

CHAPITRE
03.00

LES ERREURS DU PASSÉ

PAR AARON POLLYEA

TRADUIT PAR MIKAEL SEGUIN

3478-1547375 392 58
3932 1603-86 003



03.10	SYNOPSIS	19
03.20	LE TESLA	07
03.30	LES LORMÉANS	09
03.40	LES CAVERNES	13
03.50	LA SOURCE	15
03.60	CHOIX DIFFICILES	16

SYNOPSIS

INTRODUCTION

Les Erreurs du Passé 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

Starfleet a reçu un communiqué de l'Empire Klingon demandant de l'aide pour vaincre une peste que l'on croyait éradiquée depuis des siècles : le virus des Augmentés. Starfleet a déployé le vaisseau des joueurs dans le système stellaire B'el'th paH, situé au sein de l'Étendue de Shackleton, afin de fournir une aide humanitaire et d'apporter les informations (classifiées) sur ce que la Fédération sait de ce virus séculaire, son origine et son traitement.

Les difficultés sont nombreuses car le secret entourant le virus rend difficile de recréer les étapes du développement du remède produit par le Dr Phlox de l'Entreprise NX-01 et le programme médical d'échange inter-espèces en 2154. De plus, le virus semble avoir muté et au lieu de n'affecter que les Klingons, il semble infecter tous les humanoïdes et, surtout, est devenu hautement létal, dissolvant le cartilage et les os.

Les joueurs constatent que le remède originel, tel qu'il a été mis au point au 22^e siècle, semble accélérer la réplication du virus et tuer l'hôte en quelques minutes par dissolution

du système cardiovasculaire (c.-à-d. que leur cœur et leurs poumons se transforment en liquide).

Le personnel médical de Starfleet pourra-t-il aider l'Empire à vaincre ce fléau vieux de plusieurs siècles

DIRECTIVES

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

- Sauver le plus de vie possible.
- Protéger la stabilité du Quadrant.

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

ACTE 1 : L'ARROGANCE DU PASSÉ

RÉSUMÉ

La Fédération est évidemment effrayée par les rapports en provenance du système B'el'th paH. Les gens se taisent, et c'est inévitablement mauvais signe.

Le vaisseau des joueurs est en orbite standard alors qu'un agent de la Section 31 s'amarre en secret avec son vaisseau, remettant en main propre une copie des données originales sur le virus de l'Augmentation au Capitaine. Il informe l'équipage de ce qui se passe. Les données sont extrêmement difficiles à déchiffrer car le formatage et les logiciels informatiques ont radicalement changé en deux cents ans.

Pour donner une échelle de temps à ce scénario, cette Acte correspond au Temps 0 Heures à environ H+8.

SCÈNE 1 : UNE VISITEUSE ÉNIGMATIQUE

Remettez une copie du texte suivant à la personne qui joue le rôle du Capitaine, pour le lire à haute voix :

JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 48522.4

Notre vaisseau a reçu l'ordre de dévier de sa trajectoire et de rejoindre un vaisseau non enregistré de la Fédération en orbite autour d'une colonie Klingon. Nous devons nous attendre à ce qu'un escadron de la Force Pénitentiaire Klingon soit également en orbite, peut-être des membres du "quv'Ha", des guerriers Klingons déshonorés qui s'affairent à retrouver leur honneur.

Starfleet est resté très discret sur ce qui se passe exactement, mais nous avons capté des émissions civiles en provenance de notre destination qui parlent d'un fléau et d'une maladie mentale se répandant dans toute la population.

Starfleet a une longue expérience d'aide aux mondes souffrant de nouvelles maladies; le secret entourant nos ordres indique donc qu'il doit y avoir quelque chose d'autre qui se passe ici et pour lequel je n'ai pas les accréditations nécessaires.

Avant que le vaisseau n'arrive en orbite au-dessus de B'el'th paH, le personnel médical et les équipes scientifiques qui pourraient se rendre à la surface sont informés des protocoles de biosécurité de niveau 1, similaire à celles pour les maladies hautement infectieuses. Starfleet délivre des combinaisons de survie entièrement étanches réservées aux matières dangereuses et indique comment désinfecter tout l'équipement pour s'assurer que les bactéries ou les virus ne peuvent contaminer les zones s res, etc. (Voir Niveau de biosécurité 4 ici :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Danger_biotologique
Niveaux de dangers biologiques

D'autres mesures de protection seront utilisées, y compris la biosurveillance intrusive, au moyen de capteurs sous-cutanés placés sur tous les membres de l'équipe au sol et la garantie que tous ses déplacements seront effectués par téléporteur où, avant de remonter sur le vaisseau, chaque équipier passera au moins trois fois par les capteurs du biofiltre avant d'être rematérialisé.

Cela entraînera l'élimination des bactéries et des micro-organismes utiles à l'intérieur de leur corps et les rendra malades plus tard, les confinant à l'infirmerie jusqu'à ce que le personnel médical puisse réintroduire les bactéries bénéfiques, de sorte que seuls des volontaires seront sélectionnés pour les affectations en surface.

Le mystère autour de toute ces précautions prend fin une fois que le vaisseau arrive en orbite et qu'un runabout de classe Danube fortement modifié, l'U.S.S. Cass, s'amarre au vaisseau. A son bord se trouve le "Commandeur" Natalie Sigmund, un agent de la Section 31 déguisé en membre de Starfleet Médical.

