

**CHAPITRE  
02.00**

# MOMENT DÉCISIF

PAR IAN LEMKE

TRADUIT PAR MIKAEL SEGUIN

3478-2847308 392 44  
3947 1643-86 002



02.10	SYNOPSIS	06
02.20	LE TESLA	07
02.30	LES LORMÉANS	09
02.40	LES CAVERNES	13
02.50	LA SOURCE	15
02.60	CHOIX DIFFICILES	16

## SYNOPSIS

« La Directive Première n'est pas seulement un ensemble de règles. C'est une philosophie, et une des plus essentielle. L'histoire a prouvé à maintes reprises que chaque fois que l'humanité interfère avec une civilisation moins développée, aussi bien intentionnée soit-elle, les résultats sont invariablement désastreux. »

—Capitaine Jean-Luc Picard

## INTRODUCTION

« *Moment Décisif* » est une mission de la Campagne Vivante de **Star Trek Adventures**. Elle est prévue pour être jouée par un maître de jeu et trois à sept joueurs, et se base sur le contenu additionnel disponible en ligne.

Pour maîtriser cette mission, vous devez être familier de celle-ci ainsi que des règles de **Star Trek Adventures** décrites dans le livre de règles de Base.

Vous aurez besoin :

- D'au moins deux dés à vingt faces (d20) par joueur et de plusieurs dés à six faces (d6) pour servir de dés de Défi.
- De huit jetons pour représenter la réserve d'Impulsion.
- De douze jetons pour représenter la réserve de Menace.
- Des personnages et du vaisseau de vos joueurs.

## SYNOPSIS

Les personnages font partie d'une mission de sauvetage ayant pour mission de localiser le S.S. Tesla, un vaisseau scientifique civil qui a disparu alors qu'il enquêtait sur des anomalies spatiales dans une région particulièrement instable de l'Étendue de Shackleton. L'équipage suit la trace du vaisseau disparu jusqu'au système Orgun qui possède deux planètes de classe M, toutes deux protégées par la Directive Première.

Le Tesla s'est écrasé dans une région sauvage et désertique d'Orgun III. La planète souffre de bouleversements géologiques, ainsi que d'interférences électromagnétiques et atmosphériques, forçant une équipe d'exploration à prendre une navette pour enquêter à la surface.

Une fois sur celle-ci, l'équipe apprend que les scientifiques ont déjà contacté les indigènes de la planète et leurs ont révélé l'existence de la Fédération. Une équipe de sécurité du gouvernement planétaire arrive et propose d'emmener l'équipe voir les scientifiques.

Les scientifiques informent l'équipe que la planète est dans une situation désespérée (la planète souffre d'une catastrophe géologique apparemment naturelle qui la détruira en quelques semaines). Au mépris de la Directive Première (qui ne couvre pas techniquement les civils) les scientifiques ont déjà commencé à aider le peuple d'Orgun III (une espèce semblable aux lémuriers Terriens qui s'appelle les Lorméans) à mettre au point un plan d'évacuation vers la planète Orgun II.

Les scientifiques (et le gouvernement planétaire de Lorméan) implorent l'équipe d'exploration de les aider à élaborer un plan d'évacuation. En travaillant ensemble, ils pourraient augmenter considérablement le nombre de survivants. Les joueurs découvrent également une énorme poussée d'énergie venant de quelque part sous la surface de la planète. Peut-être est-ce la cause du bouleversement planétaire ? L'expédition va finir par localiser la source d'énergie et découvre une antique machine en panne. Les Lorméans ont encore un peu de temps, mais le sort de la planète est scellé.

L'équipe aidera-t-elle les scientifiques à évacuer les Lorméans vers Orgun II, ou s'en tiendront-ils à la lettre à la Directive Première et laisseront-ils les Lorméans à leur sort funeste ?

## DIRECTIVES

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

- Sauver autant de scientifiques du Tesla que possible.
- Protéger et sauvegarder autant que possible la vie.

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

## ACTE 1 : LE TESLA

### SCÈNE 1 : EN ORBITE

L'aventure commence avec le vaisseau des joueurs en orbite autour d'Orgun III. Le déflecteur principal du navire a été modifié pour émettre des interférences, cachant la présence du navire au yeux des satellites orbitaux Lorméanien et de tout balayage possible depuis la planète. Les scans de la planète révèlent des surtensions électromagnétiques dans l'atmosphère, ce qui les rend plus difficiles que d'habitude. Le personnage Ingénieur peut tenter une **Tâche Raison + Science** avec une Difficulté de 2, assisté par les **Capteurs + Science** du navire. Des Complications peuvent signifier que les capteurs du navire sont endommagés par les fluctuations d'énergie de la planète, ou que les capteurs renvoient des faux positifs ou d'autres inconvénients. D'autres personnages peuvent aider, mais ne passez pas trop de temps à résoudre cette Tâche.

Les scanners révèlent que le S.S. Tesla s'est écrasé, relativement intact, dans une région sauvage, à environ 200 km de la capitale Lorméan. Aucune forme de vie humanoïde n'est présente dans les environs. Les fluctuations d'énergie autour de la planète interfèrent avec les capteurs, ce qui rend difficile de différencier les formes de vie humaine des Lorméans indigènes. Le scan montre également une source d'énergie extrêmement puissante, à environ 5 km sous terre, non loin de la capitale, au nord. En raison des fluctuations inhabituelles de l'énergie autour de la planète, les communicateurs sont inefficaces et les téléporteurs trop dangereux à utiliser.

