRAMMER LE TRADUCTEUR UNIVERSEL

Adapter le traducteur universel au mode de communication des Optériens nécessite l'accomplissement d'un Défi cloisonné composé de deux Tâches étendues. Les Tâches étendues nécessiteront probablement de retourner au vaisseau afin d'utiliser l'équipement spécialisé qui s'y trouve, mais les PJ peuvent commencer le processus quand ils le désirent. Par exemple, immédiatement après leur première rencontre avec les Optériens, ou après une exploration plus longue de la planète.

La première Tâche étendue, qui doit être achevée avant de passer à la seconde, consiste à employer le traducteur universel afin de construire une matrice syntaxique qui déchiffre les communications à base de tetryons et les encode sous la forme d'un langage audible. Ceci permet aux PJ de comprendre les Optériens. C'est un Défi modéré, puisque le traducteur universel a été conçu dans ce but. De ce fait, la Tâche étendue possède une jauge d'Effort de 13, une Magnitude de 3 et une difficulté de base de 3. La Tâche de base utilise **Raison + Science**.

La Tâche étendue suivante est plus ardue, car elle force les ingénieurs à trouver des usages innovants à une tech-

nologie qui existe déjà. Pour permettre au personnel de Starfleet de parler le langage tetryonique des Optériens, il faut un moyen de manipuler les radiations tetryoniques à la manière des Optériens. Relier le traducteur universel à un outil d'ingénieur, comme un résonateur portable de bobine de phase, pourrait faire l'affaire, mais cette Tâche étendue possède une jauge d'Effort de 18, une magnitude de 4 et une difficulté de base de 4. La Tâche de base utilise **Raison + Ingénierie**. Cette Tâche étendue ne peut être tentée que cinq fois, l'urgence de la situation ne permettant pas de tester correctement le traducteur avant son utilisation.

Un échec à l'une ou l'autre de ces Tâches étendues n'empêche pas la construction d'un appareil de communication et de traduction tetryonique. Autorisez plutôt aux PJ une Réussite mitigée, et créez une Complication sous la forme d'un malentendu entre les Optériens et les PJ, conséquence d'une technologie imparfaite. Une dysfonction peut mener à un message confus lors d'un moment critique, ou à un contresens insultant involontairement l'un ou l'autre des camps en présence.

Le maître de jeu est encouragé à considérer des solutions alternatives à l'établissement d'une communication directe avec les Optériens, au cas où l'équipage décide d'essayer autre chose. Toute proposition devra cependant être un défi suffisamment difficile du fait de la nature extrêmement étrange du mode de communication des Optériens.

Trouver comment appliquer le traducteur universel au langage tetryonique change la conversation entre les Optériens et les PJ, la faisant passer d'un échange basique de gestes et de postures à une relation dans laquelle chaque camp peut transmettre un discours complexe et des pensées spécifiques. Une fois que l'équipage a terminé le Défi, réussi ou non, les PJ ont accès à un moyen de communication direct avec les Optériens. Ce nouvel appareil, qui peut être attaché à un tricordeur, enregistre les longueurs d'onde et les fréquences des émissions de tetryons des Optériens et les traduit en discours audible. Parallèlement, l'appareil traduit la parole en émissions de tetryons que les Optériens peuvent comprendre.

#### RÉSOLUTION

Grâce à ce nouvel outil, les premiers Optériens que les PJ rencontrent, à bord de leur vaisseau ou sur Optera IV, présenteront une requête qui mènera directement à la rencontre de la section suivante, « **Perdus dans les ténèbres** ». Il est hautement recommandé que les PJ jouent cette rencontre avant de passer au dernier acte de la mission.

Les Kaviens sont une race d'humanoïdes capables de voyager dans l'espace. Ils ont annexé Optera IV il y a environ quatre cents ans, attirés par les émissions de tetryons qui constituent le langage des Optériens. Réalisant rapidement la valeur de leur découverte, les Kaviens commencèrent à rassembler les Optériens dans de grands vaisseaux collecteurs et à les relier à leur réseau énergétique, exploitant les émissions naturelles de tetryons en tant que source d'énergie. La longue durée de vie des Optériens fait d'eux une source d'énergie durable idéale, et les Kaviens dépendent à présent presque exclusivement de l'énergie tetryonique pour alimenter leur société et leur économie.

La Force Expéditionnaire Kavienne a observé que les Optériens se déplaçaient entre le subespace et leur réseau de communautés souterraines sur Optera IV via une déchirure spatiale, et s'est attelée à concevoir un moyen de les piéger dans l'espace-temps conventionnel. Les ingénieurs kaviens, très désireux de tester les limites de leur nouvelle source d'énergie, ont construit une installation protégée par des boucliers près du noyau d'Optera IV. Cette machine utilise les émissions de tetryons récoltées sur des Optériens capturés pour émettre des vagues de polarons en direction du noyau de la planète. Ces polarons

ont fermé la déchirure spatiale qui permettait aux Optériens de passer dans l'espace-temps normal, et l'empêchent de se reformer. L'installation, considérée par les Kaviens comme l'une de leurs plus grandes prouesses scientifiques, est entièrement automatisée et protégée par des boucliers pour empêcher que quiconque ne la dérègle. Les quatre prisonniers optériens d'origine alimentent toujours la machine, maintenus en vie dans un état végétatif par le réseau énergétique de l'installation.

Réagissant à leur nouvelle captivité, les Optériens ont rapidement adopté un cycle de vie complexe pendant lequel ils ne font surface que tous les soixante-quatorze ans. Ne sachant que faire d'autre, les Kaviens abandonnent donc la planète jusqu'à la prochaine « récolte », au cours de laquelle ils rassemblent autant d'Optériens que possible pour les transporter sur Kavia Prime. Le capitaine Sharama Kaladok du *KES Ko'Falgrin* dirige la récolte de cette année, la quatrième dans l'histoire d'Optera IV.

Les Kaviens sont en apparence mammifères, des yeux largement espacés positionnés près de leurs tempes. Des touffes de poils pouvant aller du beige clair au brun foncé commencent sur le sommet de leur tête et descendent sur leurs cou et leurs dos. Les Kaviens descendant d'animaux de troupeaux et font souvent montre d'un fort instinct collectif.

La technologie basée sur les tetryons employée par les Kaviens leur a permis des avancées techniques impressionnantes au cours des derniers siècles, notamment de puissants vaisseaux et des armes mortelles. Néanmoins, la nature imprévisible de l'énergie tetryonique a rendu les Kaviens méfiants vis-à-vis de la technologie des téléporteurs, tout particulièrement pour transporter des formes de vies. La plupart du temps, les Kaviens utilisent des navettes pour se déplacer sur de courtes distances.

Peu de temps après que l'équipage ait initié un contact avec les Optériens grâce au traducteur universel, l'une des créatures leur demandera leur aide afin d'identifier une technologie étrangère découverte il y a des décennies au cœur de leur réseau de tunnels. Les Optériens ont abandonné les tunnels près de cette mystérieuse machine au cas où elle se révélerait dangereuse. Ils pensent que la technologie a un rapport avec les « chasseurs » que craignent tous les Optériens. Les Optériens peuvent donner les coordonnées de l'objet mystérieux, situé au milieu d'un dense amas de cristaux solanogènes souterrains. L'équipage peut se servir de ces coordonnées afin de se téléporter directement sur les lieux.

En plus de leur demande d'assistance, les Optériens expliqueront avec joie qui ils sont, d'où ils viennent, et leur désir désespéré de retourner dans le subespace. Les Optériens expliqueront qu'ils sont venus sur cette planète par une déchirure spatiale créée par le noyau unique d'Optera IV, mais quelque chose qu'ils sont dans l'incapacité de contrôler les empêche de rouvrir la brèche et de rentrer chez eux. La plupart des Optériens pensent à présent que s'aventurer dans l'espace-temps conventionnel était une terrible erreur. Ils feront aussi montre d'une réelle volonté de travailler avec quiconque peut les aider à rentrer chez eux. Si on leur demande des informations à propos des champs de force ou des boucliers des installations près du noyau de la planète, les Optériens raconteront des histoires sur les « chasseurs » qui parcourent la planète et enlèvent les Optériens adultes. Toutefois, la génération actuelle

des Optériens n'a pas fait directement l'expérience des Kaviens, leurs connaissances sont donc limitées.

## SCÈNE 2 : PERDUS DANS LES TÉNÈBRES

Cette scène doit se dérouler une fois que les PJ ont établi la communication avec les Optériens grâce au traducteur universel. À l'issue de cette scène, les PJ auront la fréquence des boucliers dont l'équipage a besoin pour explorer l'installation près du noyau de la planète, la dernière pièce du puzzle qui fera progresser l'histoire vers son point culminant, au cours duquel se décidera l'avenir des Optériens.

*Vous vous téléportez dans une sombre grotte à l'intersection de plusieurs tunnels, que les Optériens utilisaient jadis comme carrefour, mais qu'ils ont abandonnée depuis longtemps. La coque endommagée d'un petit véhicule métallique émerge du plafond de la grotte à un angle bizarre. Le cockpit de l'appareil pend, ouvert, et ses deux sièges paraissent vides. C'est probablement l'étrange technologie dont les Optériens vous ont parlé.*

Grâce à leurs Disciplines de Science et d'Ingénierie, les PJ peuvent déterminer que ce véhicule était doté d'une foreuse laser à l'avant, et a probablement été conçu pour traverser la croûte planétaire. La difficulté de cette Tâche est de 0. Examiner le cockpit montre que l'appareil possède encore un minimum d'énergie disponible dans ses

réserves auxiliaires, mais allumer les instruments révèle que la propulsion, les communications et le système de guidage laser ont été lourdement endommagés par un violent impact. En revanche, le journal de bord et le briefing de mission de l'appareil sont intacts, et il est possible d'y accéder facilement. Si les PJ affichent le journal de bord, le MJ devrait leur lire ou paraphraser le texte qui suit :

*Le journal de bord contient des entrées audio effectuées par deux ingénieurs appelés Raymar et Cyvala, travaillant pour une organisation appelée la Force Expéditionnaire Kavienne. Leur mission était de voyager vers une installation protégée par des boucliers près du noyau de la planète pour effectuer des opérations de maintenance il y a soixante-quatorze ans, mais ils ont percuté un amas de cristaux solanogènes et sont restés coincés. Le ton des entrées se fait de plus en plus paniqué à mesure que les ingénieurs rapportent que leur système de communication est irréparable. Après quelques jours à attendre une mission de sauvetage qui ne viendrait jamais, ils ont ouvert le cockpit et se sont aventurés dans les tunnels. « Nos réserves sont épuisées et nous n'avons pas d'autre choix que de nous risquer au dehors. » dit la dernière entrée du journal. « Jamais, même dans nos pires cauchemars, nous n'aurions pensé mourir à des années-lumière de Kavia Prime, enterrés vivants sur un monde lointain. »*

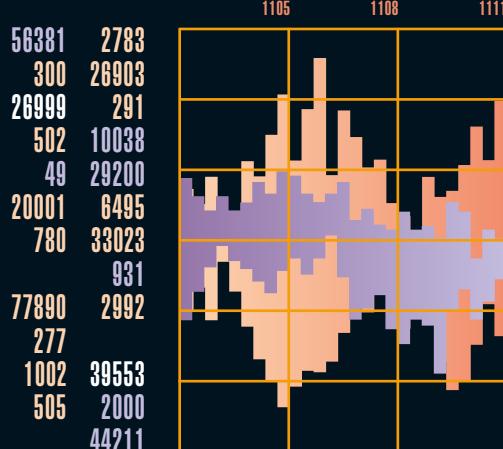
L'équipage peut aussi accéder au briefing de mission de l'appareil, qui contient des informations sur l'installation du noyau, ainsi que ses plans. En utilisant le briefing de mission, l'équipe d'exploration peut déterminer les informations suivantes :

- L'équipe des ingénieurs kaviens était là pour renforcer la connexion entre quatre Optériens captifs et le réseau énergétique d'une installation protégée par des boucliers et construite près du noyau de la planète. Les Kaviens trouvent l'immense quantité d'énergie nécessaire au fonctionnement de l'installation en canalisant les tetryons produits par les Optériens captifs.

## ANALYSE DES RADIATIONS

416

## VARIANCE DES POLARONS



- Les Kaviens ont construit l'installation du noyau pour retenir les Optériens sur la planète.

- L'installation du noyau contient un générateur de polarons qui projette des vagues de radiations directement dans le noyau de la planète, contrecarrant les propriétés subspatiales des cristaux de solanogène et empêchant la formation d'une déchirure spatiale.

- La fréquence de modulation du bouclier de l'installation est 257,5.

**Conseils pour le maître de jeu:** voici une belle opportunité pour l'équipage d'en apprendre plus sur les Kaviens, et le MJ devrait utiliser cette scène pour annoncer le retour des Kaviens sur la planète dans l'acte suivant. Les PJ peuvent deviner qu'éteindre le générateur de polarons est la seule façon de renvoyer les Optériens chez eux. Cette information peut les pousser à se téléporter vers l'installation du noyau immédiatement. Les Kaviens devraient arriver juste avant qu'ils puissent le faire, se posant en obstacle que l'équipage devra gérer sans attendre. Si les PJ s'introduisent tout de même dans l'installation, les Kaviens le remarqueront et enverront une équipe de six soldats d'infanterie menés par le capitaine Kaladok elle-même afin de les chasser de force. Si les PJ réussissent à convaincre Kaladok de travailler avec eux, elle pourrait les aider dans leurs efforts pour éteindre le générateur plutôt que de les empêcher.

## SCÈNE 3 : RENCONTRE AVEC L'ESSAIM DE L'ESPACE

Cette rencontre optionnelle se déroule si les PJ sont peu enclins à tenter un premier contact avec les Optériens à la surface de la planète ou si le maître de jeu pense que le rythme de la partie a besoin d'un coup de fouet. Elle peut aussi tomber à pic plus tard au cours de la partie si l'équipage pense abandonner les Optériens et permettre aux Kaviens de continuer de les traiter comme des biens meubles.

*Un essaim composé de douzaines de créatures insectoïdes adultes venues de la surface de la planète s'envole et se dirige droit vers le vaisseau. Les créatures voyagent à grande vitesse, presque en distorsion, et certaines ont l'air de vouloir percuter le vaisseau!*

Ces Optériens adultes quittent la planète pour tenter de trouver un chemin vers le subspace, et certains d'entre eux sont naturellement attirés par les émissions énergétiques du vaisseau. Bien que la plus grande partie de l'essaim continue sa course dans l'espace interstellaire, plusieurs créatures ont l'intention de s'accrocher aux orifices d'échappement du vaisseau pour se nourrir sur l'évacuation de plasma.

L'équipage peut lever les boucliers ou même ouvrir le feu sur l'essaim. Bien que leur armement puisse détruire quelques individus, ils n'arriveront pas à les éliminer tous. Lever les boucliers empêchera les Optériens de s'attaquer à la coque, mais les créatures s'attacheront simplement



aux boucliers et commenceront à ponctionner leur énergie. Déplacer le vaisseau loin de l'essaim prendrait trop de temps : les Optériens se propulsent à travers l'espace à une vitesse d'impulsion supérieure en expulsant des jets d'énergie tetryonique hautement concentrée.

Une fois que les Optériens se sont attachés au vaisseau ou à ses boucliers, ils commencent à converser les uns avec les autres dans leur langage tetryonique, manifestant leur curiosité à l'égard du vaisseau en orbite qu'ils viennent juste de découvrir. Ces Optériens, probablement au nombre de cinq tout au plus, ne veulent aucun mal au vaisseau ou à son équipage. Ils ont simplement trouvé une source de nourriture.

Tout membre d'équipage qui tente un balayage des détecteurs sur ces Optériens en déduira que les décharges de tetryons sont une forme de langage complexe. Ceci peut permettre à l'équipage de commencer le Défi détaillé plus haut dans la section « **Programmer le traducteur universel** ». Dans ce cas, le déflecteur du vaisseau peut être utilisé pour émettre le langage tetryonique.

### RÉSOLUTION

Si les Optériens s'attachent à l'orifice d'échappement du vaisseau, ils absorberont les émissions de plasma sans faire de dégâts. En revanche, ils affaiblissent les boucliers de 2 points pour chaque heure pendant laquelle ils y restent attachés.

L'équipage peut chasser les Optériens d'un grand nombre de façons. La plus directe est de les téléporter dans le vaisseau, ou dans l'espace. L'équipage peut aussi renverser la polarité de l'énergie du vaisseau, faisant en quelque sorte « tourner le lait » dont les Optériens se nourrissent, les forçant à se détacher d'eux-mêmes. En dernier lieu, les Optériens ne pourront pas maintenir leur prise sur le vaisseau s'il passe en distorsion. Le maître de jeu devrait prendre en considération toute méthode créative pour s'extirper de l'essaim. Cette rencontre n'est pas conçue pour mettre le vaisseau en danger mortel, mais plutôt comme un moyen direct de forcer le personnel de Starfleet à entrer en contact avec les Optériens.

# HORLOGE BIOLOGIQUE

## ACTE 3 : L'ARRIVÉE DES KAVIENS

**Conseils pour le maître de jeu:** cet acte final met en scène la première apparition des Kaviens dans le système Optérien. L'arrivée des Kaviens conduit au point culminant de l'histoire, durant lequel l'équipage doit décider si la Directive Première s'applique à la situation ou s'il y a un moyen de renvoyer les Optériens dans le subspace. Cet acte a plusieurs résolutions possibles, lesquelles peuvent mener à un conflit ouvert contre les Kaviens, une négociation aux enjeux importants pour arriver à un compromis qui satisfasse tous les camps, ou une fin moins satisfaisante dans laquelle le personnel de Starfleet laisse les Optériens à leur destin d'esclaves exilés de chez eux.

Une grande partie de la tension dramatique repose sur le fait que l'équipage comprenne à la fois la gravité d'ignorer la Directive Première et les limites pratiques de cette dernière. Le maître de jeu devrait encourager les joueurs à débattre de ce dilemme moral, puis à faire un choix difficile quant à la façon de procéder.

### SCÈNE 1 : FACE-À-FACE AVEC LE KO'FALGRIN

L'acte commence lorsque le Ko'Falgrin, un vaisseau massif, lent et durable, entre en orbite. Son capitaine exige que le vaisseau des PJ quitte les lieux immédiatement.

Un énorme vaisseau cargo de configuration extraterrestre entre en orbite et ouvre une fréquence d'appel. Une femme à l'air sévère, aux grands yeux largement espacés et portant une armure de toute évidence militaire, apparaît à l'écran. « Je suis le capitaine Sharama Kaladok, commandant le vaisseau de collecte KES Ko'Falgrin de la Force Expéditionnaire Kavienne, » dit-elle. « Cette planète appartient à Kavia. Vous allez nous rendre toute propriété kavienne rapportée sur votre vaisseau et vous retirer de ce système immédiatement. Nous ne tolérerons aucune ingérence dans notre récolte. »

Aussitôt après que le KES Ko'Falgrin soit entré en orbite, une douzaine de navettes se détachent de l'énorme cargo et se dirigent vers la surface de la planète. Les Kaviens utilisent rarement les téléporteurs pour transporter leur personnel et l'équipement sensible à cause de la nature parfois instable de leur technologie alimentée par des tetryons. Les détecteurs montrent que chaque navette possède un contingent de six Kaviens. Ces navettes atterrissent près du site des tours génératrices de champs de force. Là, les équipages kaviens chargeront tous les Optériens piégés pour les emporter vers le Ko'Falgrin pour « traitement ».

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

#### ANNEXE

Nous avons établi un premier contact avec les insectoïdes intelligents de la planète. Ces créatures sont originaires du subspace et utilisent les tetryons comme forme de communication. Nous avons aussi découvert la preuve qu'une seconde espèce visite la planète pour capturer les insectoïdes et exploiter les décharges de tetryons qu'ils produisent comme source d'énergie. Ces Kaviens ont construit une installation automatisée près du noyau de la planète qui empêche les insectoïdes de rejoindre le subspace.

**Conseils pour le maître de jeu:** la Directive Première devrait peser dans la balance lorsque l'équipage décidera de répondre aux exigences de Kaladok. Cette Directive, aussi connue sous le nom d'Ordre Général numéro 1 de Starfleet, dit que toute interférence dans le développement naturel d'une espèce moins technologiquement avancée est interdite. Cette directive s'applique toujours, et peut influencer la décision de l'équipage d'intervenir ou non en faveur des Optériens. Si les PJ ne soulèvent pas eux-mêmes le problème, peut-être qu'un jeune officier de la passerelle, nerveux et parlant sans tenir compte du protocole, fera remarquer que la Directive Première lie les mains de l'équipage pour ce qui est d'aider les Optériens.

D'un autre côté, certaines des grandes figures les plus célèbres de Starfleet ont mis de côté la Directive Première lorsque les circonstances l'exigeaient. Le Capitaine James T. Kirk, par exemple, a libéré une population primitive d'humanoïdes intelligents de la domination d'un ordinateur tyrannique connu d'eux sous le nom de Vaal sur la planète Gamma Trianguli VI (Star Trek, la série originale, saison 2, épisode 5, « La Pomme »). Les joueurs pourraient établir des parallèles intrigants entre cette situation et les circonstances actuelles sur Optera IV. L'idée est que les joueurs en arrivent à discuter de l'éthique de la Directive Première, dans la plus pure tradition de Star Trek, avant d'arriver à une décision quant à ce qu'il convient de faire.

Si les PJ décident que la Directive Première nécessite qu'ils tournent le dos aux Optériens, le maître de jeu devrait s'assurer qu'ils comprennent les conséquences de leur décision. S'il y a des Optériens à bord du vaisseau, ils devront

être remis aux Kaviens. Ces Optériens supplieront Starfleet de leur apporter son aide de la façon la plus désespérée, peut-être même jusqu'à invoquer le droit d'asile. S'il n'y a pas d'Optériens à bord, un nouvel essaim d'Optériens adultes s'envolera en orbite, fuyant les équipes de récolteurs kaviens. Le vaisseau kavien ciblera certains de ces Optériens avec des rayons tracteurs, mais quelques-uns s'attacheront probablement au vaisseau de Starfleet ou à ses boucliers et demanderont aide et assistance. Le reste de cet acte suppose néanmoins que l'équipage va décider d'aider les Optériens.

### NÉGOCIER AVEC LE CAPITAINE KALADOK

Les échanges avec le capitaine Kaladok présentent une bonne opportunité d'utiliser le système des conflits sociaux. Kaladok a l'intention de capturer et transporter autant d'Optériens que possible parce que l'économie et la société de son peuple dépendent des tetryons pour leur production énergétique. Si les PJ ne font que lui demander de ne pas remplir sa mission, il y a des chances qu'elle réponde par la violence. Un équipage intelligent qui tente de négocier habilement aura bien plus de chances de résoudre la situation sans l'intervention de phaseurs et de torpilles à photon.

Demander au capitaine Kaladok d'abandonner sa mission nécessite une **Tâche de Persuasion** d'une difficulté de 6, ce qui la rend impossible lorsque le *KES Ko'Falgrin* arrive. Cela mettrait sérieusement en danger la carrière de Kaladok, et nécessiterait un effort incroyable de la part des Kaviens pour produire suffisamment d'énergie sans l'apport d'Optériens « frais ». Utiliser des outils sociaux peut permettre de faire changer Kaladok d'avis.

Kaladok ressent déjà de l'empathie envers les insectoïdes capturés et soupçonne qu'ils sont plus intelligents que ce qu'on lui en a dit. Si le personnel de Starfleet apporte des preuves tangibles que les Optériens sont intelligents, ils gagnent un Avantage qui réduit la difficulté de la Tâche de Persuasion à 5. De plus, s'ils peuvent apporter aux Kaviens une source de tetryons alternative, la difficulté de la Persuasion passe à 4. L'équipage peut dépenser de la Détermination pour les aider à négocier, en accord avec la Directive de non-violence qui s'applique à cette mission.

## CAPITAINE SHARAMA KALADOK [PNJ PRINCIPAL]

### TRAIT: Kavienne

### IDÉAUX:

- Sévère mais juste.
- La récolte sur Optera IV se déroulera sans anicroche.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 12 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | 09 |
| AUDACE   | 09 | INTUITION | 10 | RAISON   | 11 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 04 | SÉCURITÉ   | 04 | SCIENCE  | 02 |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 01 |

STRESS: 13

RÉSISTANCE: 1

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 5▲ Renversement, 1M, Non létal)
- Disrupteur tetryonique (Distance, 7▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Autorité suprême:** lorsqu'un Kavien sous son commandement tente une Tâche pour résister à la persuasion ou à l'intimidation, Kaladok peut dépenser 1 point de Menace pour permettre à ce Kavien de relancer son jet de dé, même si Kaladok n'est pas présente dans cette scène.
- **Première dans la mêlée:** lorsque Kaladok réussit une attaque, elle peut dépenser 3 points de Menace pour aider la prochaine attaque d'un autre Kavien grâce à son **Audace + Commandement**.
- **Vigilante:** chaque fois qu'un Kavien tente une Tâche pour remarquer ou détecter un ennemi ou un danger, il peut relancer un d20.

## INTERPRÉTER LE CAPITAINE KALADOK

Sharama Kaladok est un officier expérimenté de la Force Expéditionnaire Kavienne, et son sens du devoir est profond. Kaladok fera remarquer que Kavia revendique la planète Optera IV depuis des siècles. Elle pense qu'elle est légalement dans son droit lors d'une confrontation avec Starfleet, et elle le soutiendra avec véhémence. Elle fait souvent référence à Optera IV et à ses habitants comme une « propriété kavienne ».

Toutefois, comme l'entrée de son journal de bord en début de scénario en atteste, elle n'est pas sourde aux souffrances des Optériens que son peuple capture et asservit comme batteries vivantes. Elle est aussi moins encline que d'autres à faire la

sourde oreille face à aux signes indiquant que les Optériens pourraient être des créatures intelligentes, si les PJ plaident correctement cette cause. Le maître de jeu devrait interpréter le capitaine Kaladok comme une femme dure mais honnête, et ouvrir la possibilité d'un compromis si un accord satisfaisant semble possible.

Kaladok parle en phrases courtes et déclaratives, avec l'air de quelqu'un habitué à ce que ses ordres soient suivis à la lettre. Elle porte aussi à la main une mince baguette, symbole de son rang comme un bâton de maréchal, appuyant ses paroles des mouvements de celui-ci.

Mais où l'équipage pourrait-il trouver une source alternative de tetryons? Les Optériens eux-mêmes seraient heureux de fournir des livraisons régulières de tetryons si seulement leurs tortionnaires Kaviens les laissaient rouvrir la déchirure spatiale et rentrer chez eux. Cette solution nécessitera une mission d'exploration vers les installations du noyau de la planète pour arrêter les vagues de polars, une possibilité dont on parlera plus loin. Si les PJ proposent leur propre solution créative au problème des tetryons, le maître de jeu fera appel à son bon sens et décidera ou non de la rendre faisable. Les tetryons sont instables dans l'espace-temps normal, et toute tentative d'en produire artificiellement (en grande quantité, du moins) devrait être risquée et avoir de bonnes chances d'échouer.

Les PJ peuvent tenter d'intimider Kaladok ou essayer de la tromper. Kaladok répondra moins favorablement à ce type d'outil social et pourra ouvrir le feu.

## RENCONTRE : CONFLIT AVEC LES KAVIENS

Échouer à convaincre le capitaine Kaladok d'abandonner sa mission aura pour résultat un conflit ouvert entre l'équipage de Starfleet et les Kaviens. Il est possible que le combat éclate entre les deux vaisseaux ou à la surface de la planète entre le personnel de Starfleet et les équipes kaviennes de récolteurs. Les deux situations de combat peuvent même se dérouler simultanément, le maître de jeu passant d'une scène à l'autre régulièrement, en fonction des réactions des PJ. Dans une telle situation, le vaisseau de Starfleet devra momentanément abaisser ses boucliers pour permettre la téléportation d'une équipe d'exploration. Ci-dessous, vous trouverez des conseils pour chaque possibilité.

### COMBAT SPATIAL

Il y a six zones dans lesquelles le combat spatial peut se produire. La première est l'orbite d'Optera IV. Les vaisseaux dans cette zone bénéficient d'un camouflage valant une Résistance de 2▲. Trois autres zones correspondent à l'espace entourant chacune des trois lunes d'Optera IV, qui orbitent autour de la planète à différentes distances. La plus lointaine des lunes est la plus grande, et offre un camouflage valant une Résistance de 2▲ aux vaisseaux dans la zone. Les deux lunes plus proches sont plus petites et n'offrent qu'une Résistance de 1▲. L'espace au-delà de la lune la plus lointaine et qui comprend le reste du système d'Optera constitue une cinquième zone, et la sixième zone est l'espace interstellaire au-delà du système Opterien.

Le capitaine Kaladok positionnera son vaisseau pour tirer avantage au maximum de tout camouflage disponible autour de la planète et de ses lunes, et tentera de gagner une guerre d'usure contre le vaisseau de Starfleet.

Le *KES Ko'Falgrin* est une énorme barge parallélépipédique conçue pour transporter sur plusieurs ponts une série de soutes détachables aménagées en boxes pour les Optériens. Le vaisseau manque donc de la vitesse et de la manœuvrabilité d'un des meilleurs vaisseaux de la Fédération, mais il est solide et possède de formidables systèmes défensifs et offensifs.

### RÉSOLUTION

Si le capitaine Kaladok constate que la bataille penche en sa défaveur, elle se rendra à condition qu'il soit permis à ses hommes à la surface de la planète de revenir à bord. Une fois ceci fait, Kaladok pourra accepter de négocier avec l'officier en charge du vaisseau de Starfleet, ou le *Ko'Falgrin*, éclopé, quittera le système pour filer en distorsion vers Kavia Prime. Mais cette victoire ne serait que de courte durée pour l'équipage. Kaladok aura l'intention de revenir une fois que le vaisseau de Starfleet sera parti afin de ramasser les Optériens qui seraient restés en arrière. Et, quoi qu'il en soit, les Kaviens reviendront sans doute dans soixante-quatorze ans lorsque la prochaine génération d'Optériens fera surface.

La seule solution permanente au calvaire des Optériens réside dans l'installation protégée près du noyau planétaire.

**TRAIT:** Barge de collecte kavienne

## KES KO'FALGRIN

### ATTRIBUTS

|                |    |            |    |           |    |
|----------------|----|------------|----|-----------|----|
| COMMUNICATIONS | 08 | MOTEURS    | 07 | STRUCTURE | 09 |
| ORDINATEURS    | 08 | DÉTECTEURS | 08 | ARMEMENT  | 09 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 03 | SÉCURITÉ   | 03 | SCIENCE  | 01 |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 03 | MÉDECINE | 01 |

**ÉNERGIE:** 7      **ENVERGURE:** 6

**BOUCLIERS:** 12    **RÉSISTANCE:** 6

### ATTAQUES:

- Banques de disrupteurs tetryoniques (Énergie, portée Moyenne, 10▲ Dévastateur 1)
- Torpilles à photon (Torpille, portée Longue, 6▲, Haut rendement)
- Rayon tracteur (Puissance 5)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- **Vastes hangars:** les hangars à navettes du vaisseau sont grands, bien alimentés et capables de soutenir un grand nombre de navettes actives en mission simultanément. Le vaisseau peut avoir deux fois plus de petits appareils actifs en même temps que les règles ne le permettent normalement, et peut transporter jusqu'à deux navettes d'Envergure 2.

## RENCONTRE : À LA SURFACE DE LA PLANÈTE

Les PJ seront peut-être plus intéressés par un combat contre les équipes de collecteurs des Kaviens dispersées en navettes sur Optera IV. Cette section détaille une telle rencontre, qui a pour cadre une prairie plate, mais le maître de jeu peut vouloir y substituer tout environnement de son choix.

*Une navette kavienne s'est posée près d'une tour électronique qui paraît contrôler des champs de forces sphériques répartis sur une plaine herbeuse. Une équipe de six soldats d'infanterie kaviens vient de finir de charger deux Optériens dans des cellules à l'arrière de leur navette. Trois autres Optériens sont piégés dans des champs de forces dans la prairie alentour, et vont être transportés à bord de la navette.*

Selon la procédure standard de récolte des Optériens, l'un des Kaviens abaisse le champ de force pendant que les autres soldats entourent la créature piégée et la tranquillisent immédiatement. Ensuite, ils chargent l'Optérien sur un chariot antigravité et l'emportent à bord de la navette.

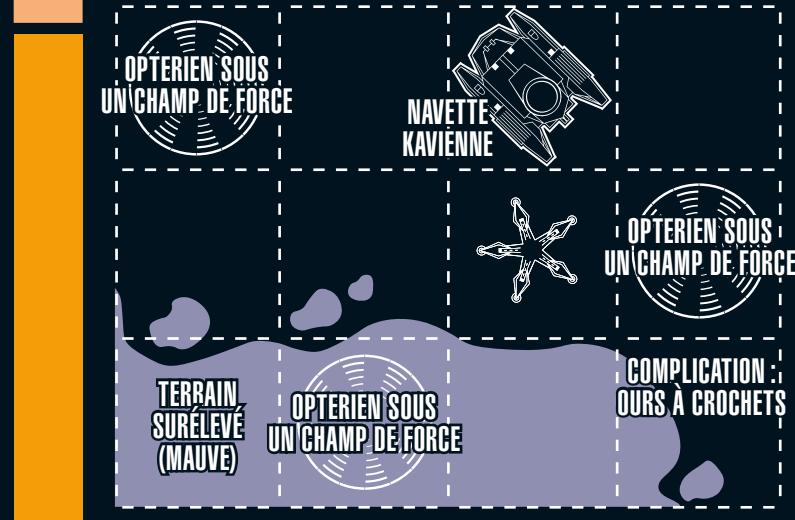
Toute tentative diplomatique de convaincre les Kaviens de relâcher leurs prisonniers échoue automatiquement. Ces soldats ont leurs ordres et n'abandonneront pas sans combattre. Une fois le combat commencé, deux des Kaviens retourneront leur chariot antigravité pour l'utiliser comme abri, se donnant 2▲ Résistance. Si les Kaviens sont réduits à deux individus ou moins, les soldats survivants tenteront de fuir à bord de leur navette.

Comme pour la rencontre précédente avec les pièges à champ de force kaviens, les PJ peuvent surcharger le champ de force avec des tirs de phaseurs pour libérer les Optériens captifs. Les personnages de Starfleet peuvent aussi accéder à la navette kavienne et relâcher les Optériens prisonniers en déverrouillant les cellules. Ceci nécessite de manipuler le panneau de contrôle des cellules et de réussir une **Tâche de Raison** ou **Contrôle + Ingénierie** d'une difficulté de 2. Tout Optérien libéré s'envolera probablement loin de la bataille, mais l'équipage pourrait arriver à les convaincre de rester et de se battre contre les Kaviens.