Elle embarque à bord muni d'un antique appareil fait de transistors et de circuits. Elle tient une réunion d'information avec les équipes scientifiques, les chefs du personnel médical et les officiers du vaisseau, où elle présente les bases de l'histoire du virus de l'Augmentation.

Elle présente des preuves que les événements qui se sont produits sur la planète en dessous est la responsabilité d'une forme mutée de ce même virus.

Elle montre ensuite des images de Klingons devenant plus Humains avant de devenir fous et de mourir. En outre, d'autres races humanoïdes semblent également infectées et mourir.

696855
97868
494743
878555
978533
686
687733
987
978777
390334
877000
588666
97977
484003
8779
86864
878228
908414
38485
588622
638409
494866
98855
67855
696855
97868
494743
878555
978533
686
687733
987
978777
390334
877000
588666
97977
484003
8779
86864
878228
908414
38485
878228
588622

En 2154, l'Empire Klingon a pu acquérir des embryons d'Humains augmentés de la fin du XXe siècle Terrien. Génétiquement modifiés, ces Humains étaient plus forts, plus agiles, plus intelligents et souvent d'une violence impitoyable mais vulnérable aux maladies mentales. Les Klingons craignaient que la Terre Unie n'équipe bientôt ses vaisseaux spatiaux d'Humains augmentés, ne comprenant pas pleinement l'histoire de la Terre avec le génie génétique et les Guerres Eugéniques des années 1 0.

Les scientifiques Klingons utilisèrent le génome Humain augmenté pour produire un rétrovirus capable de donner des guerriers féroces. Mais un effet secondaire imprévu se produisit : les Klingons infectés par le rétrovirus commencèrent à présenter des caractéristiques physiques semblables à celles des Humains, notamment la perte de leurs crêtes crâniennes. Les Klingons infectés voyaient leurs voies neurales se dégrader lentement, causant des douleurs atroces et finalement, la mort. Le rétrovirus devint rapidement incontrôlable et se propagea de la colonie sur lequel il était testé à d'autres mondes de l'Empire.

Le remède fut mis au point par le Dr Phlox, un Dénobulien servant à bord de l'Enterprise NX-01, dans le cadre de son service au programme médical d'échange inter-espèces. Le remède fut fait dans la précipitation et n'était pas parfait, car la propagation du virus devenait assez rapide pour que l'Empire soit déstabilisé et que ses citoyens commencent à paniquer. La possibilité d'une extinction de la race Klingonne fut alors non négligeable.

Le remède mis fin à la propagation rapide du virus, mais ne permit pas aux personnes infectées de perdre leurs caractéristiques physiques Humaines. De la honte résultant de ce qui était arrivé à l'Empire, une grande partie des recherches sur le virus de l'augmentation et son traitement furent étouffées par la menace et des meurtres. Dans la Fédération, l'information et la recherche furent dissimulées et détruites par honte du passé de la Terre et pour faire en sorte que cela ne se reproduise jamais. Au 24e siècle, la plupart des descendants touchés par le virus de l'augmentation apparaissant comme des Klingons parfaitement normaux, la plupart des citoyens de l'Empire et même de la Fédération n'ont aucune idée que la quasi extinction du peuple Klingon a eu lieu près de 140 ans avant la destruction de Praxis, le prochain grand événement qui déstabilisera l'Empire.

Depuis lors, les agences de renseignement les plus obscures du quadrant Alpha et Bêta ont tenté de recréer les recherches effectuées par les Klingons et le Dr Phlox à leurs propres fins, mais la Section 31 de la Fédération et les services de renseignement impériaux de l'Empire Klingon ont fait tout leur possible pour supprimer et détruire toute information à son sujet, espérant que le virus reste aussi disparu que le virus de la variole de l'ancienne Terre.

Malheureusement, cet espoir a été anéanti lorsque de nouveaux rapports faisant état d'une flambée planétaire d'une forme infectieuse et mortelle du virus de l'augmentation ont été reçus. Ne voulant pas que l'information se propage dans la population de la Fédération déjà très sensible aux questions génétiques, la Section 31 se tourne vers le seul navire de Starfleet équipé du personnel et des installations pour gérer la situation.

Au cours de la semaine passée, le virus de l'augmentation a fait son apparition dans une colonie de l'Empire qui compte près d'un milliard d'habitants. Des vaisseaux ont pu fuir le système avant que l'Empire ne déploie de vieux croiseurs K't'inga centenaires du 12e escadron de la Force Pénitentiaire Klingonne pour imposer une quarantaine planétaire. Peut-être l'équipage pourra-t-il rassembler les restes épars des recherches laissées par des siècles de secret et mettre au point un nouveau remède qui permettra de sauver des milliards de vies.