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 94812.3

*Nous sommes à la recherche d'un navire scientifique, le S.S. Tesla, qui a disparu il y a six semaines, alors qu'il cataloguait des anomalies dans une région instable de l'Etendue de Shackleton. Cette région est connue pour contenir un nombre inhabituel d'anomalies temporelles et spatiales, certaines bénignes et d'autres extrêmement dangereuses. Il y a dix-huit heures, nous avons repéré une trainée de plasma, venant probablement d'un vaisseau endommagé, se dirigeant vers le système Orgun.*

*Le système Orgun possède deux planètes de classe M, toutes les deux avec des populations protégées en vertu de l'Ordre Général Un : La Directive Première. Orgun II a une civilisation primitive, équivalente à la Terre médiévale. Les résidents s'appellent eux-mêmes les Slithar et ont une culture violente et guerrière. Les résidents d'Orgun III, qui s'appellent eux-mêmes Lorméans, sont très différents. Il s'agit d'une espèce de mammifères ressemblant à des lémuriens humanoïdes qui se distinguent par une société pacifique et communautaire. Leur technologie, équivalente à celle de la Terre du milieu du 21<sup>e</sup> siècle, d'avant-guerre, est toujours couverte par la Directive Première. La trainée de plasma du S.S. Tesla mène directement vers Orgun III.*



Si la tâche génère de l'impulsion, les personnages peuvent dépenser des points pour améliorer les résultats du scan. L'information recueillie est basée sur le montant d'impulsion dépensé.

- **1 point** : La source d'énergie souterraine au nord de la capitale est beaucoup plus avancée que tout ce qui existe sur la planète et est d'un type inconnu. Elle n'est certainement pas naturelle et ne correspond à aucune source d'énergie utilisée par les Lorméans.
- **2 points** : Des formes de vie humaines sont détectées dans la capitale. Il n'est pas possible d'obtenir le verrouillage des capteurs pour les téléporter, mais la plupart d'entre elles se trouvent quelque part en ville.
- **3 points** : La source d'énergie souterraine au nord de la capitale semble avoir un impact sur l'instabilité géologique et pourrait être responsable des perturbations électromagnétiques dans l'atmosphère.

## SCÈNE 2 : ÉQUIPE D'EXPLORATION

Le maître de jeu devrait encourager le Capitaine à rappeler au reste de l'équipage que la Directive Première est en vigueur sur ce monde et que l'équipage devra faire tout ce qu'il peut pour préserver son intégrité. Si le groupe n'a pas de Capitaine joueur, le maître de jeu peut demander au Capitaine PNJ de le leur rappeler.

Règlement de Starfleet : Le paragraphe 4 de la section 12 indique qu'un Capitaine ne doit pas accompagner une équipe d'exploration. Cependant, étant donné la nature délicate de cette mission, les difficultés de communication et le fait que la Directive Première s'applique ici, le Capitaine a toute latitude pour décider de passer outre à la réglementation et d'accompagner l'équipe. (Le maître de jeu peut souhaiter parler en privé avec le joueur qui assume le rôle de Capitaine, le cas échéant, et l'encourager à accompagner l'équipe à l'extérieur pendant l'aventure)

La Directive Première est une Directive pour cette mission : elle sert de Valeur supplémentaire que n'importe quel personnage peut utiliser, positivement ou négativement. Il interdit au personnel de Starfleet d'interférer avec les cultures pré-distorsion. Ceci est décrit en détail dans les règles de base.

Les perturbations atmosphériques rendent les téléporteurs inutiles et obligent l'équipage à prendre une navette pour enquêter et rechercher les survivants du Tesla. Cela signifie également que l'équipe d'exploration est seule une fois à la surface. Les précédents d'incidents similaires indiquent que l'équipage doit rechercher les survivants, récupérer ce qu'ils peuvent, déterminer si le navire peut être réparé et, dans le cas contraire, le détruire afin que la population autochtone n'ait pas accès à sa technologie. (Si les scanners ont montré qu'il y a des humains dans la ville voisine, l'équipe doit d'abord se rendre sur le lieu de l'accident, puis tenter de localiser et de récupérer les scientifiques par la suite.)

## L'ÉQUIPAGE DU TESLA

Le S.S. *Tesla* a un équipage de 6 scientifiques :

696855  
97868  
494743  
878555  
978533  
686  
687733  
987  
978777  
390334  
877000  
588666  
97977  
484003  
8779  
86884  
878228  
906474  
38485  
588622  
638409  
494886  
98855  
67655

- Capitaine Andrew Forrest (Humain - Responsable de la mission et Ingénieur en Chef)
- Dr. Emmet Sherman (Humain - Responsable Astrophysique)
- Ibab Thi'vhet (Andorien Géologue)
- Dr. Norma Grange (Humaine - Physicienne)
- Orimu Faz (Trill - Chimiste - Xénobiologiste)
- Dr. Scia Lort (Humain Biologiste / Médecin)

La technologie moderne peut facilement éviter la détection par les satellites de surveillance de la planète et les radars planétaires, mais les déplacements vers la planète sont compliqués par les fluctuations d'énergie autour de celle-ci. L'atterrissage de la navette en toute sécurité nécessite une seule Tâche de la part du personnage Pilote. Il peut s'agir d'une **Tâche d'Audace ou Raison + Contrôle** avec une difficulté de 2. Un personnage Ingénieur peut aider dans cette tâche, en utilisant **Contrôle + Ingénierie** pour modifier les niveaux de puissance afin de compenser les fluctuations, ou **Raison + Science** pour comprendre que les boucliers de la navette peuvent être utilisés pour atténuer les perturbations. Un seul personnage peut aider - il n'y a pas assez de place aux commandes pour plus d'un assistant.

