

**STAR TREK™**  
ADVENTURES

# A la dérive

*by Patrick Goodman*

**U.S.S. LEXINGTON**

**Living Campaign Adventure**

Traduction par Wells (cdt\_wells@yahoo.fr)

Aide de jeu : kyin

# INTRODUCTION

*A la dérive* est une mission pour le jeu de rôle Star Trek Adventures. Cette mission est destinée à être jouée par un MJ et 3-8 joueurs en utilisant les personnages pré-tirés fournis dans la Living Campaign et le vaisseau Levington (si besoin).

Pour cette mission vous aurez besoin de :

- Au moins deux dés à 20 faces (d20) par joueur, et plusieurs dés à 6 faces (d6) pour servir de dé de défi
- Un jeu de jetons pour l'Impulsion
- Un jeu de jetons pour la Menace
- Les feuilles de personnages et des joueurs et de leur vaisseau.

## Synopsis

Le vaisseau des joueurs est en route pour Dourap IV, une colonie majoritairement Tellarite près de la frontière klingonne. La colonie souffre d'une épidémie de fièvre d'kar, une maladie potentiellement mortelle ; le vaisseau apporte des fournitures médicales et une petite équipe de médecins à la colonie pour soigner les victimes.

Alors qu'il se déplace en distorsion, le vaisseau rencontre une anomalie subspatiale qui désactive son moteur et compromet plusieurs autres systèmes importants. Il laisse également le navire dériver à grande vitesse subluminaire vers la frontière entre la Fédération et l'Empire klingon. Pour compliquer les choses, certaines fournitures médicales sont également endommagées ; le personnel médical du navire devra en synthétiser de nouvelles une fois le navire réparé.

Une fois que l'équipage s'est remis de l'accident, il doit évaluer les dommages causés au navire, déterminer la cause de son malheur et effectuer les réparations. Ils dérivent toujours vers la frontière Klingonne, et plusieurs croiseurs de combat D7 ont commencé à s'y rassembler, attendant le moment où le vaisseau de la Fédération violera leur espace.

Pour empirer les choses, ils découvrent que leur situation n'est pas un accident ; c'était un sabotage délibéré. Désormais, l'équipage doit non seulement réparer les dégâts et de se tirer de là avant de passer la frontière et de se retrouver à la merci des Klingons, mais il doit aussi trouver et affronter le saboteur. Ensuite, ils devront se rendre sur Dourap IV pour y stopper la peste.

Le MJ commence l'aventure avec un point de Menace pour chaque personnage joueur - la situation initiale semble assez routinière, et le maître de jeu devrait utiliser sa Menace avec parcimonie, voire pas du tout, jusqu'à la scène finale.

## Scène 1: Au fond du vortex

Une fois que tout le monde est prêt, remettez une copie de ce qui suit au joueur qui joue le rôle du capitaine pour qu'il la lise à haute voix :

Journal de bord du capitaine, date stellaire 5428.3 - Le vaisseau se dirige vers la planète Dourap IV, près de la frontière Klingonne. Velkath, la colonie Tellarite, a connu une épidémie de fièvre d'kar, une infection virale très contagieuse. La maladie en est encore à ses débuts et aucun décès n'a été signalé. La base stellaire 24 nous a chargé de transporter une équipe médicale d'urgence et son ravitaillement à la colonie et de leur fournir toute l'aide dont ils pourraient avoir besoin. Nous sommes en distorsion six ; notre heure d'arrivée prévue est aux alentours de dix-huit heures.

Au début de la scène, dépeignez ce qui se passe sur la passerelle de façon habituel. Tout le monde est à son poste et tout fonctionne normalement. Si les joueurs se renseignent sur la fièvre d'kar ou la colonie, l'ordinateur du navire peut leur donner les informations suivantes :

**La fièvre d'kar** est une maladie contagieuse et dangereuse sur Tellar. Elle est transmise par les insectes et peut se transmettre d'une personne à l'autre, comme la grippe. Elle semble être arrivée sur la colonie de Velkath par une cargaison d'articles de luxe qui n'a pas été correctement mise en quarantaine. Les premiers stades sont marqués par une forte fièvre et une faiblesse musculaire. Dans les stades ultérieurs, elle attaque les poumons, compromettant leur capacité à échanger l'oxygène et le dioxyde de carbone, étouffant ainsi la victime. Elle est facilement traitable avec le médicament "Daronite". Bien qu'il s'agisse principalement d'une menace pour les Tellarites, il existe des cas documentés de transmission de la maladie aux humains et aux Deltans. Les Vulcains et les Andoriens semblent être immunisés contre la maladie en raison des différents métaux de base présents dans leur sang.