L'appareil qu'elle montre à l'équipage a été " emprunté " à l'Annexe Orbitale de l'Institut Smithsonian. Elle explique ce qui suit :

- Faire fonctionner à nouveau le dispositif est une affaire complexe, car peu de gens sont familiers avec la technologie informatique du 22ème siècle. Il faudra une **Tâche Raison + Science** avec une Difficulté de 2 pour étudier et faire des recherches sur la technologie de l'époque et en apprendre suffisamment sur le disque dur pour continuer. Un succès dans cette tâche crée l'avantage "Familièrement avec la technologie du 22ème siècle", qui est nécessaire pour tenter le reste du défi, et qui peut être utile plus tard également. Un personnage déjà familier avec la technologie du 22ème siècle peut sauter cette étape.
- Armé de cette nouvelle information, les personnages peuvent travailler pour faire fonctionner le cœur du dispositif. Cela nécessite une **Tâche Contrôle + Ingénierie** avec une Difficulté de 3 pour remettre le disque dur en état de fonctionnement complet. Des Complications peuvent signifier que le disque n'est pas complètement restauré, ce qui augmente la Marge de Complication des tâches

ultérieures pour interagir avec lui (y compris pour le reste de ce défi), ou représente une faille dans le processus, ce qui rendra les choses plus difficiles plus tard.

- Une fois que les personnages ont mis en marche le disque dur, ils doivent développer un moyen de transférer les données vers les ordinateurs du vaisseau. Cela signifie concevoir un algorithme de traduction, ou un autre moyen pour permettre aux données d'être lues, ce qui est susceptible de nécessiter une **Tâche Ingénierie + Raison** avec une difficulté de 3. Il existe des possibilités pour rendre cela plus facile comme par exemple recréer l'infirmerie de l'Enterprise NX-01 et le Dr Phlox dans le holodeck afin d'obtenir une aide "directement de la source" (enfin, une copie raisonnable de cette source). La création de la simulation serait une tâche de soutien (probablement **Intuition + Science**, Difficulté 2), créant un avantage de "Assistance simulée".

Guide au MJ : Si les joueurs décident de recréer Phlox et le NX-01 dans le holodeck, il est recommandé que le maître du jeu soit familier avec les épisodes "Affliction" et "Divergence" de la saison 4 de Star Trek : Enterprise. Si les joueurs n'empruntent pas cette voie, soyez ouverts à un large éventail de solutions originales.

Les équipes médicales qui se téléportent à la surface pendant cette scène sont témoins de visions horribles. Des milliers de personnes sont malades et mourantes, les hôpitaux et les centres de secours regorgent de Klingons et d'autres espèces. Les équipes de sécurité Klingonnes (et plus tard de la Fédération) paralysent ou tuent carrément les mourants qui commencent à perdre la tête et deviennent hostiles et dangereux.

Les joueurs peuvent tout d'abord se sentir mal à l'aise avec les actions de la sécurité Klingonne, mais faites-en sorte que se produise alors qu'un Klingon infecté tente d'arracher une combinaison isolante de la Fédération avec ses dents. A ce moment-là un guerrier Klingon, dans une combinaison de protection Klingonne, le tue avec une longue décharge de pistolet disrupteur.

Si les joueurs s'y opposent et proposent d'étourdir les patients qui deviennent incontrôlables, assurez-vous que les Klingons se moquent du " drolotement " de la Fédération et qu'ils leur expliquent qu'il est bien plus honorable de mourir en se battant sur leurs deux pieds que dans un lit, malade et en geignant.

SCÈNE 2 : DÉCODER LE DISQUE DUR

Pour l'instant, les infirmiers et les médecins ne peuvent pas faire grand-chose à part prodiguer des soins palliatifs aux mourants, soulager leur douleur et tenter d'enrayer la propagation de l'infection dans les centres de population encore non exposés. Cela laisse pas mal d'opportunités de faire un peu de jeu de rôle avec les personnages en surface et de les impressionner en leur donnant un sentiment d'urgence.

Cet acte se termine lorsque les joueurs obtiennent les données du disque dur de l'infirmerie. Les données sur la synthèse du remède sont introduites dans les ordinateurs en même temps que les analyses du virus à partir de la surface. En quelques instants, l'ordinateur renvoie une réponse. Le maître du jeu peut choisir de lire ce qui suit.

Avec les deux cents ans de données enfin mis en réseau dans l'ordinateur principal de l'infirmerie, des flux d'informations génétiques défilent sur les écrans décrivant les changements dans le génome Klingon, les brins d'ARN du virus, et les composés chimiques qui doivent être synthétisés.

Mais le début d'espoir d'une guérison rapide est anéanti lorsque le son caractéristique d'une erreur se fait entendre, et que tous les écrans représentant l'analyse des données indiquent " ERREUR " en gros caractères rouges. Un membre du personnel médical prend la parole et demande à l'ordinateur d'expliquer l'erreur, la voix froide de l'ordinateur répond.

L'erreur vient de l'incompatibilité simulée de la cure antivirale connue sous le nom de " Phlox 1 " pour annuler complètement les changements dans l'ADN Klingon. Phlox 1 entraînera une probabilité de 100 % de décès du patient dans les cinq minutes suivant son inoculation au patient. L'accélération des dommages génétiques d'une espèce à l'autre est illustrée dans les simulations 1-Alpha à 54-Gamma. Phlox 1 n'est pas viable.

Commandeur Natalie Sigmund [PNJ PRINCIPAL]

Sigmund a la grande et mince silhouette d'une Humaine qui a grandi dans l'un des plus petits abris de Mars. Lorsque l'on parle avec elle, elle donne l'impression d'être dévouée, motivée et serviable. Son accent ressemble à bien des égards à celui d'une Québécoise de la Terre, entrecoupant ses phrases de mots italiens, chinois et amérindiens typiques du mélange des langues que les premiers colons de Mars utilisaient à la fin du 21^e siècle et au début du 22^e. D'abord officier de la Division de la sécurité de Starfleet, Sigmund a été transféré à Starfleet Intelligence, et peu après avoir été promue chef de la sécurité sur la base stellaire 37 et avoir mené avec succès plusieurs opérations d'infiltration, la Section 31 la recrute. Depuis lors, elle est devenue une espionne, prenant différentes identités et personnalités selon les besoins, complètement à l'aise avec le mensonge et la subversion pour accomplir sa mission.