*Guide au MJ : C'est une Tâche qui peut avoir une Réussite Mitigée, ce qui signifie que les joueurs ne peuvent pas rater leur atterrissage, mais un échec peut entraîner des effets supplémentaires. Des Complications ou un échec peuvent entraîner des dommages à la navette et/ou des blessures mineures (choisissez des Complications plutôt que des blessures) pour l'équipage. Quoi qu'il en soit, l'équipage pose la navette près de l'épave du S.S. Tesla.*

*« En sortant de la navette, vous voyez l'épave du S.S. Tesla couché dans les restes calcinés de la forêt qui l'entoure. La forêt a été pulvérisée sur une cinquantaine de mètres autour de l'épave. La cabine de l'équipage semble être pratiquement intacte. Le Tesla est une version civile réduite d'un navire scientifique de classe Raven. »*

*« Un examen rapide des environs révèle deux tombes récentes. Des scans rapides avec les tricordeurs révèlent qu'un des corps est Humain et l'autre Andorien - probablement des membres de l'équipage du Tesla ! »*

En fouillant le *Tesla*, l'équipage constate qu'en dépit de dommages antérieurs importants, le réacteur de distorsion s'est arrêté avant l'atterrissage en catastrophe, évitant ainsi une explosion catastrophique, bien que l'alimentation de secours soit toujours en marche. Le navire est irréparable, et même avec le matériel du vaisseau des joueurs, le *Tesla* ne volera plus jamais.

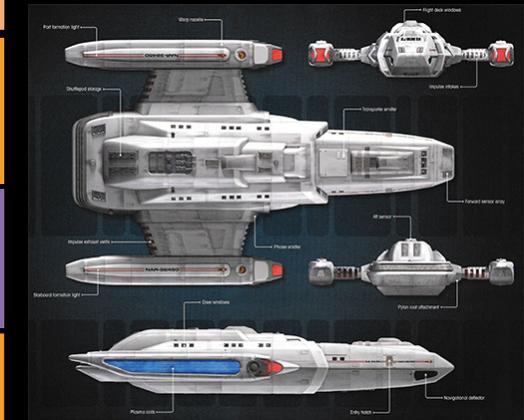
Les noyaux de données informatiques, ainsi que tous les journaux, ont été supprimés. La plupart des effets personnels appartenant aux scientifiques ont également disparus. Le maître de jeu peut exiger que des Tâches soient nécessaires pour apprendre tout cela, Tâche de Difficulté 0, et en accordant une information pour chaque Impulsion dépensée. Un officier de sécurité peut tenter une **Tâche Raison + Sécurité** avec une difficulté de 1 pour déterminer que les capteurs de sécurité internes sont toujours allumés et transmettent.

L'interférence électromagnétique sur la planète rend l'utilisation des tricordeurs difficile. C'est une justification suffisante pour que le maître de jeu dépense de la Menace pour augmenter la difficulté des scans ou générer des Complications à cause de fausses lectures. Donnez aux joueurs le temps dont ils ont besoin, puis passez à l'Acte 2.

## SOIGNER ET RÉPARER

Si les joueurs ont été blessé ou la navette endommagée durant l'atterrissage, les joueurs peuvent s'occuper de ces questions maintenant. Une **Tâche d'Audace + Médecine** avec une difficulté de 1 est suffisante pour donner les premiers secours et soigner les blessures mineures, tandis que la réparation de la navette nécessite une **Tâche de Contrôle + Ingénierie** avec une difficulté de 1.

## VAISSEAU DE CLASSE RAVEN



SCHÉMA

CHAPITRE  
02.30

## MOMENT DÉCISIF

# ACTE 2 : LES LORMÉANS

Environ 20 minutes après que l'équipage a commencé à examiner la zone (ou au moment qui vous semble approprié), un vaisseau atterrit près de la navette des joueurs. Normalement, les tricordeurs auraient détecté son approche, mais les perturbations atmosphériques rendent la détection plus difficile. À moins qu'un membre de l'équipe ne soit spécifiquement dédié à la surveillance du périmètre, les joueurs seront pris par surprise.

« Une brise soudaine soulève les cendres du site du crash alors que plusieurs transports sortent du couvert des arbres et se posent autour de vous. Chacun des véhicules débarquent une demi-douzaine d'humanoïdes. Ils sont de faible constitution et sont, en moyenne, plus petits que des humains. Ils sont recouverts d'un léger manteau de fourrure et possèdent de grands yeux de lémuriens. Ils se déplacent avec agilité et grâce alors même qu'ils pointent des armes à énergie dans votre direction. »

## SCÈNE 1 : CHOC DES CULTURES

En supposant que les joueurs ne commencent pas immédiatement un combat, l'un des Lorméens s'approche et parle à l'équipage. Elle s'identifie comme étant le capitaine Theema et leur dit que les scientifiques sont en sécurité dans leur capitale, Lorm.

Elle invite l'équipe à accompagner son équipe à retourner en ville. Les joueurs commenceront sans aucun doute à lui poser des questions ; cependant, elle refuse de répondre, leur disant seulement que les scientifiques sont en sécurité et qu'ils attendent là-bas.

Elle continue d'insister pour qu'ils l'accompagnent au quartier général des Lorméens à Lorm.

En supposant que les PJS accepte l'offre, ils sont débarrassés de leurs armes, embarqués à bord des navettes et emmenés en ville.

**Guide au MJ :** Préférez une rencontre pacifique à un affrontement en règle. Outre que cela ne va pas dans l'esprit des équipages de Starfleet, un conflit armé pèserait lourd dans les futures interactions avec les Lorméens.

## SCÈNE 2 : LE QUARTIER GÉNÉRAL

Le quartier général est un bâtiment massif avec de hauts plafonds et des murs de verre qui, après une inspection plus approfondie, sont faits d'ambre opaque. Les personnages sont conduits dans une pièce qui surplombe la ville et les forêts denses et brumeuses alentours. Ce qui frappe le plus dans ce bâtiment, c'est qu'il s'agit en fait d'un énorme arbre vivant. En fait, presque toutes les habitations Lorméan semblent être faites d'arbres vivants. Les espaces de vie sont délicatement creusés à l'intérieur des troncs et de la mousse tendre tapisse les planchers en guise de moquette.

Les quatre scientifiques survivants sont ici, et ils accueillent avec enthousiasme les joueurs. Le chef du gouvernement Lorméan est là aussi et salue l'équipe après que les scientifiques aient eu l'occasion d'expliquer la situation.