**Velkath** est une petite colonie, essentiellement agricole, située sur le plus petit des deux continents septentrionaux de Dourap IV ; elle a été fondée il y a à peine douze ans, bien avant les tensions actuelles avec les Klingons. Elle a une population d'environ 18 000 habitants, composée à environ 93 % de Tellarites. Les Humains et les Vulcains constituent le reste de la population.

Dourap IV est une planète de classe M légèrement plus petite que la Terre. Environ 68 % de sa surface est constituée d'océans. La plus grande partie de sa masse terrestre se compose de cinq continents, deux s'étalant en totalité ou presque dans un des deux hémisphères et un à cheval sur l'équateur. En l'absence de formes de vie indigènes, la flore et la faune est très développée. La gravité et l'atmosphère sont similaires à celle de la Terre.

L'équipe médicale est composée de civils, par respect pour les souhaits de l'administration coloniale. Elle est composée de vingt-six personnes : six médecins, dix infirmières et dix aides-soignants. Ils assureront la coordination avec les médecins locaux, distribueront le médicament au besoin et s'occuperont des colons isolés dans les régions éloignées. Ils sont à l'infirmerie avec l'équipage médicale du navire et coordonnent avec eux les plans de traitement lors de l'arrivée du navire sur Dourap IV.

Une fois que l'équipage s'est installé dans sa routine, lisez ce qui suit :

Tout se passe bien, juste un autre jour d'officier à Starfleet. Soudain, les sirènes d'alarme se mettent à hurler, le navire bascule violemment d'un côté à l'autre, et un personnage observant l'espace le voit se transformer en un tunnel tourbillonnant de bandes rouges-oranges d'énergie. Votre vaisseau est tombé dans une spirale. Il est clair que quelque chose ne va pas du tout.

Bien qu'il s'agisse d'un événement potentiellement effrayant, c'est une situation pour laquelle l'équipage est formé. Un vortex, ou spirale, de cette nature se produit généralement lorsque le moteur de distorsion du navire se déséquilibre pour une raison quelconque. Sortir le vaisseau de distorsion le ramène dans l'espace normal. Malheureusement, l'effet des spirales entrave les communications spatiales et a un effet néfaste sur la plupart des systèmes de bord.

Stabiliser le navire nécessite une Tâche d'**Audace ou de Contrôle + Pilotage** avec une Difficulté de 3 de la part du personnage à la barre, assistée par les **Moteurs du navire + Pilotage**. Le vaisseau tremble et la barre est lente à cause du vortex. Bien que les commandes de base du navire répondent aux opérations simples, les commandes de navigation et de moteur semblent de pas réagir. Le personnage Pilote ne peut pas sortir le vaisseau de distorsion.

C'est du ressort du département d'ingénierie. Il faut forcer le moteur de distorsion à se déconnecter à partir de la salle des machines ou de la console d'ingénierie sur la passerelle. Cela exige que le personnage Ingénieur effectue une tâche de **Contrôle + Ingénierie**, toujours avec une difficulté de 3 ; et comme le personnage travaille « contre » le navire, celui-ci ne peut l'assister. Une fois le moteur de distorsion déconnecté, l'effondrement du champ de distorsion ralentit le navire à une vitesse inférieure à celle de la lumière en 90 secondes environ. Lancer les moteurs d'impulsion en marche arrière maximale pourrait réduire cela à vingt-cinq secondes, mais ni l'ingénierie ni le pilote ne peuvent les faire fonctionner.

Une fois le vaisseau sorti de distorsion, l'équipage doit évaluer sa situation, et les nouvelles ne sont pas bonnes. Les systèmes de propulsion sont tous hors ligne, tout comme les systèmes de navigation. Les communications subspatiales sont coupées, ils ne peuvent même pas prévenir la base 24. Les systèmes d'armes sont en panne, mais les boucliers sont fonctionnels à environ 65 % de leur puissance (le maximum des boucliers du navire est réduit à 7 jusqu'à nouvel ordre, à adapter en fonction de votre vaisseau). Une grande partie de la coque technique est privée de lumières ou d'énergie en raison d'une surcharge. Les systèmes de survie et les détecteurs du vaisseau semblent avoir survécu à l'incident.

Les blessures sont nombreuses, mais heureusement légères, surtout des bosses et des ecchymoses, avec des lacérations mineures occasionnelles ; un membre d'équipage a été projeté dans un couloir, a mal atterri et s'est cassé le poignet. Il y a aussi très peu de dommages physiques réels au navire ; la plupart des systèmes ont été détruits par un réseau électrique surchargé.