Pendant cette rencontre, le maître de jeu peut vouloir utiliser des points de Menace pour générer les effets suivants :

- **Appeler des renforts:** 2 points de Menace permettent à une navette supplémentaire transportant des soldats d'infanterie kaviens d'arriver depuis un autre site de la planète pour se joindre au combat contre l'équipe d'exploration de Starfleet.
- **Pièges à champs de force:** il est possible de dépenser 1 point de Menace pour piéger l'un des PJ sous un champ de force, à moins que l'équipage ne trouve le moyen de désactiver tous les champs de force à la source. Ceci nécessite qu'un PJ accède à la console informatique de la tour et réussisse une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 3.

## RÉCOLTE DES KAVIENS



## PLAN

### SOLDAT D'INFANTERIE KAVIEN [PNJ SECONDAIRE]

**TRAIT:** Kavien

#### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 11 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | 09 |
| AUDACE   | 10 | INTUITION | 09 | RAISON   | 10 |

#### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |   |
|--------------|----|------------|----|----------|---|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ   | 02 | SCIENCE  | - |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 01 | MÉDECINE | - |

**STRESS:** 11

**RÉSISTANCE:** 1

#### ATTAQUE:

- Pistolet disrupteur tetryonique (Distance, 5▲ Dévastateur 1, 1M)

- **Ours à crochets optérien:** le MJ peut dépenser 2 points de Menace pour faire surgir un énorme prédateur semblable à un ours grizzly. Cette créature protège son habitat naturel du désordre de la bataille et attaquera tant les Kaviens que le personnel de Starfleet ou les Optériens dans la zone. C'est une opportunité pour le maître de jeu d'amener le chaos de la bataille à son paroxysme.

## OURS À CROCHETS OPTERIEN [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Bête sauvage, Sommet de la chaîne alimentaire

### ATTRIBUTS

CONTROLE 10 FORME 13 PRÉSENCE 08

AUDACE 12 INTUITION 07 RAISON 03

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT - SÉCURITÉ 03 SCIENCE -

PILOTAGE - INGÉNIERIE - MÉDECINE -

**STRESS:** 16      **RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- Griffes (Corps à corps, 5▲ Renversement, 1M)
- Crocs (Corps à corps, 6▲ Perforant 2, 1M)

### RÉSOLUTION

Déjouer les plans des équipes de récolteurs kaviens permettra à plusieurs Optériens matures de pondre et de s'enfuir dans l'espace, mais d'autres équipes de récolteurs rassemblent des Optériens à d'autres endroits à la surface de la planète. L'équipage peut choisir d'engager le combat avec d'autres équipes de récolteurs, à la discréction du maître de jeu. Alternativement, une victoire de Starfleet pendant cette bataille peut convaincre Kaladok de rappeler ses autres équipes et de quitter le système ou de négocier avec l'officier supérieur du vaisseau des PJ.

## SCÈNE 2 : L'INSTALLATION DU NOYAU

L'équipage devrait pouvoir pénétrer l'installation grâce aux informations récoltées lors de la fouille du véhicule des ingénieurs kaviens. La seule façon pour les Optériens de rouvrir la déchirure spatiale vers leur foyer est d'éteindre le générateur de polarons au centre de l'installation. Il est possible de le tenter avec ou sans la bénédiction des Kaviens, en fonction de la réponse des PJ aux exigences du capitaine Kaladok. Pénétrer l'installation du noyau sans permission des Kaviens poussera le capitaine Kaladok à mener elle-même une force d'intervention (elle et six soldats) dans l'installation pour arrêter l'incursion de Starfleet. Ceci pourrait forcer l'équipage à tenter d'éteindre le générateur de polarons en plein combat.

*Vous vous téléportez dans une grande salle de contrôle rectangulaire remplie de technologie extraterrestre. D'étroites fenêtres d'un côté de la pièce éclairent les lieux d'une lueur rouge orangée en provenance du noyau liquide de la planète. Au centre de la pièce se trouve le générateur de polarons, un gigantesque appareil métallique couvert de consoles informatiques aux boutons lumineux. Quatre câbles épais serpentent vers l'extérieur en partant de la*

*base du générateur et sont reliés à des boîtes métalliques dans chaque coin de la pièce. Toutes les quelques minutes, l'installation entière tremble au moment où le générateur s'anime et bourdonne, injectant une dose de polarons directement dans le noyau.*

Examiner les câbles et les boîtes métalliques dans les coins permet de savoir que ce sont des caisses conçues pour maintenir des Optériens captifs et récolter leurs tetryrons. Un Optérien, sous sédatif et entravé par de lourdes attaches, repose dans chaque caisse, visible grâce à de petites fentes pratiquées dans les parois de chacune. Les exosquelettes des Optériens captifs ont viré à une couleur jaune passée, et leurs corps se sont atrophiés au fil des années. Des aiguilles et des tubes percent les exosquelettes de chaque Optérien, récoltant les tetryrons qu'ils génèrent pour les transférer au générateur, et les gardant en vie simultanément. N'importe quel officier scientifique ou médical peut aisément certifier que ces créatures sont en mauvaise santé physique et psychologique.

L'équipage, ayant acquis une certaine expérience de la technologie kavienne au cours de la mission, peut inspecter le générateur et constater qu'il est incroyablement simple d'éteindre la machine, et que cela ne requiert aucune Tâche. Cependant, cela éteindra aussi le système de survie qui maintient les Optériens en vie. De plus, les boucliers qui protègent l'installation se désactiveront une fois le générateur éteint, la détruisant par la même occasion. Quiconque reste dans l'installation après l'arrêt du générateur n'aura que quelques instants pour s'échapper.

### RÉSOLUTION

L'équipe d'exploration peut éteindre l'installation et se téléporter, tout simplement. Ceci permettra aux Optériens de rouvrir la déchirure spatiale et de retourner dans le subespace, mais cela tuera aussi les quatre Optériens qui alimentent actuellement le générateur de polarons. Pour sauver ces captifs, l'équipage doit accomplir une Tâche étendue pour les séparer de leurs caisses. La technologie kavienne est intégrée à la biologie des Optériens à un tel degré que les téléporter sans une séparation prudente les tuerait. La jauge d'Effort de cette Tâche étendue est de 19, la Magnitude et la difficulté de base sont de 4. La Tâche de base est **Audace + Science** ou **Médecine**. Si le capitaine Kaladok coopère, elle se porte volontaire pour Aider.

Chaque Progrès libère un Optérien de sa prison en toute sécurité, mais une tentative qui ne mène pas à un Progrès signifie que l'un des Optériens n'a pas survécu à sa séparation d'avec la technologie kavienne. Cela signifie que l'équipe d'exploration a un maximum de quatre tentatives. Chaque tentative, qu'elle réussisse ou non à rapporter un Progrès, a pour résultat qu'un Optérien de moins alimente l'installation. Ceci déclenche une suite de dysfonctionnements et une fuite de radiations polaroniques dans la salle de contrôle à mesure que le bouclier faiblit.

Après la première tentative de cette Tâche étendue, le MJ devrait lire ce qui suit :

*Des alarmes retentissent lorsque les boucliers de l'installation faiblissent à cause d'une soudaine baisse de l'énergie tetryonique disponible. Dans toute la salle de contrôle, des consoles clignotent et s'éteignent. Sans les boucliers, les*

*radiations commencent à inonder l'installation. Le temps presse.*

Tout le monde dans l'installation subit 2▲ dégâts à cause des radiations avant chaque Tâche suivante pour libérer les Optériens. De plus, le maître de jeu peut dépenser des points de Menace de différentes manières pendant cette Tâche étendue. Chaque effet nécessite 2 points :

- Une Complication associée à la déperdition rapide de l'énergie de l'installation impose 2▲ Résistance pour toute tentative subséquente de libérer les Optériens.
- D'avantage de radiations pénètrent dans la salle de contrôle. Tous les personnages restants subissent 3▲ dégâts dus aux radiations avant chaque tentative.

- L'installation est violemment secouée lorsque ses boucliers faiblissent. Du fait de cette Complication, une tentative de la Tâche étendue mène à une Impasse, annulant 4 points de la jauge d'Effort et tuant l'un des Optériens.

Si les PJ réussissent cette Tâche étendue, ils arrivent à libérer au moins une partie des Optériens de leur prison technologique et peuvent les téléporter en toute sécurité. Si les PJ échouent à cette Tâche étendue, ils n'ont que quelques instants pour se téléporter vers leur vaisseau avant que les boucliers ne soient totalement désactivés et que l'installation ne soit consumée par le noyau planétaire.

CHAPITRE  
06.50

## HORLOGE BIOLOGIQUE

# CONCLUSION

La conclusion de cette mission dépend du destin des Optériens. Si les PJ ont fait cesser les émissions de polarons vers le noyau de la planète, tous les Optériens restants sur la planète ou dans l'espace alentour détecteront ce changement et reviendront dans la plus grande des cavernes souterraines. Les Optériens inonderont les cristaux solanogènes de tetryrons, déclenchant une nouvelle fois l'ouverture de la déchirure spatiale. Les Optériens offriront leurs remerciements à Starfleet pour leur aide avant de passer le portail. Au cours de ce processus, les cristaux de solanogènes dans la grotte deviennent saturés en tetryrons, de sorte que l'énergie tetryonique qu'ils contiennent suffira à faire fonctionner la société kavienne pendant des décennies. Si les PJ ont négocié un compromis entre les deux espèces, les Optériens seront d'accord pour revenir dans la grotte tous les soixante-quatorze ans pour saturer de nouveaux cristaux. Tout Optérien sauvé de l'installation du noyau invitera Starfleet à venir les voir dans leur domaine subspatial tertiaire.

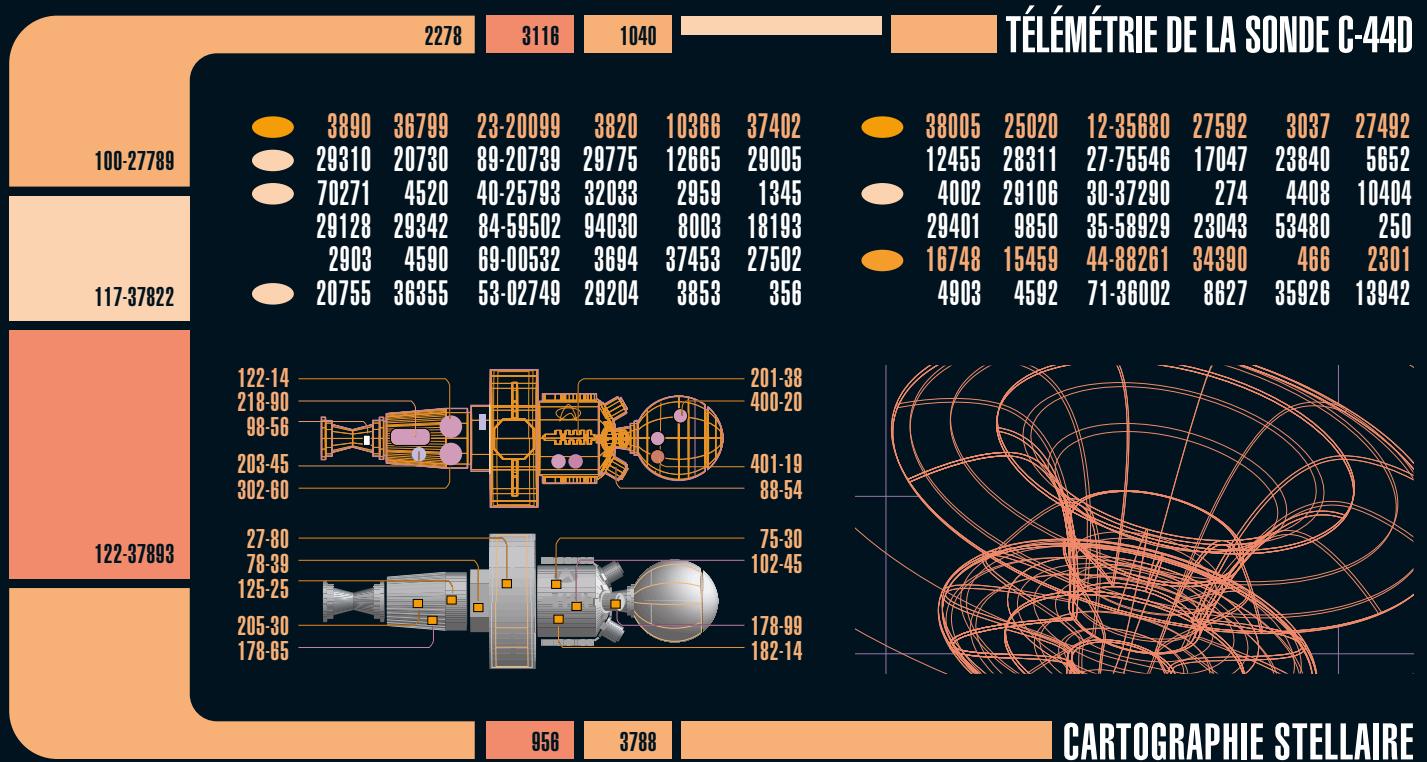
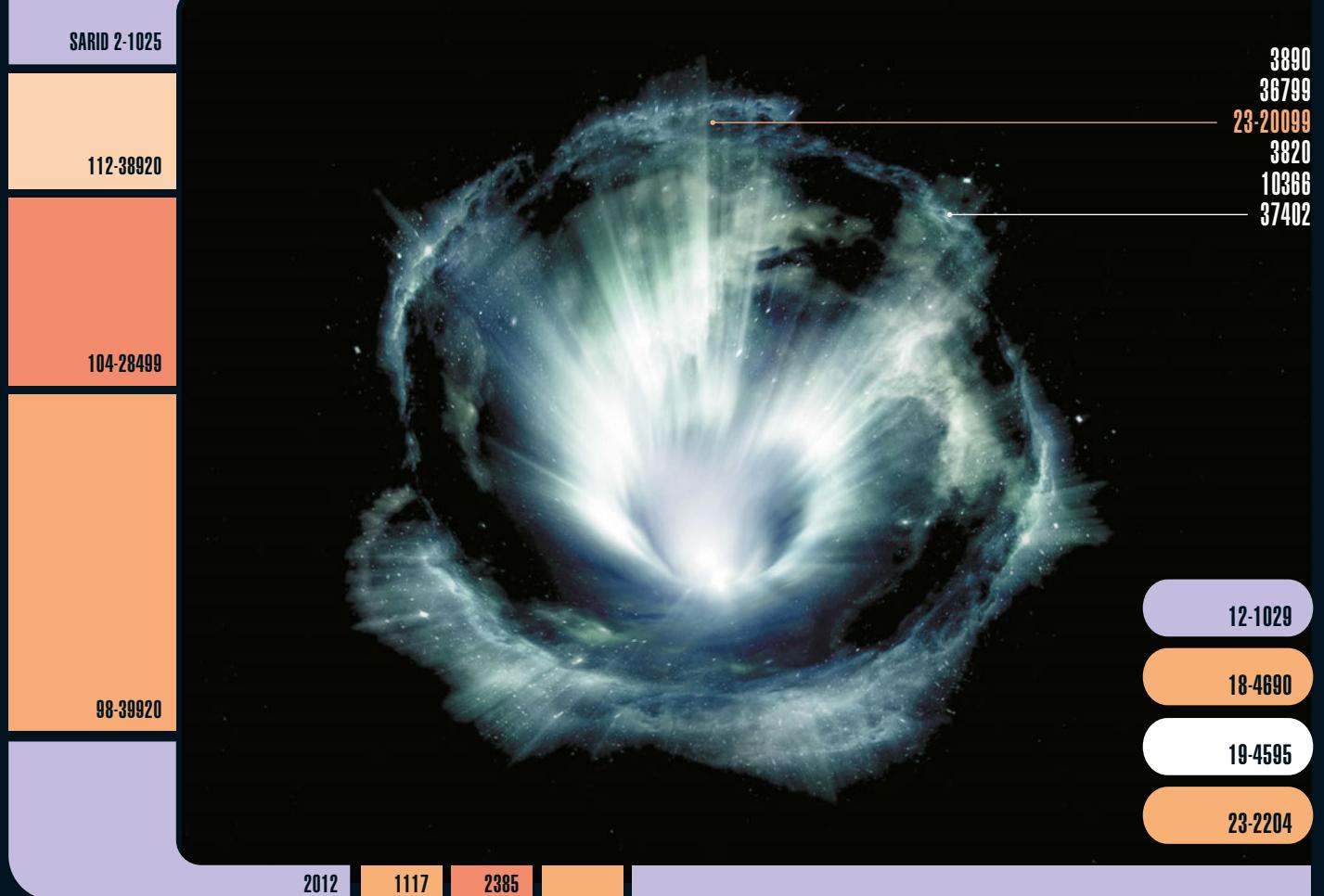
Si l'équipage n'arrive pas à arrêter le générateur de polarons, les Optériens survivants resteront dans l'espace-temps conventionnel, espérant toujours une opportunité de retourner dans le subspace.

Enfin, si l'équipage n'a jamais réussi à accéder au générateur de polarons près du noyau de la planète, que ce soit à cause de la Directive Première ou pour d'autres raisons, il est probable que les Kaviens continueront d'exploiter les Optériens en tant que source d'énergie, même s'ils doivent attendre soixante-quatorze années de plus la prochaine opportunité de récolter leur « propriété ».

### LA SUITE DU VOYAGE . . .

Cette mission offre plusieurs accroches pour les missions suivantes. Par exemple, l'État-Major de Starfleet pourrait tenir une cour martiale pour déterminer si oui ou non la Directive Première a été violée. Starfleet pourrait aussi vouloir établir des relations diplomatiques normalisées avec l'une des espèces rencontrées au cours de la mission (ou les deux). Les Kaviens pourraient demander l'aide de la Fédération afin de se sevrer de l'énergie tetryonique, ce qui présenterait des défis intéressants pour les officiers scientifiques et les ingénieurs. Les Optériens pourraient aussi inviter l'équipage dans leur domaine du subspace, dans lequel les lois de la physique et du temps sont différentes de celles de l'espace-temps conventionnel.

# SONDE DE CLASSE 1, DÉTECTEURS



# CHAPITRE 07.00

# CHANSON CONTAGIEUSE

PAR ALASDAIR STUART



439198365298  
91368649816210

|       |                               |     |
|-------|-------------------------------|-----|
| 07.10 | SYNOPSIS                      | 106 |
| 07.20 | ACTE 1 : ARRIVÉE À HÉPHAÏSTOS | 108 |
| 07.30 | ACTE 2 : ZACHRIEL             | 116 |
| 07.40 | ACTE 3 : L'ÉPIDÉMIE           | 119 |
| 07.50 | CONCLUSION                    | 122 |

# CHANSON CONTAGIEUSE

## SYNOPSIS

Peu de temps après la récupération de l'*U.S.S. Enterprise* sur le site de son crash sur Veridian III, le vaisseau des personnages est envoyé à la base stellaire Héphaïstos, l'un des centres de recherches principaux de la Branche Médicale de Starfleet. Le vaisseau est officiellement envoyé pour assister à la cérémonie d'anniversaire de l'achèvement des travaux du docteur Elizabeth Nostrum sur Arcturus V, qui ont conduit à la guérison de la « maladie de l'Aria ». Il s'agit d'une maladie inconnue auparavant qui se propage par des chansons involontaires. L'épidémie a dévasté cette colonie à la frontière de la Fédération et de l'espace orion. Le docteur a bel et bien guéri la maladie, mais pas avant que cent cinquante-trois vies ne fussent perdues. Elle devint par la suite l'officier commandant d'Héphaïstos, et sa fille ainsi que sa petite fille, le docteur Tara Jenner, ont poursuivi cette tradition.

Lorsque le vaisseau arrive, il est accueilli par le commandant actuel, la petite fille de Nostrum, le capitaine Tara Jenner. Starfleet a confié à Jenner l'autorité de faire travailler l'équipage, et c'est ce qu'elle fait sans attendre. La station est une ruche bourdonnante d'activité et tous les bras disponibles sont les bienvenus. Le nouvel HMU, basé sur Nostrum elle-même, nécessite des perfectionnements, l'antenne de communication de la station a besoin de réparations, et un vaisseau orion, le *Gagné d'Avance*, est actuellement en réparation sur Héphaïstos.

Cependant, les dégâts subis par ce vaisseau sont factices et son capitaine, Tulana Vulko, est sur Héphaïstos à cause de ce qu'elle et Jenner ont en commun. Les grands-parents de Vulko étaient des colons sur Arcturus V. Ils ont survécu, mais sont demeurés obsédés jusqu'au jour de leur mort par ce qu'ils ont vu et ressenti lorsqu'ils étaient infectés.

Depuis lors, Vulko est obsédée par l'épidémie de maladie de l'Aria et pense que Nostrum a fait le mauvais diagnostic. Ce n'était pas une maladie, mais une forme de vie intelligente qui se répandait grâce au son. Nostrum, pressée d'en finir, n'a rien vu de tout cela et l'a éradiquée. Les recherches de Vulko et les souvenirs de ses grands-parents sont au cœur de sa conviction personnelle. Ils étaient tous deux obsédés par un mot, « Zachriel », qu'ils prétendent avoir entendu encore et encore lorsqu'ils étaient infectés. Vulko pense qu'il s'agit du nom de la planète d'origine de la maladie.

C'est presque incroyable, mais c'est vrai! Et Tara Jenner le soupçonne également, d'autant que ses propres recherches lui ont permis de réduire la liste des sites possibles pour Zachriel. Elle y est arrivée en partie grâce à

l'achat des restes d'un satellite inconnu trouvé en orbite géostationnaire au-dessus du pôle nord d'Arcturus V. Surnommé « Caillou Blanc 1 », il semble être le point de départ de l'épidémie. Plus étrange encore, il semble faire partie d'un réseau. Ayant discuté de la chose avec la Branche Médicale de Starfleet, elle a été autorisée à utiliser le vaisseau des PJ pour enquêter plus avant. C'est une affaire personnelle pour Jenner. Non seulement la réputation de sa famille est sur la sellette, mais il y a encore une chance pour que les habitants de Zachriel puissent être sauvés, ou au moins mieux compris.

En suivant les cailloux blancs, les personnages trouveront une planète solitaire reconfigurée en un colossal vaisseau spatial. C'est Zachriel, le monde d'origine de la maladie. En s'y téléportant, ils apprendront que la maladie de l'Aria a été la dernière tentative des habitants de Zachriel, les Zachras, de survivre. Les personnages découvriront aussi que ce monde est en ruine et presque mort, et, s'ils ne sont pas prudents, ils seront eux aussi contaminés par la maladie de l'Aria.

Vulko a suivi leur piste et il s'ensuivra une confrontation en orbite. À moins que les PJ ne réussissent à lui faire entendre raison, une bataille et une course-poursuite sont à prévoir, lesquelles mèneront les PJ vers Héphaïstos où Vulko a piraté l'HMU de Nostrum pour transmettre les sections de la maladie dont elle dispose, déclenchant une seconde épidémie. Les personnages devront revenir au plus vite et trouver un moyen non seulement de guérir les victimes de la maladie de l'Aria, mais aussi, d'une manière ou d'une autre, de la garder en vie!

La mission s'achève par un second contact avec la maladie de l'Aria, la révélation et la réparation de l'erreur de Nostrum. Vulko pourra devenir une adversaire au cours de futures missions, une collaboratrice de recherche sur Zachriel, ou bien encore être incarcérée.

### DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, les Directives pour cette mission sont :

- Aider le Docteur Jenner.
- Assurer la sécurité de la base stellaire Héphaïstos.

***Le maître de jeu commence la mission avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.***

Ma grand-mère a toujours dit qu'elle n'avait jamais eu de troubles de stress post-traumatique. Tous les bons docteurs racontent à qui veut les entendre qu'ils ne sont jamais malades, c'est ce qui les rend si bons. Mais je me souviens de sa permission après Arcturus V. Je me souviens qu'elle lisait chaque mot très attentivement. Je me souviens qu'elle regardait nos bouches quand

on parlait. Je me souviens de l'avoir trouvée en train de pleurer de soulagement un mois après son retour parce que la période d'incubation était passée, et qu'elle savait qu'elle ne risquait plus rien.

— Docteur Tara Jenner, Branche Médicale de Starfleet

## ADAPTER CETTE MISSION À D'AUTRES ÉPOQUES

Il existe une vaste gamme d'options pour ceux qui veulent raconter les aventures des époques d'*Enterprise* ou de la série originale, afin de rendre votre partie compatible avec l'époque de la *Nouvelle Génération*. L'important, c'est de s'amuser avec: peu importe quelles options vous utilisez, du moment que ça fonctionne. Voici quelques suggestions à utiliser avec vos joueurs:

- Pour les joueurs de l'époque d'*Enterprise*, la mission reste globalement la même, mais elle émerge de raisons différentes. Au lieu de la perte de l'*Enterprise D*, le vaisseau des joueurs pourrait être un appareil de classe NX conçu spécifiquement pour l'éducation du grand-public. Essentiellement une version spatiale des cours du Collège de France.
- Cette époque vous permet aussi de vous passer d'intermédiaires. Starfleet étant très jeune, il est plus vraisemblable que le docteur Nostrum elle-même soit le PNJ principal de ce module, et non sa petite fille. Ceci ajoute un niveau supplémentaire de tension dramatique. Les personnages supposeront-ils que l'une des meilleures doctoresse de Starfleet ne s'est jamais vraiment remise de la plus difficile de ses missions? Ou la croiront-ils, et l'emmèneront-ils loin de la station à la découverte de Zachriel? Mieux encore, Nostrum pourrait être l'antagoniste, volant le vaisseau dans une tentative désespérée de trouver la planète solitaire. Cela donnera encore autre chose à faire à vos personnages; tenter de récupérer le vaisseau, arrêter Nostrum sans la tuer, découvrir Zachriel, et arrêter les Orions.
- Une alternative consiste à faire travailler Nostrum avec Vulko, infectant volontairement la station Héphaïstos pour tenter de trouver un remède à la maladie et se racheter pour ce qu'elle considère comme ses échecs passés.
- Les Orions sont relativement inconnus à cette époque. C'est parfait! C'est une opportunité rêvée pour un MJ. Si cette mission se déroule après leur première apparition dans *Enterprise*, « Le Lien » (saison 4, épisode 17), vous pouvez

utiliser les rapports de l'équipage de l'*Enterprise* comme briefing.

- Mieux encore, vous pouvez faire que la civilisation avancée dont sont issus les Orions soit connue à ce moment-là, mais n'aît pas encore été liée à eux. Cette révélation pourrait provenir de cette mission, et de la conviction de Vulko selon laquelle les premiers Orions connaissaient les habitants de Zachriel.
- Alternativement, peut-être qu'Arcturus V était à l'origine une colonie des Orions et que Vulko est convaincu que la maladie est la clé de la découverte de la civilisation orionne originelle. Ceci met en place d'intéressants dilemmes moraux sur la bonne manière de s'opposer à elle. Particulièrement si vous décidez qu'elle a peut-être raison. Peut-on la convaincre? Peut-on en faire une alliée? Commettra-t-elle un terrible crime au nom de la connaissance?
- Pour les joueurs de la série originale, Jenner ou Nostrum sont toutes deux un très bon choix de PNJ principal. Mieux encore, la station Héphaïstos est un lieu idéal pour la première conférence médicale multi-espèces. Cela vous donnera de nombreuses opportunités pour que les intérêts de diverses espèces influent sur la mission. Peut-être qu'un célèbre médecin andorien à bord est accusé de crimes de guerre par la délégation tellarite... peut-être que les Klingons saisissent cette opportunité pour voler tout ce qu'ils peuvent dans les archives de Starfleet... Au lieu d'un HMU basé sur Nostrum, peut-être que l'Institut Daystrom a installé un programme de diagnostic expérimental (sans corps holographique) que Vulko a piraté...
- Mieux encore, la mission culminera peut-être dans une course frénétique vers Zachriel, le vaisseau des PJ au coude à coude avec les vaisseaux des Klingons, des Andoriens et des Vulcains! Voilà qui pourrait préparer un final à trois voix dans lequel les PJ devront protéger Zachriel, sauver la station Héphaïstos et arbitrer un incident diplomatique majeur.

CHAPITRE  
07.20

## CHANSON CONTAGIEUSE

# ACTE 1 : ARRIVÉE À HÉPHAÏSTOS

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 48650.23

Dans le cadre du projet documentaire du système Escalante sur le rôle de Starfleet dans le quotidien de la Fédération, nous avons été assignés à la base stellaire Héphaïstos.

Héphaïstos est une installation de la Branche Médicale de Starfleet. Pour moitié un lieu de convalescence prolongée, pour moitié un centre de recherche; c'est aussi la demeure d'une des grandes familles, une dynastie au sein de Starfleet. Le docteur Elizabeth Nostrum a été le premier commandant de la station, sa fille Abigail et sa petite-fille, le capitaine Tara Jenner, ont chacune repris le flambeau. Des braves qui ont sauvé de nombreuses vies, toutes autant qu'elles sont. Elizabeth Nostrum était un sujet d'étude à l'Académie, et j'ai hâte de rencontrer sa petite-fille. Sans oublier que mon équipage est impatient de se distraire un peu.

### SYSTÈMES EXPÉRIMENTAUX

En 2371, Starfleet a besoin d'une victoire. La flotte est sur les dents après la perte de l'*Enterprise D*, et il faut saisir chaque occasion de remporter une victoire médiatique ou de renforcer le moral des troupes. C'est pourquoi le vaisseau des PJ est envoyé vers la base stellaire Héphaïstos.

Un nouveau système expérimental a été installé à bord, appelé Projet Escalante. Baptisé du nom de Jaime

La maladie de l'Aria était l'une de ces situations pour lesquelles les médecins de Starfleet s'entraînent mais espèrent ne jamais rencontrer; une épidémie, une maladie qui se propage selon un vecteur infectieux entièrement nouveau. Les recherches subséquentes montreraient que la maladie de l'Aria utilisait des fréquences au-dessus et en dessous de celles perceptibles par l'oreille humaine pour stimuler des changements structurels dans la chimie du cerveau. Ces changements faisaient de chaque hôte un meilleur receveur, ce qui, en retour, accélérerait l'infection, réécrivant de fait de nouveaux schémas neuraux dans le cerveau des victimes.

Chaque victime subissait très rapidement des dégâts cérébraux à long terme et, l'épidémie se répandant par le son, la pression que subissait le docteur Nostrum pour trouver un remède était énorme. En dernier lieu, elle utilisa l'antenne du déflecteur de l'*U.S.S. Pasteur*, son vaisseau, pour transmettre une sorte de bain d'ultrasons à travers tous les receveurs de la planète. Le virus fut évacué et les colons survécurent. Les archives de Starfleet sur cette maladie sont fragmentaires à cause de sa nature acoustique, mais les échantillons sont gardés sous forme holographique sur Héphaïstos, où Jenner poursuit les recherches de sa grand-mère.

Escalante, un enseignant légendaire de la Los Angeles du 20<sup>e</sup> siècle, ce système a pour objectif de faire de ce navire le premier vaisseau de Starfleet avec une transparence de 100 %. Les citoyens de la Fédération de n'importe quel monde, n'importe quelle base stellaire, pourront voir où se trouve le vaisseau et ce qu'il est en train de faire à n'importe quel moment. Grâce à la nouvelle signature des détecteurs, recalibrés pour l'occasion, les citoyens intéressés pourront établir un lien subspatial avec les données publiques du vaisseau, pour diffusion au sein de la Fédération. Les officiers supérieurs animeront régulièrement des « classes » holographiques avec des écoles de tous les secteurs de la Fédération, et leurs journaux de bords seront publiquement consultables.

Remis à neuf et commissionnés de frais, leur travail est de faire tout ce que Starfleet fait déjà, mais en toute transparence. Quiconque le souhaite pourra en apprendre plus sur les rouages de l'organisation, ou connaître la localisation des vaisseaux en temps réel. Starfleet a besoin d'un visage humain, et c'est le vaisseau des PJ qui a été choisi pour ça.

### NOUVEAU PROFIL DE MISSION

Cette aventure offre un nouveau profil de mission (*Star Trek Adventures*, livre de base, page 251) pour le vaisseau des PJ. Il octroie les Traits, Départements et Talents suivants. Si la mission est le commencement d'une campagne ou répond à un besoin de remise à niveau du vaisseau, retirez simplement le précédent profil donné au vaisseau à la création et remplacez-le avec les caractéristiques qui suivent. Sinon, ignorez les changements en matière de Départements et de Talents, et donnez simplement les Traits « Empreinte de détection étendue » et « Prototype » au vaisseau des PJ pour la durée de la mission.



**TRAITS:** Empreinte de détection étendue, Prototype

## DÉPARTEMENTS

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 03 | SÉCURITÉ   | 01 | SCIENCE  | 03 |
| PILOTAGE     | 01 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 02 |

## TALENT:

- **Connectivité étendue:** l'interface utilisateur a été repensée en profondeur dans tout le vaisseau. De ce fait, toute action de type *Outrepasser* peut être tentée sans pénalité, chaque fois qu'une action est tentée depuis un poste différent sur la passerelle.

## L'ÉQUIPE DU PROJET ESCALANTE

Le projet Escalante étant encore au stade de prototype, plusieurs membres du personnel de la Division des Opérations de Starfleet sont là pour superviser son premier essai sur le terrain et son lancement public.

### OFFICIER SCIENTIFIQUE KINSKI REID

Kinski Reid aime à se décrire lui-même comme à moitié russe, à moitié écossais et à moitié topissime, parce qu'il laisse loin derrière la science des trois dimensions classiques. Quoi qu'il fasse, Kinski apporte son humour pince-sans-rire. Il est de loin l'officier le plus populaire des classes holographiques, et les autres ont commencé à lui laisser faire leur travail.

### COMMANDANT VALNO OKSARI, DU CORPS DES INGÉNIEURS

Valno Oksari est une ingénierie tellarite à la fois rapide, précise et brillante. Habitée à la forte gravité de son monde natal, elle parcourt le vaisseau en un éclair comme un chiot en overdose de caféine. Elle voit une passion profonde à ses projets ainsi qu'aux autres cultures, et elle fait tout pour faciliter le travail de l'équipe du projet Escalante.

Les caractéristiques de ces deux personnages peuvent être prises directement du *Chapitre 11: Extraterrestres et adversaires* du livre de base de *Star Trek Adventures* (page 315).