**Guide au MJ :** des PNJ dans des deux camps opposés

Dans la plupart des circonstances, les règles pour les PNJs s'adressent plutôt à des adversaires - ceux qui s'opposent d'une manière ou d'une autre aux buts des PJ. La plupart du temps, les PNJ dont les buts s'alignent sur ceux des PJ exigent des règles simples et rapides du même genre que celles des adversaires.

Mais ce n'est pas toujours le cas. Et, dans le cas des scientifiques civils, les objectifs des PNJ peuvent changer - certaines circonstances en faisant un allié, tandis que d'autres en font un adversaire.

## Forces de Sécurité Lorméane [PNJ MINEUR]

Les résidents humanoïdes d'Orgun III se nomment eux-mêmes Lorméens. C'est une espèce paisible qui ressemble aux lémuriens humanoïdes. Ils mesurent environ 1,4 mètres de haut, ont de grands yeux qui leur permettent de voir dans l'obscurité presque complète, et des doigts longs et adroits qui en font d'excellents grimpeurs. Ils ont une population relativement faible par rapport aux humains sur Terre, avec seulement 17 millions de Lorméens vivant sur Orgun III. Il y a longtemps qu'ils ont fusionné en un seul gouvernement planétaire.

Ces Lorméens font partie de leurs forces de sécurité planétaire et sont plus habitués à arrêter les criminels qu'à affronter des étrangers.

**TRAIT:** Lorméan, Prudent

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09

FORME 07

PRÉSENCE 09

AUDACE 06

INTUITION 09

RAISON 08

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 01

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATIONS:** --

**STRESS:** 10

**RÉSISTANCE:** 0

**ARMES:**

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3 ▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Etourdisseur (Distance, 3 ▲ Intense 1M, Non létale)

**RÈGLES SPÉCIALES:**

- **Lorméan:** Réduit la difficulté des tests pour grimper de -1. Ignore toute augmentation de Difficulté aux tâches causées par un mauvais éclairage ou l'obscurité.

Pour ce faire, suivez les directives suivantes :

- **Si le PNJ est un Adversaire :** Le PNJ dépense des points de la réserve de Menace du MJ pour acheter de l'Impulsion immédiate, et ajoute son Impulsion excédentaire à la réserve de Menace au lieu d'avoir une réserve d'Impulsion de groupe. Dans tous les cas où le personnage joueur ajouterait de la Menace, un PNJ Adversaire la dépense à la place. Les capacités de PNJ qui coûtent spécifiquement des points de Menace retirent des points de la réserve de Menace.
- **Si le PNJ est un allié :** Le PNJ peut ajouter ou dépenser de l'Impulsion des joueurs (le MJ peut souhaiter assigner des PNJ alliés aux joueurs pour gérer cela). Les PNJ alliés traitent les cas où ils ajouteraient de la Menace de la même manière que les joueurs. Les capacités des PNJ qui coûtent spécifiquement des points de Menace ajoutent des points à la réserve de Menace.

## Dr. Emmet Sherman [PNJ MAJEUR]

**TRAIT:** Humain, Analytique, Astrophysicien en Chef

**IDÉAUX:** Plus théorique que pratique, Leader dans son domaine

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 10

FORME 07

PRÉSENCE 09

AUDACE 07

INTUITION 08

RAISON 12

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 02

SÉCURITÉ 01

SCIENCE 04

PILOTAGE 01

INGÉNIERIE 03

MÉDECINE 02

**SPÉCIALISATIONS:** Mathématiques Avancées, Astrophysique, Orateur

**STRESS:** 8

**RÉSISTANCE:** 0

#### ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 1 ▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaser type-1 bridé (Distance, 3 ▲, 1M, Charge 3, Non létale)

## Dr. Norma Grange [PNJ MAJEUR]

**TRAIT:** Humaine, Pragmatique, Physicienne

**IDÉAUX:** Toujours essayer pour prouver une théorie,

Un bon scientifique prend ses responsabilités

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 08

FORME 08

PRÉSENCE 08

AUDACE 07

INTUITION 10

RAISON 12

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 01

SCIENCE 04

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 03

MÉDECINE 02

**SPÉCIALISATIONS:** Ordinateurs, Physique Expérimentale, Champs de Force

**STRESS:** 9

**RÉSISTANCE:** 0

#### ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 1 ▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaser type-1 bridé (Distance, 3 ▲, 1M, Charge 3, Non létale)

- **Changer d'allégeance :** Dans une scène donnée, un PNJ est soit un adversaire, soit un allié. Le maître de jeu détermine dans quel cas se situe chaque PNJ. C'est le cas le plus probable lorsqu'un PNJ est considéré comme un adversaire à certaines fins (comme un conflit social) et un allié pour d'autres (défis physiques, combat).

Le maître de jeu devrait essayer d'éviter les situations où le PNJ se retrouve à la fois Adversaire et Allié dans la même scène, afin d'éviter la confusion.

### CHOISIR UN CHEMIN

Les joueurs ont peut-être déjà détecté l'étrange source d'énergie souterraine. S'ils soulèvent la question, les scientifiques recommandent alors que l'équipe vérifie la zone pendant qu'ils continuent de participer à l'élaboration d'un plan d'évacuation. Si les joueurs n'ont pas détecté la source d'énergie souterraine, les Lorméens et les scientifiques suggèrent qu'ils utilisent la navette pour faire de meilleurs balayages de la planète afin de voir s'ils peuvent en apprendre davantage sur les fluctuations inhabituelles de l'énergie électromagnétique. Les Lorméens envoient l'un des leurs en tant qu'observateur, et un ou plusieurs scientifiques peuvent les accompagner s'ils le souhaitent.

Les joueurs qui font des scans de la planète peuvent tenter une **Tâche Raison + Science** avec une Difficulté de 2. D'autres joueurs peuvent aider en détournant de la puissance supplémentaire vers les capteurs en faisant une **Tâche Contrôle + Ingénierie** ou même en coordonnant la recherche en tentant une **Tâche Présence + Commandement**.