TRAIT: Starfleet Intelligence, Section 31, Espionne

IDÉAUX: Je suis celle que j'ai besoin d'être, Il n'y a rien que je ne ferai pas pour atteindre mes objectifs

ATTRIBUTS

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

DISCIPLINES

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

SPÉCIALISATIONS: Sang-froid, Tromperie, Médecine d'urgence, Phaseurs, Infiltration, Persuasion

STRESS: 12 **RÉSISTANCE:** 0

ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 5 ▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaseur de type-2 (Distance, 7 ▲, 1M, Charge 5)
- Couteau de Combat, Lame mono-filament en Carbone (Corps-à-corps, 6 ▲, Vieux 1, 1M, Caché 1)

RÈGLES SPÉCIALES:

- **Les charmes d'une fille de la campagne :** Sigmund peut donner l'impression d'être sans prétention, et peut faire son petit numéro " Hé ça va, Je suis juste une Fille de la Campagne " pour dissuader des interrogateurs de penser qu'elle est autre chose que ce qu'elle prétend être. Cela signifie que Sigmund gagne automatiquement deux d20 de bonus sur n'importe quelle Tâche pour résister à la coercition ou aux interrogatoires.

Guide au MJ : Cet acte devrait globalement transmettre le sentiment de panique que ressentent les civils sur la planète, car les gens qui les entourent meurent de façon horrible et déshonorante. Essayez aussi de donner l'impression que Starfleet craint vraiment que la nouvelle version de ce fléau soit déjà trop avancée pour être stoppée, et qu'il ne veut pas prendre le risque qu'un seul de ses vaisseaux puisse devenir porteur.

ACTE 2 : XÉNOPHAGE

RÉSUMÉ

Une fois que les personnages ont percé les secrets du disque dur de l'infirmerie du 22^e siècle, le remède qu'il contient est à la fois facile à comprendre et facile à reproduire à l'aide des technologies médicales modernes.

Le problème, c'est que les premiers tests effectués sur des échantillons de virus montrent que le remède tel qu'il a été mis au point à l'origine ne fonctionne pas et, s'il est administré, tuera l'hôte infecté. Au cours des heures qui se sont écoulées, le virus montre qu'il est capable de rester viable dans l'atmosphère pendant de longues périodes, et il se peut en fait qu'il se soit déjà propagé sur toute la planète, sinon sur les vaisseaux qui ont fui avant que la quarantaine imposée par l'Empire n'entre en vigueur.

Cet acte se produit de +8 heures à +24 heures.

Remettez une copie du texte encadré suivant à la personne qui joue le rôle du Capitaine, pour le lire à haute voix :

JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

ANNEXE

Les conditions à la surface de la planète continuent de se détériorer et le virus semble être plus contagieux que ce que montre les données du 22^e siècle, y compris en contaminant des non-klingsons et en tuant plus rapidement son hôte. Trois navettes à courte portée en provenance de la surface ont tenté de forcer le blocus, mais elles ont toutes fait demi-tour après avoir reçu les menaces des navires du lieutenant-colonel Morok.

La panique gagne la population et la quarantaine pourrait bientôt devoir être appliquée par des moyens plus définitifs. Les premiers tests du remède de Phlox ont démontré leur inefficacité, mais nos équipes médicales m'assurent qu'elles peuvent rapidement comprendre pourquoi. J'espère juste qu'ils y arriveront à temps.



La situation en orbite se détériore presque au même rythme qu'à la surface, et les personnages doivent être conscients que les personnes infectées et non infectées tentent de fuir la planète dans tous les engins spatiaux qu'ils peuvent trouver. Jusqu'à présent, les K't'inga en orbite n'ont pas eu à tirer, mais au début de cet acte, le vaisseau des joueurs détecte au moins trois navettes capables de distorsion détruites par des faisceaux disrupteurs Klingons tandis qu'un autre vaisseau tire sur le spatioport qui a lancé ces navettes et le détruit avec une torpille à photon.

De plus, au début de cette acte, on peut estimer qu'environ 20 % de la population est infectée et présente des symptômes, mais à la fin de celui-ci, près de 70 % de la population présente des symptômes, car le virus se répand plus rapidement que prévu.

Les équipes médicales au sol ne peuvent plus contenir les civils qui les entourent, car les personnes infectées commencent à percevoir la présence du personnel de Starfleet comme la preuve que la Fédération est la cause de l'épidémie. Tout combat doit être composé de Klingons et d'espèces humanoïdes de l'Empire Klingon. Ils devraient commencer avec la moitié de leur niveau de stress déjà barré, car le virus ravage leur corps.

Les adversaires typiques doivent être armés de pistolets disrupteurs Klingons et d'un d'k tahg. Tout personnage blessé voit sa combinaison de protection environnementale endommagée et est donc exposé au virus - de même, les dommages causés aux combinaisons de protection sont une Complication possible pendant toute les actions à la surface. Les personnages non-Humains exposés au virus ne présenteront pas de symptômes graves avant la fin de l'épisode, si ce n'est un sentiment d'agressivité et une légère fièvre. Les personnages Humains ne présentent aucun symptôme, mais agissent comme porteurs du virus.