## SCÈNE 1 : L'ARRIVÉE À LA STATION HÉPHAÏSTOS

La base stellaire Héphaïstos donne une fausse impression de petitesse, ses effectifs étant tout juste supérieurs à trois cents. Sa section principale abrite l'ordinateur central et le générateur, les ponts du commandement, les quartiers du personnel et les espaces publics, le tout organisé autour d'un atrium central sur plusieurs étages. Trois modules supplémentaires autour de celui-ci comprennent un service de quarantaine et de soins intensifs, un hôpital entier et un complexe de recherche en laboratoire. La station peut accueillir jusqu'à trois vaisseaux amarrés en même temps, ainsi que trois cents personnes de plus. Elle sert aussi d'hôpital de campagne et d'archive secondaire pour

les recherches de la Branche Médicale de Starfleet. Bien que l'archive principale fasse toujours partie de Mémoire Alpha, Héphaïstos est une sorte de « sauvegarde externe » pour les dernières découvertes des officiers médicaux de Starfleet dans le quadrant.

Le docteur Jenner est en pleine discussion avec la Branche Médicale de Starfleet lorsque les PJ arrivent. Les officiers sont accueillis par le quartier-maître Tomas Dooley et l'officier scientifique T'Vril, qui transmettent les excuses de leur commandante et les invitent à dîner avec elle ce soir. Après quoi, ils offrent à l'équipage une visite guidée et

## CAPITAINE TULANA VULKO [PNJ PRINCIPAL]

**TRAIT:** Orionne

### IDÉAUX:

- Je suis une Orionne, mais pas une pirate.
- Je veux découvrir la vérité sur la maladie de l'Aria.
- Ne me mettez pas en colère, ou vous le sentirez passer!
- Je sais jouer de mes charmes quand il le faut.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 11 | FORME     | 10 | PRÉSENCE | 12 |
| AUDACE   | 11 | INTUITION | 07 | RAISON   | 08 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 03 | SÉCURITÉ   | 04 | SCIENCE  | 03 |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 02 |

**SPÉCIALISATION:** Diplomatie, Xéno-archéologie, Espionnage

**STRESS:** 14      **RÉSISTANCE:** 1

### ATTAQUES:

- Couteau (Corps-à-corps, 5▲ Dévastateur 1, 1M, Discret 1)
- Pistolet disrupteur (Distance, 7▲ Dévastateur 1, 1M)
- **Amélioration 2** Grenade à énergie (Distance, 8▲ Zone, 1M, Charge, Grenade)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Charismatique:** lorsque Tulana achète des dés supplémentaires en utilisant des points de Menace pour toute Tâche sociale, elle peut relancer un, et un seul, d20.
- **Furie:** lorsqu'elle est poussée au combat, pour son premier tour, toutes les attaques de Tulana gagnent automatiquement un d20 supplémentaire ajouté à sa réserve de dés.
- **Nez creux pour les informations:** lorsqu'elle tente une Tâche de Sécurité pour obtenir des informations, Tulana réduit la difficulté de -1.
- **Suivez-moi:** une fois par scène, lorsque Tulana réussit une Tâche en combat ou lors d'une autre situation dangereuse, vous pouvez dépenser 2 points de Menace. Dans ce cas, choisissez un seul de ses alliés. La prochaine Tâche que tente cet allié est réalisée comme si Tulana lui apportait son Aide, avec sa Présence + Commandement.

en profitent pour demander leur aide pour régler certains problèmes.

**Conseils pour le maître de jeu:** ceci mène aux scènes qui suivent, lesquelles peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, voire sautées si besoin est. Si vos personnages ont des amis dans la Branche Médicale de Starfleet et qu'ils sont sur la station, c'est le bon moment pour prendre des nouvelles. De la même manière, si vous avez à placer des « fils rouges » de votre campagne, c'est l'occasion. Notez aussi que les rencontres qui suivent marcheront aussi bien avec un groupe varié qu'avec des spécialistes. Les médecins seront capables de reconnaître les cicatrices de bataille des Orions, les officiers de sécurité pourront dire si Dooley cache quelque chose, et ainsi de suite. Poser ainsi les bases de la mission donne aux joueurs des pistes qui ne collent pas toujours très bien ensemble. C'est parfois frustrant, alors vous pouvez leur faire rencontrer le capitaine Jenner immédiatement si vous préférez. Qu'elle les emmène dîner, elle leur expliquera tout. Après cela, ils pourront toujours se plonger dans les projets de recherche particuliers, ou foncer directement vers Zachriel.

### LE GAGNÉ D'AVANCE

Un vaisseau orion, le *Gagné d'Avance*, est arrivé à la station avec quelques blessés. Le navire a été pris dans le Nexus lors de son passage dans l'espace orion et est gravement endommagé. Tout membre de la sécurité qui passe du temps avec les Orions remarquera que ces gens sont des militaires de carrière. Leur capitaine en particulier, Tulana Vulko, a l'apparence et l'attitude d'une soldate de métier. Ceci étant dit, l'équipage du *Gagné d'Avance* est amical, serviable, et apporte même son aide ici et là sur la station. Bien sûr, comme les PJ le découvriront par la suite, ils le font secrètement par intérêt.

La sécurité de la station fait preuve d'une grande méfiance envers les Orions amarrés ici, et ils s'alarment du fait que des membres de Starfleet fréquentent le vaisseau orion lorsqu'ils ne sont pas en service. Le quartier-maître Dooley demande aux PJ de signaler tout officier de Starfleet qui monterait à bord. Une enquête de sécurité de la part des PJ leur permettra de découvrir une opération menée par les Orions à bord de leur vaisseau... un tripot clandestin! Les PJ pourront aussi faire la liste des officiers de Starfleet qui en sont les habitués. Une enquête en profondeur révélera que ce sont tous des membres du département de communications de la station Héphaïstos.

Parler à n'importe lequel des officiers impliqués se fera de manière relativement courtoise, sauf si vous avez envie d'offrir une scène de poursuite à vos joueurs si tôt dans le scénario. N'importe quel officier aux communications interrogé leur révélera les informations suivantes :

- Les Orions ont démarché directement le personnel du département des communications.
- Ils ne sont pas idiots. Ils savent que les Orions n'en veulent qu'à leurs informations et ils assurent aux PJ qu'ils se sont montrés très prudents.
- Tomas Dooley, chef du département des communications, est le seul officier à ne pas jouer. Si on le pousse à répondre (Tâche en opposition), il révèle que c'est

parce que son père avait un problème d'addiction aux jeux d'argent. L'amiral Albert Dooley est un héros de Starfleet, c'est donc une nouvelle quelque peu surprenante pour les PJ.

Les grands-parents de Vulko étaient des survivants d'Arc-turus V et sont restés obsédés par la maladie de l'Aria jusqu'au jour de leur mort. Son grand-père lui a raconté des histoires sur l'incroyable sentiment de communauté et de bien-être qu'il éprouvait lorsqu'il était infecté, et il y avait ce mot qu'il n'a cessé de griffonner jusqu'à la fin de sa vie: « Zachriel ». Il est mort convaincu qu'il s'agissait d'un message, et a transmis cette obsession à sa petite-fille. Elle a continué ses recherches, suivies celles de Tara Jenner et elle est à présent sur la station, prête à entrer en action.

Et ce n'est pas une mais trois actions qu'elle se prépare à effectuer. Le plan de Vulko est de localiser Zachriel, de répandre la maladie de l'Aria sur Héphaïstos et de profiter de la confusion générale pour piller les banques de données centrales. Si l'équipage orion fait l'objet d'attentions particulières, le commandement recevra la visite du capitaine Vulko. C'est une féroce négociatrice, ses mensonges sont très plausibles, et elle joue visiblement sur trois ou quatre tableaux à la fois. La meilleure manière de l'interpréter est de jouer la conversation, mais si vous êtes désespérés vous pouvez considérer que faire libérer (ou non) ses hommes d'équipage est un conflit social de Difficulté 4. Si vos personnages remportent le conflit social, voilà ce qu'ils pourront obtenir. La première information est donnée en cas de réussite, la seconde si les PJ choisissent de dépendre de l'Impulsion pour obtenir plus d'informations :

- Vulko est une xéno-archéologue amateur et voudrait prendre le temps de pouvoir parler avec le docteur Jenner, dont elle sait qu'elle est aussi intéressée par ce sujet.
- Les grands-parents de Vulko étaient des colons de la Fédération.

## SCÈNE 2 : LA DIVISION SCIENTIFIQUE

L'équipe médicale des PJ se sentira chez-elle sur Héphaïstos. Non seulement cette station est une chance de prendre des nouvelles de ce qui se déroule dans le reste du quadrant grâce aux archives locales, mais Héphaïstos abrite l'équipe de développement de l'hologramme médical d'urgence Nostrum et, grâce à cela, continue les recherches sur la maladie de l'Aria.

**Conseils pour le maître de jeu:** la station est aussi un hôpital fonctionnel. Si le cœur vous en dit, vous pouvez impliquer les PJ officiers médicaux dans certains cas afin de les occuper. De plus, c'est une excellente opportunité pour l'équipe médicale des PJ de s'absorber dans de nouveaux développements, partager les derniers ragots, tomber sur leur mentor ou d'anciens camarades de classe... Si vous avez besoin d'un endroit où présenter toutes sortes de PNJ célèbres de la Branche Médicale de Starfleet, c'est l'endroit idéal. Jenner est un officier médical d'élite dans

# JOURNAL PERSONNEL

Mon travail sur Héphaïstos avance au rythme adéquat. Le HMU Nostrum se révèle un projet prenant, tout autant qu'un compagnon stimulant. J'apprécie de débattre avec elle de l'éthique de ses actes.

— Officier scientifique T'Vril, base stellaire Héphaïstos

## OFFICIER SCIENTIFIQUE T'VRIL [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Vulcaine, Concentrée, Précise, Prudente

**IDÉAL:** La précision et la concentration sont la clé de tout projet scientifique.

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09 FORME 08 PRÉSENCE 08

AUDACE 07 INTUITION 09 RAISON 10

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 02 SÉCURITÉ 01 SCIENCE 03

PILOTAGE - INGÉNIERIE 02 MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATION:** Programmation holographique, Psychologie, Gestion de crise

**STRESS:** 9      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non létal)
- Phaseur type-1 (Distance, 2▲ Charge, 1M, Discret 1)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- Si T'Vril est aidée par le HMU Nostrum lors d'une Tâche de Médecine, elle peut relancer un d20 de sa réserve.

tous les sens du terme. Elle est respectée, controversée, et elle est le sujet de débats depuis des décennies.

Au vu de tout ceci, de la cérémonie qui s'annonce et de l'importance d'Héphaïstos pour la Branche Médicale de Starfleet, il est tout à fait compréhensible de vouloir intégrer certains des meilleurs docteurs de Starfleet pour donner un coup de pouce à vos joueurs. Les docteurs Pulaski, Crusher et Bashir pourraient très bien se trouver sur la station pour un tel événement. Cela donnera à vos joueurs l'occasion de travailler avec l'un des meilleurs de tous les temps, et cela vous donnera l'opportunité de combler temporairement un manque dans les compétences de vos PJ. Avoir le docteur Pulaski dans le laboratoire du vaisseau des PJ leur donnera un PNJ principal en tant que personnage de soutien pour les assister. Ou peut-être que l'HMU d'Héphaïstos est capable, avec l'aide des ingénieurs des PJ, de

## HMU DU DOCTEUR NOSTRUM [PNJ MINEUR]

**TRAIT:** Hologramme

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 10 FORME 08 PRÉSENCE 07

AUDACE 09 INTUITION 08 RAISON 09

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01 SÉCURITÉ 01 SCIENCE 03

PILOTAGE 02 INGÉNIERIE 02 MÉDECINE 04

**SPÉCIALISATION:** Médecine d'urgence, Chirurgie, Maladie de l'Aria

*transmettre une version complète de la maladie de l'Aria à l'HMU Nostrum ? Soyez créatif, ne laissez pas les PNJ résoudre l'affaire, mais tenez-les prêts à offrir leur aide.*

T'Vril est une jeune vulcaine d'à peine plus de quarante ans. C'est une psychologue qui étudie les effets de la reconstitution holographique sur ceux qui souffrent du trouble de stress post-traumatique, et la valeur potentielle pour les historiens d'utiliser les hologrammes pour converser avec des individus morts depuis longtemps. On la surnomme « Docteur Frankenstein », mais jamais en sa présence.

L'HMU d'Elizabeth Nostrum est le projet de ses rêves. Prenant modèle sur Elizabeth Nostrum elle-même, il a pour vocation de servir de guide pour la station, d'interface pour l'archive principale, et de source primordiale pour toutes les recherches sur la maladie de l'Aria.

Lorsque les PJ arrivent, T'Vril est en train de faire chanter un opéra à l'HMU. La vue d'Elizabeth Nostrum dans son vieil uniforme de Starfleet en train de chanter l'Aïda de Verdi de toute la puissance de son diaphragme suffit à faire faire à tout personnage une **Tâche de Contrôle + Science** d'une difficulté de 1. Un échec impose la Complication « abasourdi ». Remarquant les PJ, T'Vril demande à l'ordinateur d'arrêter l'opéra et se présente ainsi que l'hologramme. Elle demande l'aide des PJ, souhaitant qu'ils discutent avec l'HMU pour l'aider à se socialiser. Les personnages peuvent à la fois aider et obtenir des informations en posant des questions à l'HMU sur la station et les événements de l'épidémie d'Arcturus V. Des Tâches sont nécessaires, mais voilà ce qu'ils peuvent découvrir :

■ La forme sonore des fragments de la maladie, sauvegardés sous forme holographique, ressemble à de la musique humaine dans certains cas, et à la parole humaine dans d'autres. Dans tous les cas, les fragments sont très volumineux, comme si une énorme quantité de données n'était pas prononcée. T'Vril utilise l'opéra à titre de comparaison pour voir si la maladie est une forme de musique.

■ Nostrum n'a jamais continué ses recherches sur la maladie de l'Aria après l'avoir éradiquée sur Arcturus. Ses successeurs l'ont fait, et Tara Jenner a fait passer plusieurs sections par le traducteur universel. Un mot se répète régulièrement, qui se traduit par « Zachriel ».

■ L'HMU peut jouer aux PJ les entrevues avec les survivants de l'épidémie. Tous parlent d'un sentiment euphorique d'être reliés entre eux et tous, sans exception, chantonnent une unique mesure musicale, découverte par un bip sur l'enregistrement. Toutefois, T'Vril a une représentation graphique de cette mélodie et a confirmé que cette phrase musicale correspond, d'après le traducteur universel, au mot « Zachriel ».

■ Le registre complet des colons d'Arcturus V comporte les noms de cent colons orions, incluant les noms des grands-parents du capitaine Vulko. Tout officier de sécurité aura immédiatement des soupçons en entendant cela.

■ L'HMU Nostrum sera aussi heureuse de fournir aux PJ une liste de tous ceux qui ont travaillé sur elle. Si on lui pose la question, tout personnage de la sécurité présent devrait faire une **Tâche d'Intuition + Sécurité** d'une difficulté de 2. En cas de réussite, on peut remarquer que toute l'équipe du département des communications ayant joué sur le vaisseau orion a travaillé sur l'HMU. S'ils mentionnent ce fait à T'Vril, elle sera prise d'un trouble extrême, car plusieurs de ces membres du personnel n'ont en fait pas été affectés aux recherches. Si on pose la question à l'un des intéressés, il expliquera qu'il vérifiait simplement comment l'HMU avançait et qu'il a été mis sur la liste par erreur. Toutefois, une **Tâche réussie d'Intuition + Sécurité**, difficulté 2, révélera qu'il ment. Si on pousse l'interrogatoire, l'officier révélera que les Orions lui ont spécifiquement demandé de rendre visite à l'HMU.

Dès lors, si les PJ désirent vérifier la programmation de l'HMU, une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 4 révèlera un sous-programme profondément enfoui. Il est conçu pour outrepasser tous les postes et tous les canaux de communication de la station et diffuser les fragments de la maladie de l'Aria, déclenchant une seconde épidémie. En d'autres termes, ce sous-programme transforme l'HMU et tout système de communication auquel elle accède en un vecteur d'infection.

Ceci change drastiquement la mission. Le capitaine Vulko remettra les membres responsables de son équipage à Starfleet, s'excusera platement et proposera toute l'aide possible. Devant témoins. En réalité, elle abandonnera son plan de diffusion de la maladie sur Héphaïstos et se concentrera sur le fait de suivre les PJ jusqu'à Zachriel.

## SCÈNE 3 : LA SALLE DES MACHINES

Il faudrait s'attaquer à un problème récurrent avec l'antenne de communication de la station. Tomas Dooley a demandé à tous les officiers qui le peuvent de venir aider.

Face aux personnages joueurs, Dooley est amical mais quelque peu distant. L'antenne elle-même est en bon état bien qu'un peu usée. Quiconque sort à l'extérieur de la station l'examiner de visu en combinaison EV pourra effectuer une **Tâche d'Intuition + Ingénierie** de difficulté 3. En cas de réussite, on remarque que des panneaux ont été desserrés à l'endroit d'une connexion externe spécifique du réseau. Dooley, si on le lui demande, expliquera qu'il a effectué des opérations de maintenance à cet endroit la semaine dernière, mais il est certain d'avoir rattaché le panneau correctement. En réalité, c'est l'endroit où les Orions ont piraté les systèmes internes de la station, reliant le sous-programme de l'HMU Nostrum à leur système de communication. Dooley a des remords quant à son rôle dans ce plan mais il ne veut pas prendre le risque d'avouer, aussi a-t-il invité des gens de l'extérieur en espérant qu'ils verront que quelque chose cloche, et que cela déclenchera une enquête.

Tomas Dooley tente en fait de rembourser la dette de son père auprès de la mère de Vulko, qui dirige un syndicat du crime spécialisé dans les jeux d'argent. Son père est un amiral expérimenté et très bien vu qui a fui l'espace orion dans l'espoir de laisser ses dettes derrière lui. Vulko a retrouvé Dooley et est venue prélever les intérêts. Cela correspond bien à la vision fataliste qu'a Dooley de l'univers: d'après lui, l'univers a fait qu'il s'est engagé et l'a justement affecté ici pour régler la dette de son père.

Dooley est l'officier des communications d'Héphaïstos et il est extraordinairement compétent. Ayant étudié sous Miles O'Brien, Dooley a la même approche pour résoudre les problèmes: retrousser ses manches et se salir les mains. Il éprouve aussi une grande compassion naturelle pour tout le personnel d'Héphaïstos et est rongé de remords à cause de ce qu'il a fait. Quiconque enquête sur le personnel qui va régulièrement boire avec les Orions peut découvrir l'existence de la dette de son père et, dès lors, avoir une raison de mener l'enquête sur Dooley.

## SCÈNE 4 : DÎNER AVEC JENNER

Il est clair que les personnages, à ce stade de l'histoire, auront des questions à poser. Pendant le dîner, le docteur Jenner aura l'occasion de leur parler de ses recherches et de gérer les conséquences de leurs interactions avec le personnel d'Héphaïstos, voire de leurs enquêtes parallèles.

Tara Jenner est un médecin de Starfleet, charmante, aimable et extrêmement surmenée. Au dîner, elle discutera du destin de l'*Enterprise D*, des autres nouvelles de la Fédération, et se liera peut-être d'amitié avec les PJ. Elle est visiblement fière de sa station, mais des personnages intuitifs remarqueront qu'elle est distraite. Si on lui demande ce qui ne va pas, ou si on lui pose des questions sur les découvertes qui ont pu être faites lors des enquêtes dans les départements spécifiques de la station, Jenner pourra s'ouvrir aux PJ au sujet de sa grand-mère:

- Elle ne s'est jamais vraiment remise de l'incident sur Arcturus V.

# JOURNAL PERSONNEL

Il y a un défaut avec le réseau de communication principal. Oui, encore. Je vais aller réparer ça avec une équipe. Peut-être qu'un autre point de vue permettra de résoudre ce problème qui me pose une colle.

— Ingénieur en chef Tomas Dooley, base stellaire Héphaïstos

## OFFICIER DES COMMUNICATIONS TOMAS DOOLEY [PNJ SECONDAIRE]

**TRAITS:** Humain, Stressé

**IDÉAL:** Comme tout dans la galaxie, mon destin est d'être ici.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 10 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | 08 |
| AUDACE   | 08 | INTUITION | 07 | RAISON   | 09 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 02 | SÉCURITÉ   | 02 | SCIENCE  | 02 |
| PILOTAGE     | 01 | INGÉNIERIE | 03 | MÉDECINE | 01 |

**SPÉCIALISATION:** Systèmes de survie, Technologie des téléportateurs, Systèmes de communication

**STRESS:** 11      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létal)
- Phaseur type-1 (Distance, 4▲ Charge, 1M, Discret 1)

- Jenner n'a jamais réussi à le prouver, mais elle est presque certaine que sa grand-mère a menti à Starfleet. Le docteur Nostrum a prétendu que seuls quelques fragments des éléments auditifs vecteurs de la maladie de l'Aria ont été enregistrés, mais Jenner est certaine que l'*U.S.S. Pasteur* a forcément dû garder des copies complètes. Elle pense que sa grand-mère a détruit certaines parties pour s'assurer que le vecteur ne puisse jamais être assemblé de nouveau. Elle sait que la Branche Médicale de Starfleet le pense aussi, et c'est sans doute pour cela que sa grand-mère a pris sa retraite au grade de capitaine et non d'amiral.
- Elle est mal à l'aise en compagnie de l'HMU.
- Bien que sa grand-mère n'ait jamais pu se résoudre à travailler de nouveau sur la maladie de l'Aria, Tara et sa mère ont toutes deux passé beaucoup de temps à faire des recherches sur le sujet.

**TRAITS:** Humaine, Déterminée, S'exprime clairement

### ATTRIBUTS

|                    |    |            |    |          |    |
|--------------------|----|------------|----|----------|----|
| CONTRÔLE           | 09 | FORME      | 08 | PRÉSENCE | 07 |
| AUDACE             | 08 | INTUITION  | 09 | RAISON   | 10 |
| <b>DISCIPLINES</b> |    |            |    |          |    |
| COMMANDEMENT       | 02 | SÉCURITÉ   | -  | SCIENCE  | 02 |
| PILOTAGE           | 01 | INGÉNIERIE | 01 | MÉDECINE | 03 |

**SPÉCIALISATION:** Exobiologie, Exomédecine, Traumatologie, Archéologie

**STRESS:** 8

**RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 1▲ Renversement, 1M, Non létal)
- Phaseur type-1 (Distance, 2▲ Charge, 1M, Discret 1)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- **Autorité:** lorsque Tara tente une Tâche de Commandement liée à la station Héphaïstos et son personnel, la difficulté est réduite de -1.

- Elle a ordonné à plusieurs membres de son équipe scientifique de travailler sur un signal extraterrestre qu'elle a trouvé lors de ses recherches. Ils ont découvert que le signal est une série de coordonnées transmises dans deux directions spécifiques. Le premier corps céleste que ce rayon rencontre est Arcturus V, l'autre rayon sort du plan galactique.

## SCÈNE 5 : LES CAILLOUX BLANCS

Une fois le dîner terminé, elle invite les PJ dans le hangar à navettes 1, à la base de la station Héphaïstos. Là, les PJ verront ce qui fait sa fierté. Dans le hangar se trouvent les restes de ce qui fut jadis une sphère de métal blanc de trois mètres de diamètre. Elle est piquetée, calcinée et brisée en trois fragments. Une **Tâche de Science** de difficulté 3 révélera qu'elle est faite d'un métal semblable au duranium, qu'elle est parcourue de circuits complexes et que subsistent des traces d'une source d'énergie à fusion et de ce qui semble être une forme de système de fabrication robotique. Jenner leur dira les choses suivantes :

- Elle surnomme cet appareil « caillou blanc 1 », ou CB1
- CB1 a été retrouvé au-dessus d'Arcturus V.
- CB1 est fait d'un alliage de duranium qui paraît avoir comme composante principale de l'hydrogène d'origine interstellaire.
- Cet objet est vieux d'au moins mille ans.
- Starfleet a récupéré les restes d'un appareil fait des mêmes matériaux à la surface d'Arcturus V. Elle croit qu'il s'agit d'un genre d'atterrisseur.
- CB1 a subi d'importants dégâts. La cause n'est autre que le remède que sa grand-mère a trouvé contre la maladie de l'Aria.
- L'unique information qu'elle a tirée de cet objet est le signal qu'elle a demandé à son équipe scientifique d'examiner. Ils ont à présent une direction et une locali-

sation précise de sa destination. Elle est convaincue que c'est à cet endroit, à moins de 2 Unités Astronomiques du site de CB1, que se trouve un second satellite, un hypothétique « caillou blanc 2 ».

- Si on lui demande où elle a trouvé l'objet, Jenner explique qu'un marchand orion le lui a vendu. Si on l'interroge plus avant, elle se souviendra de son nom : Torian Vosko. Une **Tâche de Présence + Sécurité** d'une difficulté de 1 révélera que Torian Vosko travaille pour la guilde de marchands que dirige Tulana Vulko. Une **Tâche de Présence + Sécurité** d'une difficulté de 2 révèle qu'il a disparu à l'heure actuelle.

Jenner s'ouvre aux personnages :

- Elle croit que sa grand-mère, terrifiée, subissant une pression incroyable et cherchant désespérément à sauver les vies de la colonie, a commis une terrible erreur.
- La maladie de l'Aria était une intelligence qui utilisait CB1 et le réseau dont ce satellite fait partie afin de voyager sur de grandes distances.
- Peut-être que ce signal était incompatible avec l'ADN des colons ou que les dégâts qu'ils ont subis étaient intentionnels. Cela, Jenner n'a pas pu le déterminer.
- Elle croit que sa grand-mère n'a pas guéri une épidémie mais plutôt détruit la possibilité d'un premier contact.
- Elle croit que les satellites CB sont la preuve que le monde d'origine de la maladie de l'Aria est encore quelque part et qu'il suffit de s'y rendre. Si elle peut le trouver et corriger l'erreur de sa grand-mère, elle pourra l'exonérer et peut-être porter assistance à la maladie de l'Aria.
- La raison de son appel à la Branche Médicale de Starfleet un peu plus tôt était qu'elle avait besoin de l'autorisation de prendre le commandement pour monter une opération afin de suivre la piste des cailloux blancs. Jenner veut à tout prix réaliser cela avant l'anniversaire des exploits de sa grand-mère et, avec le

vaisseau des PJ amarré à la station et la possibilité qu'un monde tout entier soit menacé, l'occasion est toute trouvée.

Jenner demandera au vaisseau des PJ d'aller à la chasse pour trouver une planète, ainsi qu'une maladie. Jenner a réussi à réduire l'étendue de la région de l'espace dans laquelle CB2 peut se trouver à un peu moins de 10 UA et elle a besoin d'un vaisseau pour l'y emmener, et le faire avant le centenaire de sa grand-mère. Si elle peut y parvenir, elle pourra transformer l'échec de sa grand-mère en premier pas d'un projet de recherche multigénérationnel pour sa famille. Elle sauve la face, sauve l'honneur de Starfleet, et tout le monde est content. Mieux encore: si elle y arrive avant la cérémonie, le nom de sa grand-mère sera lavé avant même qu'il n'ait pu être vraiment sali.

La suite de la mission dépend essentiellement de ce que les PJ veulent faire ensuite. Jenner peut leur forcer la main et les placer sous les ordres de la Branche Médicale de Starfleet, mais il est possible que les enquêtes qu'ils ont menées sur la station passent en premier et que la chasse à la planète sera remise à plus tard. Si tel est le cas, ou si vous leur donnez la possibilité de rester, résolvez ceci comme un conflit social avec Jenner, en l'interprétant à la table, ou une combinaison des deux.

## RENCONTRE : VOL D'UN CAILLOU BLANC

Si vous souhaitez que Vulko tente de voler CB1, elle peut soit le téléporter, soit investir le hangar où il se trouve lorsque les personnages sont présents.

## COMMANDOS ORIONS [PNJ MINEURS]

**TRAIT:** Orion

### ATTRIBUTS

|          |    |       |    |          |    |
|----------|----|-------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 10 | FORME | 09 | PRÉSENCE | 08 |
|----------|----|-------|----|----------|----|

|        |    |           |    |        |    |
|--------|----|-----------|----|--------|----|
| AUDACE | 08 | INTUITION | 07 | RAISON | 07 |
|--------|----|-----------|----|--------|----|

### DISCIPLINES

|              |    |          |    |         |   |
|--------------|----|----------|----|---------|---|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ | 02 | SCIENCE | - |
|--------------|----|----------|----|---------|---|

|          |    |            |    |          |   |
|----------|----|------------|----|----------|---|
| PILOTAGE | 01 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | - |
|----------|----|------------|----|----------|---|

**STRESS:** 11

**RÉSISTANCE:** 1

### ATTAQUES:

- Pistolet disrupteur (Distance, 5▲ Dévastateur 1, 1M)
- **Amélioration** Fusil disrupteur (Distance, 6▲ Dévastateur 1, 2M, Précis)

Dans ce cas, le vaisseau devra poursuivre celui des Orions. Une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 3 permettra à l'équipage de déduire quelle est la place de CB1 au sein de son réseau et, une fois ceci accompli, de tenter de coiffer Vulko au poteau dans cette course vers Zachriel.



# CHANSON CONTAGIEUSE

## ACTE 2 : ZACHRIEL

### SCÈNE 1 : LA PISTE DES CAILLOUX BLANCS

Les satellites sont séparés par de grandes distances mais facilement détectables si les PJ recherchent le signal sur lequel l'équipe scientifique de Jenner a travaillé. Même sans cela, une fois que le vaisseau des PJ atteint les coordonnées déduites par Jenner pour CB1, une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 1 suffit à localiser le second satellite: CB2. Une fois localisé un troisième

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

**DATE STELLAIRE 48650.25**

Les découvertes du capitaine Jenner sont pour le moins excentriques, la chose est entendue. Mais les recherches effectuées... le raisonnement derrière cet ordre de nous faire venir jusqu'à Héphaïstos... Tout se tient. Certes, c'est étrange. Très personnel, aussi. Mais cela se tient.

Ainsi donc, la maladie de l'Aria semble avoir été transmise sur Arcurus V par un antique satellite, faisant lui-même partie d'un réseau de ces appareils censé s'étendre tout droit jusqu'au monde d'origine d'une espèce inconnue jusqu'alors.

Un monde d'origine que nous recherchons à présent.

Une partie de moi veut croire que ce n'est pas ce pour quoi le projet Escalante a été imaginé. Nous sommes un vaisseau éducatif, conçu pour montrer à la génération suivante ce que Starfleet peut accomplir. Mais en un sens, c'est exactement le genre de chose que fait Starfleet. S'élanter vers l'inconnu, les yeux et les tricordeurs grands ouverts.

L'équipage est enthousiaste. Et terrifié. Moi aussi.

caillou blanc, les personnages scientifiques ou ingénieurs pourront travailler ensemble sur une Tâche de difficulté 3 (des Spécialisations pourraient par exemple inclure Astronavigation ou Dynamiques orbitales) afin de développer un programme qui prédirait les localisations d'autres satellites. S'ils réussissent et obtiennent des points d'Impulsion, ils peuvent en dépenser 2 pour *obtenir des informations supplémentaires*, et ainsi prédire le point final de ce chemin de cailloux blancs. Il suffit alors de partir à distorsion vers celui-ci.

### RENCONTRE : PASSER LA FRONTIÈRE

La manière la plus logique pour le vaisseau des PJ de passer la frontière de l'espace orion est... de demander. Il est possible de jouer cette conversation, de résoudre cela grâce à un conflit social avec le PNJ orion concerné, ou simplement de passer rapidement là-dessus en montrant un douanier orion qui s'ennuie à mourir faire signe de passer au vaisseau des PJ. En dépit des tensions occasionnelles entre Starfleet et les Orions, un vaisseau en mission médicale a peu de chances d'être retenu. Cependant, les témoins du passage des PJ avertiront sans aucun doute le capitaine Vulko.

Si vous avez opté pour faire voler CB1 par Vulko, il y a deux alternatives. La première est que le capitaine des PJ demande que Vulko soit retenu à la frontière. Cela peut ne pas fonctionner, mais c'est le protocole officiel, et les PJ pourraient y arriver s'ils contactent officiellement les Orions. Une fois encore, il peut s'agir d'un conflit social ou d'une opportunité d'interprétation, particulièrement si les PJ ont des contacts chez les Orions.

### INCIDENTS DIPLOMATIQUES

Si le vaisseau des PJ échoue, les frégates navales des Orions se disperseront, on ordonnera aux PJ de se ranger pour laisser inspecter leur vaisseau, et la confrontation dégénérera en un incident diplomatique qui donnera à Vulko tout le temps dont elle a

besoin pour attaquer Héphaïstos et localiser Zachriel. Il est possible de résoudre tout ceci grâce à un conflit social, ou l'équipage peut simplement partir à toute vitesse, mais les conséquences diplomatiques pour cette région de l'espace seront profondes.

La seconde alternative est de passer la frontière en catimini. La zone grouille de comètes et d'astéroïdes, il est donc possible de se cacher dans l'ombre ou la queue d'un de ces corps célestes. Une **Tâche de Contrôle + Pilotage** d'une difficulté de 3 suffit à faire passer le vaisseau derrière un astéroïde ou un autre phénomène ainsi qu'à changer son cap pour qu'il traverse la frontière en utilisant le rayon tracteur du vaisseau. Une **Tâche de Contrôle + Pilotage** d'une difficulté de 4 est nécessaire pour intégrer la queue d'une comète traversant la frontière. En dernier lieu, une **Tâche d'Audace + Science** d'une difficulté de 3 permet à l'équipe scientifique à bord de modifier le transpondeur du vaisseau pour qu'il n'apparaisse pas comme un vaisseau de Starfleet, mais cela va strictement à l'encontre du protocole.

Enfin, les PJ peuvent demander à n'importe quel vaisseau de Starfleet dans la région de guetter le passage du *Gagné d'Avance*, ce qui augmentera leurs chances de retrouver Vulko. Ceci est une Tâche de difficulté 0 pour obtenir les 2 points d'Impulsion nécessaires pour créer l'Avantage correspondant.

## SCÈNE 2 : BIENVENUE À ZACHRIEL

Zachriel, monde d'origine de la maladie de l'Aria, est plein de surprises. Le fait que la planète entière se déplace à vitesse d'impulsion maximale n'est pas la moindre d'entre elles. Elle se déplace en ligne droite dans les profondeurs de l'espace hors de tout système solaire. Une **Tâche de Contrôle + Pilotage** d'une difficulté de 1 est nécessaire pour la rattraper, difficulté 2 pour entrer en orbite en compensant sa vitesse. Une fois ceci fait, il est possible de découvrir les choses suivantes grâce à des Tâches de Science et d'Ingénierie effectuées par les officiers dont c'est la spécialité :

- La température de surface de la planète atteint le zéro absolu.
- La planète n'a pas d'atmosphère.
- Un colossal réseau de tunnels parcourt toute la planète, la traversant de part en part. Le noyau de la planète est très actif géologiquement parlant, et semble servir de centrale énergétique pour les structures de taille continentales à la surface de la planète.
- Le monde possède un réseau de moteurs de la taille d'un continent en son pôle sud. Il est clairement très endommagé et les détecteurs suggèrent qu'il fonctionne depuis plus de mille ans.
- Il y a un réseau énergétique planétaire, mais il est inactif à 80 %. Les 20 % restants se concentrent vers une installation sur l'équateur.
- La surface entière de la planète est conçue pour capter l'énergie. Les détecteurs révèlent la présence d'usines marémotrices dans des océans gelés, de multiples centrales géothermiques, et les restes d'une gigantesque voile solaire en plus de l'exploitation géothermique du noyau.