Les joueurs peuvent demander la restitution de leurs armes. Les Lorméens refuseront et convaincre la chef Lorméenne de leur rendre leurs armes est une **Tâche de Présence + Commandement**. C'est une Tâche de Persuasion avec une Difficulté de 2, chaque succès permet de récupérer une des armes des joueurs, plus une arme supplémentaire par Impulsion dépensé (Répétable). Si les joueurs utilisent la force pour vaincre les Lorméens, ou s'ils se montrent belliqueux, le maître de jeu peut dépenser trois Menaces pour révéler que les scientifiques ont retiré des éléments clés de la navette des joueurs, ce qui rend impossible la fuite de la planète. Ces composants sont indispensables pour que la navette soit opérationnelle.

**Guide au MJ :** Gérer les points de Complications

Pour ajouter une certaine complexité morale et éthique, songez à ce que l'un des scientifiques soit un être cher (frère, cousin, ancien amant), ancien collègue, étudiant ou mentor de l'un des joueurs.

Par exemple, si l'un des joueurs est un Trill avec Symbiote, peut-être qu'ils ont eu une relation avec un ancien hôte du symbiote de Faz dans une vie antérieure. Cela peut donner aux scientifiques un petit avantage lorsqu'ils tentent de convaincre l'équipage d'aider les Lorméens. Un seul des scientifiques devrait être connecté de cette façon ; si il y en avait plus cela pourrait sembler artificiel.

Si l'équipe a commencé à se battre avec les Lorméens sur les lieux du crash, il est fort probable qu'ils ont perdu et se sont réveillés, après avoir été assommés, au quartier général de Lorm. Dans tous les cas, leurs armes leurs ont été confisqués.

Si les joueurs ont battu les Lorméens sur le site de l'accident, le maître de jeu doit essayer de remettre l'histoire sur la bonne voie sans trop batailler avec les joueurs.

S'ils essaient de "sauver" les scientifiques dans la capitale, il est probable qu'ils soient capturés. En fait, les scientifiques sont tellement déterminés à aider les Lorméens qu'ils trahissent l'équipage pour les Lorméens si nécessaire.

Si l'équipage proteste auprès des scientifiques pour avoir enfreint la Directive Première, ils haussent les épaules et leur disent qu'il est trop tard - les Lorméens sont déjà au courant.

Ils diffusent ensuite une émission en direct de la TV locale qui montre des entrevues enregistrées avec les scientifiques qui racontent tout sur la Fédération à un journaliste.

Bien sûr, la Directive Première exige toujours que Starfleet essaie de limiter l'échelle et la portée de l'interférence.

## Dr. Orimu Faz [PNJ MAJEUR]

**TRAIT:** Trill, Polyvalent, Chimiste et Xénobiologiste

**IDÉAUX:** Si je ne suis pas curieux, je suis perdu. Il n'y a pas de prix trop élevé pour le savoir.

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE	09	FORME	07	PRÉSENCE	08
AUDACE	09	INTUITION	10	RAISON	11

### DISCIPLINES

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

**SPÉCIALISATIONS:** Chimie, Sociologie, Xenobiologie

**STRESS:** 8 **RÉSISTANCE:** 0

#### ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 1 ▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaser type-1 bridé (Distance, 2 ▲, 1M, Charge 3, Non létale)

#### RÈGLES SPÉCIALES:

- **SymbioteTrill:** Le Dr. Faz est le dernier hôte du symbiote Faz. Jusqu'à une fois par scène, Faz peut dépenser 2 Menaces pour obtenir une Impulsion supplémentaire jusqu'à la fin de la scène.

## Dr. Scia Lort [PNJ MAJEUR]

**TRAIT:** Humain, Compatissant, Biologiste

**IDÉAUX:** Ceux qui ne parviennent pas à prévenir la tragédie sont aussi coupables que ceux qui la provoquent.

En premier lieu, ne pas faire de mal.....

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE	10	FORME	08	PRÉSENCE	08
AUDACE	07	INTUITION	08	RAISON	12

### DISCIPLINES

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

**SPÉCIALISATIONS:** Biochimie, Pathologiste, Xénobiologie

**STRESS:** 7 **RÉSISTANCE:** 0

#### ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 1 ▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaser type-1 bridé (Distance, 2 ▲, 1M, Charge 3, Non létale)

# ACTE 3 : LES CAVERNES

La source des émissions d'énergie qui nuisent à la planète provient d'un endroit situé à 5 km sous la surface. Le balayage de la zone révèle l'entrée d'une série de cavernes naturelles menant à la source d'énergie.

Les joueurs auront probablement un Lorméan et peut-être quelques scientifiques avec eux, qui peuvent être une aide ou un obstacle. Si le scientifique lié à un joueur est là, le maître du jeu pourrait mettre ce PNJ en danger pour provoquer le personnage qui lui est attaché à prendre des décisions impulsives qui pourraient mettre en danger l'ensemble de l'équipe d'exploration.

Les cavernes sont souvent étroites avec des gouffres et des virages serrés, le maître de jeu devrait demander aux joueurs de déterminer l'ordre dans lequel ils se déplacent. La descente n'est pas facile et comporte de nombreux dangers.