Si le personnage est téléporté vers l'orbite et passe à travers les biofiltres durant les premières minutes après avoir été exposé, le téléporteur peut retrouver le virus avant qu'il ne s'intègre dans les cellules du personnage. Cependant, après une dizaine de minute, même le biofiltre ne plus rien faire.

Klingon infecté [PNJ SECONDAIRE]

TRAIT: Klingon, Malade, Désespéré

ATTRIBUTS

CONTRÔLE 07

FORME 09

PRÉSENCE 09

AUDACE 13

INTUITION 08

RAISON 06

DISCIPLINES

COMMANDEMENT 00

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 00

PILOTAGE 00

INGÉNIERIE 00

MÉDECINE 00

STRESS: 11

RÉSISTANCE: 0

ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Dague (Corps-à-corps, 3▲, Dévastateur 1, 1M)

RÈGLES SPÉCIALES:

- **Désespéré** : Lorsqu'un Klingon infecté tente une Attaque de Mêlée, et achète un ou plusieurs dés supplémentaires avec de la Menace, il peut relancer un nombre quelconque de d20. Cependant, toute Complication fait perdre connaissance au Klingon à la suite du surmenage et des effets du virus.
- **Résilience Klingonne** : La Résistance d'un Klingon est augmenté de +1 contre les Attaques Renversante.

Guerrier Klingon [PNJ SECONDAIRE]

TRAIT: Klingon, Agressif

ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09

FORME 11

PRÉSENCE 10

AUDACE 11

INTUITION 08

RAISON 08

DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 00

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 01

MÉDECINE 00

STRESS: 13

RÉSISTANCE: 0

ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Mek'leth (Corps-à-corps, 4▲, Dévastateur 1, 1M)
- Pistolet disrupteur (Distance, 5▲, Dévastateur 1, 1M)

RÈGLES SPÉCIALES:

- **L'Esprit du Guerrier** : Lorsqu'un Klingon tente une Attaque en Mêlée, et qu'il achète un ou plusieurs dés supplémentaires avec de la Menace, il peut relancer un nombre quelconque de d20.
- **Résilience Klingonne** : La Résistance d'un Klingon est augmenté de +1 contre les Attaques Renversante.

De retour en orbite, les équipes de recherche doivent d'abord amener un échantillon du virus vivant jusqu'au vaisseau, sinon elles devront retourner en chercher un. Si elle veulent l'amener au vaisseau, elles devront convaincre les autres officiers et le Capitaine de leur idée et de ce qu'ils peuvent faire pour assurer un isolement parfait en cas d'accident.

Où que la recherche ait lieu, il est difficile de déterminer ce qui ne va pas avec le remède et cela exige une **Tâche étendue d'une Ampleur de 4, une piste d'Effort de 15 et une Résistance de 2**, avec une difficulté de base de 4. De plus c'est un Défi chronométré, chaque intervalle prenant deux heures ; la tâche étendue a une durée maximale de 16 heures (huit intervalles), et chaque intervalle en plus générera 2 points de Menace, alors que la situation dégénère de plus en plus et devient hors contrôle.

Les tâches à accomplir dans le cadre de cette Tâche Étendue sont susceptibles d'utiliser n'importe lequel des trois éléments suivants : **Contrôle, Audace ou Raison**, combiné à l'une ou l'autre des Disciplines suivantes : **Médecine ou Science**, bien que d'autres combinaisons d'Attributs et de Discipline puissent être possibles avec une bonne explication : par exemple, quelqu'un peut proposer de modifier une technologie pour obtenir de meilleurs résultats, ce qui naturellement ferait appel à l'Ingénierie alors qu'un personnage agissant sur une intuition sans prendre le temps à tester une hypothèse peut utiliser Intuition.

De plus, si le travail est effectué à bord du navire - en profitant des installations avancées de l'infirmierie - les tâches peuvent être effectuées avec l'aide de **Ordinateur + Médecine** du vaisseau, mais cela comporte le risque de complications causant la propagation du virus au navire.

Tout personnage avec des spécialisations en Epidémiologie, Maladies infectieuses, Génétique, Virologie ou Xénobiologie ignore un point de Résistance pour chaque effet obtenu au dé.

À chaque avancée, fournissez les renseignements suivants :

- **1ère percée** : Le virus a été fortement modifié par rapport à son codage ARN originel pour inclure un ARN inconnu sur Terre ou Qo'noS. À tout le moins, ce n'est pas quelque chose que les personnages ont déjà rencontré dans leur carrière, à moins qu'ils ne soient Vulcains ou spécialisés dans la génétique Vulcaine, auquel cas cela leur semblera familier mais inconnu.

A ce moment-là, certains vaisseaux du 12e Escadron Pénitentiaire tentent de bombarder depuis l'orbite les principaux centres de population. Les personnages aux commandes du vaisseau peuvent vouloir faire barrage entre les vaisseaux et la planète pour essayer de gagner du temps ou d'évacuer les équipes de Starfleet à la surface. Les personnages voudront peut-être appeler les commandants des vaisseaux Klingons attaquants pour tenter de les convaincre de mettre fin à leurs attaques alors que Morok essaye de les retenir.