■ Ceci est presque sans précédent dans l'histoire de Starfleet. Un monde entier complètement reconfiguré pour devenir un vaisseau colossal. De plus, il est apparemment toujours actif.

## SCÈNE 3 : SE TÉLÉPORTER SUR LA PLANÈTE

Débrouillez-vous pour établir avec vos joueurs que l'installation sur l'équateur est l'unique lieu où il est le plus probable que les PJ trouvent des réponses. Une équipe d'exploration aura besoin de s'équiper de combinaisons environnementales. Une fois dans les installations, un trésor d'informations s'offre à eux.

Les PJ qui interagissent avec les consoles présentes ici devront tenter une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 2 afin d'obtenir les informations suivantes :

- Il y a ici une grande usine robotisée consacrée uniquement à la production des « cailloux blancs ». Ceci est la confirmation que ce sont en fait des stations-relais. Ces appareils sont aussi conçus pour s'autoreproduire si nécessaire.
- Une catapulte électromagnétique permet de tirer les « cailloux blancs » en orbite.
- Des écrans montrent que la planète entière a été configurée en dispositif de stockage. Les fils de métaux et de minéraux ont été reconfigurés pour devenir des circuits parcourant la planète, et une quantité astronomique de données y est stockée.

## LES ZACHRAS

Les Zachras, l'espèce qui a créé la « maladie de l'Aria », savaient que leur monde était en train de mourir. Certains ont choisi de l'abandonner et ont établi des colonies, mais beaucoup choisirent de déclencher « la migration ». Ils convertirent leur monde en un immense vaisseau et l'envoyèrent dans l'espace pour l'explorer.

Après des siècles, Zachriel commença à faiblir: c'était inévitable. Au fur et à mesure de sa déliquescence, les survivants décidèrent que, même s'ils devaient partir, la planète ne mourrait pas. En utilisant la technologie récoltée grâce à leurs visites de nombreux autres mondes, ils copieront et encodèrent l'histoire complète de leur voyage, ainsi que leurs personnalités, dans une unique intelligence artificielle. Puis, ils conjurent les satellites « cailloux blancs » pour transmettre l'IA à tous les vaisseaux et tous les mondes qui pouvaient abriter une vie intelligente.

Les Zachras supposèrent que toute espèce intelligente pourrait les comprendre. Ils partirent du principe qu'il serait simple comme bonjour de se présenter et d'engager la conversation avec leurs nouveaux hôtes avant d'être transférés dans un réseau informatique plus stable, ou de s'en aller plus loin grâce à la technologie disponible.

La réalité fut bien différente. La seule quantité d'information suffisait souvent à submerger les hôtes de la maladie, et communiquer prenait presque toujours trop de temps. Les copies de cette maladie de l'Aria échouèrent toutes. Seul le signal original a survécu, resté sur Zachriel. Les Zachras voulaient juste que leur planète survive... à présent, ils s'èment la mort partout où ils passent.

Fouiller les environs de l'installation (ou dépenser de l'Impulsion pour *obtenir plus d'informations*) révélera l'existence d'un auditorium doté d'une atmosphère respirable. L'auditorium a été conçu comme un lieu d'accueil pour ceux qui voudraient, à l'avenir, recevoir volontairement les informations de la maladie de l'Aria. Hélas, au vu des dommages subis par la planète, cela n'est pas des plus évidents, aussi les PJ devront émettre leurs propres hypothèses quant au but de cette structure.

Pénétrer l'auditorium déclenchera le début de la chanson de la maladie de l'Aria. Tout personnage qui l'entend sera automatiquement infecté (donnez aux personnages le Trait « infecté par l'Aria », secrètement ou non). En fonction de leurs connaissances sur la maladie de l'Aria, on peut légitimement penser qu'ils seront prudents. Le vecteur de l'infection est purement auditif, aussi un personnage qui coupe les récepteurs audio externes de son casque ou bouche ses oreilles immédiatement ne sera pas infecté.

Tout personnage qui entend l'Aria de Zachiel est infecté. Être infecté, c'est entendre une constante cacophonie de bruits et d'impressions, les souvenirs et les personnalités contenues dans la maladie de l'Aria se déversant sur ceux du personnage. Une **Tâche de Contrôle + Commandement** est nécessaire de temps à autre, commençant à une difficulté de 4, pour garder le contrôle de

## LE GAGNÉ D'AVANCE

**TRAIT:** Orion

### ATTRIBUTS

|                |    |            |    |           |    |
|----------------|----|------------|----|-----------|----|
| COMMUNICATIONS | 09 | MOTEURS    | 10 | STRUCTURE | 10 |
| ORDINATEURS    | 08 | DÉTECTEURS | 11 | ARMEMENT  | 09 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 02 | SÉCURITÉ   | 04 | SCIENCE  | 03 |
| PILOTAGE     | 03 | INGÉNIERIE | 05 | MÉDECINE | 02 |

**ÉNERGIE:** 10    **ENVERGURE:** 3

**BOUCLIERS:** 14    **RÉSISTANCE:** 4

### ATTAQUES:

- Banques de phaseurs (Énergie, portée Moyenne, 7▲ Zone 1 ou Dispersion 1, Versatile 2)
- Rayon tracteur (Puissance 7)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Blindage de la coque:** Résistance de +1
- **Identités multiples:** le *Gagné d'Avance* peut être configuré pour ressembler à un vaisseau de la Fédération ou à un vaisseau orion beaucoup plus petit.

### HANGAR:

- Une navette.

soi-même. Un échec signifie que le personnage se met à chanter ce qu'il perçoit ou parler le langage zachra, transmettant le vecteur de la maladie.

Sans traitement, sous vingt-quatre heures, les souvenirs et les personnalités des Zachras commencent à réécrire ceux de la victime. Aux environs de quarante-huit heures après exposition, l'équilibre chimique du cerveau de la victime est altéré de façon permanente. Vers soixante-douze heures, le cerveau est soumis à une telle pression à force de devoir contenir toutes ces informations qu'il s'effondre sur lui-même. Le cerveau cesse de fonctionner douze heures plus tard, soit trois jours et demi après exposition.

## RENCONTRE : C'EST GAGNÉ D'AVANCE

C'est à ce moment-là que le capitaine Vulko arrive.

Alternativement, si elle a volé CB1 et qu'elle s'est dévêtu, elle est déjà là. C'est l'occasion pour les PJ de se téléporter à la surface pour tenter de l'arrêter (utilisez les caractéristiques de Vulko et de ses commandos, décrits précédemment) pendant que l'équipage à bord du vaisseau des PJ tente d'éviter que le conflit ne dégénère en orbite.

Il y a trois façons de jouer le capitaine Vulko, tout dépend si vous préférez qu'elle soit ou non franche avec les PJ quant à son plan.

### PREUVES

Le plan de Vulko est simple : elle veut Zachiel. La piste des cailloux blancs, ce que la maladie de l'Aria et Nostrum ont fait à ses grands-parents... Tout cela fait qu'elle considère cette planète comme son droit de naissance. Elle prévoit de revendiquer cette planète comme refuge technologique pour les différentes factions du Syndicat d'Orion, et la vendre au plus offrant.

Si le personnel de Starfleet s'oppose à cela (et ils le feront), elle leur rappellera qu'ils n'ont qu'une journée pour revenir à Héphaïstos : elle vient de déclencher le sous-programme de l'HMU, qui va diffuser la maladie de l'Aria dans toute la station (voir le début de l'Acte 3). Et comme la maladie n'est que fragmentaire, qui sait quels dégâts cela pourrait causer ?

### TROMPERIE

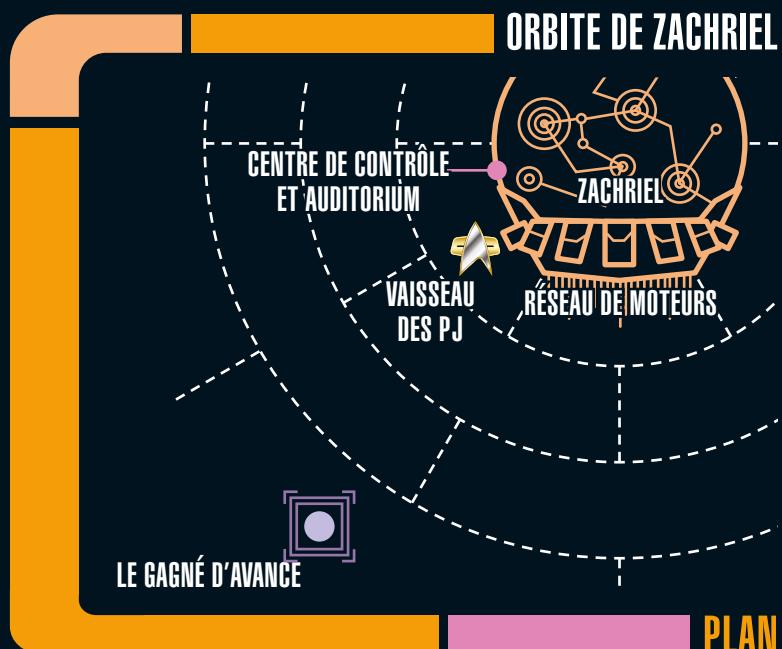
Pendant que le chaos se déchaîne sur Héphaïstos (si toutefois les PJ n'ont pas fait échouer la diffusion de la maladie de l'Aria via les systèmes de communications), son équipe pillera l'ordinateur central, fera un nettoyage par le vide de tout ce qui pourrait avoir de la valeur, puis reviendra à la charge. Elle peut offrir leur part du gâteau aux PJ, ou elle peut simplement leur révéler tout cela avant d'attaquer leur vaisseau et de les laisser à la dérive.

### BATAILLE SPATIALE

Vulko apparaît, prend l'auditorium pour cible et lance un ultimatum au vaisseau des PJ. S'ils cherchent à la détruire, elle peut tenter de détruire l'auditorium avant que qui que ce soit ne puisse se téléporter. Résoudre la situation commence par un conflit social pour obtenir de

Vulko qu'elle laisse partir les personnages en échange de quelque chose. Peut-être racontera-t-elle son histoire et accusera l'un de ses sbires d'avoir déclenché l'épidémie sur Héphaïstos. Peut-être les aidera-t-elle en échange de droits exclusifs pour l'exploitation de Zachriel par le Syndicat d'Orion. Peut-être qu'elle tentera simplement de les tuer, de faire passer leur mort pour un accident, et de s'enfuir.

Si elle est vaincue ou qu'une solution diplomatique est trouvée, le capitaine Vulko tentera de revenir sur Héphaïstos le plus vite possible pour voir s'il y a quelque chose à sauver de son plan d'origine, notamment les données sur la maladie de l'Aria que possède la station. Alternativement, si elle révèle qu'elle a déjà attaqué la station, les PJ pourraient faire pression sur elle et sur le *Gagné d'Avance*. Dans tous les cas, les personnages devront rapidement revenir à la station... s'ils ont besoin d'une motivation supplémentaire, un appel de détresse de l'officier de quart (ou du docteur Jenner si elle n'est pas partie avec les PJ dans leur vaisseau, puisque c'est son projet de recherche) devrait pousser les PJ à aider la station.



CHAPITRE  
07.40

## CHANSON CONTAGIEUSE

# ACTE 3 : L'ÉPIDÉMIE

### LES PLANS DU CAPITAINE VULKO

Les plans du capitaine Vulko pour piller la station sont les suivants :

Le capitaine Vulko a versé des pots-de-vin à plusieurs officiers et fait chanter le quartier-maître Dooley afin d'accéder au réseau de communication de l'Héphaïstos. Elle a combiné les codes d'accès de Dooley et un programme téléchargé par les badges communicateurs des officiers corrompus afin d'intégrer un nouveau sous-programme dans l'HMU Nostrum. Lorsqu'elle en donnera l'ordre, l'hologramme de Nostrum apparaîtra sur tous les écrans de la station et diffusera les fragments de la maladie de l'Aria dont elle dispose. Ceci rend les infectés activement violents et désorientés.

Un groupe de commandos orions dissimulé et portant des protections auditives tentera de pénétrer par effraction dans le noyau de données de la station pour télécharger l'intégralité de son contenu. Ils partiront dans une navette

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

ANNEXE

Les tentatives du capitaine Vulko pour voler les informations de la Branche Médicale de Starfleet ont échoué. Sa tentative de diffuser la maladie de l'Aria a réussi. Nous sommes en route vers Héphaïstos à vitesse de distorsion maximale afin d'apporter toute l'aide possible. J'ai contacté tous les autres vaisseaux de Starfleet du secteur pour qu'ils nous viennent en aide, et mes équipes médicales se préparent dès à présent.

Nous allons sauver les gens de cette station. Nous le devons. Ils feraient la même chose pour nous.

volée et Vulko prévoit de passer les prendre aux confins du système, en revenant de Zachriel. Une fois qu'elle aura ce qu'elle désire, Vulko mettra le *Gagné d'Avance* hors de portée des détecteurs et lancera un signal de détresse de

la part de la station. Une fois que les choses se seront tassées, elle revendra les informations volées.

## SCÈNE 1 : APPROCHE

Lorsque le vaisseau des PJ revient à Héphaïstos, la station est silencieuse et les lumières extérieures sont éteintes dans plusieurs sections. Les détecteurs montrent l'équipage épars dans la station, et tous sont en vie. Si quelqu'un ouvre une fréquence d'appel vers la station, il ne pourra que constater que l'Aria contagieuse sort de tous les haut-parleurs de la station, infectant quiconque écoute. Toute communication visuelle révélera l'HMU Nostrum sur tous les écrans chantant cet air d'épidémie.

Le vaisseau n'est pas aveugle, mais sourd. Une **Tâche d'Intuition + Pilotage** d'une difficulté de 2 révélera qu'un membre du personnel est actuellement dans l'un des sas de la station. Il est impossible de le contacter et les détecteurs montrent qu'il n'a pas de combinaison. Son badge l'identifie comme étant le quartier-maître Dooley, et il s'apprête à ouvrir le sas, s'expulsant dans l'espace. Le téléporter nécessite une **Tâche de Contrôle + Ingénierie** d'une difficulté de 2 si elle est effectuée depuis une salle de téléportation, ou 3 depuis une des consoles de la passerelle.

Si Dooley est téléporté à bord, il avouera toute l'histoire; que Vulko a fait chanter des membres du personnel pour avoir accès au système de communication, qu'elle a déclenché l'épidémie, qu'elle a l'intention de cambrioler la station, et même la vérité sur son père. Il est en plein désarroi et a clairement besoin de soins médicaux, mais il donnera aux PJ une dernière et terrible information: les victimes de la maladie de l'Aria sont frénétiques, et même violentes. La version fragmentaire à laquelle elles ont été exposées les désespèrent et les frustreront de ne pas pouvoir entendre la totalité, et ils sont devenus dangereux pour tous ceux qui ne sont pas infectés.

Les PJ ont donc une double mission: guérir les malades et arrêter les Orions. Pour chacune, il est nécessaire de monter à bord de la station et de s'occuper du personnel infecté.

## SCÈNE 2 : SAUVER LA SITUATION

L'équipage est face à un défi important: comment guérir une épidémie qui a envie d'être guérie, mais dont le vecteur même vous empêche de la guérir? Les informations que les PJ ont récoltées sur Zachriel ou auprès de n'importe quel officier infecté seront la clé pour trouver un remède... mais par où commencer?

C'est le moment pour vos médecins, vos scientifiques et vos ingénieurs de se montrer créatifs. Il y a plusieurs possibilités et toutes permettent à tous les types de personnages de participer.

Un personnage peut se porter volontaire pour être infecté. Si aucun des PJ ne le veut, Jenner est le choix le plus logique.

■ Tenter une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 4 pour transmettre la maladie de l'Aria directement dans une classe holographique du projet Escalante. Une fois que la « maladie » est téléchargée dans un hologramme, il est possible de parler à cette intelligence artificielle auditive, de lui permettre d'explorer la réalité de son existence par une communication verbale et plus sûre pour les auditeurs.

■ Utiliser un Défi de base pour télécharger l'information des ordinateurs de l'auditorium de Zachriel sur un tricordeur. Télécharger les données intactes est une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 2, et analyser le programme en toute sécurité pour vérifier que la structure complète de la maladie de l'Aria peut être téléchargée dans le système du projet Escalante sans infection est une **Tâche d'Intuition + Médecine** de difficulté 4.

Les Complications possibles sont:

■ **Infection acoustique:** la maladie de l'Aria se répand de façon auditive mais contient énormément d'informations ayant besoin d'être extraites; elle a besoin qu'on lui laisse un système stable où exister. Si les infectés sont si désespérés d'infecter les autres, c'est parce qu'ainsi l'information peut être transmise plus vite et les dégâts peuvent être minimisés. La tactique de contagion de la maladie de l'Aria fera donc obstacle aux efforts des PJ.

En d'autres termes, la maladie est aussi un patient. Les PJ font à présent face à un Défi composé de plusieurs Tâches clés:

- Assembler une version complète de la structure musicale de la maladie, grâce aux détecteurs ou à une infection.
- Fabriquer un médium de transmission, qu'il s'agisse du réseau de communication de la station ou celui du vaisseau des PJ.
- Trouver un espace de stockage de l'information suffisamment grand pour contenir toutes les informations de la maladie de l'Aria, probablement l'ordinateur central de la station Héphaïstos, et le préparer à recevoir la maladie.
- Diffuser la structure musicale complète pour guérir les victimes.

## DÉFI : Veuillez indiquer la nature de l'urgence médicale

Une **Tâche d'Intuition + Médecine** d'une difficulté de 3 révélera que les victimes sont violentes parce qu'elles sont frustrées et désespèrent de combler les blancs dans la musique, en communiquant avec d'autres infectés par la chanson pour reconstituer la structure musicale complète. Tout cela parce que l'HMU transmet une version incomplète de la maladie. De plus, une **Tâche de Raison**

# UNE AUTRE OPTION

L'ancien remède de Nostrum, un bain ultraso-nique, fonctionne toujours. Cependant, l'utiliser détruit de façon permanente un élément de l'intelligence de la maladie. En guérissant Arcturus V, Nostrum a indirectement endommagé une culture entière, et les victimes sont restées avec des séquelles mentales permanentes.

+ **Sécurité** d'une difficulté de 1 révèle qu'un nombre inhabituel de victimes ont le regard fixé sur les écrans où l'HMU Nostrum apparaît. Elles pensent, à ce stade de l'infection, que le docteur va leur chanter la suite de l'Aria.

Un autre membre du personnel de la station est naturellement équipé pour survivre face à cette maladie: l'HMU Nostrum. Comportant déjà un fragment de la maladie de l'Aria, le fait qu'il ait la personnalité de Nostrum, les informations déjà stockées en lui et les immenses banques mémoires de l'holodeck, tout cela fait de cet hologramme un choix idéal pour recevoir l'IA de Zachriel. Tout ce qu'il suffit de faire c'est pousser chacune des victimes de la station à chanter face à l'HMU ensemble et pendant assez longtemps pour que celui-ci compile une structure complète.

Traitez cette approche comme un Défi linéaire qui se décompose comme suit:

- Transmettre la version complète de la maladie de l'Aria dans toute la station. C'est une **Tâche de Contrôle + Ingénierie** d'une difficulté de 2. Les tendances violentes des victimes seront instantanément calmées.
- Utiliser les ordinateurs de la station pour prendre le contrôle de chaque écran ou projecteur holographique dans l'atrium principal en effectuant une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 2.
- Lever des champs de forces internes pour créer des routes prédéterminées qui mèneront à l'atrium principal en effectuant une **Tâche de Raison + Sécurité** aidée par la **Structure + Sécurité** de la station, d'une difficulté de 3, depuis la console des systèmes internes de la passerelle de la station Héphaïstos.
- Fermer les portes de l'atrium une fois que tout le monde y a été rabattu en effectuant une **Tâche de Contrôle + Sécurité** de difficulté 2.
- Activer l'HMU Nostrum en effectuant une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 1.

Toute âme qui vive dans la station chantera la maladie à qui mieux mieux. Quiconque surveille les événements grâce aux détecteurs verra une énorme quantité d'information transmise à l'HMU, capable grâce à sa programmation de la trier et de la convertir en autre chose que de l'énergie acoustique. Une fois que le téléchargement de l'information est achevé, l'HMU s'éteindra et les victimes de la maladie s'effondreront au sol. Vérifier leurs signes vitaux permet de constater qu'ils sont revenus à la nor-

Créer le bain ultrasonique est un Défi comportant trois Tâches clés:

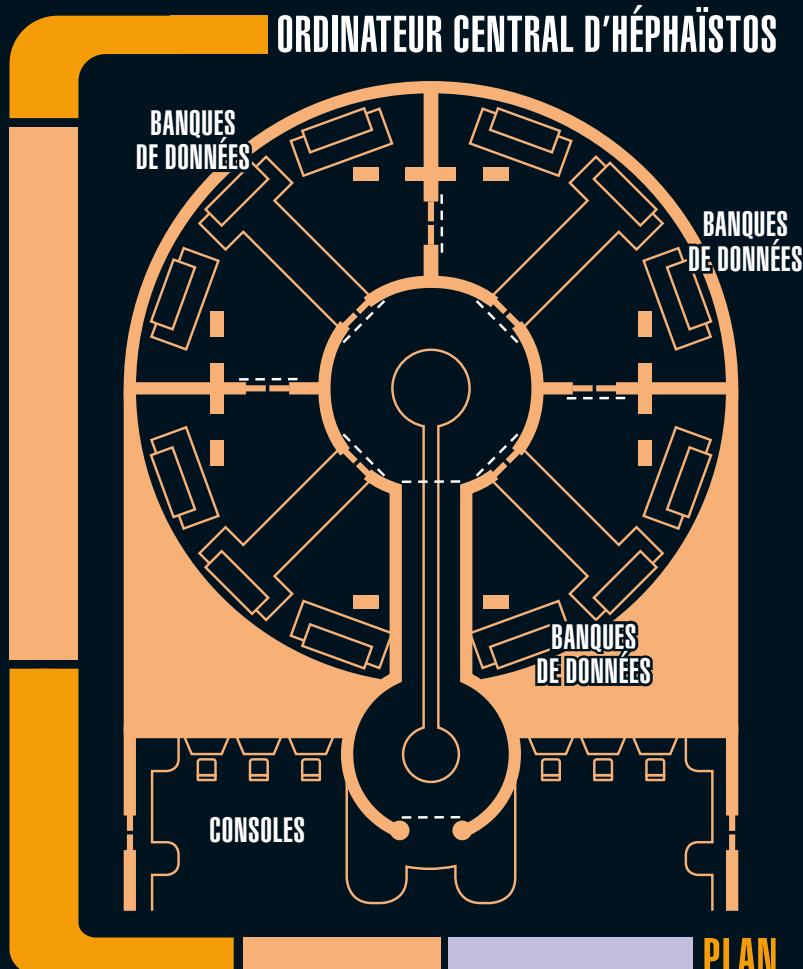
- Accéder aux informations sur l'ordinateur d'Héphaïstos.
- Modifier le système de communication pour diffuser le bain ultrasonique.
- Diffuser.

male, et examiner les détecteurs montrera que la maladie n'est plus en train d'être transmise. Ils sont donc guéris.

## RENCONTRE : ARRÊTER VULKO

Vulko a chargé un commando orion de vider l'ordinateur central d'Héphaïstos, ramenant en arrière de plusieurs années les recherches de la Branche Médicale de Starfleet. L'équipe du commando tentera d'accéder à l'ordinateur central, de prendre les informations, puis de se téléporter sur le vaisseau de Vulko.

Si les PJ tentent d'arrêter le commando, utilisez le plan qui suit et les caractéristiques du capitaine Vulko et de cinq commandos orions.



# CHANSON CONTAGIEUSE

## CONCLUSION

Une fois que l'épidémie est enfin guérie et que Vulko a fui ou a été capturée, on demandera aux personnages de rester pour aider aux réparations. Par exemple, l'HMU Nostrum sera réparé. Une fois réactivé il expliquera qu'il contient à présent la somme totale des informations des Zachras contenues dans la maladie de l'Aria. Il est encore en train de tout cataloguer, mais il assure aux personnages que les Zachras désirent aider, et qu'ils veulent parler à la Fédération d'une solution de relogement. Une équipe à la fois scientifique et diplomatique est en route vers la station pour entamer le protocole d'un second contact. Elizabeth Nostrum et sa petite-fille ont toutes les deux les réponses et le salut qu'elles souhaitaient, et les Zachras ont enfin un foyer qu'ils ne détruiront pas par leur simple existence.

Si Vulko a été appréhendée par les PJ, elle voudra négocier avec eux. Elle en sait long sur la façon d'opérer des Orions et sera heureuse d'être libérée contre n'importe quelle promesse, si on lui en donne la chance. Si elle a échappé aux PJ, il y a fort à parier qu'ils la reverront plus tard... peut-être bien de retour sur Zachriel.

En parlant de Zachriel, Starfleet a rassemblé un détachement spécial de plusieurs vaisseaux pour commencer les recherches sur ce monde solitaire. L'initiative partira d'Héphaïstos, la base de Starfleet la plus proche, et le vaisseau des PJ sera le bienvenu. Si les PJ ne le désirent pas, il y a de nombreux autres mondes nouveaux et étranges à explorer. Quoi qu'il en soit, avec ce second contact et la découverte d'un nouveau monde, les réputations de Nostrum et Jenner sauvées toutes les deux, et Vulko hors-jeu, le vaisseau des PJ et son équipage auront eu une semaine bien remplie. Si remplie qu'ils auront beaucoup de choses à raconter lors de leur prochaine classe holographique.

### TOXICOLOGIE

|     |     |                   |       |
|-----|-----|-------------------|-------|
| SON | 256 | 1004-44 1768      | 1137  |
| EXO | 10  | 2216 1720-23 8225 | 37789 |
| RAD | 21  | 2180-19 0098      | 20010 |
| ORG | 02  | 117-04 1002       | 32891 |
|     |     | 72-71 2911        | 998   |

### LA SUITE DU VOYAGE...

Les événements de ce module peuvent se raccrocher à un grand nombre de suites. Voici quelques possibilités.

#### DIXON HILL... ?

Le vaisseau des PJ est invité à revenir à Héphaïstos pour l'emménagement officiel des Zachras. On les reloge dans une installation de Starfleet spécialement conçue plus près du centre du quadrant. Surnommée « Mémoire Sigma », c'est la combinaison d'un immense réseau holographique, d'une banque de données et d'un complexe de laboratoires. Là, les Zachras travailleront à appliquer leur savoir pour rendre la vie meilleure pour tout le monde dans le quadrant Alpha.

Mais lorsque les PJ arrivent à Mémoire Sigma, les installations ressemblent à un district du vieux New York flottant dans l'espace. En se téléportant à bord, ils découvrent que les émetteurs holographiques sont devenus fous et que toute la station semble tout droit sortie d'un roman de Dixon Hill. Les Zachras et le personnel de Starfleet à bord aussi. Et l'un d'entre eux vient juste d'être assassiné.

Les détectives durs à cuire devront jouer le jeu et respecter les règles de cette histoire s'ils veulent découvrir ce qui est arrivé à Mémoire Sigma, pourquoi les Zachras n'ont aucun souvenir de leur identité réelle, et surtout qui a tué le capitaine Duffy. S'il est bien mort. Après tout, *Les cadavres ne dirigent pas de bases stellaires*.

#### L'ESCHYLE

On reçoit un signal de détresse du détachement spécial sur Zachriel, et le vaisseau des PJ est l'un de ceux que l'on réunit à la hâte pour y répondre. Une fois sur place, il semble que tout va bien. L'équipage de l'*Eschyle*, le vaisseau principal, explique qu'ils étaient en train d'accéder à certaines banques de données de Zachriel et qu'ils ont déclenché un arrêt du système, mais que tout va pour le mieux. Puis, les officiers de la passerelle sont kidnappés par l'*Eschyle*. Le détachement spécial a réactivé par inadvertance un programme dormant dans la mémoire de Zachriel, conçu pour défendre la planète à tout prix. Avec quatre vaisseaux de Starfleet entre ses griffes, voilà le programme prêt à déclencher une guerre. Piégés sur différents vaisseaux, les PJ doivent travailler ensemble pour purger l'*Eschyle* et son équipage du programme, et empêcher Zachriel d'entrer en guerre avec le reste de la galaxie.

# CHAPITRE 08.00

# CE QUE L'ON NE SAIT PAS

PAR JOE RIXMAN

25657347457  
68356823124122221



|       |                    |     |
|-------|--------------------|-----|
| 08.10 | SYNOPSIS           | 124 |
| 08.20 | ACTE 1 : TAKARIENS | 125 |
| 08.30 | ACTE 2 : KLINGONS  | 130 |
| 08.40 | ACTE 3 : ROMULIENS | 135 |
| 08.50 | CONCLUSION         | 138 |

# CE QUE L'ON NE SAIT PAS

## SYNOPSIS

Les PJ effectuent une patrouille de routine lorsqu'ils reçoivent l'ordre de voyager vers le système Takara, où ils seront témoins ainsi que responsables de la sécurité lors des essais d'un nouveau type de torpille quantique à haut rendement. Ils ont ordre de coopérer avec les Takariens et de les assister afin que les essais soient menés en toute sécurité. Ils arrivent à Takara et sont invités sur la planète par le docteur Ja'Brenn, qui demande les plans détaillés du vaisseau des PJ pour l'aider à déterminer la distance la plus sûre et la meilleure pour observer l'essai. Après avoir été témoins de la puissance destructrice de la torpille en simulation, les PJ transfèrent le prototype sur leur vaisseau pour le livrer sur les lieux de l'essai, où il sera activé.

Le prototype est emporté sur une épave, puis activé... mais, avant même que l'essai n'ait pu être effectué, des oiseaux-de-proie klingons attaquent le vaisseau, volent le prototype et détruisent l'épave avant de fuir sous le couvert de leurs boucliers occulteurs. Les vaisseaux des assaillants sont identifiés comme étant de vieux modèles achetés par la maison klingonne de Duras, et les détecteurs confirment que le personnel des vaisseaux était composé de Klingons. Interroger Ja'Brenn confirme que

sa torpille est alimentée par une singularité quantique que l'on peut suivre à la trace. Les PJ déterminent que les Klingons sont en route vers la Zone Neutre romulienne. Ils pourront les rattraper avant qu'ils ne l'atteignent, s'ils ont de la chance ! L'État-Major de Starfleet ordonne aux PJ de poursuivre les Klingons et de récupérer la torpille avant qu'ils ne pénètrent dans la Zone Neutre.

Un accident se produit à bord de l'oiseau-de-proie qui transporte la torpille, tuant apparemment tout le monde à bord. Il serait dangereux de téléporter la torpille sur l'un des autres vaisseaux klingons, et envoyer une équipe pour récupérer l'arme et la rapatrier laisserait à Starfleet amplement le temps d'arriver. La seule alternative est de détruire le vaisseau de la Fédération qui les suit, puis de prendre le temps de récupérer l'arme. Quand les oiseaux-de-proie restants comprennent qu'ils n'atteindront pas la Zone Neutre avant d'être rattrapés, ils engagent le combat avec la ferme intention de détruire le vaisseau des PJ.

Avec de la chance et de bons officiers, les vaisseaux klingons seront vaincus. L'équipage de la Fédération doit maintenant trouver le moyen de récupérer la torpille. Au

## ADAPTER CETTE MISSION À D'AUTRES ÉPOQUES

Il existe une vaste gamme d'options pour ceux qui veulent raconter les aventures des époques d'*Enterprise* ou de la série originale, afin de rendre votre partie compatible avec l'époque de la *Nouvelle Génération*. L'important, c'est de s'amuser avec : peu importe quelles options vous utilisez, du moment que ça fonctionne. Voici quelques suggestions à utiliser avec vos joueurs :

- Pour les joueurs de l'époque d'*Enterprise*, remplacez les Takariens par les Antarans. Les Antarans sont une espèce militariste régulièrement « en guerre » avec les Dénobuliens. Ils pourraient tenter d'obtenir les faveurs de Starfleet. La maison Duras peut être remplacée telle quelle par les Orions, qui pourraient tenter de tirer profit du vol de secrets militaires. Ils ont peut-être été embauchés par une faction anti-Antaran de Dénobuliens qui veulent se procurer l'arme, une version améliorée des torpilles photoniques qu'utilise Starfleet à l'époque. Les PJ devront reprendre la torpille aux Orions qui, avides de pouvoir, ont sans nul doute l'intention de doubler les Dénobuliens au profit de leurs propres plans diaboliques. Ils devront aussi éviter une nouvelle guerre entre les deux adversaires de longue date, dont la haine mutuelle est fortement enracinée dans leurs populations respectives. Ceci

offre bien entendu aux personnages dénobiliens l'occasion de faire des choix moraux pendant le scénario, et au maître de jeu l'occasion de présenter le fourbe Syndicat d'Orion, un excellent adversaire pour d'autres parties jouées à cette époque.

- Pour les joueurs de l'époque de la série originale, question antagonistes, les Klingons sont le choix le plus évident. Il pourrait cependant être tout aussi drôle, voire plus, d'utiliser d'autres espèces. Par exemple, prenez les Tellarites pour remplacer les Takariens, et utilisez leurs adversaires de toujours (eux aussi alliés de la Fédération), les Andoriens, à la place des Romuliens de la *Nouvelle Génération*. Les Tellarites pillent un centre de recherche de la frontière andorienne et volent les plans d'une torpille à photon améliorée. Pourquoi ? Peut-être qu'il s'agit d'une faction d'extrémistes au sein du gouvernement tellarite, ou d'un scientifique renégat qui a une dent particulière contre les Andoriens. Nos amis à peau bleue n'hésiteront pas à reprendre ce qu'ils considèrent comme leur propriété... et voilà les PJ qui se retrouvent à tenter d'empêcher une guerre civile entre deux membres fondateurs de la Fédération.

cours de la tentative, l'équipage se trouve soudain encerclé par un trio d'oiseaux-de-guerre romulien ! Ceux-ci exigent qu'on leur rende leur propriété, affirmant que les Takariens la leur ont volée après avoir indûment pénétré leur espace et assassiné des douzaines de scientifiques romulien dans le but de s'arroger cette arme, pour eux et pour la Fédération.