Le maître du jeu décide du nombre de dangers que les joueurs doivent surmonter, mais au moins deux d'entre eux doivent être utilisés pour montrer que le voyage est difficile. Le maître du jeu doit dépenser la menace pour mettre en œuvre l'un des dangers suivants :



- **Tunnel instable (3 Menaces)** : Une section de tunnel est instable et pourrait s'effondrer. Le(s) personnage(s) en tête, ou ceux qui utilisent des tricoeurs, peuvent tenter une **Tâche Raison + Science ou Intuition + Sécurité** avec une Difficulté de 2 (1 si un tricoeur est utilisé) pour remarquer la zone instable et l'éviter. L'échec signifie que l'équipage est pris dans un effondrement et que tout le monde doit faire une **Tâche Audace ou Contrôle + Sécurité** contre une Difficulté 2 ou prendre 3 ▲ Dommages.
- **Ravin (2 Menaces)** : Les personnages arrivent à un ravin étroit qui peut être sauté par un personnage particulièrement athlétique. Pour grimper ou sauter à travers le ravin, il faut une **Tâche Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 3, une fois de l'autre côté, en supposant que les personnages ont une corde avec eux et d'autres équipements d'escalade, la corde peut être lancée à travers le ravin et les autres personnages peuvent traverser avec seulement une difficulté de 1 : l'échec de la Tâche ne signifie pas que le personnage n'a pas réussi à traverser le ravin, mais seulement qu'il doit payer un autre coût pour le faire, récupérant une Complication par exemple. Il peut s'agir de laisser tomber un tricoeur ou une autre pièce d'équipement important dans le ravin ou subir une blessure mineure (entorse ou autre blessure handicapante similaire mais non létale).
- **Gaz toxique (3 Menaces)** : L'équipage se retrouve dans une grande caverne remplie d'un épais brouillard. Un balayage du tricoeur (aucune tâche requise) montre que le brouillard est un gaz toxique. Les joueurs peuvent traverser via les corniches en haut des murs pour éviter le gaz, mais le chemin est étroit et traître, nécessitant une **Tâche Audace ou Contrôle + Sécurité** avec une Difficulté de 2 (Les joueurs peuvent, bien sûr, trouver d'autres moyens d'éviter le gaz, et c'est au maître de jeu de déterminer quel type de Tâche pourrait être nécessaire, ou si elle est réussie). Si les personnages ne parviennent pas à éviter le gaz, il faudra une **Tâche Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 2 pour sortir du brouillard, mais ils subiront les effets du gaz en cas d'échec. Le gaz cause 3 ▲ Dommages, mais une Blessure qui en résulte causera simplement une perte de conscience. Le personnage récupérera naturellement s'il peut respirer un air non contaminé (comme s'il avait été blessé par une attaque étourdissante). Si le personnage n'est pas récupéré dans le gaz, il étouffera et mourra.

- **Évent de vapeur (2 Menaces)** : De dangereux événements de vapeur brûlante jaillissent des crevasses dans cette partie des cavernes. Les personnages à l'esprit scientifique peuvent utiliser des tricordeurs pour déterminer le schéma de libération de vapeur, ou ils peuvent charger à travers et tenter d'éviter les jets. Pour estimer les temps de libération de vapeur, un personnage peut tenter une **Tâche Raison + Science** avec une Difficulté de 3 ; chaque joueur doit faire une **Tâche Audace + Sécurité** avec une Difficulté de 3 pour traverser la caverne ; ceci devient une **Tâche Contrôle + Sécurité** avec une Difficulté de 2 si le schéma de libération de vapeur a été déterminé. L'échec signifie que le personnage subit 2▲ Dommages Etourdissants à cause des jets de vapeur brûlant.

*Guide au MJ : Les obstacles pour voyager à travers les cavernes sont destinés à ajouter de l'aventure et de la tension à l'histoire, veillez à ne pas en submerger les joueurs. Si un obstacle les laisse blessés et désespérés, n'insistez pas.*

Après que l'équipage a surmonté tous les obstacles que le maître du jeu souhaite imposer, lisez ce qui suit :

*« Vous voyez de la lumière apparaître à travers l'obscurité : non pas la faible lueur des champignons phosphorescents, mais la froideur de l'éclairage artificiel. On dirait qu'un effondrement a créé un trou dans un couloir artificiel. L'effondrement semble avoir détruit l'une des extrémités du tunnel et l'autre se termine par un ensemble de portes coulissantes en métal. Le tunnel a été clairement creusé par une foreuse laser et a des surfaces aussi lisses que le verre. Des panneaux lumineux sans source d'énergie apparente font office de plafond. »*

Les portes n'ont pas de marques mais s'ouvrent dès que quelqu'un s'en approche. Elles débouchent sur un ascenseur qui ne possède ni boutons, ni commandes ou indications quelconques. En supposant que les joueurs y pénètrent, la porte de l'ascenseur se ferme et il se met en marche. Il est impossible de dire à quelle distance ou à quelle vitesse l'ascenseur se déplace, mais quelques instants plus tard, les portes se rouvrent.



# ACTE 4 : LA SOURCE

L'ascenseur emmène l'équipage vers ce qui semble être un centre de commandement et de contrôle pour toute la planète. En enquêtant sur le centre de contrôle, les joueurs peuvent découvrir qu'Orgun III semble faire partie d'un réseau de planètes autrefois habitées et contrôlées par une race puissante et ancienne. L'impulsion dépensée pour obtenir des informations pendant cette scène peut aussi révéler qu'Orgun III a été, en fait, déplacé de son orbite d'origine à sa position actuelle il y a des éons. Quelque chose a mal tourné dans le processus, et la planète a subi de graves dommages géologiques. Une partie du but de la machinerie présente ici est de maintenir l'intégrité structurelle de la planète. Au cours des derniers millénaires, la machine s'est détériorée en raison d'un manque d'entretien et d'une vieillesse extrême.

Lisez ce qui suit lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent :

*« À l'extérieur de l'ascenseur se trouve une vaste caverne souterraine remplie de machines incroyables. L'air est chaud et sec avec une odeur âcre. D'immenses tours métalliques recouvertes de lumières scintillent au fur et à mesure que les charges d'électricité se déplacent entre elles... Entre vous et les tours électrifiées, il y a un centre de commandement. Des rangées d'ordinateurs et de dispositifs de contrôle jalonnent les murs, et des informations indéchiffrables défilent sur de grands écrans. Parfois, quelque chose de familier clignote sur un écran, comme une carte géographique de la planète et une représentation de ce système solaire. »*

L'équipage voudra sans aucun doute déterminer le but de la machine. S'ils ont déjà rencontré une technologie similaire de cette race, ils la reconnaissent immédiatement comme telle. Si ce n'est pas le cas, la technologie leur sera complètement étrangère. Les joueurs vont devoir essayer d'en savoir plus via un Défi Linéaire :

- **Découvrir son but** : L'équipe doit déterminer l'utilité de la machine alien. Cela nécessite des scans et une analyse du langage écrit et des machines elles-mêmes. Il s'agit d'une **Tâche Intuition ou Raison + Science ou Ingénierie** avec une difficulté de 3.