Lorsqu'ils essaient de déterminer où ils se trouvent, le timonier ou le navigateur peuvent faire une tâche de difficulté 1 **Raison + Pilotage**, ou l'officier scientifique peut faire une tâche de difficulté 1 **Raison + Science** ; l'un ou l'autre sera aidé par les **Capteurs + Science** du navire. Encore une fois, les nouvelles ne sont pas encourageantes. Pendant que le vaisseau était secoué, il a dévié de son cap de près de quatre-vingt-dix degrés dans la mauvaise direction. Il se déplacent à distorsion 0.9, directement vers la frontière klingon et s'en approchent dangereusement. A sa vitesse actuelle - et il n'y a rien pour le ralentir pour l'instant - il traversera la frontière de l'espace klingon dans un peu moins de trois heures.

***Guide au MJ :** Cette scène est très similaire à celle de Star Trek : The Motion Picture, où l'Enterprise nouvellement réaménagé passe en distorsion pour la première fois. N'hésitez pas à jouer avec ces images autant que vous le souhaitez. Lorsqu'elles se trouvent dans le vortex, les images sont floues et déroutantes, tandis que la parole est retardée et déformée. Les consoles explosent avec moult étincelles au besoin. Les gens sont désorientés par les turbulences sur la passerelle.*

*Cette scène est censée être courte, et principalement utile pour mettre en place les réparations et les enquêtes à suivre, donc vous ne devriez pas la laisser traîner trop longtemps.*

## Scène 2: Ramasser les morceaux

Une fois que les joueurs ont pris la mesure de leur situation, il est temps de comprendre ce qui s'est passé et de commencer les réparations.

Cette scène, et tous les événements qui s'y déroulent, sont soumis à des contraintes de temps. Le problème n'est pas de faire les réparations, mais de les faire avant que le navire n'atteigne la frontière klingon. Le temps total avant que le vaisseau n'atteigne la frontière klingon est de trois heures, et la réparation du navire prendra la majeure partie de ce temps, même dans le meilleur des cas.

L'ensemble du processus est essentiellement un grand Défi composé de défis plus petits, avec la pression supplémentaire de l'horloge qui tourne. Chaque fois qu'un personnage exécute ou assiste une Tâche dans le cadre de ce Défi, il consomme toute son attention pendant toute la durée de la Tâche. Chaque Tâche ci-dessous énumère la durée d'un Intervalle en minutes (par commodité, tous en multiples de cinq) ; une Tâche réussie a une durée de deux Intervalles, mais deux Impulsions peuvent réduire cela à un Intervalle. Ces Tâches utilisent toutes les règles de Succès, et chaque Complication subie sur une Tâche ajoute un Intervalle à la durée au lieu de leur effet normal. Lorsqu'un personnage exécute ou assiste une Tâche, il ne peut pas tenter ou assister à d'autres Tâches - il est trop occupé.

Les joueurs peuvent avoir d'autres idées sur la façon d'essayer d'effectuer d'autres réparations ou de résoudre les problèmes que celles énumérées ci-dessous. Le maître du jeu doit examiner attentivement les difficultés et les intervalles pour ces méthodes alternatives, ainsi que les risques ou les coûts liés à la précipitation (ce qui pourrait augmenter l'intervalle de complication pour représenter l'incertitude, ou augmenter la menace pour représenter le risque de problèmes imprévus).

Le maître du jeu doit se déplacer entre les personnages au fur et à mesure qu'ils tentent ces Tâches, en utilisant n'importe quel personnage libre d'agir. Dans tous les cas, ces tâches supposent que l'ensemble de l'équipage travaille à la réalisation de ces objectifs et, en fait, bon nombre de ces tâches seraient impossibles sans des équipes de personnel travaillant à pleine capacité. Les joueurs peuvent choisir jusqu'à trois Tâches à déléguer à l'équipage ; une Tâche déléguée de cette façon est automatiquement réussie, mais prend un nombre d'Intervalle égal à la difficulté de la Tâche, même l'équipage le plus compétent a besoin de leadership pour travailler à pleine efficacité. N'oubliez pas non plus que les joueurs ont accès à des personnages de soutien pour les aider ou accomplir d'autres tâches.