- **2ème percée** : Le virus est beaucoup plus complexe que l'ancien, contenant près de dix fois plus d'ARN que ne le suggèrent les données originales, et il contient spécifiquement des brins d'ARN qui pourraient être Vulcains, mais la façon dont le virus a été modifié est inconnue et certainement pas d'origine de la Fédération.

Starfleet n'a pas beaucoup de temps pour trouver un remède avant que des vies ne soient perdues à cause des bombardements orbitaux, car Morok commence à perdre le contrôle de ses commandants les plus rebelles. A ce stade, Morok semble avoir le contrôle complet de trois navires, dont le sien, avec quatre navires se positionnant au-dessus des grands centres de population, et deux navires affirmant que " les dysfonctionnements de l'équipement les rendent incapables de se conformer aux ordres ".

Si l'information sur un possible code génétique Vulcain dans le virus est partagée avec le personnel sur la planète ou parvient d'une manière ou d'une autre aux oreilles des Klingons, il pourrait également y avoir un incident diplomatique important car les Klingons supposent que l'ARN provenant de Vulcain signifie automatiquement l'implication de la Fédération.

Quoi qu'il en soit, le commandant Sigmund intervient rapidement et sort sa carte d'identification de Starfleet Intelligence pour informer les personnages qu'à partir de maintenant, tout cette affaire est classée au plus haut niveau de sécurité.

Officier Klingon [PNJ MAJEUR]

TRAIT: Klingon, Agressif, Sens de l'Honneur

IDÉAL: Aujourd'hui est un beau jour pour mourir !

ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09

FORME 11

PRÉSENCE 11

AUDACE 12

INTUITION 08

RAISON 08

DISCIPLINES

COMMANDEMENT 02

SÉCURITÉ 03

SCIENCE 01

PILOTAGE 01

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 01

STRESS: 14

RÉSISTANCE: 1

SPÉCIALISATIONS: Têtu, Attaque de Mêlée

ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 4▲
Renversement, 1M, Non létale)

- Bat'leth (Corps-à-corps, 6▲, Dévastateur 1, 1M)

- Pistolet disrupteur (Distance, 6▲, Dévastateur 1, 1M)

RÈGLES SPÉCIALES:

- **L'Esprit du Guerrier** : Lorsqu'un Klingon tente une Attaque en Mêlée, et qu'il achète un ou plusieurs dés supplémentaires avec de la Menace, il peut relancer un nombre quelconque de d20.

- **Résilience Klingonne** : La Résistance d'un Klingon est augmenté de +1 contre les Attaques Renversante.

- **Montrer l'exemple** : Lorsque l'Officier Klingon réussit une Attaque, il peut dépenser deux Menaces pour aider un autre Klingon dans sa prochaine Attaque avec **Audace + Commandement**.

- **3ème percée :** Le virus a clairement été fortement modifié par rapport à l'original. Au début, l'analyse suggère des brins d'ARN Vulcains, mais d'autres analyses et expertises montrent que l'ARN est d'origine Romulienne, et la méthode d'épissage des brins d'ARN utilisée dans le virus est la signature de l'Empire Romulien.

Lorsque cela est découvert, le commandant Sigmund prend la relève et surveille les recherches et leurs résultats. Elle joue son rôle de membre de Starfleet Intelligence et classe toutes les découvertes dans la catégorie Top Secret. Les deux vaisseaux Klingons "défectueux" se déplacent, les officiers rebelles tentant de se mettre en position pour bombarder la planète. Leurs systèmes d'armement sont activés et des capteurs de ciblage sont détectés et verrouillés sur les villes.

Une fois l'analyse terminée, l'ordinateur peut commencer à synthétiser un traitement antiviral. Même en transmettant l'information aux autorités Klingonnes, il est presque impossible d'en faire des quantités suffisantes pour une planète comptant près d'un milliard d'habitants avant qu'un grand nombre de morts ne survienne. Une fois que les civils savent qu'il existe un remède, des émeutes peuvent survenir rapidement si un grand nombre de personnes continuent de mourir.

À la toute fin de cet acte, le commandant Sigmund reçoit un communiqué subspatial privé qu'elle visionne dans un bureau inutilisé. Elle informe alors le Capitaine qu'elle a reçu l'ordre de partir immédiatement et qu'elle "...vous reverra tous bientôt". Sans plus d'informations, l'U.S.S. Cass se désarrime et passe en distorsion une fois à distance de sécurité. Il disparaît des capteurs longue portée peu après. Il ne s'est pas occulté, il est juste un très petit vaisseau avec une toute petite signature radar.

Guide au MJ : Cet Acte est une course contre la montre avec les personnages, quel que soit leur rôle, incapables de voir le tableau d'ensemble. Au fur et à mesure que l'analyse du virus donne ses résultats, le sentiment que quelque chose de très mauvais va se produire devrait augmenter, alimentant la paranoïa (si vous pouvez la mettre en avant) contre les Vulcains de la part des membres d'équipage les plus racistes, et surtout des observateurs Klingons à bord du navire.

Quand Sigmund commence à tout classer, les personnages devraient se douter que quelque chose ne va pas, et quand la connexion aux Romuliens est découverte, Sigmund doit montrer sa peur pour la première fois depuis qu'elle est arrivée. L'idée que les Romuliens pourraient être à l'origine de la mort de millions de Klingons et tenter de rejeter la faute sur la Fédération devrait honnêtement faire craindre à tout le monde qu'une guerre ouverte ne se produise bientôt.