La machinerie a été clairement construite il y a des millénaires. L'espèce inconnue qui l'a créée a mis en place une surveillance de tous les aspects de la planète : la composition géologique, les champs électromagnétiques et les conditions atmosphériques.

Plus incroyable, la machine peut aussi affecter tous ces paramètres. Les systèmes montrent également qu'à un moment donné, la planète a été déplacée à partir d'une orbite différente de son emplacement actuel, un événement qui aurait nécessité une puissance presque inimaginable.

La machine semble être en mesure, du moins en partie, de compenser les contraintes résultant de ce déplacement. L'équipe est en mesure de déterminer que la machine fonctionne mal, mais pour être en mesure d'effectuer des réparations, elle doit trouver comment utiliser les commandes.

## RÉPARER LA MACHINE

### RISQUES ET DÉFIS

Réparer d'antiques dispositifs aliens peut être dangereux dans des conditions idéales, et le fait d'être sur une planète qui est en train de se déchirer ne fait qu'empirer les choses. Le maître du jeu devrait se sentir libre de profiter des Complications ou de dépenser de la Menace pour introduire des Risques (2 Menaces par Risque) :

- La machinerie explose, causant 3 ▲ Dommages à un personnage aléatoire, ou rendant les tâches ultérieures plus difficiles (+1 Difficulté), ou ajoutant des tâches supplémentaires (à la Difficulté 2) qui devront être accomplies.
- Les tremblements de terre ouvrent un petit gouffre ou font tomber un rocher sur un membre de l'équipe, infligeant 3 ▲ de Dommages et les clouant au sol jusqu'à ce qu'ils puissent être libérés avec une **Tâche Audace ou Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 2.
- Les jets de vapeur ou de rayonnement provenant de la machine causent des Dommages à l'équipage ou rendent l'équipement inutilisable.
- Les panneaux de contrôle prennent feu, ce qui augmente la Difficulté des tâches futures.

L'astuce consiste à faire comprendre aux joueurs qu'ils ne peuvent pas s'attarder ici trop longtemps - ils doivent terminer leurs réparations rapidement ou continuer à faire face à ces problèmes.

- **Comprendre les contrôles** : Connaître le but d'une machine ne signifie pas nécessairement que vous savez comment la contrôler. Les joueurs doivent trouver comment manipuler les commandes de celle-ci avant de pouvoir tenter des réparations. Il s'agit d'une **Tâche Raison + Ingénierie** avec une Difficulté de 3. Plusieurs tentatives peuvent être faites, mais chaque échec donne au maître de jeu un point de Menace car passé trop de temps à étudier les contrôles pourrait permettre à quelque chose de pire de se produire.

Une fois que l'équipe a compris comment faire fonctionner la machine, elle peut commencer les réparations.

- **Effectuer les réparations nécessaires** : Les dommages causés à la région sont le résultat de millénaires de négligence. Il est également clair qu'une réparation complète n'est pas possible -la technologie est trop complexe, et la restauration complète pourrait prendre des années d'étude de ces machines. Cependant, une réparation partielle pourrait au moins prolonger le fonctionnement de la machine. La réalisation des réparations nécessite au moins deux personnages pour travailler ensemble : l'un réalisant une **Tâche Intuition ou Raison + Science** et l'autre une **Tâche Audace ou Contrôle + Ingénierie**, les deux avec une Difficulté de 3.

Si les réparations sont effectuées avec succès, la machine peut recommencer à fonctionner à nouveau. Elle réduit considérablement les perturbations géologiques et électromagnétiques autour de la planète. L'analyse des données provenant des systèmes de surveillance de la machine montre que la stabilité de la planète a été prolongée d'environ six mois, mais à ce moment-là, les systèmes tomberont inévitablement en panne et la planète se brisera.

## CONCLUSION

En supposant que l'équipage effectue les réparations nécessaires, la machine est de nouveau en service et les perturbations sont pour la plupart atténuées. Plus important encore, les communicateurs, les capteurs, les tricordeurs, etc. fonctionnent normalement à nouveau et les joueurs peuvent être téléportés presque immédiatement une fois les réparations terminées. Ils doivent décider quoi faire au sujet des Lorméans et des scientifiques qui souhaitent les aider à évacuer.

CHAPITRE  
02.60

## MOMENT DÉCISIF

# ACTE 5 : CHOIX DIFFICILES

En supposant que l'équipage a réussi à réparer la machine, la durée de vie de la planète a été prolongée d'environ plusieurs mois - mais la planète va quand même exploser. Même si la Fédération a accepté de les aider, il n'y a pas assez de navires à proximité capables de traverser l'Etendue de Shackleton pour l'évacuation. La seule chance de survie des Lorméans est qu'ils soient évacués vers Orgun II. Les joueurs doivent faire un choix difficile : aider à l'évacuation, permettre aux scientifiques d'aider ou empêcher les scientifiques d'intervenir.