Starfleet ordonne à l'équipage d'éviter un incident inters-tellaire avec les Romulien à tout prix, même si cela signifie leur rendre la torpille. L'équipage apprend que des agents des Services Secrets Takarien, en collaboration avec leur armée, ont capturé un vaisseau romulien, l'ont utilisé pour piller un centre de recherche romulien, et ont volé les plans d'une version romulienne de torpille quantique, laquelle utilise une micro-singularité comme source d'énergie. Les PJ

doivent décider de ce qu'ils vont faire de Ja'Brenn et trouver le moyen d'éviter une confrontation entre les Takariens et les Romulien.

## DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, les Directives de cette mission sont :

- Cet essai doit rester secret.

*Le maître de jeu commence la mission avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.*

CHAPITRE  
08.20

# CE QUE L'ON NE SAIT PAS

## ACTE 1 : TAKARIENS

### SCÈNE 1 : DES EXIGENCES SURPRENANTES

Lorsque les joueurs sont prêts, donnez le journal de bord au capitaine afin qu'il le lise, ou lisez-le si aucun joueur n'incarne le capitaine.

La mission commence lorsque les PJ arrivent à Takara, où ils apprennent que le docteur Ja'Brenn attend leur venue. Il demande qu'une équipe se téléporte sur la planète, où il fera une démonstration d'un essai de l'appareil (en simulation) avant sa livraison sur le vaisseau pour un essai sur le terrain.

À l'arrivée de l'équipage sur la planète, le docteur Ja'Brenn demande des plans détaillés du vaisseau des PJ, leur disant que c'est dans le but de l'aider à établir la distance de sécurité la plus proche possible pour observer l'essai et obtenir de meilleures données pour le développement futur de l'arme. Après cela, le docteur Ja'Brenn demandera aux PJ de commencer à préparer le transfert du prototype de torpille quantique sur le vaisseau de Starfleet. Ils voyageront vers le site qu'on leur a attribué, plus loin dans le système Takara, où se déroulera l'essai proprement dit. Une fois là-bas, la torpille sera placée à bord de l'épave d'un vaisseau de transport, puis amorçée. D'où la demande des plans du vaisseau, pour assurer la sécurité de tous.

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 48635.1

Nous venons tout juste de recevoir l'ordre de faire route vers le système Takara. Cette mission est suffisamment délicate pour être classée « Top Secret, réservé aux officiers supérieurs ». Ce que je peux révéler, c'est que nous devons rencontrer le docteur Ja'Brenn. Il est le scientifique en chef avec lequel nous allons travailler. Nos ordres sont d'aider à superviser l'essai sur le terrain d'une nouvelle torpille quantique améliorée, que Ja'Brenn et son équipe sont en train de développer. Les Services Secrets de Starfleet s'inquiètent du fait que les Romulien puissent connaître l'existence de ce projet et, leur frontière n'étant qu'à moins de vingt années-lumière, qu'ils ne tentent de voler le prototype. L'équipage devra faire preuve de vigilance et appliquer toutes les mesures de sécurité nécessaires pour s'assurer que personne n'ait accès à cette arme potentiellement, particulièrement les Romulien. On ne le dira jamais assez, la Fédération ne veut pas qu'ils disposent d'un moyen potentiel d'altérer l'équilibre des forces dans le quadrant.

## DOCTEUR JA'BRENN [PNJ PRINCIPAL]

Ja'Brenn est le chef de l'équipe scientifique qui travaille sur le projet de torpille quantique. Un de ses amis militaires lui a donné les plans de la torpille. Ja'Brenn n'a soupçonné qu'il y avait anguille sous roche que lorsqu'il s'est aperçu que la seule façon pour la torpille d'atteindre son potentiel maximal est de lui fournir une micro-singularité pour source d'énergie. Sachant que c'est la manière de procéder de la technologie romulienne, il a réalisé que l'armée avait, d'une manière ou d'une autre, volé ces plans. Grâce à une enquête discrète, il a trouvé des preuves que son ami avait bien été impliqué dans l'attaque d'une station de recherche romulienne dans une zone contestée de l'espace. Des militaires takariens tuant des scientifiques lors d'un raid assumé. C'est à ce moment-là que Ja'Brenn a décidé de rendre la torpille aux Romuliens. Il a commencé à correspondre avec eux subrepticement et son contact dans le gouvernement romulien a décidé de l'aider. Cependant, son propre gouvernement, fier de ses « prouesses scientifiques », a invité la Fédération à assister au succès de cette « nouvelle arme takarienne ». Son contact romulien a trouvé le moyen d'intégrer cela à leur plan. Ja'Brenn est un scientifique avant tout, mais il ne peut pas laisser l'armée s'en tirer comme ça, et il est tout juste assez vaniteux pour ne pas vouloir que son gouvernement sache qu'il est en train de le trahir.

**TRAIT:** Takarien

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 08 | FORME     | 08 | PRÉSENCE | 08 |
| AUDACE   | 10 | INTUITION | 07 | RAISON   | 12 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 02 | SÉCURITÉ   | 01 | SCIENCE  | 04 |
| PILOTAGE     | 03 | INGÉNIERIE | 03 | MÉDECINE | 02 |

**SPÉCIALISATION:** Mécanique quantique, Physique des singularités

**STRESS:** 9 (12)    **RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Phaseur type-1 (Distance, 3▲ Charge, 1M, Discret 1)

#### RÈGLE SPÉCIALE:

- Immunisé à la douleur

**Conseils pour le maître de jeu:** le choix du capitaine quant au fait de fournir ou non les informations que le docteur Ja'Brenn demande peut avoir des conséquences plus

## SOUSS-COMMANDEUR VORIS [PNJ SECONDAIRE]

Le commandant de la flotte romulienne sait qu'il est dans son tort en violant le traité de la Zone Neutre avec la Fédération. Cependant, il ne peut pas laisser le vol et le meurtre gratuit de citoyens romulien impunis. Ne souhaitant pas impliquer directement les Romulien, Voris a fait appel aux services de la maison Duras, des Klingons cherchant à obtenir plus d'influence dans leur propre gouvernement et qui ne rechignent pas à aider les Romulien en échange de soutiens et de renforts lors de leurs tentatives de putsch dans l'Empire Klingon. Une fois que les Klingons auront échoué, Voris pensera qu'il n'a pas d'autre choix que de violer le traité et reprendre aux Takariens et à la Fédération ce qui a été volé. Il pense qu'il est, dans l'ensemble, du côté du bon droit, et il fera ce qu'il faut pour s'assurer que la Fédération et ses alliés ne profitent pas plus longtemps du projet de torpille quantique.

**TRAIT:** Romulien

**IDÉAL:** Mon devoir est à l'Empire, et je ne faillirai pas.

### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTRÔLE | 08 | FORME     | 09 | PRÉSENCE | 11 |
| AUDACE   | 09 | INTUITION | 07 | RAISON   | 11 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 04 | SÉCURITÉ   | 03 | SCIENCE  | 02 |
| PILOTAGE     | 03 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 01 |

**STRESS:** 12

**RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 4▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Pistolet disrupteur (Distance, 6▲ Dévastateur 1, 1M)

tard. Les Klingons ne cibleront pas seulement les boucliers et les moteurs lors de leur attaque, mais aussi les armes et le noyau de distorsion du vaisseau. Une **Tâche d'Intuition + Commandement** d'une difficulté de 3 permet de détecter un genre de subterfuge, mais le docteur Ja'Brenn ne fera que répéter son histoire : il est soucieux de la sécurité du vaisseau et du bien-être de son équipage pendant l'essai (ce qui, d'une certaine façon, est la vérité).

Les PJ assistent à la simulation de l'essai. Une **Tâche de Raison + Science** ou **Ingénierie** d'une difficulté de 4 révèle des informations concernant les données de la simulation que seuls les spécialistes en physique quantique peuvent comprendre. Le docteur Ja'Brenn a l'air extrêmement nerveux et sur la défensive pendant cette simulation.

**Conseils pour le maître de jeu:** réussir leurs Tâches respectives donne aux PJ des informations sur la source d'éner-

gie active de la torpille: c'est une micro-singularité, four-  
nissant un approvisionnement constant d'énergie presque  
illimitée. La détonation de la torpille fait imploser la singula-  
rité, provoquant des dégâts aux structures physiques ainsi  
qu'au subespace dans les environs de l'implosion, créant  
en quelque sorte une rupture du subespace qui empêche la  
formation d'un champ de distorsion stable. Un échec pour  
ces Tâches signifie qu'un scientifique qui observe la simula-  
tion remarque que les relevés relatifs à la signature énergé-  
tique de la torpille sont étranges, sans pour autant réaliser  
que la source d'énergie est une micro-singularité.

La simulation se passe à la perfection et le docteur Ja'Brenn demande que les PJ transportent le prototype à bord de leur vaisseau et se préparent à voyager vers les coordonnées de l'essai proprement dit.

Une **Tâche de Contrôle + Ingénierie** de difficulté 1 permet d'amener le prototype à bord en toute sécurité.

## RENCONTRE : INVITÉS SURPRISE

Après le succès de la simulation, on vous demande de transporter le prototype de torpille en un lieu secret plus loin dans le système takarien, en toute sécurité. Le docteur Ja'Brenn vous accompagne et vous indique les coordonnées de l'épave d'un vaisseau cargo qui sera utilisée comme site de l'essai proprement dit. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est d'amener la torpille là-bas en navette, la

placer à bord de l'épave, puis vous éloigner suffisamment pour assister à l'essai et enregistrer les données depuis la relative sécurité de votre vaisseau.

Une fois que les PJ auront livré la torpille (**Audace** ou **Contrôle + Pilotage**, difficulté 1) et l'auront placé dans la soute de l'épave du vaisseau cargo (**Audace** ou **Contrôle + Ingénierie**, difficulté 1), ils peuvent retourner au vaisseau (**Contrôle + Pilotage**, difficulté 1). Dès lors, le vaisseau peut s'éloigner à la distance de sécurité d'approximativement cent mille kilomètres pour observer la détonation et la manière dont l'espace environnant est affecté.

Lorsqu'ils atteignent la distance de sécurité, les détecteurs repèrent trois oiseaux-de-proie klingons qui se désocculent près du vaisseau. Ils ouvrent immédiatement le feu. L'un des trois se désengage et fonce vers l'épave du cargo pendant que les deux autres attaquent le vaisseau des PJ.

**Conseils pour le maître de jeu:** en fonction du choix du capitaine un peu plus tôt, l'attaque surprise permet aux Klingons de cibler les moteurs ou les générateurs de boucliers du vaisseau. Une fois que les moteurs du vaisseau sont endommagés, les armes deviendront la cible suivante. Cependant, si les plans détaillés du vaisseau n'ont pas été fournis aux Klingons plus tôt, ces derniers attaqueront d'abord les boucliers, puis le noyau de distorsion dans le but de détruire le vaisseau. Une fois le cargo détruit, tous les vaisseaux klingons s'occultent immédiatement, sonnant la retraite en direction de l'espace romulien.



## NAVETTE

Au vu de la mission en cours, les navettes du vaisseau sont actuellement conçues pour ne transporter qu'une petite équipe ou une faible quantité de matériel sur des distances courtes et moyennes. Elles sont dépourvues d'armement et, bien qu'elles puissent être équipées de petites banques de phasers, elles ne sont pas actuellement configurées pour cela. Les navettes (à l'époque de la *Nouvelle Génération*, pas de la série originale) peuvent voyager à faible vitesse de distorsion.

### ATTRIBUTS

|                |    |            |    |           |    |
|----------------|----|------------|----|-----------|----|
| COMMUNICATIONS | 09 | MOTEURS    | 07 | STRUCTURE | 07 |
| ORDINATEURS    | 08 | DÉTECTEURS | 07 | ARMEMENT  | 07 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |   |
|--------------|----|------------|----|----------|---|
| COMMANDEMENT | -  | SÉCURITÉ   | 01 | SCIENCE  | - |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉNIERIE | 01 | MÉDECINE | - |

ÉNERGIE: 4 ENVERGURE: 1

BOUCLIERS: 4 RÉSISTANCE: 1

EQUIPAGE: 1 ou 2, plus 6 passagers.

## RÉSOLUTION

Une fois le vaisseau neutralisé et l'épave du cargo détruite, les Klingons s'occultent et laisseront derrière eux le champ de bataille. Un officier des opérations à l'œil avisé pourrait remarquer que leur dernier cap connu prenait la direction de l'espace romulien, grâce à une **Tâche de Contrôle + Pilotage** d'une difficulté de 1.

La Flotte de Sécurité Takarienne réagira à cette bataille en arrivant trop tard avec trop peu d'effectifs, mais ils seront tout de même furieux et exigeront la tête du capitaine de Starfleet. Une **Tâche de Présence + Commandement** d'une difficulté de 2 donnera au capitaine le temps de formuler les questions qu'il est important de poser.

**Conseils pour le maître de jeu:** les questions à poser comprennent les suivantes, mais n'y sont pas limitées.

- Que font des oiseaux-de-proie klingons dans l'espace de la Fédération ?
- Qui était dans ces vaisseaux? Des Klingons? Des Romuliens? Quelqu'un d'autre?
- En supposant que c'étaient des Klingons, pourquoi rompent-ils le traité en utilisant leurs boucliers occulteurs dans l'espace de la Fédération en attaquant un vaisseau de la Fédération?
- Comment ont-ils appris l'existence de la torpille et de cette mission secrète?

## OISEAU-DE-PROIE DE CLASSE B'REL

Vaisseau éclaireur léger, l'oiseau-de-proie de classe *B'rel* est utilisé pour les percées au long cours en territoire ennemi ainsi que pour piller les avant-postes et les vaisseaux faiblement défendus. Lors de batailles plus importantes, ils sont utilisés en tant qu'escorte ou regroupés en escadron.

**TRAIT:** Oiseau-de-proie klingon

### ATTRIBUTS

|                |    |            |    |           |    |
|----------------|----|------------|----|-----------|----|
| COMMUNICATIONS | 09 | MOTEURS    | 07 | STRUCTURE | 07 |
| ORDINATEURS    | 08 | DÉTECTEURS | 09 | ARMEMENT  | 08 |

### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 01 | SÉCURITÉ   | 02 | SCIENCE  | 02 |
| PILOTAGE     | 04 | INGÉNIERIE | 02 | MÉDECINE | 02 |

ÉNERGIE: 7

ENVERGURE: 3

BOUCLIERS: 9 RÉSISTANCE: 3

EQUIPAGE: Talentueux (Attribut 10, Discipline 3)

### ATTAQUES:

- Canons disrupteurs (Énergie, portée Courte, 7▲ Dévastateur 1)
- Torpilles à photon (Torpille, portée Longue, 5▲, Haut rendement)
- Rayon tracteur (Puissance 2)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Système de contrôle par réaction amélioré (Talent)
- Dispositifs occulteurs (voir le livre de base, page 259)

- Qu'est-il arrivé à la torpille ? A-t-elle été détruite avec l'épave du cargo ou volée par les Klingons ?
- Pourquoi les vaisseaux klingons se dirigent-ils vers l'espace romulien ?
- Comment suivre la piste des vaisseaux klingons et trouver la torpille, de manière à la récupérer avant que tout ce beau monde ne disparaîsse pour de bon ?

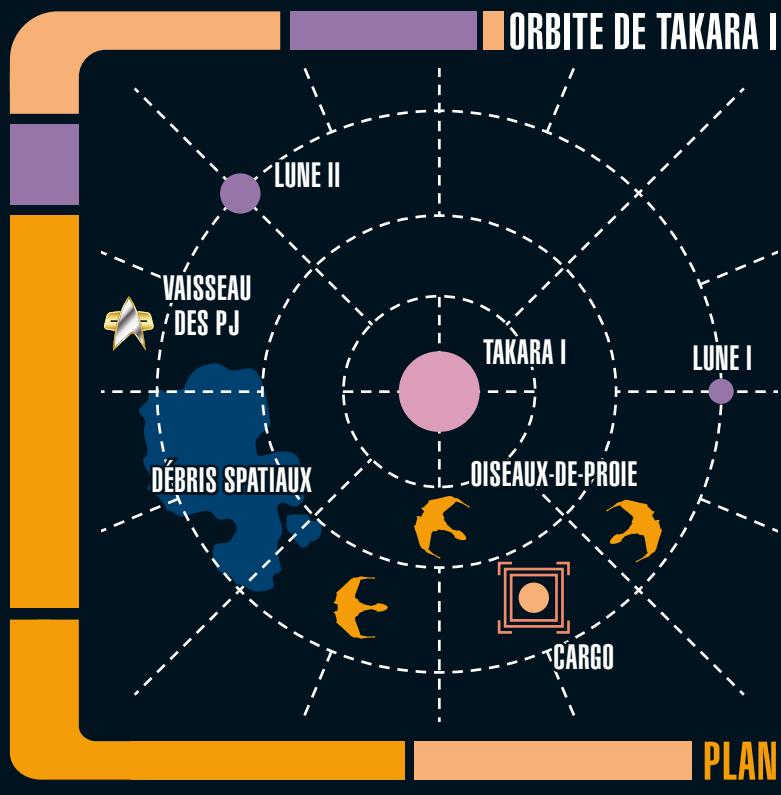
Encouragez les questions ainsi qu'un débat animé, en gardant toutefois à l'esprit que le temps presse si les PJ souhaitent localiser et rattraper les Klingons. De plus, il faut prévoir un plan pour récupérer la torpille, et avoir une idée de quoi faire des Klingons une fois que ce sera fait.

Lorsque les joueurs sont prêts, lisez-leur ceci :

*La flotte takarienne s'est élancée à la poursuite des Klingons. Six vaisseaux sont prêts à entrer en guerre et à entraîner la Fédération avec eux... même s'il est clair, à supposer qu'ils soient assez rapides pour rattraper les Klingons, qu'ils n'ont pas la puissance de feu suffisante pour s'attaquer à trois oiseaux-de-proie. L'État-Major de Starfleet a répondu par ce qui ne peut être décrit que comme une note laconique : découvrez ce qui se passe, et ne laissez les Klingons quitter l'espace de la Fédération avec la torpille takarienne en aucune circonstance, tout particulièrement si leur objectif est de la livrer aux Romulians que nous soupçonnons de convoiter l'arme pour leur propre usage.*

**Conseils pour le maître de jeu:** ajoutez une ou deux questions à la liste.

- Si l'on suppose que les Romulians convoitent la torpille, ont-ils engagé les Klingons pour la voler ?
- Si tel est le cas, ils auraient eux-même eu besoin de tout savoir sur l'essai. Ont-ils un agent sur Takara, ou pire, ont-ils corrompu le gouvernement takarien ? Mais dans ce cas, pourquoi le gouvernement inviterait-il la Fédération ?
- Les Klingons ou les Romulians ont-ils des agents au sein de la Fédération elle-même ?



## PLAN

### VASSEAU D'ATTAQUE RAPIDE TAKARIEN

Les vaisseaux d'attaque rapide takariens sont conçus pour la vitesse et la manœuvrabilité, et ont pour objectif de submerger leur cible comme un essaim plutôt qu'avec une puissance de feu supérieure.

**TRAIT:** Petit vaisseau de guerre takarien

#### ATTRIBUTS

|                |    |            |    |           |    |
|----------------|----|------------|----|-----------|----|
| COMMUNICATIONS | 09 | MOTEURS    | 09 | STRUCTURE | 08 |
| ORDINATEURS    | 08 | DÉTECTEURS | 09 | ARMEMENT  | 07 |

#### DISCIPLINES

|              |    |            |    |          |    |
|--------------|----|------------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | 02 | SÉCURITÉ   | 03 | SCIENCE  | 01 |
| PILOTAGE     | 03 | INGÉNIERIE | 04 | MÉDECINE | 01 |

**ÉNERGIE:** 9

**ENVERGURE:** 3

**BOUCLIERS:** 11    **RÉSISTANCE:** 3

**EQUIPAGE:** Compétent (Attribut 9, Discipline 2)

#### ATTAQUES:

- Banques de phaseurs (Énergie, portée Moyenne, 6▲, Polyvalent 2)
- Torpilles à photon (Torpille, portée Longue, 6▲, Haut rendement)
- Rayon tracteur (Puissance 2)

# CE QUE L'ON NE SAIT PAS

## ACTE 2 : KLINGONS

### SCÈNE 1 : QUESTIONS ET RÉPONSES

Donnez à lire ceci au joueur du capitaine :

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

#### ANNEXE

Les Klingons ont eu le culot d'attaquer un vaisseau de la Fédération sans aucune provocation et ont détruit le cargo takarien qui contenait apparemment encore le prototype de torpille. Une fois le cargo détruit, ils ont cessé l'attaque, se sont occultés et ont fui le champ de bataille. Nous pensons qu'ils se dirigent vers l'espace romulien. Nous avons trop de questions et pas assez de temps pour trouver des réponses claires, même si Ja'Brenn voulait bien nous en donner. Pourquoi est-il aussi évasif? Les ordres de Starfleet étaient clairs : offrir toute l'assistance nécessaire aux Takariens et veiller au bon déroulement de l'essai sur le terrain tout en s'assurant qu'aucune autre puissance, particulièrement les Romiliens, ne s'y implique. Laisser les Klingons gâcher la fête etachever l'essai avant qu'il ne commence ne faisait pas partie des ordres. Nous avons besoin de réponses, et vite.

**Conseils pour le maître de jeu:** cette scène met en place les ramifications politiques qu'implique la destruction ou le vol du prototype. Elle présente aussi des Défis et des obstacles aux PJ qui tentent de découvrir ce qui s'est réellement passé sur le site de test, et de localiser les vaisseaux klingons qui ont disparu après l'attaque. Mettez l'accent sur l'agacement du docteur Ja'Brenn face au fait que la torpille ait été volée au nez et à la barbe de Starfleet, et ses réticences à fournir toute information utile sur la torpille elle-même.

### DÉFI : TROUVER DES RÉPONSES AUX QUESTIONS IMPORTANTES

Chaque réponse pose d'autres questions. Plus important encore, pourquoi les Klingons risqueraient-ils une guerre avec la Fédération en l'attaquant? Qu'est-il arrivé à la

torpille? A-t-elle été détruite ou volée? Pourquoi l'implosion de la torpille n'a-t-elle pas été aussi puissante que Ja'Brenn a dit qu'elle le serait, si elle a bien été enclenchée? Les relevés des détecteurs n'indiquent que les radiations des disrupteurs klingons, aucune radiation ou dégât fait au subespace qui indiquerait la destruction de la torpille. Une **Tâche réussie de Raison + Science** d'une difficulté de 3 permet d'apporter des réponses.

Sur les Klingons : ils ne sont pas en guerre avec la Fédération et sont d'ailleurs plutôt amicaux, si tant est qu'on puisse utiliser un tel mot en parlant de Klingons. Pourquoi risquer une attaque? Les Romiliens ne sont pas loin et on ne peut pas écarter l'hypothèse qu'ils soient impliqués, d'autant que les vaisseaux klingons se dirigent vers l'espace romulien. En quoi sont-ils impliqués? Se sont-ils approprié trois vaisseaux klingons? Quelqu'un d'autre l'a-t-il fait? Est-ce un acte de guerre, de vol, ou les deux? Une **Tâche de Raison + Commandement** d'une difficulté de 3 pourrait donner des informations quant à de possibles motivations.

Pourquoi le docteur Ja'Brenn est-il soudain si évasif? Bien sûr, il est en colère. Son travail a été interrompu, peut-être définitivement, par l'attaque des Klingons. Pourtant, il n'a pas l'air de vouloir coopérer dans l'enquête. En fait, si les PJ abordent le sujet des Romiliens et d'une conspiration, il s'énerve. Une **Tâche d'Intuition + Sécurité** d'une difficulté de 4 permet d'obtenir un indice quant à la nervosité du docteur Ja'Brenn. Un interrogatoire plus complet, et la réussite d'une **Tâche de Raison + Sécurité** d'une difficulté de 2, devrait fournir une explication.

Le docteur Ja'Brenn rappelle aux PJ que les Romiliens n'ont aucune raison de s'intéresser à son peuple en dehors du fait que les Takariens sont en train de développer une arme que la Fédération pourrait utiliser. Le docteur Ja'Brenn argue que les Romiliens ne se risqueraient pas à pénétrer dans l'espace de la Fédération et à commettre un acte de guerre pour une simple torpille. Il assure aux PJ que les Klingons sont sans doute responsables et tentent simplement de faire croire à l'implication des Romiliens. Quant aux théories conspirationnistes, il refuse tout simplement de spéculer.

Les Klingons pourraient voyager occultés, tout comme les Romiliens. Mais la question subsiste : pourquoi? Le jeu en vaut-il la chandelle? Qui a embauché les Klingons pour voler ou détruire l'arme? Ont-ils choisi d'entrer en guerre?



**Conseils pour le maître de jeu:** passer en revue les relevés des détecteurs et les signatures de distorsion des vaisseaux klingons permettra d'identifier les vaisseaux. Une **Tâche de Raison + Ingénierie** ou **Sécurité** de difficulté 3 permet de savoir que ces vaisseaux ont été achetés par la maison Duras, dont on dit qu'ils ont des liens avec les Romuliens. Ce que l'on ne sait pas commence néanmoins à devenir moins flou.

Et puis il y a la question de savoir comment les Klingons ont appris l'existence de l'arme et le lieu exact des essais. Une **Tâche de Raison + Sécurité** d'une difficulté de 3 permet de fouiller dans les relevés des détecteurs sur le trajet pour constater que le vaisseau était suivi.

**Conseils pour le maître de jeu:** les PJ devraient à présent avoir déterminé que la torpille a été volée et qu'elle est entre les mains des Klingons, leur vaisseau faisant route, aux dernières nouvelles, vers l'espace romulien. Les personnages devraient chercher des moyens de détecter les oiseaux-de-proie et de les intercepter. Une **Tâche de Raison + Pilotage** d'une difficulté de 2 devrait suffire pour suivre la piste des Klingons et les localiser.

## SCÈNE 2 : RECHERCHE ET RÉCUPÉRATION

Lorsque les joueurs ont pris leur décision, lisez-leur ceci :

*Vos nouveaux ordres viennent de tomber. Starfleet veut que votre vaisseau retrouve la torpille volée, s'assure que*

*les Romuliens ne l'obtiennent pas et que les Klingons ne la conservent pas! Une telle puissance de feu pourrait donner l'avantage aux Romuliens dans la course à l'armement entre les deux puissances. Elle pourrait aussi déclencher une guerre civile chez les Klingons si quelqu'un découvre que la maison Duras a violé le traité ou qu'elle s'est alliée avec les Romuliens. Cependant, un incident interstellaire avec les Klingons ou les Romuliens doit être évité à tout prix.*

**Conseils pour le maître de jeu:** il est temps de découvrir ce que sait le docteur Ja'Brenn... ou ce qu'il ne sait pas. Une **Tâche de Présence + Commandement** peut permettre au capitaine des PJ d'intimider ou de persuader le docteur Ja'Brenn de façon à ce qu'il donne plus d'informations quant à la situation. Par exemple :

- Obtenir la longueur d'onde précise de la signature radioactive de la torpille quantique.
- Savoir si le docteur Ja'Brenn faisait partie de la conspiration visant à permettre le vol de la torpille.
- Comment obtenir ces informations sans créer un fossé diplomatique entre la Fédération et les Takariens.

Une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 3 permettra aux PJ de localiser une mince traînée de radiations qui pourrait être émise par une torpille quantique opérationnelle.

## DÉFI : INTERROGER LE DOCTEUR JA'BRENN

**Conseils pour le maître de jeu:** interroger le docteur Ja'Brenn devrait être assez difficile et finira par provoquer une réaction physique et violente. Il paraît faire tout son possible pour ralentir la recherche de sa torpille, faisant de lui un suspect idéal. Si l'équipage commence à douter de sa version des faits, le docteur Ja'Brenn se refermera comme une huître et refusera de coopérer plus avant. Si le gouvernement takarien est averti de son comportement et de son manque de coopération, ils demanderont officiellement le retour de leur citoyen pour qu'il soit interrogé au sujet d'un potentiel acte de trahison.

Un vaisseau de Starfleet ayant été attaqué, le capitaine a toute autorité en la matière, et peut ignorer le gouvernement takarien ou négocier avec lui. Si les PJ ne sont pas capables d'obtenir des informations de la part des Takariens ou du docteur Ja'Brenn, il y a toujours une chance qu'ils puissent obtenir ces informations par eux-mêmes. La combinaison **Raison + Science** les y aidera.

Localiser et suivre la trace radioactive de la torpille sans savoir exactement ce que l'on cherche nécessite de réussir une Tâche étendue d'une jauge d'Effort de 12, de Magnitude 4 et d'une difficulté de base de 4, chaque réussite réduisant la difficulté de -1. Ceci fournit les informations nécessaires pour suivre la torpille à la trace. Le temps presse, car il faut retrouver les vaisseaux klingons avant qu'ils n'entrent dans l'espace romulien. Plus tôt cela sera fait, plus tôt il sera possible d'agir pour récupérer le prototype volé. Ainsi, gardez trace du nombre d'intervalles que prend cette Tâche étendue (chaque intervalle durant dix minutes) mais ne donnez pas de limite de temps à vos PJ. Que le temps qu'ils y passent ne fasse qu'influer sur votre gestion des scènes suivantes.

**Conseils pour le maître de jeu:** une fois Ja'Brenn identifié en tant que suspect, il refusera absolument de coopérer. Si on l'arrête ou qu'on l'enferme, ou s'il apprend qu'on le renvoie au gouvernement takarien, il tentera de fuir et de se cacher quelque part à bord du vaisseau. Du fait de l'extrême bonne Forme des Takariens, l'arrêter se révélera impossible : il trouvera un moyen de s'échapper dans l'un des tubes de Jeffries, dans lequel il attendra jusqu'à ce qu'il ait une chance de s'échapper pour de bon.

Localiser le docteur Ja'Brenn ne sera pas très difficile en utilisant les détecteurs internes du vaisseau. Le maîtriser est une autre paire de manches. Il combattra jusqu'à la

## LA PHYSIOLOGIE TAKARIENNE

Les Takariens ont la faculté de ralentir leur métabolisme au niveau cellulaire, ce qui leur permet de subir énormément de dégâts sans effet visible. Tuer un Takarien nécessite une décapitation ou une désintégration totale, d'où leur excellente Forme et leur résistance aux tirs de phaser et aux dégâts de corps-à-corps. Les Takariens sont également immunisés à la douleur.

mort et semblera même tenter de se suicider plutôt que d'être pris.

**Conseils pour le maître de jeu:** une fois Ja'Brenn localisé, il attaquaera d'abord à distance, puis au corps-à-corps. Il peut encaisser beaucoup de dégâts mais, lorsqu'il réalisera qu'il ne peut pas s'échapper, il tentera de « faire le mort ». Une **Tâche de Raison + Médecine** d'une difficulté de 5 permet de déterminer si oui ou non il est vraiment en vie. Même une réussite ne révélera que seuls certaines parties de son métabolisme unique fonctionnent encore, mais lentement et au niveau cellulaire. Ja'Brenn fera donc semblant de mourir pendant le combat et les PJ devront alors réfléchir aux conséquences de leurs actes.

Les Takariens seront fort mécontents d'apprendre que le docteur Ja'Brenn est décédé et demanderont le retour immédiat de son corps sur l'un des vaisseaux de sécurité takariens dans la région. Une autopsie ne sera pas autorisée, pour cause de croyances religieuses et culturelles profondément ancrées, qui affirment que le corps d'un Takarien est un temple sacré qui ne doit pas être disséqué par des étrangers. Son corps doit être rendu à un vaisseau militaire takarien sans délai.

Un officier médical qui fait preuve de sagacité peut, à ce moment de l'histoire, se souvenir d'un autre incident impliquant un Takarien et un vol soupçonné dans un vaisseau de la Fédération (*Star Trek: La Nouvelle Génération*, saison 6, épisode 22 : « Soupçons »). Une **Tâche d'Intuition + Médecine** d'une difficulté de 2 sera suffisante pour qu'un médecin se souvienne de cela et mène l'enquête avec l'aide des dossiers médicaux de l'incident.

**Conseils pour le maître de jeu:** une fois encore, la diplomatie est de rigueur. Une **Tâche d'Intuition ou de Présence + Commandement** d'une difficulté de 3 est l'une des solutions permettant de s'assurer que le docteur Ja'Brenn reste sur le vaisseau des PJ plutôt que d'être remis aux Takariens. Si l'officier médical du vaisseau se souvient des particularités du métabolisme takarien, la difficulté peut être réduite de -1 pour ce qui est de permettre que l'enquête continue sur cette prétendue mort. Si la Tâche échoue, le docteur Ja'Brenn devra être rendu à son peuple et n'importe quel vaisseau takarien proche acceptera de recevoir son corps par téléportation.

Les Takariens, dès ce moment, cesseront de répondre aux appels ou à toute forme de communication. Ils ne feront que suivre, restant en alerte rouge pendant tout le temps du trajet, mais n'engageront aucune action hostile contre le vaisseau des PJ.

## SCÈNE 3 : CIRCONSTANCES IMPRÉVUES

**Conseils pour le maître de jeu:** prenez le temps d'encourager vos joueurs à établir un plan. Comment vont-ils aborder cette énigme ?

Tenter une **Tâche de Contrôle + Sécurité** d'une difficulté de 1 permet aux PJ de remarquer que leurs détecteurs enregistrent d'énormes fluctuations énergétiques à bord des vaisseaux klingons. Aucun des vaisseaux n'est plus

# JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

ANNEXE

En suivant la trace radioactive du prototype de torpille, nos détecteurs ont finalement repéré quelque chose, mais pas ce que nous espérions. Les vaisseaux klingons ont, pour une raison mys-

térieuse, désactivé leurs boucliers occulteurs. Ils se sont arrêtés au bord de l'espace romulien. Les détecteurs indiquent qu'ils ont envoyé un signal de détresse, mais à qui ? Une chose est certaine, si le temps pressait déjà, l'urgence est à présent encore plus grande.

occulté et deux d'entre eux semblent avoir adopté une position défensive autour du premier. Une fois que le vaisseau des PJ arrive à portée Moyenne, les Klingons quittent leur formation et attaquent à volonté. Les PJ pourront aussi remarquer qu'aucune énergie n'émane du troisième vaisseau.

**Conseils pour le maître de jeu:** les vaisseaux klingons prendront d'abord pour cible les boucliers du vaisseau des PJ, puis, s'ils peuvent les percer, téléporteront des équipes d'abordage. Ces Klingons utiliseront à la fois des disrupteurs et des bat'leths tandis que leur vaisseau continuera de cibler les armements du vaisseau des PJ. Pendant ce temps, le troisième vaisseau paraît toujours paralysé et il émet de grandes quantités de radiations tachyoniques. Il est probable que les PJ doivent remporter la victoire en détruisant les deux vaisseaux attaquant, mais vous devriez les encourager à trouver des alternatives à la destruction aveugle.