- **Rapport des avaries** : L'officier scientifique, à l'aide de l'ordinateur du navire, peut effectuer une tâche **Raison + Science** de difficulté 1 pour déterminer que la spirale a été causé par un déséquilibre du champ de distorsion. L'analyse des journaux des capteurs a un intervalle de 5 minutes. Fort de ces connaissances, l'ingénieur peut effectuer une Tâche **Raison + Ingénierie** de difficulté 1 pour découvrir que le déséquilibre du champ était dû à un injecteur de plasma endommagé à peu près à la moitié du pylône de la nacelle tribord ; cette étude a aussi un intervalle de 5 minutes. Ces deux Tâches sont assistées par les **Capteurs + Ingénierie** du navire. Ces tâches doivent être tentées avant toute autre chose, et la seconde ne peut être tentée avant que la première ne soit terminée.
- **Réparation des moteurs** : Ce sera l'activité la plus importante et la plus longue, et il est probable qu'il faudra les efforts de plusieurs personnages pour la réaliser, et certaines parties de l'activité doivent être effectuées dans un ordre particulier. Il y a trois ensembles distincts de réparations à effectuer, qui peuvent être effectuées en parallèle par différentes personnes. Le réacteur de distorsion ne peut pas être redémarré en toute sécurité et, par conséquent, le navire ne peut pas passer en distorsion sans que ces réparations aient été effectuées.
  1. **Remplacer l'injecteur de plasma** : Pour remplacer l'injecteur, il faudra d'abord arrêter le réacteur de distorsion et laisser le système refroidir avant de commencer à travailler sur l'injecteur. Arrêter le réacteur de distorsion en toute sécurité nécessite une tâche de **Contrôle + Ingénierie** avec une difficulté de 2, qui a un intervalle de dix minutes.

Il faudra encore soixante minutes (qui ne peuvent être réduites, mais qui ne nécessitent pas non plus de tâche) pour que les pylônes de la nacelle refroidissent afin que l'injecteur de plasma puisse être remplacé. Une fois le refroidissement terminé, le travail de remplacement peut commencer : il s'agit d'une autre tâche de **Contrôle + Ingénierie** avec une difficulté de 2, qui a un intervalle de vingt-cinq minutes.

2. **Surcharge du système électrique** : L'injecteur de plasma a été endommagé par une surcharge dans le système d'alimentation électrique, qui a également désactivé les dispositifs de verrouillage de sécurité qui auraient normalement mis le navire hors distorsion lorsque le problème a été détecté pour la première fois. Il est essentiel que cela soit réparé, sinon le problème pourrait se reproduire la prochaine fois que le navire passera en distorsion. Les équipes de contrôle des avaries ont isolé la surcharge sur une section du côté tribord de la coque technique, sur les ponts 20, 21 et 22. Cette section est un labyrinthe de jonctions et de tubes de Jefferies, et avec la panne de courant, elle a les **Complications Sombre et étroit**, qui s'appliquent aux tâches suivantes: La localisation des relais et conduits endommagés nécessite une Tâche **Intuition + Ingénierie** ou une tâche **Raison + Ingénierie** avec une Difficulté de 3, qui est assistée par les **Capteurs + Ingénierie** du navire, et a un intervalle de vingt minutes. Une fois localisée, la réparation nécessite une Tâche **Contrôle + Ingénierie** avec une Difficulté de 2, qui a un Intervalle de trente minutes.
  3. **Vitesse d'impulsion et propulseurs de manœuvre** : De nombreux relais de commande du moteur ont été débranchés par la surcharge, ce qui a désactivé les moteurs à impulsion et les propulseurs de manœuvre, en plus de rendre dangereux le passage en distorsion. Leur réparation ou leur remplacement est un processus long et laborieux, qui exige une tâche de **Forme + Ingénierie** de difficulté 3 et un intervalle de 60 minutes - obtenir toutes les réparations et tous les remplacements rapidement est plus une question d'endurance que d'aptitude.
- **Armes déconnectées** : Les systèmes d'armes sont complètement déconnectés, mais heureusement elles ne sont pas gravement endommagées – elles se sont déconnectées quand les systèmes de sécurité ont repéré la surcharge. Il faut une Tâche **Contrôle + Ingénierie** avec une Difficulté de 1 et un Intervalle de quinze minutes pour réinitialiser les systèmes d'armes, suivie d'une Tâche **Contrôle + Sécurité** avec une Difficulté de 2 et un intervalle de vingt minutes pour les recalibrer pour les utiliser.
  - **Boucliers à 65%** : Bien qu'ils ne soient pas hors ligne, les boucliers fonctionnent à puissance réduite. Plusieurs émetteurs de champ ont été désalignés par la surcharge de puissance. Le réalignment des émetteurs est une tâche de **Contrôle + Sécurité** de difficulté 2, avec un intervalle de trente minutes. Le succès signifie que les boucliers reviennent à leur maximum normal de 10.
  - **Communications hors ligne** : Les communications subspatiales sont entièrement désactivées, mais les communications internes fonctionnent toujours. Les actionneurs dans la chambre des bobines du réseau principal d'émetteurs-récepteurs subspatiaux ont été brûlés par la surcharge, bien que la bobine elle-même ne soit pas endommagée. Le remplacement des actionneurs est un processus délicat et fastidieux, nécessitant une Tâche de **Contrôle + Ingénierie** avec une Difficulté de 3 et un Intervalle de 75 minutes.
  - **Soins médicaux** : De nombreux membres de l'équipage ont été blessés pendant la surcharge. Comme nous l'avons mentionné plus tôt, un équipier s'est fracturé le poignet lors d'une chute et le reste de l'équipage a subi des blessures semblables parce qu'il a été projeté lorsque le navire a été déséquilibré ou parce qu'il était trop près d'un système en surcharge. Le traitement de ces blessures n'est pas particulièrement difficile, mais le nombre de personnes blessées met l'infirmerie du navire sous pression, et le retour au travail de ces membres d'équipage aidera la situation. Le traitement des patients nécessite une Tâche **Contrôle + Médecine** ou **Intuition + Médecine** avec une Difficulté de 2, avec un Intervalle de quinze minutes. Le succès réduira la difficulté des autres tâches que vous devez accomplir, car le personnel peut retourner au travail pourra aider à effectuer les réparations. Cette tâche peut être tentée jusqu'à trois fois.