Les personnages gradés, le premier officier ou le Capitaine du navire, devraient commencer à recevoir des demandes de la part des officiers et de l'équipage de PNJ de rang inférieur pour envoyer des messages sub-spatiaux chez eux.

Le sous-entendu, c'est qu'ils veulent dire au revoir à leurs proches avant le début de la guerre.

Les choses devraient s'améliorer rapidement lorsque le remède sera découvert et que le troisième acte sera mis en route.

Lieutenant Colonel Morok [PNJ PRINCIPAL]

Morok est un guerrier Klingon typique, fier et arrogant. Pour le personnel de Starfleet ayant affaire à lui, il est aussi très agressif, même pour un Klingon. Lorsqu'il traite avec d'autres Klingons, il est fortement critique, n'a aucun problème à infliger des punitions corporelles et tue les guerriers qui montrent la moindre désobéissance ou déshonneur. Son agressivité est tempérée par un sens profond de l'honneur personnel et une moralité que beaucoup de gens dans la Fédération respecteraient rapidement. Il refuse de faire du mal aux civils, refuse de poignarder dans le dos ses alliés (la Fédération), tient sa parole à la lettre et à respecte toute promesse qu'il fait, etc. Son affectation aux Déshonorés est due à son refus de tirer sur les nacelles de sauvetage d'un navire de plaisance Orion qui n'a pas respecté l'ordre de s'arrêter afin d'être abordé pour inspection.

TRAIT: Officier Commandant de l'I.K.S. moH be'nal (Femme Laide),

Klingon, Déshonoré, Fier, Violent

IDÉAL: Mon honneur et ma parole sont inviolables, Ceux qui n'ont pas l'honneur ne méritent pas de vivre.

ATTRIBUTS

CONTRÔLE

09

FORME

12

PRÉSENCE

10

AUDACE

13

INTUITION

09

RAISON

08

DISCIPLINES

COMMANDEMENT

03

SÉCURITÉ

04

SCIENCE

01

PILOTAGE

02

INGÉNIERIE

02

MÉDECINE

01

STRESS: 16

RÉSISTANCE: 1

SPÉCIALISATIONS: Tactiques de combat, Combat de Mêlée, Examen minutieux, Intimidation, Systèmes tactiques, Obstiné

ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 4▲
Renversement, 1M, Non létale)

- BMek'leth (Corps-à-corps, 6▲, Dévastateur 1, 1M)

- Pistolet disrupteur (Distance, 7▲, Dévastateur 1, 1M)

RÈGLES SPÉCIALES:

- **L'Esprit du Guerrier :** Lorsqu'un Klingon tente une Attaque en Mêlée, et qu'il achète un ou plusieurs dés supplémentaires avec de la Menace, il peut relancer un nombre quelconque de d20.

- **Résilience Klingonne :** La Résistance d'un Klingon est augmenté de +1 contre les Attaques Renversante.

- **Salle des trophées :** Morok a déjà participé à de nombreuses batailles honorables contre des ennemis connus et inconnus de la Fédération. A chaque victoire, Morok place un trophée sur les murs et le plafond du pont du navire qu'il commande, et le pont du moH be'nal ne fait pas exception. La plupart sont des morceaux d'épave, mais certains sont les têtes ou les membres de grands animaux qu'il a tués, souvent pas parfaitement conservés, remplissant le pont d'une odeur de pourriture désagréable pour la plupart des humanoïdes. Chaque fois qu'il effectue une Tâche pour intimider ses ennemis à partir de son propre pont, Morok gagne un d20 bonus.

ACTE 3 : UN JEU DE NUMÉROS

RÉSUMÉ

La découverte des changements dans le code ARN viral permet aux équipes médicales de synthétiser et de distribuer le remède. Mais ce n'est pas suffisant, car les navires Klingons sont dotés de têtes brûlées et l'ordre public à la surface continue de se détériorer. Alors que les équipes médicales tentent de contrôler la propagation du virus, la diplomatie est le maître mot en orbite, et quelque chose d'encore plus effrayant semble se préparer avec le départ soudain de l'U.S.S. Cass (voir Debriefing).

Cet acte se déroule de +24 heures à +48 heures.

Remettez une copie du texte encadré suivant à la personne qui joue le rôle du capitaine, pour le lire à haute voix :

JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

ANNEXE

Alors que les forces de défense Klingonnes deviennent de plus en plus incontrôlables, je suis surpris de voir l'USS Cass, ainsi que l'agent Sigmund, partir sans préavis. Je ne m'en étais peut-être pas rendu compte, mais un deuxième vaisseau de Starfleet avec nous en orbite, aussi petit soit-il, était rassurant. Tant qu'on peut tenir le coup et empêcher les Klingons de s'entretuer, je pense qu'on peut arrêter cette épidémie avant qu'elle ne se propage

Cet acte commence lorsque des civils infectés utilisent une pièce d'équipement militaire volée pour abattre un transport. Le transport appartenait à une société civile de biotechnologie qui participe à la répllication du remède.