### Guide au MJ : LA DIRECTIVE PREMIERE

*Comme le droit à chaque espèce sensible de vivre conformément à son évolution culturelle naturelle est considéré comme sacré, aucun membre du personnel de Starfleet ne peut interférer avec le développement normal et sain de la vie ou d'une culture étrangères. Une telle interférence inclut l'introduction de connaissances, de forces ou d'une technologie supérieure dans un monde dont la société est incapable de gérer ces avantages avec sagesse.*

*Le personnel de Starfleet ne peut violer cette Directive, même pour sauver leur vie et/ou leur navire, à moins qu'ils n'agissent pour corriger une violation antérieure ou une contamination accidentelle de la dite culture. Cette Directive l'emporte sur toute autre considération et comporte l'obligation morale la plus élevée.*

*La Directive Première n'empêche pas explicitement les citoyens de la Fédération d'interférer avec les mondes sous-développés, seulement les officiers de Starfleet. Cependant, cela peut aussi sous-entendre qu'un officier de Starfleet doit tenter d'empêcher la contamination d'un monde sous-développé, ce qui implique qu'ils ne devraient pas permettre aux scientifiques de la Fédération d'aider les Lorméans.*

*D'autre part, ils n'ont pas le droit d'interférer avec les actions des Lorméans eux-mêmes.*

Le maître de jeu peut donner volontairement cette information aux joueurs ou les laisser en arriver à leurs propres conclusions. Si un joueur demande des conseils ou plus de détails, alors le maître de jeu peut permettre à un joueur de tenter une Tâche de Difficulté 0 **Raison ou Intuition + Commandement**, et les laisser poser une question pour chaque Impulsion dépensée (Répétable).

## OPTIONS POSSIBLES POUR LES JOUEURS

A ce stade, les joueurs ont plusieurs choix possibles :

- **Aidez les scientifiques** : L'équipage peut décider d'aider les scientifiques à organiser une évacuation vers Orgun II, sachant qu'il s'agit d'une violation flagrante de la Directive Première. (Voir ci-dessus.)
- **Refusez d'aider, mais laissez faire les scientifiques** : Les scientifiques poursuivent leurs recherches pour sauver autant de Lorméans que possible.
- **Empêcher les scientifiques de fournir leur aide** : L'équipage peut intervenir et empêcher les scientifiques d'aider les Lorméans à évacuer. Étant une espèce intrinsèquement pacifique, les Lorméans n'arrêteront pas physiquement l'équipage, bien qu'ils plaideront leur cause.

### OPTION 1 : AIDER LES SCIENTIFIQUES

C'est une violation claire de la Directive Première, mais les joueurs peuvent rationaliser le fait qu'au moins certains des Lorméans vont de toute façon se rendre sur Orgun II, autant les y aider.

Le MJ peut choisir d'exiger des jets de dés pour cela, mais en fin de compte si l'équipage aide les scientifiques, avec toutes les ressources de leur vaisseau, ils peuvent permettre aux Lorméans de construire des navires qui leur permettront de sauver près de 2,5 millions des leurs.

L'autre chose à garder à l'esprit ici est que l'équipage devra garder ses activités secrète pour Starfleet Command pendant un certain temps afin de pouvoir participer pleinement à l'opération de sauvetage. (Si Starfleet apprend l'existence d'une opération d'assistance aux Lorméans, ils insisteront pour que l'équipage arrête immédiatement toute activité et retourne à la base stellaire la plus proche pour le débriefing)

S'ils n'offrent qu'un soutien scientifique et matériel, le nombre de Lorméans sauvés est divisé par deux, bien qu'ils puissent le faire en quelques semaines plutôt qu'en quelques mois.

***Guide au MJ** : Les joueurs étant des joueurs, ils ne pourront peut-être pas résister à l'envie d'aider les Lorméans. Cela étant, ils voudront probablement trouver une possibilité de sauver les Lorméans tout en n'interférant pas avec les ordres. Un MJ généreux peut permettre aux joueurs une **Tâche Raison + Science** avec une Difficulté de 4 pour trouver des endroits isolés (îles, vallées éloignées, etc.) sur Orgun II où les Lorméans pourront se réinstaller. Cela devrait les séparer pendant un certain temps des autochtones. L'équipage pourrait également insister pour que les Lorméans abandonnent leur technologie, ce qui réduirait l'impact de leur arrivée. Le MJ devra être prêt à réagir à toutes sortes de suggestions extravagantes et se référer à la section des règles intitulée *C'est fou Mais Tan que Ça Marche* ! N'hésitez pas à régler la Difficulté de toute solution presque impossible très haut, mais laissez-leur une chance.*

### OPTION 2 : LAISSER FAIRE

Les Lorméans ne sont bien sûr pas contents de ce choix, mais ils respectent la décision de l'équipage. Les scientifiques continuent d'implorer l'équipage de les aider (assurez-vous de faire bon usage du PNJ avec un background commun avec l'un des joueurs) et peuvent même prendre des mesures drastiques pour les amener à les aider. S'il reste de la Menace au maître du jeu, un ou plusieurs des scientifiques peuvent tenter d'enlever un PJ pour faire chanter le reste de l'équipage. Compte tenu des ressources de l'équipage, cette tentative de kidnapping échouera probablement. Tout seuls, les scientifiques peuvent sauver environ 5 000 Lorméans.

### OPTION 3 : ARRÊTER LES SCIENTIFIQUES

Si les joueurs refusent de permettre aux scientifiques d'aider les Lorméans à faire leur propre tentative d'évacuation, seulement quelques centaines d'entre eux sont capables de s'enfuir - pas assez pour que l'espèce soit génétiquement viable. D'ici quelques centaines d'années, l'espèce Lorméan ne sera plus qu'un souvenir...

***Guide au MJ** : C'est une situation idéale pour que les joueurs discutent des implications morales et éthiques de l'aide aux Lorméans et de leur interprétation de la Directive Première. Avec les scientifiques impliqués, c'est aussi une opportunité potentielle de conflit social si les joueurs choisissent de suivre la Directive Première et d'essayer d'arrêter les scientifiques.*

*Il y a ici beaucoup de potentiel pour un jeu de rôle intéressants, en introduisant de nouvelles règles selon les besoins.*

### CONCLUSION

A la fin de ce scénario, les joueurs auront pris leurs décisions et scellé le sort des Lorméans, pour le meilleur ou pour le pire.

Le final peut varier considérablement, selon les choix faits par les joueurs.

Des millions de Lorméans peuvent avoir été sauvés, exposant les joueurs à une sanction, ou même la cour martiale, ou les Lorméans peuvent être condamnés en tant qu'espèce, ou toute conclusion qq part entre les deux.