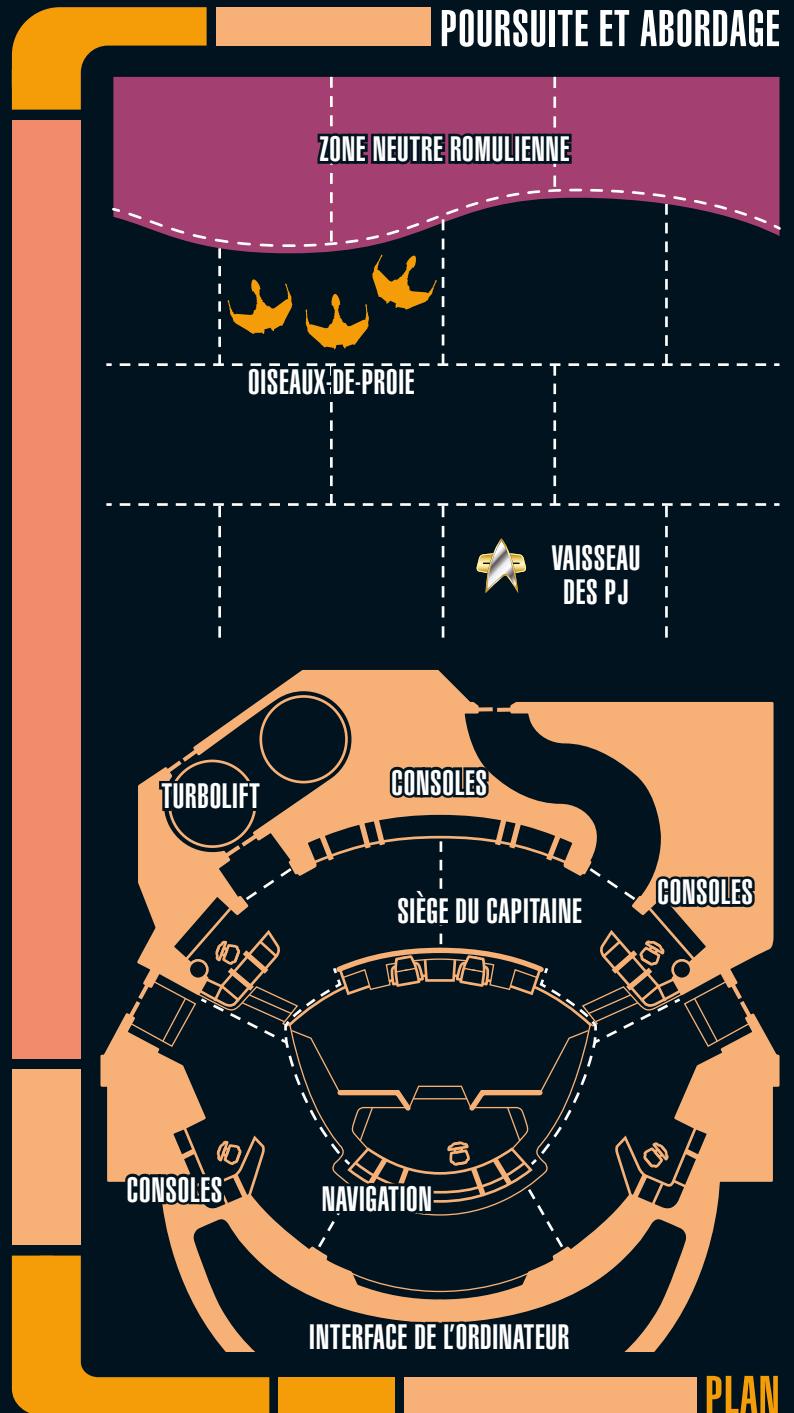
Une fois que l'attaque a été repoussée, faites lire ceci au capitaine des PJ :

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

ANNEXE

Nous avons débarrassé notre vaisseau de l'intrusion klingonne et avons réglé leur sort aux leurs. Les réparations prendront du temps, mais nous devrions nous en sortir. D'autres questions ont évidemment fait surface après ce conflit. Qu'est-il arrivé au troisième vaisseau klingon, toujours là, à l'arrêt complet, et inondé de tachyons radioactifs ? Pourquoi les Takariens ne nous ont-ils pas aidés, et pourquoi restent-ils tout juste à portée de détecteurs tout en refusant de communiquer avec nous ?

Une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 2 permettra aux PJ de déterminer que la source d'énergie du prototype a réagi avec le dispositif occulteur des Klingons, ce qui a déclenché d'énormes vagues de radiations tachyoniques depuis le prototype, affectant le vaisseau klingon.



## OBSTACLE : LES TACHYONS

Les détecteurs peuvent déterminer si les radiations tachyoniques sont fatales et s'il y a d'autres signatures énergétiques bord du vaisseau klingon. Il est aussi possible de savoir s'il y a des signes de vie à bord. Toutefois, si les détecteurs ont été endommagés durant la bataille, il faudra d'abord les réparer. Il est possible de créer une série de Défis avec des Tâches de réparation simples comme identifier les circuits endommagés, les remplacer, etc. grâce à des **Tâches de Raison + Ingénierie**, difficulté 2.

Une **Tâche de Raison + Science** de difficulté 1 permet de dire que le téléporteur, bien qu'intact, ne pourra pas pénétrer les radiations sans amplificateur de signal. En l'état, téléporter le prototype pourrait avoir les mêmes effets sur le vaisseau des PJ que sur le vaisseau klingon.

Une **Tâche de Raison + Médecine** de difficulté 1 permet de répondre à toute question concernant la toxicité des radiations tetryoniques sur la matière biologique (la chair). La concentration de particules tachyoniques est telle que même les combinaisons EV ne protégeront pas longtemps leurs porteurs face à la décomposition cellulaire.

Quoi qu'il en soit, les PJ doivent se rendre sur le vaisseau klingon pour récupérer la torpille, et le moyen le plus simple est d'y aller en navette.

Les combinaisons ne pouvant protéger longtemps les PJ des radiations de cette magnitude, le temps presse. Il n'y a aucune manière connue de bloquer les tachyons, et une exposition prolongée forcera les personnages irradiés à subir un traitement à l'infirmerie jusqu'à ce que les effets puissent être inversés.

Les PJ n'ont toutefois pas d'autre choix que de risquer de s'exposer à un empoisonnement aux radiations tachyoniques en infiltrant le vaisseau klingon. Une fois là-bas, il leur faudra localiser le prototype, le prendre et revenir à leur navette, puis à leur vaisseau: le risque de téléporter l'arme est trop grand, même s'ils pouvaient verrouiller les téléporteurs sur celle-ci au milieu des radiations.

Les PJ devront trouver un moyen de disperser les radiations. Cela ne peut se faire que localement, à bord du vaisseau klingon. Sans cela, trouver la torpille devient bien plus difficile. Puisque la téléportation est hors de question, une équipe de quatre personnes (au minimum) est nécessaire pour porter la torpille.

Une simple **Tâche de Contrôle + Pilotage** de difficulté 1 permet d'aborder le vaisseau klingon en navette, et c'est là que commence le véritable travail.

## DANGER : EXPOSITION AUX RADIATIONS

Lorsque l'équipe d'exploration entre dans le vaisseau klingon, ses membres peuvent remarquer que l'énergie fait complètement défaut. Il n'y a ni lumière, ni gravité artificielle, ni systèmes de survie. Les radiations commenceront à les affecter presque immédiatement. Ils doivent rapide-

ment trouver la passerelle ou la salle des machines, l'alimenter en énergie et disperser les radiations aussi vite que possible.

Vous pouvez lire ce qui suit peu à peu, en permettant aux PJ de savoir ce qui leur arrive à chaque étape du processus. S'ils réussissent à débarrasser le vaisseau des radiations avant que les effets les plus graves se manifestent, ils n'auront pas à connaître les douleurs d'une telle exposition.

Lorsque les PJ pénètrent à bord du vaisseau, lisez-leur ceci :

*Après quelques instants, vous commencez à sentir des picotements dans vos extrémités.*

Peu à peu, au rythme qui vous convient, lisez-leur ce qui suit :

*Après dix minutes, la sensation de picotement fait place à autre chose : vous ne sentez plus rien dans vos extrémités et vous vous sentez nauséaux. Vous avez du mal à tenir des objets, comme votre phaser ou votre tricordeur.*

*Après quinze minutes, vous ne pouvez plus marcher.*

*Après vingt minutes, vous délirez, incapable de raisonner ou de penser.*

*Après trente minutes, vous serez mort.*

Une **Tâche d'Audace + Commandement** d'une difficulté de 2 est nécessaire pour se maîtriser après dix minutes. Une réussite signifie que le personnage reste calme, et il est possible de dépenser de l'Impulsion pour aider d'autres personnages à le rester aussi, sans quoi les personnages paniquent et fuient vers la navette (dans laquelle les effets cessent d'augmenter).

Même en réussissant, il faut tout de même effectuer une **Tâche de Forme + Médecine** d'une difficulté de 2 au tour suivant (et chaque tour par la suite), ou refaire une **Tâche d'Audace + Commandement** de difficulté 2. Chaque échec de la Tâche de Forme augmente la difficulté de la Tâche d'Audace de +1.

## DÉFI : DISPERSER LES RADIATIONS TACHYONIQUES

Pour citer un célèbre ingénieur en chef, « Réparer les dégâts, c'est facile, lire le Klingon c'est une autre histoire. » Le premier défi consiste à trouver un moyen d'alimenter une console en énergie. Trouver la console adéquate de l'ingénierie relève d'une **Tâche de Raison + Ingénierie**, difficulté 1. Une fois la console trouvée, les personnages peuvent tenter de transférer l'énergie de leurs phasers ou tricordeurs pour alimenter la console (une autre **Tâche de Raison + Ingénierie** de difficulté 1).

L'énergie d'un tricordeur est limitée, mais suffisante pour une seule tentative de localisation de la séquence exacte de boutons nécessaire pour purger les radiations tachyoniques du vaisseau. Ceci est un Défi difficile, mais pas impossible.

Grâce à une **Tâche de Raison + Sécurité** d'une difficulté de 4, les PJ pourront contourner les protocoles de sécurité de la console. En échouant, ils constateront que la console se verrouille, et qu'ils doivent en trouver une autre. Il y a un total de quatre consoles adéquates dans la salle des machines, et souvenez-vous qu'à chaque fois qu'une console est activée de cette façon, il faut sacrifier un autre tricordeur ou phaseur pour l'alimenter.

Trouver la bonne séquence de boutons à presser sur la console pour relancer les systèmes de contrôle de l'environnement nécessite une **Tâche de Raison + Ingénierie** d'une difficulté de 3. Les Complications qui peuvent survenir seront, par exemple, l'éjection accidentelle du noyau de distorsion du vaisseau, le déclenchement de la séquence d'autodestruction, ou peut-être l'allumage des systèmes d'armement du vaisseau.

Les deux problèmes sont le temps et le nombre de tricordeurs et de phaseurs disponibles pour alimenter les consoles et finir le travail.

**Conseils pour le maître de jeu:** c'est le moment de rappeler aux joueurs qu'ils peuvent améliorer leurs chances de réussite en achetant des dés supplémentaires grâce à des points d'Impulsion, de la Détermination, en ajoutant des points de Menace, etc.

Une fois les radiations dispersées dans l'espace, il faut localiser le prototype (dans un hangar non loin de là). Une **Tâche de Raison + Sécurité** de difficulté 1 permet de situer la soute en question. Porter la torpille est l'affaire de quatre personnages, pas moins. Une **Tâche de Forme + Commandement** d'une difficulté de 1 permet d'amener l'arme à la navette. Une **Tâche de Contrôle + Pilotage** d'une difficulté de 1 permet ensuite de revenir au vaisseau.

CHAPITRE  
08.40

## CE QUE L'ON NE SAIT PAS

### ACTE 3 : ROMULIENS

#### SCÈNE 1 : SUBTERFUGE

Lorsque les PJ sont revenus au vaisseau, lisez-leur ceci:

#### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

##### ANNEXE

Le prototype de torpille quantique est de retour entre les mains de la Fédération et l'équipe d'exploration est mal en point...

Lorsque les PJ atteignent la passerelle, ils trouvent l'écran principal occupé par trois oiseaux-de-guerre romiliens venant de baisser leur bouclier occulteur, et l'officier de quart qui lance l'alerte rouge. Le vaisseau des PJ est encerclé. Lisez ce qui suit :

*Les Romiliens vous appellent. Ils exigent le retour de leur propriété volée immédiatement, sans quoi ils ouvriront le feu et détruiront le vaisseau.*

Les Romiliens ne sont pas d'humeur à discuter. Une **Tâche de Contrôle + Commandement** d'une difficulté de 2 donnera au capitaine des PJ le temps de consulter son équipage quant à un éventuel plan d'action. Les Romiliens donneront un maximum de cinq minutes pour s'exécuter. Ils savent qu'ils vont à l'encontre du traité de la Zone Neutre en traversant l'espace de la Fédération sans s'être annoncés.

**Conseils pour le maître de jeu:** encore une fois, encouragez le débat et la discussion pour établir un plan d'action afin de gérer la situation avec les Romiliens. Une chose est certaine, le vaisseau des PJ ne survivra pas longtemps contre trois puissants oiseaux-de-guerre ; un assaut frontal ne leur apportera rien de bon. Rappelez-leur les ordres de Starfleet, cela peut les aider à comprendre la situation et à formuler un plan.

Une fois que les joueurs auront décidé d'un plan d'action, lisez-leur ceci :

*Les détecteurs signalent une flotte de six vaisseaux d'attaque rapides takariens qui approchent à distorsion maximale. Les Romiliens ont activé leurs armes et ciblent votre vaisseau. Vous recevez un appel de la part des Romiliens. Ils disent que votre temps est écoulé et réclament encore une fois qu'on leur remette ce qui leur a été dérobé. Ils*

**TRAIT:** Oiseau-de-guerre romulien

### ATTRIBUTS

|                |    |         |    |           |    |
|----------------|----|---------|----|-----------|----|
| COMMUNICATIONS | 09 | MOTEURS | 10 | STRUCTURE | 11 |
|----------------|----|---------|----|-----------|----|

|             |    |            |    |          |    |
|-------------|----|------------|----|----------|----|
| ORDINATEURS | 10 | DÉTECTEURS | 10 | ARMEMENT | 09 |
|-------------|----|------------|----|----------|----|

### DISCIPLINES

|              |    |          |    |         |    |
|--------------|----|----------|----|---------|----|
| COMMANDEMENT | 02 | SÉCURITÉ | 03 | SCIENCE | 02 |
|--------------|----|----------|----|---------|----|

|          |    |            |    |          |    |
|----------|----|------------|----|----------|----|
| PILOTAGE | 02 | INGÉNIERIE | 03 | MÉDECINE | 02 |
|----------|----|------------|----|----------|----|

**ÉNERGIE:** 10    **ENVERGURE:** 6

**BOUCLIERS:** 14    **RÉSISTANCE:** 6

**ÉQUIPAGE:** Talentueux (Attribut 10, Discipline 3)

### ATTAQUES:

- Banques de disrupteurs (Énergie, portée Moyenne, 10▲, Dévastateur 1)
- Torpilles à plasma (Torpille, portée longue, 6▲, Calibrage, Persistant)
- Rayon tracteur (Puissance 5)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- Dispositifs occulteurs (cf. page 259 du livre de base)

vous suggèrent aussi d'ordonner aux Takariens de cesser les hostilités, sans quoi il y aura des représailles.

Les PJ ont alors quelques options :

- **Le sentier de la vertu:** l'objectif principal est d'éviter un incident interstellaire qui pourrait déclencher une guerre entre deux puissances galactiques. Dans l'intérêt de la paix, les PJ peuvent demander une réunion pour discuter de ces problèmes. Pour cela, il est nécessaire d'ordonner aux Takariens de cesser les hostilités.
- **Crier le plus fort:** l'objectif est ici de dissimuler, intimider ou même menacer les Romuliens de manière à ce qu'ils cessent les hostilités et retournent de leur côté de la frontière takarienne. C'est une position difficile à défendre, mais les PJ possèdent quelque chose que les Romuliens désirent.
- **Se rendre:** endommager le prototype de manière irrémédiable avant de le donner aux Romuliens permettra de s'assurer qu'aucun des deux camps ne possède l'arme et qu'ils devront la redévelopper à partir de zéro.

Chacune de ces options est détaillée plus loin. Notez qu'elles ne sont pas mutuellement exclusives. Commencer sur une voie ne signifie pas que les autres seront fermées pour autant.

**Conseils pour le maître de jeu:** cette section traite principalement de diplomatie et de la capacité des PJ à éviter un conflit ouvert entre de multiples forces qui s'opposent. Les Romuliens veulent leur propriété, et ils pensent que les Takariens la leur ont volée. Les Takariens veulent détruire les Romuliens avant qu'ils puissent prouver à la Fédération qu'ils sont bel et bien responsables de ce dont on les accuse. Le docteur Ja'Brenn veut rendre le prototype aux Romuliens dans le but d'éviter une guerre ouverte entre leurs deux gouvernements. Quant à la Fédération, elle veut la torpille quantique, mais la gardera-t-elle au prix d'une guerre contre les Romuliens, ou s'aliéneront-ils les Takariens en livrant le prototype et en accusant ceux qui voulaient être leurs partenaires d'avoir tenté de déclencher une guerre ?

## COMPLICATIONS

Star Trek, ce sont des dilemmes moraux. C'est tenter de comprendre et d'accepter les autres cultures, leurs morales et leurs systèmes de croyances, et voir les problèmes des points de vue souvent difficiles à adopter (voire presque impossible) de cultures différentes, extraterrestres. Vous pouvez envisager d'ajouter l'une des Complications suivantes (voire les deux) :

- Le docteur Ja'Brenn se réveille alors qu'on le croyait mort (s'il est toujours à bord). Il se débarrasse silencieusement d'un garde, localise le prototype, le vole, prend possession d'une navette et quitte le vaisseau des PJ. Il tente d'amener la torpille directement aux Romuliens. Les PJ pourront-ils l'en empêcher ?
- Les Takariens ignorent les demandes des PJ et refusent de désactiver leurs armes. Ils attaquent les forces romulaines, laissant les PJ examiner la question suivante : quel camp choisir ? Les PJ peuvent tenter de tendre la main aux Romuliens, mais il faudra s'occuper des Takariens tôt ou tard.

### PREMIÈRE OPTION : LE SENTIER DE LA VERTU

C'est le chemin que prend la Fédération des Planètes Unies plus souvent qu'à son tour. Le cœur du problème est d'entendre les accusations des Romuliens contre les Takariens (vol et meurtres), tout comme le besoin de la Fédération d'empêcher l'équilibre des pouvoirs de pencher. On ne peut y parvenir qu'en invitant tout le monde autour d'une table pour en discuter.

**Présence + Commandement** sera bien entendu la méthode par défaut pour obtenir des deux camps qu'ils baissent les armes et entament le dialogue. On peut aussi arguer que **Raison ou Intuition + Sécurité** seront tout aussi utiles. Les PJ pourront trouver nombre d'autres façons

possibles de calmer le jeu des Romuliens ou de menacer la flotte takarienne avant qu'ils ne puissent attaquer.

Une **Tâche d'Intuition + Sécurité** de difficulté 3 pourrait révéler aux PJ les raisons pour lesquelles l'armée takarienne est sur le pied de guerre, mais le gouvernement takarien nie en bloc toute connaissance d'un tel vol. Cela pourrait aussi expliquer pourquoi le docteur Ja'Brenn a paru saboter son propre programme, ou au moins opposer quelque résistance aux tentatives de la Fédération de récupérer la torpille volée.

**Conseils pour le maître de jeu:** cette option comporte des séances intenses d'interprétation pour votre table de jeu, avec beaucoup de diplomatie, d'explications et de découvertes. Le fossé potentiel entre le gouvernement takarien et sa propre armée, la possibilité que la Fédération ne puisse pas prétendre à une morale supérieure du fait du développement de la torpille quantique, et la possibilité non négligeable que les Romuliens se vengeront de ceux impliqués dans l'attaque dans l'espace de la Fédération, tout cela fera monter la tension.

### DEUXIÈME OPTION : CRIER LE PLUS FORT

Une telle interprétation des ordres de Starfleet penche vers le fait d'assurer la possession de l'arme à la Fédération, peu importe la façon dont les Takariens l'ont obtenue. Les Romuliens sont dans l'espace de la Fédération, en violation directe du traité de la Zone Neutre, et les Takariens peuvent témoigner de cette transgression.

Les PJ pourront explorer plusieurs pistes, y compris détruire le prototype (tactique de « si nous ne pouvons pas l'avoir, vous ne l'aurez pas non plus »), aider la flotte takarienne à attaquer et/ou détruire la flotte romulienne dans l'espace de la Fédération, ou utiliser les menaces, l'intimidation, la persuasion et la dissimulation pour forcer les Romuliens à admettre leur défaite et à retourner dans leur espace.

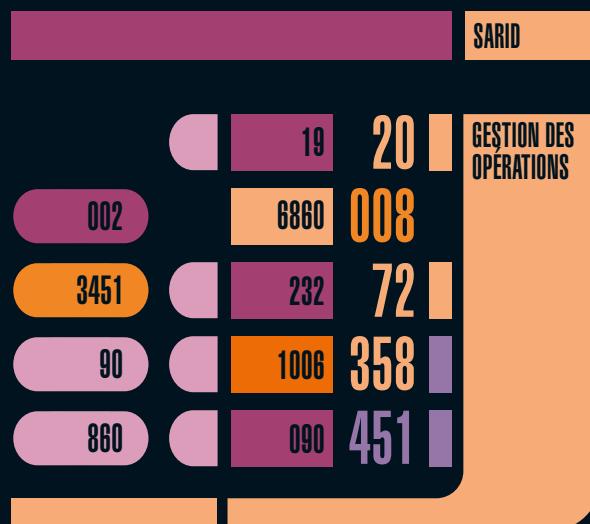
**Conseils pour le maître de jeu:** cette option n'est pas la méthode habituellement employée par Starfleet. Il faut cependant considérer cette option au nom du libre arbitre. C'est une solution à court terme avec des défauts à long terme, et un PJ qui insiste qu'on lui a ordonné de maintenir la paix à tout prix aura du mal à faire passer la pilule auprès de sa hiérarchie... mais il est toujours possible d'obéir à la lettre de la loi pour justifier ses décisions.

### TROISIÈME OPTION : SE RENDRE

Une fois encore, les PJ ont plusieurs choix possibles :

- Accepter toutes les demandes des Romuliens et rendre la torpille. À ce moment-là, le docteur Ja'Brenn demande immédiatement l'asile politique à la Fédération.
- Endommager ou détruire le prototype et dire aux Romuliens que la Fédération l'a trouvé comme ça, et que les dégâts ont été faits sur le vaisseau klingon. Les PJ peuvent ajouter que le dispositif occulteur klingon a créé des interférences avec la source d'énergie du prototype, inondant le vaisseau de radiations tachyoniques mortelles qui ont tué tout l'équipage (ce que les détecteurs romulien pourront corroborer). Le docteur Ja'Brenn demandera aussitôt l'asile politique à la Fédération.

**Conseils pour le maître de jeu:** cette option est la plus simple et la plus rapide pour résoudre le conflit. Elle évite toute ouverture diplomatique pour résoudre la situation, et assure pourtant, dans la meilleure tradition diplomatique, qu'aucun des camps n'ait tout ce qu'il désire. C'est non sans une certaine fourberie que les PJ adopteront cette option, car elle peut aller à l'encontre des principes de la Fédération. Cependant, comme pour la seconde option, elle doit être accessible aux PJ. Ils peuvent, après tout, la voir comme la solution la plus élégante à un problème qui les dépasse, parce qu'il tire son origine d'ordres passés bien au-dessus de leurs têtes.



## CE QUE L'ON NE SAIT PAS

## CONCLUSION

Considérez les options suivantes lorsque vous conclurez cette mission :

- Les Romuliens acceptent de retourner dans leur espace sans la torpille mais déposeront formellement plainte contre la Fédération et citeront nommément les PJ comme impliqués dans l'affaire. Ceci déclenchera fatalement une évaluation des performances des PJ par L'État-Major de Starfleet. Mais au bout du compte, la guerre a été évitée pour l'instant, et Starfleet connaît désormais les plans de recherches des Romuliens dans le domaine des armes à haute énergie... ainsi que le fait que les Romuliens trempent dans les affaires internes de l'Empire Klingon.
- La torpille est remise aux Romuliens avec des excuses et l'assurance que Starfleet ne savait rien du vol des Takariens avant qu'ils n'aient été contactés au stade des essais. Les Takariens sont rouges de colère et de honte car leur subterfuge a été éventé. Ils tenteront de rejeter la faute sur une faction militaire au sein de leur gouvernement. Le docteur Ja'Brenn demandera l'asile politique auprès de la Fédération, craignant les représailles de son propre gouvernement pour avoir tenté de rendre l'arme volée aux Romuliens, et craignant aussi que les Romuliens ne l'assassinent parce qu'il connaît certains de leurs secrets. Du point de vue de Starfleet, les PJ ont réussi à éviter une confrontation avec les Romuliens et ont gardé le scientifique impliqué dans la fabrication de l'arme, ce qui assure que la nouvelle arme des Romuliens ne leur donnera pas l'avantage : la Fédération pourra continuer les recherches sur les armes utilisant une micro-singularité en tant que source d'énergie, et l'équilibre des puissances du quadrant sera préservé. De plus, les PJ pourraient obtenir plus d'informations de la part des Romuliens concernant leurs « alliés » Klingons, comme « faveur » pour leur avoir rendu leur prototype.
- Les Romuliens tentent de reprendre la torpille par la force, déclenchant une confrontation qui pourrait conduire à encore plus de morts et de destruction, et peut-être à une guerre entre les superpuissances du quadrant Alpha. Il s'agit de toute évidence de la solution la moins désirable, et elle va directement à l'encontre des ordres de Starfleet. Si les PJ survivent à un tel plan, ils devront justifier leurs choix auprès de Starfleet et n'auront peut-être plus de carrière devant eux s'ils n'arrivent pas à justifier convenablement leurs actes. Bien que cela soit apparemment une position



inconfortable, d'aucuns pourraient arguer que c'est aussi la fin la plus riche en tension dramatique, particulièrement si les personnages arrivent à défendre leurs actions en arguant qu'ils ont agi pour les intérêts supérieurs de la Fédération.

## LA SUITE DU VOYAGE...

Si vous voulez faire de cette mission le début d'une nouvelle campagne, ou l'intégrer dans une campagne existante, prenez en considération les questions suivantes pour continuer l'histoire :

- Les Romuliens rentreront-ils les mains vides, mais en ayant évité une guerre ?
- Rentreront-ils victorieux ?
- Ja'Brenn obtiendra-t-il asile, ou sera-t-il livré aux Takariens en tant que traître ?
- L'élite militaire takarienne rendra-t-elle des comptes à son propre gouvernement pour ses actions contre les Romuliens, et comment cela affectera-t-il les futures relations avec la Fédération ?
- Qu'en est-il des liens entre les Klingons et Romulus ?
- Que va-t-il advenir des recherches sur la torpille quantique ?

# CHAPITRE 09.00

# LE BON BERGER

PAR OLI PALMER

572821400412  
3985104697936745



|       |                              |     |
|-------|------------------------------|-----|
| 09.10 | SYNOPSIS                     | 140 |
| 09.20 | ACTE 1 : DÉMÊLER TOUT ÇA     | 141 |
| 09.30 | ACTE 2 : LE BERGER           | 147 |
| 09.40 | ACTE 3 : DIEU EN SON PARADIS | 150 |
| 09.50 | CONCLUSION                   | 155 |

# LE BON BERGER

## SYNOPSIS

Dans *Star Trek*, la plupart des conflits viennent de l'extérieur. Comment votre équipage réagira-t-il lorsqu'il aura invité, sans le savoir, le loup dans la bergerie? Dans *Le Bon Berger*, votre équipage répondra au signal de détresse d'une planète sur laquelle une révolte a eu lieu. Les détails sont évasifs, mais les ordres sont clairs: voyager vers Stallas II, sauver les civils qui ont envoyé le signal de détresse et les amener en lieu sûr, tout en découvrant ce qui s'est passé.

L'équipage est récemment passé sur Stallas II où, lors d'une excavation, ils ont aidé à la découverte d'un nouveau type de minéral. Ce que ni l'équipage ni la colonie ne savent, c'est que ce nouveau minéral est en fait une forme de vie. Les individus communiquent en « chantant », un processus qui consiste à déplacer les minéraux dans la structure de leur voisin. Bien sûr, les humains ne parlent pas de cette manière. Il en résulte une forme de folie qui se développe chez certains membres de la population lorsque les nouvelles formes de vie essaient de déplacer les minéraux ça et là dans leur cerveau. Les colons ont pris l'une de ces formes de vie et en ont fait l'ornement central d'une statue. Libérée du sol, la forme de vie hurle sans cesse pour se faire entendre, ce qui augmente encore le danger pour les êtres humains.

Les survivants évacués ont réussi à emmener cette créature avec eux. Ils la vénèrent, croyant qu'il s'agit d'un genre

## ADAPTER CETTE MISSION À D'AUTRES ÉPOQUES

Bien que *Le Bon Berger* soit écrit pour fonctionner à n'importe quelle époque, il est possible de changer quelque peu le scénario, par exemple en faisant de l'espèce majoritaire sur Stallas II des Klingons. De toute évidence, le prélude ne fonctionnera pas à l'époque de la série originale ou d'*Enterprise*, mais la tension serait accrue si la Fédération devait venir sauver les Klingons, les accueillir sur le vaisseau, pour ensuite voir le chaos se déchaîner!

Alternativement, vous pouvez décrire que la planète a été récemment colonisée par des Andoriens, peut-être un peu froids vis-à-vis de la présence de Starfleet, mais qui apprécieront l'aide apportée. Si vous choisissez de changer l'espèce de cette manière, il serait judicieux d'inclure une Directive ad hoc, comme « Soyez sur vos gardes » ou « Il faut en apprendre plus sur cette espèce ».

de divinité qui les guidera vers une vie meilleure... une entité qu'ils appellent « le Berger ».

### DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, les Directives pour cette mission sont les suivantes :

- Sauver les colons.
- Préserver la colonie.

*Le maître de jeu commence chaque session avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.*

### PRÉLUDE : AU PLUS PROFOND DES CAVERNES

Avant d'entrer dans le vif du sujet, faites participer vos joueurs à une scène de flash-back: le moment où ils ont découvert le Berger avec les ingénieurs de la colonie.

#### TROUVER LA GEMME PARFAITE

Le quart a été long. Les ingénieurs ont travaillé tant et plus pour s'enfoncer toujours plus profondément sous les montagnes. La surface de Stallas II est habitable, mais il fait meilleur sous terre, si bien que la décision a été prise récemment d'agrandir la colonie dans la montagne. L'objectif actuel des ingénieurs est d'excaver plus d'espace pour continuer l'extension coloniale.

C'est une nouvelle colonie qui ne fait pas encore partie de la Fédération, mais qui la rejoindra à l'avenir... c'est du moins ce que tout le monde espère. Pour renforcer les bonnes relations, l'équipage a récemment livré un lot de foreuses à base de phaseurs pour aider à l'agrandissement de la colonie. L'équipage aide au déploiement initial de ces nouvelles machines pour remplacer les foreuses mécaniques que les ingénieurs utilisaient.

Les mines sont bien éclairées, l'air circule correctement et est respirable, mais cela n'empêche pas les conditions d'être dures. En dépit du nouveau matériel et de l'expertise des équipes disponibles, le travail est toujours long.

Au moins un tiers de vos joueurs est occupé à excaver les murs des cavernes, un second tiers surveille les relevés du système, et le reste est en pause. Ceux qui creusent utilisent l'équipement d'excavation; ces unités font la moitié

de la taille d'une navette et tirent en rafale pendant plusieurs minutes avant de s'arrêter pour refroidir et transporter les débris derrière pour qu'ils soient emportés.

L'équipement de détection permet de vérifier les irrégularités à quelques mètres, à tout instant, ainsi que la structure géologique du matériau que les unités détruisent. Il permet aussi de vérifier la présence de problèmes courants comme les poches de gaz et les roches instables pouvant conduire à des affaissements potentiels.

L'un de vos joueurs qui s'occupe actuellement des détecteurs reçoit soudain d'étranges relevés juste au moment où l'un de ceux qui actionnent les unités panique: l'unité souffre d'une panne électrique et projette une nuée d'étincelles. Quelque chose vient de renvoyer le rayon du phaser! Les relevés montreront un étrange matériau qui a semblé brièvement changer de densité lorsque le rayon l'a frappé. Ils viennent de trouver une pierre ressemblant à un cristal, luisant presque de toute une gamme de couleurs lorsqu'elle accroche les éclats de lumière. Elle est d'une forme bizarre, grumeleuse, comme deux balles de base-

ball irrégulières fondues ensemble. Elle est d'une couleur vaguement violette et semble accrocher la lumière de manière intéressante.

En regardant cette pierre ravissante, vos PJ ressentiront les différentes émotions ci-après. Expliquez que les ingénieurs paraissent tous passer par une gamme d'émotions semblables, mais que l'un d'eux en particulier a l'air complètement subjugué, impatient de prendre la pierre entre ses mains.

- Un sentiment de bonheur et d'extase.
- Une colère quelque peu inconfortable qu'une telle beauté ait été prisonnière de la pierre.
- La réalisation que cette chose est la plus précieuse qui ait jamais existé.

La foreuse principale s'est cassée, fendue lorsque cette pierre a été frappée du rayon phaseur. Le travail ne peut pas continuer.

CHAPITRE  
09.20

## LE BON BERGER

# ACTE 1 : DÉMÉLER TOUT ÇA

### SCÈNE 1 : LA SALLE DE BRIEFING

Starfleet a reçu le signal de détresse et a immédiatement ordonné à l'équipage des PJ d'y répondre de toute urgence, étant le vaisseau le plus proche. Le briefing commence par la diffusion du message de détresse de Stallas II.