Un groupe de deux à quatre vaisseaux K't'inga attaquent des points sur la planète en représailles à cette attaque sur le transporteur. Les Klingons disent qu'ils détectent davantage de signatures d'armes et affirment que les capteurs du vaisseau des joueurs ne montreront rien qui pourrait ressembler à des armes - que ce soit vrai ou non, les navires Klingons vont massacrer des milliers, voire des millions de personnes sur la planète.

L'équipage doit décider comment gérer cette situation : diplomatiquement ou par la force. Dans tous les cas, la situation utilise le système de tour de combat. Les données relatives à l'antivirus sont transmises par le vaisseau et seront entièrement transférées aux autres navires et installations médicales à la fin du dixième Round de combat.

Ajoutez +1 tour pour chaque dommage subi par le système de communication du vaisseau ; si les communications sont désactivées ou détruites, alors les données restantes doivent être envoyées par navette ou par téléporteur, en prenant quatre autres tours complets.

Pendant ce temps, les Klingons tirent sur la planète. Attaquer la surface est une Tâche d'Attaque normale, mais ne nécessite pas de jet de dé ; au lieu de cela, elle ajoute automatiquement un point de Menace. Chaque vaisseau fera feu à moins qu'il ne soit occupé à autre chose (comme combattre le vaisseau des joueurs, ou répondre à un appel), ou s'il a été obligé de se retirer. (Soit par la diplomatie, soit par des dommages importants). Ils se retireront si l'un de leur système est désactivé, s'éloignant de la bataille si leurs moteurs sont encore en marche.

Qu'il s'agisse de bataille ou de diplomatie, un allié possible sera l'I.K.S. moH be'nal avec le Lieutenant Colonel Morok aux commandes. Pour convaincre Morok de se ranger du côté de Starfleet plutôt que de celui de l'Escadron des Forces Pénitentiaire, il faudra réussir un Conflit Social; la **Tâche de Persuasion** de base a une difficulté de 4, l'équipage pouvant utiliser les moyens qu'il juge appropriés pour le convaincre.

Le MJ devrait réduire la difficulté d'un ou deux point en se basant sur les communications précédentes ou sur les accords avec Morok – si les joueurs ont fait bonne impression, il sera plus enclin à les aider. En cas de succès, Morok entre en formation avec le vaisseau des joueurs et fournit de l'aide si nécessaire. En cas d'échec, Morok n'interviendra pas directement contre les autres Klingons, bien qu'il ne s'engage pas non plus dans le massacre des civils.

Au minimum, les personnages sont confrontés à deux croiseurs de combat K't'inga, plus un pour chaque trois points de Menaces dépensées par le MJ - lorsque la situation devient incontrôlable, davantage de vaisseaux prennent des mesures désespérées.

Cela peut sembler peu probable, mais le vaisseau des joueurs est un vaisseau du 24e siècle doté de systèmes d'armes à la pointe de la technologie, alors que les vaisseaux Klingons n'ont pas vraiment changé au cours du siècle dernier, ils sont désuets et ont une liste de problèmes techniques qui conviennent néanmoins à un Escadron des Forces Pénitentiaires. Bien qu'ils puissent être combattus, il est peut-être préférable d'essayer de résoudre la situation pacifiquement : appeler les Capitaines des autres vaisseaux afin d'essayer de les convaincre de se retirer et de stopper le combat ; la **Tâche de Persuasion** de base avec une Difficulté de 5, réduite de 1 pour chaque Capitaine de croiseur de combat déjà convaincu. Si Morok aide les joueurs, il participera à ces tâches de persuasion.

Les croiseurs qui ne se sont pas encore retirés manoeuvreront à portée d'armes des colonies à la surface de la planète, et ils ouvriront le feu sur le vaisseau des joueurs s'il se trouve à moyenne portée ; le MJ peut dépenser un point de Menace pour permettre à l'un des croiseurs d'ouvrir le feu, après quoi il pourra faire une attaque normale.

Starfleet ne veut pas transformer cette mission en incident diplomatique, et la destruction des vaisseaux Klingons ne

fera qu'empirer les choses : si les joueurs détruisent un vaisseau, ajoutez 2 points de Menace, qui devrait être dépensé presque immédiatement pour rendre les choses plus difficiles pour les joueurs.

Le MJ doit utiliser complètement la menace restante pour faire venir des vaisseaux supplémentaires et rendre la situation aussi difficile que possible.

CROISEUR DE CLASSE K't'inga

Ces exemplaires de la classe K't'inga sont désuets et en mauvais état, ayant perdu beaucoup des points forts qu'ils pouvaient posséder lorsqu'ils étaient des navires de guerre. Par exemple, ils n'ont pas de dispositifs d'occultation fonctionnels, et ils ne sont pas aussi agiles et solides qu'ils ne l'étaient jadis.

SYSTÈMES

COMMUNICATIONS 07

MOTEURS 08

STRUCTURE 07

ORDINATEURS 07

DÉTECTEURS 07

ARMEMENT 08

DÉPARTEMENTS

COMMANDEMENT 02

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 01

PILOTAGE 03

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 01

BOUCLIER: 9 **RÉSISTANCE: 3**

ENVERGURE: 3 **ÉNERGIE: 7**

ARMES:

- Canons disrupteur (Énergie, Courte portée, 7 ▲)
- Dévastateur 1) Banques de phaseurs (Énergie, Moyenne portée, 6 Polyvalent 2) ▲
- Torpilles à photons (Torpille, Longue portée, 6 Haut Rendement), 3 Salves ▲