#### ILS SONT DEVENUS FOUS !

La personne qui enregistre le message paraît accroupie derrière une table renversée. Des tirs de phaseurs brûlent au-dessus de sa tête alors qu'elle parle à la caméra tout en jetant de brefs coups d'œil par-dessus son abri de fortune pour tirer à son tour. Elle réussit à transmettre les informations suivantes :

*« S'il vous plaît, vous devez revenir nous aider! Quelque chose a rendu fou certains des colons, ils nous ont attaqués pendant notre sommeil! Nous sommes parvenus à gagner la surface, nous avons réussi à nous barricader dans le centre d'accueil de la planète, mais je ne sais pas combien de temps nous allons tenir! Nous avons beau-*

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

#### DATE STELLAIRE 48425.4

Nous avons récemment aidé les colons de Stallas II en leur fournant une gamme de nouveaux équipements d'excavation, leur permettant de grandement accélérer leur expansion souterraine. En faisant la démonstration de cette nouvelle technologie, un nouveau type de minéral a été découvert, lequel fait montre de certaines propriétés inhabituelles. Nous avons transmis nos découvertes à l'État-Major de Starfleet qui a envoyé un vaisseau scientifique à Stallas II pour conduire d'autres expériences. Cependant, avant que nous n'ayons seulement quitté le système, nous avons reçu un signal de détresse en provenance de la colonie.

*coup de blessés et nous avons un besoin urgent d'assistance, s'il vous plaît! »*

## VOS ORDRES, CAPITaine ?

L'équipage doit se téléporter sur la planète, réunir les survivants et les évacuer sur le vaisseau. Il faudra ensuite tenter de désamorcer la situation pacifiquement et déterminer ce qu'il s'est passé une fois les deux groupes séparés. Starfleet conseille à l'équipage de rester impartial jusqu'à ce qu'ils aient toutes les informations à leur disposition et que leur enquête exhaustive soit terminée.

## STALLAS II

En surface, Stallas II est une planète désolée et hostile, un monde de paysages gris et montagneux battus par un vent froid qui s'engouffre par les canyons et sur les landes stériles, totalement dépourvu de végétation. Il n'est pas étonnant que les colons aient décidé de s'établir en sous-sol. La surface n'a que peu de bâtiments, d'une conception civile standard; une plate-forme d'atterrissement pour les navettes, un centre d'accueil pour les visiteurs, un poste de communication et de détection, et un grand complexe qui abrite l'entrée de la colonie souterraine.

Le sous-sol est un environnement bien plus accueillant. Les colons ont fait du bon travail: ils ont créé un environnement habitable, et même plus. Dans toute la ville, il n'y a que peu de roche visible, et la plupart des murs sont recouverts de superbes fresques d'art moderne. Les hauts plafonds sont baignés de lumière durant le jour et enténébrés la nuit afin de préserver le confort des citoyens. De nombreuses statues ornent les intersections, se tenant sur de petits îlots d'herbes et de fleurs.

La population recensée de Stallas II est de cent trente-sept colons, gouvernés par un petit conseil (dont Anthony Simmons est le dernier membre survivant après la révolte). Une milice locale s'occupe de la sécurité, mais la plupart des colons adultes sont armés d'une manière ou d'une autre. N'ayant rencontré aucune autre forme de vie sur cette planète, et vivant dans la relative sécurité de leur sous-sol, les colons ne sont pas habitués au combat. La colonie est là depuis presque cinq ans, temps qu'ils ont employé à progresser à pas de géants dans l'édition de leur civilisation souterraine.

Les survivants qui ont envoyé le signal de détresse se sont barricadés dans le centre d'accueil. Un corridor mène du centre à un grand bâtiment qui abrite l'entrée de la colonie en sous-sol. Un autre corridor mène à la plate-forme d'atterrissement pour navettes, dans l'autre direction. Il semble que les combats ne se soient pas arrêtés, mais les détecteurs montrent que la situation n'est pas aussi chaotique qu'elle ne l'était lorsque le signal a été envoyé. On dirait que les assaillants se sont brièvement retirés en sous-sol pour récupérer avant de lancer un nouvel assaut.

Il est possible de parler aux survivants, puisqu'ils contrôlent l'équipement de communication. Ils diront à l'équipage qu'ils ont environ quarante personnes à évacuer, dont dix blessés ayant besoin de soins médicaux en urgence. Malheureusement, il y a eu plusieurs morts depuis que le signal de détresse a été envoyé, et les conditions atmosphériques se détériorent.

On pourrait recommander de piloter une navette jusqu'à la surface et commencer à évacuer les colons, mais un membre de l'équipage peut vouloir tenter de les télépor-

ter directement à bord. Toute tentative de téléportation se fait avec une difficulté de 4 à cause des conditions atmosphériques. Parmi les Complications qui peuvent advenir, le temps peut empirer, les assaillants peuvent décider de renouveler leur assaut sur les survivants, et l'un des colons peut même décéder pendant le transport.

Piloter une navette dans cette atmosphère déchaînée est assez ardu, aussi la difficulté de toutes les Tâches de pilotage et de navigation augmente de +1.

## SCÈNE 2 : LE CENTRE D'ACCUEIL

Le centre d'accueil rappelle le salon d'un terminal d'aéroport. Un petit écran affiche l'histoire de la planète et de sa colonisation. Plusieurs écrans en hauteur affichent les conditions environnementales et les informations sur les vols programmés (ceux-là affichent actuellement un message d'erreur ou des informations extrêmement périmées). Des sièges confortablement molletonnés ont été arrachés de leurs fixations et empilés contre les portes et les fenêtres menant au quai des navettes et à l'entrée de la colonie. Dans le corridor qui mène à l'entrée de la colonie, une barricade de tables détruites gît en morceaux. Il semble que les survivants se soient complètement repliés puis barricadés dans le centre d'accueil.

Le centre possède deux portes principales. L'une s'ouvre sur un grand corridor vers une porte gigantesque fixée au sol, et mène à la colonie principale. L'autre mène aux plateformes des navettes, au dehors, via un long corridor décoré de fresques artistiques. Les plateformes elles-mêmes sont à peine plus que des terrains plats permettant aux appareils d'atterrir en toute sécurité, et n'offrent que peu d'abri face aux conditions climatiques. Les assaillants se sont à présent repliés en sous-sol mais, en jetant un œil par le corridor, il semble évident que l'entrée est encore ouverte et qu'une autre attaque pourrait être lancée à tout moment.

On a couché les morts dans un coin, par respect, et des colons s'occupent actuellement de soigner les blessés. Quelques enfants pleurent, assis dans un silence pesant pendant que quelqu'un tente de les réconforter et de les rassurer. Les colons qui ne sont pas occupés sont armés et font le guet par les fenêtres du centre. Les corridors

## NOTE SUR LA TERMINOLOGIE

La nouvelle forme de vie n'a pas encore reçu de nom. Au lieu de cela, le texte l'appellera couramment le Berger. Plus tard au cours de la mission, tous les individus affectés par le Berger seront appelés ses ouailles, qu'ils soient de Stallas II ou de Starfleet. Cette convention n'existe que pour vous simplifier la vie lorsque vous devrez retrouver les PNJ rapidement.



eux-mêmes sont principalement faits de matériaux transparents, aussi les survivants sont-ils à même de guetter toute attaque imminente.

Si l'équipage n'a pas averti les colons qu'ils se téléportaient, ils auront droit à une réception surprise : les enfants se mettront à hurler et quelques-uns des colons ouvriront le feu ! Le combat ne devrait durer qu'un seul round avant que l'un des colons ne parvienne à reprendre le contrôle de la situation en apercevant les uniformes de Starfleet, mais

l'équipage des PJ devrait normalement tenter de désamorcer la situation en premier.

Si l'équipage arrive en navette, les survivants ouvriront la porte pour leur permettre d'entrer.

Sarah Shipley est la plus organisée parmi les colons, et l'équipage la reconnaît comme étant celle qui a envoyé le signal de détresse. Elle accueillera l'équipage avec soulagement avant de les mettre au courant de ce qu'il s'est passé.

## SARAH SHIPLEY [PNJ SECONDAIRE]

**TRAIT:** Humaine

**IDÉAL:** Il faut sauver le Berger.

### ATTRIBUTS

CONTROLE 09

FORME 08

PRÉSENCE 10

AUDACE 09

INTUITION 09

RAISON 09

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 04

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 03

PILOTAGE 01

INGÉNIERIE 05

MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATION:** Foi du Berger, Diplomatie

**STRESS:** 10

**RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Phaseur type-1 (Distance, 4▲ Charge, 1M, Discret 1)
- Amélioration Phaseur type-2 (Distance, 5▲, 1M, Charge)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- **Dévotion au Berger:** l'adepte du Berger peut dépenser 2 points de Menace pour gagner immédiatement une Spécialisation pour le restant de la scène.

C'était le matin juste après l'ouverture de la dernière section de la colonie, une zone botanique. Il y avait eu une fête, et on avait dévoilé une nouvelle statue la veille, mais beaucoup s'étaient couchés tôt. Les alarmes de la colonie se sont déclenchées, et Sarah a vu le danger dès qu'elle a ouvert sa porte : les gens se battaient dans les rues. Ceux qui ne voulaient pas se mêler à ça se sont dirigés vers le centre d'accueil, récupérant d'autres fuyards sur le chemin. Au fur et à mesure, les combattants ont tourné vers eux leur agressivité. Dans la conversation, deux informations pourront se glisser :

## LES COLONS

**TRAIT:** Humains

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 10

FORME 08

PRESSENCE 09

AUDACE 10

INTUITION 08

RAISON 09

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 01

SCIENCE 01

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 01

STRESS: 9

RÉSISTANCE: 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non létal)
- Phaseur type-1 (Distance, 3▲ Charge, 1M, Discret 1)
- **Amélioration** Phaseur type-2 (Distance, 4▲, 1M, Charge)

■ Sarah ne sait vraiment pas ce qui a déclenché les combats.

■ Elle croit au Berger, et elle est certaine que c'est l'intervention du Berger qui a amené l'équipage à Stallas II aussi rapidement.

Si l'un des membres de l'équipage souhaite pousser Sarah à donner plus d'informations sur le Berger à ce moment de l'histoire, cela nécessite une **Tâche de Présence + Commandement** d'une difficulté de 3. Sarah n'a pas honte de ses croyances actuelles, la foi dans le Berger, mais elle n'a pas envie de commencer une discussion théologique alors que tous risquent de se faire attaquer d'une minute à l'autre. Si le PJ réussit, elle expliquera que le Berger est un dieu, ou en tout cas ce qui y ressemble le plus dans cette galaxie, et qu'il prend soin d'elle et des colons. Le PJ peut *obtenir plus d'informations* en dépensant de l'Impulsion et ainsi apprendre une information cruciale :

■ Sarah a le Berger en sa possession, rangé dans une sacoche.

Tous les autres survivants savent que Sarah a la pierre. Ils s'en remettent à elle pour mener le groupe, ce qui n'est pas inhabituel pour l'équipage... mais en réalité, les autres colons la voient comme un genre de gourou.

*Conseils pour le maître de jeu: résistez à la tentation de laisser des indices subtils quant à la nature de la pierre! Si vous avez joué le prélude, vos joueurs sont déjà en train de formuler des hypothèses, et ils n'ont pas besoin qu'on alimente leur imagination à ce moment de l'histoire. La périlleuse révélation adviendra bien assez tôt, lorsqu'il sera, de fait, trop tard!*

## LA PIERRE

Il n'y a aucune raison logique pour que l'équipage connaisse l'existence du Berger, mais c'est quelque chose qu'ils peuvent découvrir. L'équipage peut insister pour fouiller tous les colons téléportés à bord en dépit de l'urgence de l'évacuation, et ils peuvent se demander pourquoi Shipley estime que cette pierre est un objet important qu'elle doit absolument prendre avec elle.

Dans ce cas, essayez plusieurs options avec Sarah. Elle peut tenter de tromper l'équipage en disant que c'est simplement un objet d'une grande importance personnelle pour elle, ou que c'est un élément d'une importance critique pour ses recherches. Son but est simplement d'emporter le Berger avec elle loin de la planète.

Dans tous les cas, si l'équipage parvient à convaincre ou à forcer Sarah à le donner, laissez Sarah remettre le Berger tout en sachant

que l'équipage va tout de même l'emporter. Il sera toujours temps pour elle de trouver moyen de le récupérer une fois à bord. Pour l'instant, elle et les autres colons sont toujours en danger, et elle a besoin de mettre tout le monde en sécurité.

Si l'un des PJ prend possession de la pierre, voyez la Scène 2 de l'Acte 3 pour plus d'informations sur ce qu'il se passe quand quelqu'un garde la pierre près de lui quelques temps.

Si le Berger reste sur la planète, mettez en scène les futurs actes de ce scénario sur la planète dans des lieux appropriés. Une fois les colons évacués, il est peu probable que l'équipage choisisse de partir sans enquêter sur ce qui vient de se passer.

## RENCONTRE : L'ÉVACUATION

L'évacuation des survivants devra s'effectuer par groupes et les blessés partiront probablement les premiers. Certains des colons peuvent insister pour qu'on emporte aussi les morts, car ils pensent qu'ils ne retourneront pas sur la planète. Une raison logique de laisser les morts sur place serait que l'équipage prévoit de calmer la situation, après quoi les morts pourront être enterrés décentement en fonction de ce que chaque colon désire. Convaincre les colons nécessite une Tâche sociale si l'équipage ne veut pas ralentir l'évacuation.

L'évacuation prend la forme d'un Défi linéaire, cinq groupes devant être évacués. Il s'agit de **Tâches de Contrôle + Pilotage** d'une difficulté de 3 pour faire le voyage en navette, ou de **Contrôle + Ingénierie** de difficulté 4 aidées par les **Détecteurs + Ingénierie** du vaisseau pour tenter d'évacuer les groupes par téléportation. Les PJ pourraient vouloir créer un Avantage grâce à l'Impulsion générée par les Tâches précédentes (l'atterrissement), pour réduire la difficulté.

Les survivants n'ont que très peu d'objets personnels, la plupart sont à peine vêtus vu la manière dont le combat a commencé. Il est important de prendre le temps de souligner combien ces gens ont l'air inoffensifs, même ceux qui défendent le bâtiment. Il ne devrait y avoir aucun doute sur le fait que ces colons ne sauraient en aucun cas être une menace. Par exemple, l'un des enfants pourrait serrer un ours en peluche, l'air perdu. Demander aux colons de ne pas emporter leurs armes à bord est une requête tout à fait raisonnable, mais si l'équipage omet de le faire, prenez-en bonne note pour plus tard: cela accroîtra la quantité de destruction qu'ils trouveront sur le vaisseau lorsque les colons tenteront d'en prendre le contrôle.

## ANTHONY SIMMONS [PNJ SECONDAIRE]

**TRAIT:** Humain

**IDÉAL:** Nous n'avons pas besoin de nous battre.

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09 FORME 07 PRÉSENCE 12

AUDACE 07 INTUITION 09 RAISON 12

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 03 SÉCURITÉ 01 SCIENCE 05

PILOTAGE 01 INGÉNIERIE 05 MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATION:** Diplomatie, Géologie

**STRESS:** 8      **RÉSISTANCE:** 0

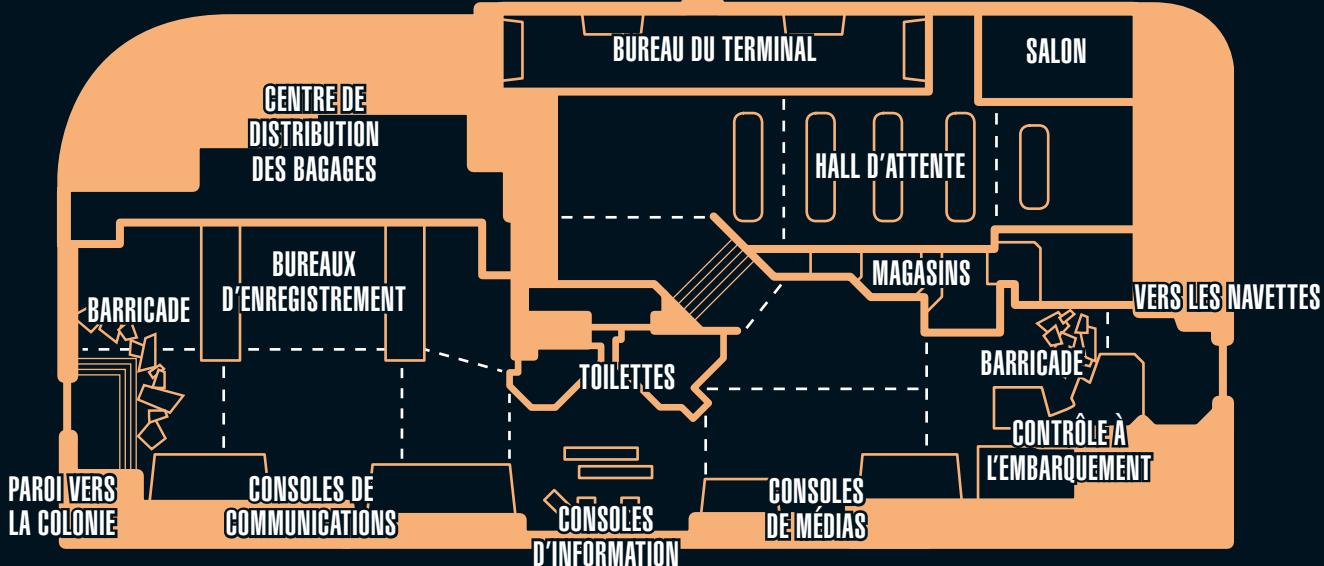
### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Phaseur type-1 (Distance, 3▲ Charge, 1M, Discret 1)
- **Amélioration** Phaseur type-2 (Distance, 4▲, 1M, Charge)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- **Dévotion au Berger:** l'adepte du Berger peut dépenser 2 points de Menace pour gagner immédiatement une Spécialisation pour le restant de la scène.

## LE CENTRE D'ACCUEIL



PLAN

LE BON BERGER

145

# LA TÉLÉPATHIE

Certains personnages joueurs bétazoïdes peuvent posséder la faculté de lire les émotions d'un sujet ou de se plonger dans leur esprit par télépathie. Pour ce qui est de l'empathie, un tel personnage sentirait quelque chose d'autre chez les colons; une croyance partagée, une dévotion à quelque chose, en plus d'un état général de panique sous-jacente, pas seulement à cause des attaques et du combat, mais une inquiétude plus profonde qui vient de l'intérieur.

La télépathie permet de glaner plus d'informations. La croyance en une divinité est ce qui ressort le plus. Le Berger est le nom dans tous les esprits des colons. Ne mentionnez pas la pierre à ce stade, concentrez-vous sur leur croyance (le Berger veille sur eux) et sur l'opinion des colons sur Anthony Simmons ou Sarah Shipley.

Pendant l'évacuation, les colons qui se trouvent encore à l'extérieur du centre lanceront un nouvel assaut sur le bâtiment. L'équipage a le choix de négocier à la surface de la planète ou de se regrouper sur le vaisseau et de communiquer à partir de là. Les PJ devront sans doute transporter ou téléporter les derniers survivants alors que des tirs de phaseurs retentissent dans l'air tout autour d'eux et que les assaillants s'engouffrent dans la brèche qu'ils ont faite à la porte.

Les assaillants cesseront vite le combat lorsqu'ils verront que les derniers survivants sont partis. Ils n'attaquaient que parce qu'ils pensaient que les survivants allaient sceller l'entrée de la colonie ou détruire le spatioport, mais voir des officiers de Starfleet les apaisera suffisamment pour qu'ils cessent le feu.

## QUI ATTAQUE QUI ?

L'équipage finira bien, à un moment ou à un autre, par parler aux colons restés sur la planète, soit en personne s'ils sont restés en arrière, soit via les systèmes de communications. Les colons restants apprécieront l'aide de la Fédération qui a mis fin au combat. Leur porte-parole, Anthony Simmons, expliquera que le groupe à présent à bord du vaisseau est en réalité constitué de ceux qui ont déclenché les combats. Il demandera une aide médicale pour soigner les blessés de son camp et invitera l'équipage à le rencontrer pour discuter de tout ceci.

**Une Tâche d'Intuition + Sécurité ou Commandement** d'une difficulté de 3 révélera qu'Anthony dit la vérité, ou du moins ce qu'il pense être la vérité. Dépenser de l'Impulsion pour obtenir plus d'informations révélera qu'il hésite un peu et qu'il n'est pas complètement certain de tous les faits. Dépenser encore plus d'Impulsion révélera qu'il en sait plus qu'il n'en dit sur les raisons des combats : il pense que le groupe de Sarah a essayé de faire du mal au Berger d'une manière ou d'une autre. Anthony est tout aussi fanatique que Sarah.

Bien entendu, Sarah Shipley niera tout cela avec véhémence et suppliera l'équipage de ne pas croire les mensonges d'Anthony. Les PJ essaient de déterminer lequel des deux ment, ils découvriront que les deux camps croient fermement qu'ils n'ont pas déclenché les hostilités, mais que les deux camps cachent quelque chose.

Le problème vient du fait que les violences ont commencé comme toutes les bonnes bagarres, sans coordination ni plan préalable. Les deux camps se sont formés après que les combats aient commencé, chacun croyant que l'autre tentait de faire du mal au Berger d'une manière ou d'une autre. Il s'avère juste que le groupe de Sarah était le plus faible des deux et a été contraint de fuir. Heureusement (de son point de vue), chemin faisant, elle est parvenue à se saisir du Berger.

Les deux camps se croient innocents, et que l'autre camp est dangereux. La majorité des colons ont développé une dévotion plus ou moins fanatique envers le Berger, à ce stade, mais ceux qui sont sur la planète vont commencer à lentement retrouver un certain calme maintenant que le Berger est loin d'eux.

## LE BERGER

Le Berger est en fait une forme de vie inconnue, un des nombreux membres de cette espèce à vivre dans le sol de Stallas II. Ces formes de vie basées sur le silicium communiquent entre elles en manipulant magnétiquement les minéraux autour d'elles et des autres. Elles sont vaguement au courant de l'arrivée des colons mais ne savent pas trop à quoi s'en tenir. Elles perçoivent leur environnement grâce à un sens magnétique, et sentent aussi les vibrations et le mouvement autour d'elles. Les colons, de leur côté, ont trouvé l'une d'entre elles, et cette dernière a fait de son mieux pour communiquer avec eux de la seule façon qu'elle connaissait. Elle a tiré, poussé et quelque peu chamboulé les minéraux dans l'esprit des colons, essayant de persuader les humains de la remettre parmi les cailloux et de la laisser tranquille.

Ces tentatives de communication ont déclenché chez les colons des accès d'instabilité mentale temporaire. Devenant facilement influençables, ils ont aussi développé une puissante affection pour la pierre qu'ils ont trouvée. Ils décideront que cette merveilleuse pierre serait l'ornement et la pièce maîtresse d'une statue, elle a donc été remise à une artiste pour qu'elle la travaille habilement.

La sculptrice a commencé à tailler la forme de vie pour lui donner la forme d'un œil, lui causant d'ineffables douleurs et la poussant à hurler à l'aide, appelant ses congénères dans les cavernes environnantes. Les formes de vie ont travaillé ensemble pour essayer de faire connaître leur présence auprès des colons, mais cela n'a fait qu'accroître la folie douce qui se développait déjà en ville.

Pendant la célébration de l'ouverture du nouveau secteur et le dévoilement de la statue, l'alcool déliait les langues, les colons ont commencé à partager cette croyance qui se développait parmi eux... la pierre n'est-elle pas un dieu, quelque chose qui les guide et qui les maintient en sécurité ? Ceux qui tentèrent de prier activement la pierre étaient récompensés directement par des visions surréalistes, un fantastique spectacle coloré et toute une gamme d'émotions plaisantes. Ils ont bien sûr pensé que c'était la volonté du Berger, mais ce n'était que leur proximité avec celui-ci et l'action de leur cerveau devenu influençable. Il ne s'agit de rien d'autre que les effets des tentatives de communication de cette forme de vie.

Le combat s'est déclenché sur un malentendu, et les deux camps pensent que l'autre cherchait à détruire le Berger. L'objectif de Sarah est de mettre le Berger en sécurité, quant à Anthony, il a pris le contrôle de l'autre camp et a réussi à les persuader que le Berger veillera toujours sur eux, où qu'il soit. Bien que certains des colons restants ne croient pas Anthony et s'accrochent à la notion que le Berger est une entité divine, ils reconnaissent que les ordres d'Anthony ont du sens et lui obéissent pour le bien et la sécurité de tous.

Plus le Berger reste au milieu des colons, plus ils sombreront dans la folie. Même si la pierre est cachée et en sécurité loin du groupe, les colons croiront toujours au Berger. S'ils passent du temps loin de l'influence de la forme de vie, et avec des soins psychiatriques de longue haleine, les colons pourront guérir. Toutefois, pour l'instant, la pierre est à bord du vaisseau des PJ et elle essaie toujours désespérément de communiquer avec les gens qui se trouvent autour d'elle.

CHAPITRE  
09.30

## LE BON BERGER

# ACTE 2 : LE BERGER

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

### ANNEXE

Nous ne connaissons pas à l'heure actuelle l'origine de cette soudaine agression, mais nous avons l'intention de tirer cela au clair rapidement. Nous avons fait cesser les combats pour l'instant, mais nous devons enquêter sur les deux camps pour déterminer la cause de cette querelle et comment la résoudre. Il est évident à ce stade qu'on ne nous a pas raconté toute l'histoire.

mer que de petits traumatismes se sont formés à l'intérieur des corps des colons.

Si des membres de l'équipage souhaitent poursuivre l'étude du cas des colons, ils peuvent le faire grâce à une **Tâche de Raison + Science ou Médecine** d'une difficulté de 2. Une réussite soulignera que les dégâts ont été causés récemment par une source manipulant les minéraux à l'intérieur des sujets, particulièrement dans le cerveau. Cela expliquerait le comportement étrange des colons (et de tout membre d'équipage affecté par le Berger). Toute Impulsion dépensée à ce moment-là peut permettre de créer un Avantage plus tard, dans l'acte 3, lorsque l'équipage tentera de concevoir un moyen de contrecarrer le Berger.

Sarah et les colons remercieront l'équipage pour l'aide apportée, mais resteront étrangement taiseux. Quels que soient les quartiers qu'on leur allouera, ils se regrouperont quelque part pour faire des messes basses. Si quelqu'un tente de se lier d'amitié avec les colons, il pourra entendre des phrases et des bribes de conversations qui indiquent qu'ils croient tous au Berger. Toute Tâche destinée à obtenir plus d'informations sur le Berger (directement ou en « lisant entre les lignes ») n'aura qu'une difficulté raisonnable à ce stade de l'histoire.

### LES EFFETS SUR LE RESTE DE L'ÉQUIPAGE

Après quelques heures à bord, l'influence du Berger sera ressentie par ceux qui se trouvent autour de lui (qu'il soit en la possession de Sarah ou ailleurs sur le vaisseau). Le Berger réalise à présent qu'il est dans un environnement extrêmement étrange, et il commence à paniquer. Les PNJ de l'équipage ou les personnages de soutien près des

### SCÈNE 1 : LES BLESSÉS

Que l'équipage soigne les blessés de la colonie ou ceux du groupe évacué sur le vaisseau, les résultats sont les mêmes : les blessures sont essentiellement guérissables, mais les relevés montrent une activité inhabituelle dans le cerveau des colons. D'étranges disruptions apparaissent un peu partout dans leurs corps : certaines parties des muscles semblent s'être distordues, des organes paraissent avoir souffert de manipulations semblables et, dans certains cas extrêmes, des cicatrices internes se sont formées. Il est possible d'effectuer d'autres tests, mais ils ne donneront guère plus d'informations, si ce n'est confir-

colons commenceront à avoir des visions, et le phénomène s'accélérera si certains d'entre eux ont pu voir ou toucher le Berger directement.

Cela peut être introduit de manière subtile. Par exemple, l'opérateur du téléporteur qui doit amener un PJ à la surface peut avoir l'air un peu hésitant, groggy, ou les médecins de l'infirmérie peuvent paraître émotifs, ricaner sans raison ou être pris d'une détresse intense sans que les circonstances ne le justifient.

## SCÈNE 2 : ENQUÊTER SUR LA STATUE

Il y a encore une chance à ce moment de l'histoire pour que les PJ ne se doutent pas de l'importance de la pierre, ou de la statue dont elle a fait partie. Les blessés se sont rassemblés autour de la statue parce que c'est là qu'il y a eu le plus grand nombre de pertes, et ils croient qu'elle leur portera encore bonheur malgré l'acte de vandalisme qu'elle a subi.

C'est une excellente opportunité de donner aux PJ la première pièce du puzzle. En entrant sur cette place, la statue devrait être l'élément qui domine tous les autres. Elle représente une figure stylisée se tenant droite, ses mains tendues vers le haut. Il est clair que la statue devait tenir quelque chose entre ses mains. La statue est à présent tordue et bosselée, presque fondu, sa forme à la fois éccœurante et aliénante.

Si un PJ balaie la statue grâce à un tricordeur, tentant une **Tâche d'Intuition + Science** de difficulté 1, il apprendra que la structure de la statue a été étrangement manipulée au niveau moléculaire, le matériau tordu et étiré en formes inhabituelles. Le tricordeur relève de nombreux éléments différents dans la statue: magnésium, fer, zinc, cuivre et verre, et de nombreuses pierres et minéraux différents.

On peut aussi remarquer de minces fêlures dans la pierre, comme si une force l'avait affectée. Dépenser de l'**Impulsion** pour obtenir plus d'informations montrera que le centre de la statue, où le Berger était maintenu, était la source de ces manipulations inhabituelles. De plus, les déchirures et manipulations internes sont semblables à celles qui affectent les colons, ce qui permet de penser que les deux phénomènes sont liés.

# POURQUOI TAILLER DANS LA CHAIR DE SON DIEU ?

Il y a deux éléments clés dont il faut se rappeler au moment de révéler des informations à propos des croyances des colons à vos joueurs. Tout d'abord, lorsqu'ils ont initialement découvert la pierre, ils croyaient en grande majorité qu'il s'agissait simplement une très belle pierre. Certains auraient peut-être admis qu'elle leur procurait une sensation de bien-être, mais cela n'allait pas plus loin.

Le temps que Jasmine ait achevé la statue, la folie s'était enracinée plus profondément chez les colons. La première vague a frappé au

Si on s'adresse à lui, Anthony explique que les colons qui se sont révoltés ont causé ces dégâts lorsqu'ils se sont emparés de la pierre. En réalité, les dégâts ont initialement été causés par la forme de vie lorsqu'elle a tenté de se libérer: lorsque la statue s'est distordue sous les yeux des colons ce matin-là, certains ont interprété ça comme un signe que la pierre devait être amenée vers les cieux afin que d'autres puissent partager la révélation du Berger, et d'autres ont cru qu'il fallait que le Berger soit conservé ici, auprès de ses fidèles.

Si les PJ prennent le temps d'examiner l'ambiance des lieux grâce à l'attribut Intuition, ils pourront remarquer que les gens ont l'air plus affectés qu'on pourrait s'y attendre à cause d'une simple pierre retirée d'une statue. Anthony trahira aussi sa détresse par des tics occasionnels, particulièrement s'il pense qu'il y a une chance pour que la pierre ne revienne pas. Bien qu'il soit l'un des moins affectés, il sait que les colons éprouvent une affection étrange pour cette pierre, et il n'est pas certain qu'il puisse maintenir l'ordre encore longtemps en l'état actuel des choses.

Si les PJ posent des questions sur la pierre elle-même, Anthony les amènera à Jasmine Belfont, la sculptrice qui a travaillé la pierre. Elle possède un grand nombre d'informations sur les composants de la pierre et sera heureuse de les partager, mais il est clair que quelque chose ne va pas. Elle laissera parfois échapper sa croyance quant au fait que la pierre est un être suprême dont le pouvoir et l'importance sont immenses.

## RÉPANDRE LA PAROLE DU BERGER

Pendant ce temps, sur le vaisseau, l'influence de l'œil du Berger s'enracine auprès de l'équipage. Si les PJ reviennent au vaisseau ou essaient de communiquer avec quelqu'un à bord, il y a une chance sur six pour que cette personne soit devenue instable et partage désormais la propagande religieuse des colons.

Comme pour les colons, cela ne transforme pas l'équipage en fanatiques. Au lieu de cela, ils sont simplement plus favorables à l'idée que les survivants devraient être promptement escortés vers la base stellaire la plus proche. Les plus extravertis parmi les survivants voudraient trouver une nouvelle planète à coloniser, dédaignant déjà Stallas II. On pourra même en surprendre certains qui suggèrent que les colons restants sont des pêcheurs, indignes du Berger.

moment où Jasmine a commencé le travail, travail qui a accéléré le développement de la folie.

La statue achevée, certains pensent que Jasmine a donné un magnifique aspect à une forme de vie immortelle, d'autres que la pierre n'est qu'un truchement par lequel communiquer avec leur nouveau dieu. Dans tous les cas, personne ne croit que Jasmine ait fait du mal au Berger par son travail de sculpture.

Cela aura une influence sur la relation des survivants avec les PJ s'ils tentent de faire quoi que ce soit pour aider les colons sur la planète, comme leur apporter du matériel ou une aide médicale.

Si les PJ sont capables de persuader les colons de les laisser étudier la pierre, cela leur permettra de comprendre plus vite que le Berger est une forme de vie. Dans le cas contraire, cette prise de conscience ne se fera probablement pas avant que l'équipage n'explore le site d'excavation plus loin dans l'acte 2.

## SCÈNE 3 : LE BUREAU DE JASMINE

Le bureau de Jasmine a l'air d'avoir été un jour un studio professionnel, mais il a cédé sous une marée de diagrammes en papier, d'échantillons de roches, de divers outils et de vieilles tasses de café. Une table au centre de la pièce supporte une maquette à l'échelle de la statue qui portait le Berger, du moins dans son état initial. C'est une véritable œuvre d'art, et il est clair que Jasmine a du talent.

Jasmine sera une hôte accueillante bien qu'un peu distraite. Elle s'est trouvée prise dans les combats et arbore quelques bleus et égratignures. En outre, elle éprouve du désarroi face à la destruction de la statue. Elle donnera à l'équipage un accès illimité à ses notes et ses rapports d'études géologiques, mais si ceux qui l'interrogent paraissent moqueurs ou tentent de réfuter activement l'existence du Berger, elle se mettra sur la défensive. Jasmine compte parmi les colons les plus affectés par le Berger, ayant travaillé avec lui longtemps, et elle ne désire rien tant que le retour de celui-ci.

Si l'équipage la fâche, elle ne leur retirera pas l'accès à ses notes, mais elle insistera pour qu'on la laisse tranquille, quitte à laisser l'équipage prendre une copie de ses fichiers pour l'étudier sur leur vaisseau.

### LE CONTENU DES FICHIERS

Les fichiers rappellent les rapports des mineurs du pré-lude, expliquant ce qui s'est passé. Ils comprennent aussi les découvertes géologiques, soulignant le soudain et inexplicable changement de densité de la pierre lorsque la foreuse l'a touchée, ainsi que des relevés de détecteurs de la zone alentour.

Tenter une **Tâche de Raison + Science** (ou quelque chose de similaire) d'une difficulté de 2 permettra à un PJ de remarquer que les relevés montrent le même effet de distorsion que celui de la statue dans la pierre autour de l'endroit où le Berger a été trouvé, et que cet effet permet d'établir l'emplacement de plusieurs autres géodes semblables dans la zone.

## SCÈNE 4 : LE SITE D'EXCAVATION

Il est possible à l'équipage de demander à voir le site d'excavation. Cette requête ne semblera pas anormale, mais Anthony (ou l'un des autres colons de la planète que l'on chargera d'emmener les PJ sur les lieux) peut sembler

## JASMINE BELFONT [PNJ SECONDAIRE]

**TRAIT:** Humaine

**IDÉAL:** Je fais un travail important.

### ATTRIBUTS

|          |    |       |    |          |    |
|----------|----|-------|----|----------|----|
| Contrôle | 08 | Forme | 11 | Présence | 07 |
|----------|----|-------|----|----------|----|

|        |    |           |    |        |    |
|--------|----|-----------|----|--------|----|
| Audace | 09 | Intuition | 10 | Raison | 11 |
|--------|----|-----------|----|--------|----|

### DISCIPLINES

|              |    |          |    |         |    |
|--------------|----|----------|----|---------|----|
| Commandement | 03 | Sécurité | 01 | Science | 05 |
|--------------|----|----------|----|---------|----|

|          |    |            |    |          |    |
|----------|----|------------|----|----------|----|
| Pilotage | 01 | Ingénierie | 05 | Médecine | 01 |
|----------|----|------------|----|----------|----|

**SPÉCIALISATION:** Sculpture, Géologie

**STRESS:** 12      **RÉSISTANCE:** 0

### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non léthal)
- Amélioration Phaseur type-1 (Distance, 3▲, 1M, Charge, Discret 1)

### RÈGLE SPÉCIALE:

- **Dévotion au Berger:** l'adepte peut dépenser 2 points de Menace pour immédiatement gagner une Spécialisation pour le restant de la scène.

## UN SECOND BERGER

Comment les colons réagiraient-ils s'ils découvraient une autre pierre ? Leur réaction initiale sera de croire qu'elle fait aussi partie du Berger, et ils se convaincront que, puisque le Berger est un dieu, il possède le don d'ubiquité. Même dans cet esprit, ils ne seront pas d'accord pour que l'équipage éloigne cette seconde pierre de la surface de la planète, et tenter de le faire par la force se soldera par un affrontement. Trouver une autre de ces formes de vie permettra en revanche à l'équipage d'effectuer des tests sur la façon de contrer ses tentatives de communication avec plus de succès.

Être en possession d'un second Berger devrait réduire la difficulté de la fabrication d'une solution contre les tentatives de communications de ces formes de vie lors de l'acte 3.

un peu surpris que l'équipage éprouve de l'intérêt pour quelque chose d'aussi banal.

Depuis le jour où ils ont trouvé le Berger, les excavations ont progressé à un meilleur rythme. Bien que les colons soient actuellement sous l'effet des tentatives de communication du Berger, ils reconnaissent qu'il peut y avoir d'autres géodes inconnues faisant encore partie intégrante des parois de la caverne. Ils ont aussi réalisé qu'ils n'avaient pas conscience de la présence du Berger avant

de l'atteindre. Depuis lors, l'équipement de détection a été recalibré pour effectuer des balayages plus en profondeur à mesure que les phaseurs de forage creusent.

Il est possible à l'équipage d'améliorer encore l'efficacité de l'équipement à l'aide des outils avancés dont ils disposent sur leur vaisseau afin de trouver d'autres « Bergers » s'ils le souhaitent. S'ils trouvaient une autre de

ces formes de vie, ils auraient l'avantage dans l'acte suivant, car ils seraient à même d'étudier un individu intact sans trop d'interférences.

Si un membre d'équipage a appris comment repérer d'autres Bergers dans la scène précédente, cela diminuera la difficulté pour trouver une autre géode.

CHAPITRE  
09.40

## LE BON BERGER

# ACTE 3 : DIEU EN SON PARADIS

### PERSONNEL DE STARFLEET [PNJ MINEURS]

**TRAIT:** Membre de Starfleet

#### ATTRIBUTS

|          |    |           |    |          |    |
|----------|----|-----------|----|----------|----|
| CONTROLE | 10 | FORME     | 08 | PRESENCE | 09 |
| AUDACE   | 10 | INTUITION | 08 | RAISON   | 09 |

#### DISCIPLINES

|              |    |           |    |          |    |
|--------------|----|-----------|----|----------|----|
| COMMANDEMENT | -  | SÉCURITÉ  | 01 | SCIENCE  | 01 |
| PILOTAGE     | 02 | INGÉIERIE | 02 | MÉDECINE | -  |

**STRESS:** 9

**RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2A Renversement, 1M, Non léthal)
- Amélioration 1** Phaseur type-1 (Distance, 3A, 1M, Charge, Discret 1)
- Amélioration 2** Phaseur type-2 (Distance, 4A, 1M, Charge)

### SCÈNE 1 : LA BAGARRE AU MESS

Une nouvelle impromptue interrompra les PJ: une bagarre s'est déclenchée dans le mess à bord de leur vaisseau. À ce stade, les effets du Berger se seront partiellement répandus à travers le vaisseau. Si pendant l'heure qui a précédé il ne s'agissait que de querelles insignifiantes, cette fois c'est une véritable bagarre qui a éclaté au mess. Des tables ont été renversées, on échange des coups de poing, on casse des verres... c'est le chaos.

Le temps que l'équipage s'y rende, les choses auront dégénéré. La sécurité aura essayé de calmer le jeu, mais malheureusement des membres de la sécurité sont également affectés par le Berger (particulièrement ceux qui gardent les colons à bord et qui écoutent aussi leurs histoires). De ce fait, la bagarre a pris de l'ampleur à cause de l'utilisation de phaseurs (heureusement réglés pour étourdir).

Il faudra faire preuve d'un ton calme et autoritaire pour faire cesser les hostilités. L'équipage peut aussi trouver une méthode pour neutraliser les occupants de la pièce grâce à un bruit ou un phénomène similaire. Les Tâches telles que **Présence + Commandement** ou **Intuition + Sécurité** sont recommandées. Si vous avez l'impression que vos joueurs ont eu la partie facile jusqu'à présent, c'est peut-être le moment de leur demander de résoudre la situation grâce à un Défi, exigeant au moins 3 réussites pour le groupe, afin de reprendre le contrôle du mess.

Si le combat continue, supposez qu'il y a douze combattants actifs (six dans chaque « camp »). Les agresseurs les plus proches de l'entrée donnent un avantage aux PJ pour résoudre la situation.

# JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

LE MESS

## ANNEXE

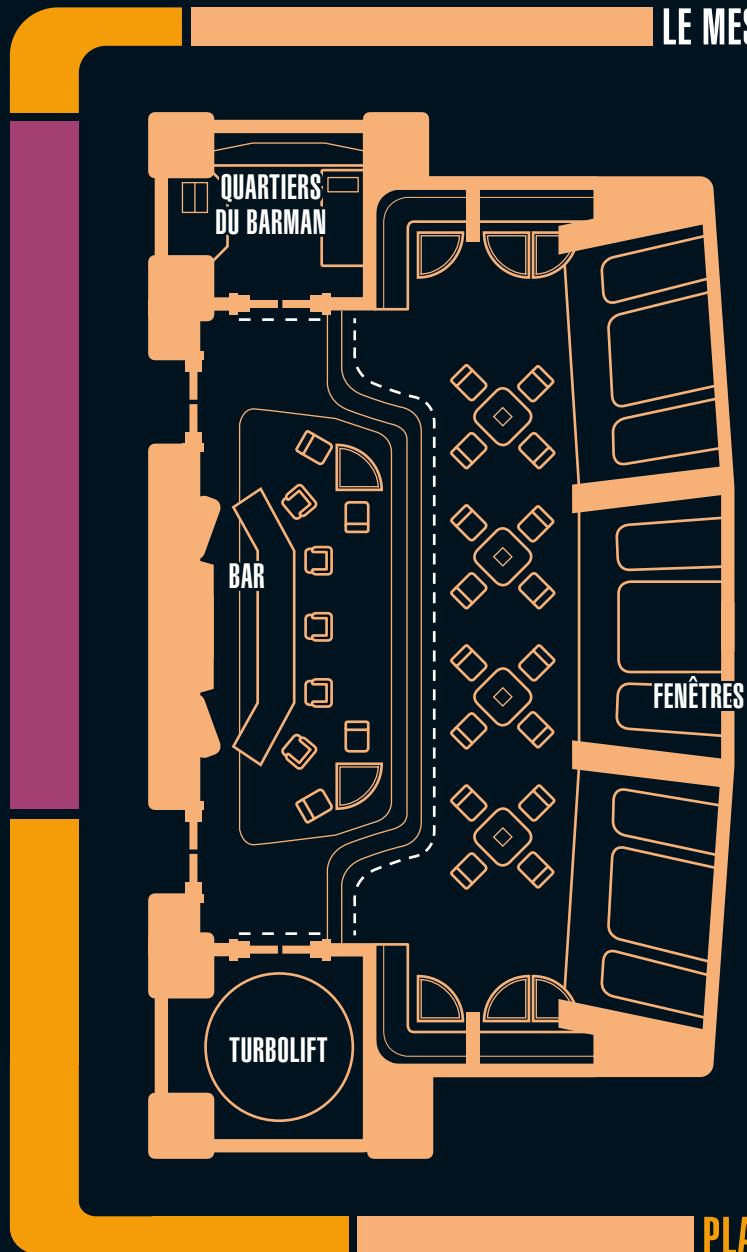
Notre enquête se poursuit, mais il semble évident que les ennuis dans lesquels se sont mis les colons tirent leur origine du nouveau minéral découvert sur Stallas II. Les colons font montre d'une forme de zèle religieux envers cette pierre, lequel serait apparu presque du jour au lendemain, jusqu'à former un schisme dans leur société. Pire encore, je reçois des rapports alarmants confirmant que ce comportement fanatique se répand au sein de mon propre équipage. Cette situation critique doit être résolue au plus vite.

## SCÈNE 2 : EN SALLE DE CONFÉRENCES

La situation empire. Quelle que soit l'issue de la bagarre, des rapports arrivent de tous les départements du vaisseau. De la simple dispute aux altercations physiques, les choses sont en train de dégénérer. Si l'équipage tente de localiser les colons à bord, ils s'apercevront qu'ils manquent à l'appel. En réalité, la plupart d'entre eux sont actuellement en route vers la salle des machines d'où ils prévoient de prendre le contrôle du vaisseau. Un tiers d'entre eux s'est éparpillé dans l'ensemble du navire; ils se sont égarés, mais ils continuent de prêcher la parole du Berger!

L'équipage devra rapidement mettre un plan au point. Les officiers supérieurs qui paraissent encore sains d'esprit se sont réunis dans la salle de conférences avec les PJ afin de tenter de reprendre le contrôle de la situation. Un rapport sera présenté, ainsi que des suggestions:

- Une estimation approximative suggère qu'à l'heure actuelle au moins la moitié de l'équipage agit sous l'emprise du Berger.
- Si l'équipage n'a pas déjà découvert cette information directement, il est possible de confirmer que le Berger est en fait la source de tous les maux, et que ce n'est pas une maladie ni quelque chose de contagieux.
- Si l'équipage a appris que le Berger tente de communiquer (par exemple s'ils en ont trouvé d'autres ou correctement interprété ce qu'ils ont découvert sur le site des fouilles) et qu'ils partagent ces informations avec tous les officiers présents, quelqu'un pourra suggérer l'idée de combattre ces tentatives de communication, soit par une solution médiale, soit par une solution technologique. Une Tâche appropriée sera bien entendu requise pour savoir si cela peut être fait.
- Quelqu'un émettra l'idée d'envoyer une alerte à la base stellaire la plus proche, les mettant au courant du problème, et de passer en alerte rouge.



PLAN

Si votre équipage ne montre aucun intérêt dans la recherche active d'une solution ou pour mener l'enquête sur les causes de ce chaos, passez à la scène 4 et dites au PJ que les ouailles du Berger ont pris le contrôle de la salle des machines.

## SCÈNE 3 : SE DÉPLACER DANS LE VAISSEAU

On suppose que lors de la discussion dans la salle de conférences, les PJ essayeront de trouver un moyen d'en traverser les effets générés par le Berger. Cette scène se déroule dans le lieu approprié: par exemple, s'ils cherchent une solution médicale, la scène se déroule logiquement dans l'infirmière ou dans un laboratoire scientifique.

LE BON BERGER

151

À ce stade, il devient difficile de se déplacer dans le vaisseau. L'équipage rencontrera des poches de résistance, des rixes entre officiers. Il y aura des blessés essayant de se mettre en sûreté. Se déplacer d'un lieu à l'autre met en scène l'une de ces options, ou une combinaison de celles-ci :

■ **L'équipage voit les conséquences d'une bataille rangée.** Les murs sont marqués de brûlures de phasers et un officier de Starfleet gît affalé contre un mur tandis que quelqu'un panse ses blessures du mieux qu'il peut. Il est possible d'apprendre de ces deux

personnes qu'une équipe formée de colons et d'officiers de Starfleet a ouvert le feu sur eux et réussi à faire quelques prisonniers. Ils ont entendu qu'ils se dirigeaient vers la salle des machines.

■ **L'équipage tombe sur une bataille en cours.** Les colons sont à présent armés et affrontent une équipe de la sécurité. Il est clair que les colons tentent d'encourager leurs adversaires à jeter leurs armes et laisser le Berger les guider. Il y a un nombre de colons égal à celui des PJ et, à ce stade, ils ne comptent pas se rendre facilement.

## LES PJ SONT-ILS AFFECTÉS ?

Si les PJ ont été proches du Berger pendant de longues périodes, il est raisonnable de penser qu'ils puissent eux aussi tomber sous l'influence de ses effets. Lorsqu'un membre de l'équipage passe beaucoup de temps avec la pierre, faites-lui faire une **Tâche de Contrôle + Commandement** (avec les Spécialisations et les Traits appropriés) d'une difficulté de 4. S'il réussit, le Berger échoue dans ses tentatives de communication. S'il échoue, le Berger réussit à manipuler les minéraux du cerveau du PJ.

Le personnage devient dès lors beaucoup plus impressionnable et fait montre d'un certain nombre de comportements irrationnels (au joueur de choisir de quelle façon). De plus, il est favo-

rable aux colons sur le vaisseau. Cela ne veut pas dire qu'il souhaite soudain, et sans réserve, se livrer à eux et leur permettre de prendre le contrôle du vaisseau : c'est un membre entraîné de Starfleet, après tout, et il voudra aussi qu'aucun mal n'arrive au vaisseau.

La plupart des joueurs apprécieront de pouvoir jouer leur personnage de façon quelque peu extrême ou déjantée, mais certains tenteront d'ignorer leur nouvel état mental. Dans ce cas, à chaque fois qu'ils vont faire quelque chose de décisif, murmurez-leur : « Est-ce que c'est ce que le Berger voudrait ? Peut-être que les colons ont raison... »

Il est de votre ressort de faire douter le joueur en question de tout ce qu'il a découvert jusqu'ici. Plus il est en présence du Berger, et plus vous devriez intensifier ses doutes. Lorsque le joueur entre en contact avec le Berger vers la fin de l'acte, augmentez de +1 la difficulté de toute Tâche qui viserait à nuire au Berger de quelque manière que ce soit.



- **Un(e) enfant de colon de huit ans environ erre dans le couloir en cherchant sa mère.** L'enfant n'est pas activement affecté(e) par le Berger, n'ayant jamais été assez proche de la pierre, et il/elle ne comprend pas vraiment ce qui se passe. Sa réaction face aux PJ sera un mélange de peur et de désespoir: il/elle veut juste rentrer à la maison.
- **Un cadavre gît au milieu du couloir, un colon ou un membre de Starfleet.** Cette macabre découverte sert à souligner la gravité de ce qui se déroule actuellement dans le vaisseau, et met l'accent sur l'urgence de trouver une solution.

## SCÈNE 4 : LE LABORATOIRE

Il est à espérer que les PJ auront réussi à se rendre dans un endroit équipé des outils nécessaires pour créer leur solution. En toute logique, il s'agit d'un laboratoire ou au moins d'un endroit disposant de l'équipement dont ils ont besoin. Par exemple, un hangar à navettes peut tout à fait disposer des éléments nécessaires à la construction d'un objet qui permet d'isoler les humains des effets du Berger. Soyez souple avec vos joueurs: la scène finale devra être riche en tension dramatique; votre objectif actuel consiste à faire monter cette tension sans restreindre vos joueurs. Ne les poussez pas dans leurs retranchements, sans quoi « tuer tout le monde » deviendra leur ultime solution, en désespoir de cause.

Vous devriez présenter cela comme un Défi de groupe, les PJ essayant d'accomplir les Tâches suivantes:

- **Déterminer la manière dont le Berger affecte les gens.** Initialement, la difficulté de cette Tâche est de 4, mais vous pouvez la diminuer en fonction des réussites précédentes de l'équipage. S'ils savent déjà comment agit le Berger grâce à ce qu'ils ont trouvé sur le site d'excavation, et/ou s'ils ont pensé à analyser ceux affectés par le Berger au début de l'acte 2 (ou depuis lors), la difficulté devrait être moindre.
- **Établir une théorie permettant d'opposer quelque chose au Berger.** L'équipage devrait avoir quelques idées qu'ils souhaitent tester. Imaginez des Tâches adéquates pour leur permettre d'explorer chaque hypothèse, ils choisiront ensuite la meilleure.
- **Fabriquer une solution qui applique la théorie.** Vous pouvez vouloir décomposer cela en Tâches plus petites, en fonction de la complexité de la solution. Plus leur solution paraît puissante, plus elle sera difficile à mettre en place. Par exemple, une solution qui ne fonctionnera qu'en plaçant le Berger dans un récipient sera relativement facile à appliquer comparée à un programme qui génère assez de « bruit » cinétique pour contrecarrer toute tentative de communication du Berger. Cf. « *La Méthode Scientifique* » dans le livre de base de *Star Trek Adventures*, page 157.

Une fois le Défi de groupe réussi (ou raté), les lumières du vaisseau baissent d'un coup et l'ordinateur annonce que les systèmes de survie d'urgence ont été activés. S'ils

vérifient auprès de l'ordinateur, l'équipage apprendra que quelqu'un en salle des machines a réussi à prendre le contrôle du vaisseau. Les ouailles du Berger sont maintenant à la barre.

**Conseils pour le maître de jeu:** si l'équipage a décidé de se rendre en salle des machines pour concevoir une solution, ils arriveront en plein combat et auront du mal à s'approcher. Ceci devrait les encourager à opérer une retraite stratégique pour développer leur solution en toute sécurité.

## RENCONTRE : LA SALLE DES MACHINES

Les couloirs sont à présent presque déserts. Les membres du personnel qui n'ont pas été affectés par le Berger ont battu en retraite dans leurs quartiers ou vers l'infirmérie. Ceux qui peuvent se battre tentent actuellement de pénétrer dans la salle des machines, où les colons se sont barricadés avec les officiers de Starfleet affectés.

Les blessés et les morts jonchent les coursives, et d'autres scènes de destruction et de confrontation accueillent les PJ à mesure qu'ils s'approchent de la salle des machines. Certaines des ouailles défunttes auront griffonné des messages sur les murs avec leur propre sang, suppliant le Berger de les mener en sécurité. Ils trouveront occasionnellement une ouaille survivante se débattant alors qu'un membre d'équipage tente de l'emmener à l'infirmérie, hurlant que le Berger va les sauver, et demandant qu'on le laisse partir. Il devrait à présent être possible de se déplacer sans croiser d'altercation, mais il devrait toujours y avoir suffisamment de chaos pour tenir vos joueurs en haleine.

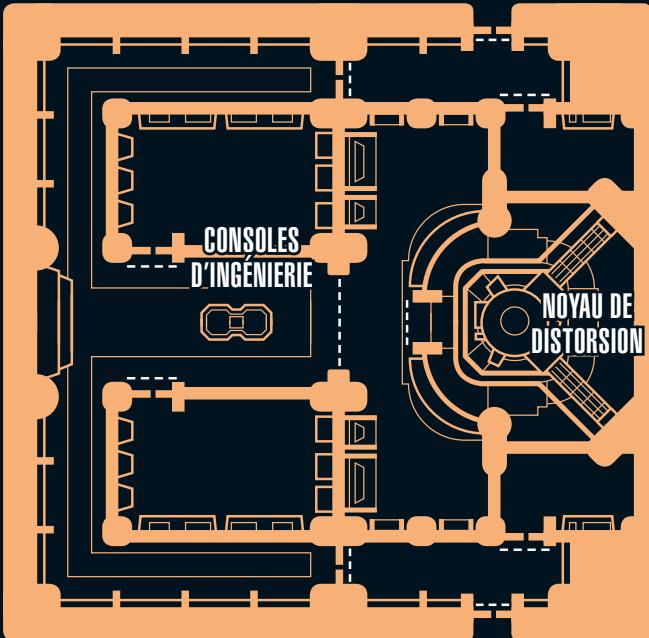
Les corridors menant directement à la salle des machines sont dotés de champs de force pour en interdire l'accès, et les portes sont verrouillées. À l'intérieur, les ouailles du Berger s'activent à rediriger les diverses fonctions du vaisseau pour empêcher une prise de contrôle de l'extérieur, mais la dissension règne aussi entre eux: certains voudraient se rendre à la base stellaire comme prévu, d'autres veulent trouver une nouvelle planète habitable, d'autres encore veulent ouvrir le feu sur Stallas II et éliminer les « pêcheurs ».

Pour ajouter encore au chaos, le Berger a trouvé ce qu'il croit être une forme de vie plus proche de son espèce... les cristaux de dilithium du noyau de distorsion! Il est en train de tenter de communiquer avec le noyau de distorsion, provoquant en celui-ci un comportement erratique et déclenchant des fluctuations énergétiques aléatoires.

En décrivant cette scène, assurez-vous que l'action est chargée à bloc. Vous devez transmettre à vos joueurs la pression de cette situation et les encourager à réagir vivement. Ce n'est pas le moment de s'asseoir et de passer calmement les choix possibles en revue: tout le monde à bord risque de mourir.

Dès l'ouverture des portes, il est clair que les colons sont en train de faire les choses suivantes:

# LE NOYAU DE DISTORSION



## PLAN

### OUAILLE [PNJ MINEUR]

**TRAIT:** Humain

#### ATTRIBUTS

CONTROLE 10 FORME 09 PRÉSENCE 09

AUDACE 10 INTUITION 08 RAISON 08

#### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 02 SÉCURITÉ 02 SCIENCE 01

PILOTAGE 01 INGÉNIERIE 01 MÉDECINE 01

**STRESS:** 11

**RÉSISTANCE:** 0

#### ATTAQUES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létal)
- **Amélioration** Phaseur type-1 (Distance, 5▲, 1M, Charge, Discret 1)

#### RÈGLE SPÉCIALE:

- **Fanatiques du Berger:** les adeptes du berger peuvent ignorer le coût pour conserver *l'initiative* lors de leur premier round de combat.

■ Sarah, dont l'esprit est à présent un fouillis de pensées sans suite, est à genoux devant le noyau de distorsion, tenant le Berger vers celui-ci. Elle est certaine que c'est un moyen pour le Berger de contrôler le vaisseau directement (bien entendu il n'en est rien, sauf dans la mesure où la volonté du Berger pourrait être de faire exploser le vaisseau). Certaines des autres ouailles entourent Sarah, à genoux eux aussi, dans une extase mystique alors que Sarah psalmodie des prières à peine cohérentes.

■ Il y a un groupe gardant l'entrée et un groupe travaillant aux diverses consoles, faisant tout ce qu'ils peuvent pour permettre au Berger d'accéder aux cristaux de dilithium.

■ L'ordinateur annonce que l'effondrement critique du noyau de distorsion est imminent.

Cette rencontre de combat se déroule parallèlement à une Tâche étendue visant à réparer le noyau de distorsion. Les Tâches de référence impliqueront **Contrôle + Ingénierie**, **Audace + Science**, et même **Intuition + Pilotage**. La jauge d'Effort de la Tâche étendue est de 15, la difficulté de 3 et la Magnitude de 3. Appliquez les règles spéciales suivantes :

■ Tant que le Berger est à portée Courte du noyau de distorsion, il impose une Complication qui augmente la difficulté des jets de la Tâche étendue de +1.

■ Les PJ qui appliquent la solution créée dans la scène précédente permettent de retirer la Complication ci-dessus. Si cette solution nécessite d'accéder au Berger à portée Courte ou au corps-à-corps, cette Tâche sera évidemment impossible jusqu'à ce que ces PJ se déplacent à portée.

■ Les Complications pendant la Tâche étendue diminuent l'Énergie du vaisseau. Dépenser des points de Menace permet de réduire encore les points d'Énergie, au tarif d'un point pour un point.

■ Cette Tâche doit être effectuée en un temps limité. Les intervalles sont égaux au nombre de points d'Énergie que le vaisseau des PJ crée au début de la rencontre, et chaque intervalle correspond à un round de combat.

■ Si les PJ ne parviennent pas à achever la Tâche étendue à temps, le noyau de distorsion se désactive, le vaisseau ne génère plus aucune Énergie et les systèmes principaux tombent en berne les uns après les autres (les systèmes de secours prendront le relais).

Pendant le combat, Sarah ignore complètement ce qui se passe et continue à adresser ses prières au Berger. Sarah ne lâchera pas le Berger facilement à ce stade ; elle devra être maîtrisée d'une manière ou d'une autre.

Une fois que l'équipage aura appliqué sa solution pour réduire le Berger au silence, ils pourront tenter de restaurer un semblant d'ordre sur le vaisseau.

# LE BON BERGER

## CONCLUSION

### QU'ARRIVERA-T-IL AU BERGER ?

Le Berger sera mis en sûreté et ses émanations seront strictement contenues, soit grâce à la solution des PJ si elle peut être maintenue, soit d'une façon plus sophistiquée maintenant qu'ils peuvent retrouver leurs marques.

Les ouailles recevront les soins médicaux dont elles ont grand besoin : il leur faudra du temps pour guérir les dommages psychologiques, mais au moins sont-elles en voie de guérison. On ne pourra tout simplement pas les déposer sur Stallas II comme si rien ne s'était passé avec les autres colons, et il y a toujours la question du Berger et des autres formes de vie de son espèce sur la planète.

Il sera possible d'établir la communication avec la forme de vie grâce à des études scientifiques poussées, mais les colons devront abandonner Stallas II pour l'instant, ou au moins tenter de s'établir à bonne distance des formes de vie. En ce qui concerne le Berger lui-même, lui et le reste de son espèce veulent simplement qu'on les laisse en paix. Ils n'ont pas besoin de grand-chose.

Si vous trouvez que vos joueurs ont perçu le Berger comme une force maléfique pendant cette mission, la fin ci-dessus peut être un excellent retournement de situation. Cependant, s'ils ont déjà formulé l'hypothèse que le Berger a agi pour se défendre, un développement tout aussi intéressant pourrait être que cet incident ait rendu l'espèce du Berger hostile à tous les intrus sur Stallas II.

La solution la plus « Starfleet » serait de renvoyer le Berger sur le site d'excavation et de faire s'effondrer le tunnel. Il est clair que c'est sans doute de là qu'il vient. Quelqu'un peut aussi suggérer de l'envoyer dans une base stellaire pour l'étudier plus avant. Laissez vos joueurs en débattre, et s'ils trouvent un argument logique en faveur de l'une ou l'autre idée, suivez-la. Détruire le Berger ne devrait absolument pas être une option, mais c'est une possibilité.

### LA SUITE DU VOYAGE . . .

Si cette mission fait partie d'une série, considérez ses conséquences à bord du vaisseau. Une bonne partie de l'équipage aura besoin d'un bilan médical et d'un traitement psychiatrique pendant au moins quelques semaines, et cela peut être l'opportunité pour les PJ de réévaluer leurs Idéaux. Peut-être que l'un des PJ souhaite étudier la nouvelle forme de vie plus avant, et même lui trouver un nom. Pour ce qui est de Stallas II, que va-t-il s'y passer ? Bien que les colons puissent récupérer psychologiquement et physiquement, il peut se passer du temps avant qu'ils puissent à nouveau former une communauté fonctionnelle : il y a eu pas mal de morts et de blessés dans le conflit, et les gens ne pardonneront probablement pas aussi facilement qu'ils guériront.

# STAR TREK™ ADVENTURES



**LE JEU DE RÔLE  
LIVRE DE RÈGLES**

# STAR TREK™ ADVENTURES

## STARFLEET A BESOIN D'UN NOUVEL ÉQUIPAGE

**BIENVENUE DANS VOTRE NOUVELLE AFFECTATION, CAPITAINE.  
VOTRE MISSION: EXPLORER DE NOUVEAUX MONDES ÉTRANGES,  
DÉCOUVRIR DE NOUVELLES VIES, D'AUTRES CIVILISATIONS  
ET AU MÉPRIS DU DANGER, AVANCER VERS L'INCONNU...**

*Star Trek Adventures vous amène aux frontières de la galaxie, où de nouvelles découvertes attendent les braves explorateurs de Starfleet. Votre mission pourra vous mener aux limites de l'espace connu, au secours d'une colonie de la Fédération en danger, aux frontières de puissances galactiques voisines ou au cœur de phénomènes interstellaires. Votre vaisseau et son équipage incarnent la fine fleur de Starfleet et de la Fédération des Planètes Unies, et votre présence est plus que jamais nécessaire.*

*Un nouveau danger se profile dans le quadrant Gamma : le commandeur Sisko et son équipage confirment que le Dominion, dirigé par les Fondateurs, représente une menace sérieuse pour le quadrant Alpha. Dans la région de Bajor et de Deep Space 9, la situation reste tendue, alors que le Maquis poursuit ses activités au mépris du traité de paix établi entre les Cardassiens et la Fédération, forçant le capitaine Janeway et l'équipage de l'*U.S.S. Voyager* à pénétrer dans les Terres-Brûlées. C'est une époque dangereuse pour la Fédération et la demande en équipages courageux n'a jamais été forte.*

- Créez vos propres aventures dans l'univers de *Star Trek* et explorez les frontières de l'infini.
- Découvrez le système 2d20 adapté à *Star Trek Adventures*.
- Explorez la Fédération des Planètes Unies et son voisinage galactique au sein des quadrants Alpha, Bêta et Gamma.
- Exploitez les conseils destinés aux Meneurs de jeu pour faire vivre d'exaltantes aventures à vos équipages de la Fédération.
- Consultez le descriptif complet des extraterrestres et des adversaires : Klingons, Romuliens, Cardassiens, Borgs, ainsi que le Dominion.
- Des journaux personnels et des messages interceptés par les services de sécurité de la Fédération donnent une nouvelle interprétation des événements de l'univers de *Star Trek*.
- *Star Trek Adventures* a été développé par une équipe d'experts de l'univers créé par Gene Roddenberry, dont des auteurs des précédentes éditions américaines.

# STAR TREK™ ADVENTURES



**KIT DU MAÎTRE DE JEU**  
*ÉCRAN ET FICHES DE RÉFÉRENCE*

TM & © 2018 CBS Studios Inc.  
© 2018 Paramount Pictures Corp.  
STAR TREK and toutes les marques et  
logos sont des marques déposées de  
CBS Studios Inc. Tous droits réservés.

# MESSAGE EN APPROCHE DU COMMANDEMENT DE STARFLEET

« L'HUMANITÉ NE MONTRE JAMAIS SI BIEN SES COULEURS QU'AU TRAVERS DES JEUX QU'ELLE PRATIQUE. » — Q

*Le Kit du maître de jeu de Star Trek Adventures fournit tous les éléments nécessaires pour mener des missions aux frontières de l'infini. Il fournit également aux joueurs des fiches de références sur chacun des rôles pouvant être endossé au sein de Starfleet et sur le pont d'un vaisseau de la Fédération.*

*Le Kit du maître de jeu de Star Trek Adventures inclut :*

- Un écran de jeu géant, contenant un résumé des règles du système 2d20 et les tableaux de références indispensables durant les parties.
- Une magnifique illustration de vaisseaux sur la partie extérieure de l'écran.
- Six fiches de références recto-verso incluant les actions inhérentes à chaque rôle sur le pont d'un vaisseau, les tables de dépense d'Impulsion et un résumé des tâches et des actions.
- Une carte A1 des quadrants Alpha et Bêta, avec un poster au verso.

**Vous devez posséder un exemplaire du livre de règles de Star Trek Adventures pour pouvoir utiliser le Kit du maître de jeu de Star Trek Adventures.**



Dépôt légal : novembre 2018

Impression en UE

ISBN : 978-2-37255-033-8

# **ESPACE, FRONTIÈRE DE L'INFINI**

**VOTRE MISSION : EXPLORER DE NOUVEAUX MONDES ÉTRANGES,  
DÉCOUVRIR DE NOUVELLES VIES, D'AUTRES CIVILISATIONS,  
ET AU MÉPRIS DU DANGER, AVANCER VERS L'INCONNU.**

***Le dernier voyage: recueil de missions, volume 1*** propose huit missions prêtes à jouer pour ***Star Trek Adventures***. Dans cet ouvrage, les maîtres de jeu trouveront de quoi mettre à l'épreuve les officiers de Starfleet à l'avant-garde de la Fédération.

- Découvrez la vérité sur l'étrange vortex qui a piégé un ancien vaisseau de Starfleet.
  - Sauvez un vaisseau scientifique qui dérive dangereusement dans la Zone Neutre romulienne et empêchez une guerre.
  - Enquêtez sur les mystérieux événements de Carina VII, où une colonie se désintègre rapidement sur ses fondations.
  - Explorez une étrange station spatiale extraterrestre qui contient une immense forêt et son propre écosystème.
  - Déterminez les mérites de la Directive Première face au destin d'une espèce intelligente issue des confins de l'espace-temps et asservie par une autre civilisation.
  - Déjouez un plan consistant à répandre à nouveau une maladie disparue et découvrez la vérité sur ses origines.
  - Empêchez le vol d'une torpille expérimentale et poursuivez les voleurs pour révéler un complot.
  - Répondez au signal de détresse d'une colonie minière en pleine révolte et découvrez une nouvelle forme de vie au fond de ses mines.



**2d20**™

[MONIPIPHILIS.COM](http://MONIPIPHILIS.COM)

[MSI. www.msi.com](http://www.msi.com)

**TM & © 2018 CBS Studios Inc.  
© 2018 Paramount Pictures Corp.  
STAR TREK and the marks and logos  
associated are trademarks and/or registered trademarks of  
CBS Studios Inc. All rights reserved.**

**STAR TREK.COM**



ISBN : 978-2-37255-033-8



9 782372 550338

STA-03

UNE PUBLICATION ARKHANE ASYLUM PUBLISHING  
[WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR](http://WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR)

**35€**