**Guide au MJ :** Il y a beaucoup de tâches dans cette scène, mais il est important de se rappeler que les joueurs ne lancent pas les dés pour chacune d'entre elles. Il y a beaucoup de tâches d'ingénierie, par exemple, qui pourraient être déléguées à l'équipage à moins que chaque personnage ait une discipline d'ingénierie décente. Les joueurs doivent décider sur quoi leurs personnages concentrent leur attention, et les autres Tâches peuvent être exécutées par les PNJ en arrière-plan.

Il est également important de se rappeler que la plupart de ces tâches, mais pas nécessairement toutes, se déroulent en même temps. Il y a beaucoup de gens à bord d'un vaisseau, et en cas d'urgence, ils sont presque tous au travail. Ce n'est pas parce qu'un PJ ne fait rien sur le vaisseau qu'il ne peut rien faire. Une équipe peut travailler sur les moteurs d'impulsion et une autre sur le système de communication, par exemple.

Assurez-vous que vos joueurs savent qu'ils ont une heure limite. Traverser la frontière de l'espace klingon est un acte de guerre, même s'il a été commis par inadvertance. Ce n'est pas un peuple particulièrement indulgent. Ne laissez pas les joueurs s'asseoir tranquillement et lancer les dés ; une fois qu'une Tâche particulière est résolue, passez à un autre joueur et à une autre Tâche Etendue. Vous pouvez augmenter la tension en gardant les choses en mouvement d'un joueur à l'autre et en ne donnant à aucun d'entre eux une chance de finir avant de passer à autre chose. Et si les choses commencent à aller trop bien pour les joueurs, il y a toujours la Menace pour ralentir les choses - des défaillances du système qui n'étaient pas immédiatement apparentes, des réparations qui nécessitent des pièces supplémentaires ou des outils spécialisés qui prendront plus de temps à être récupérés, etc.

### Scene 3: Cache-cache

Après que le pylône de la nacelle se soit refroidi, mais avant que la réparation de l'injecteur de plasma n'ait commencé, remettez une copie de ce qui suit au capitaine pour qu'il le lise à haute voix. Si les tâches ont été accomplies particulièrement rapidement ou lentement, ajustez le temps restant dans ce texte en conséquence.

Journal de bord du capitaine, annexe – Nous dérivons désormais dans l'espace. Le réacteur de distorsion a été arrêté pour effectuer des réparations d'urgence à la nacelle tribord. Les réparations d'autres systèmes sont également en cours aussi efficacement que possible dans ses circonstances. Nous dérivons toujours à grande vitesse vers la frontière klingonne. Notre officier scientifique me dit qu'à notre vitesse actuelle, nous passerons la frontière dans un peu plus d'une heure et vingt minutes.

Lorsque le commandant de bord reçoit une mise à jour de l'ingénierie, l'officier scientifique remarque quelque chose sur les capteurs avant. Faire une tâche **Raison + Science** de difficulté 1, assisté par les **Capteurs + Science** du navire, révèle un spectacle inquiétant. Un trio de croiseurs de combat D7 klingons s'est rassemblé de l'autre côté de la frontière, attendant patiemment. Dépenser une Impulsion sur cette Tâche confirme ce que les joueurs doivent déjà soupçonner : Les D7 se trouvent exactement à l'endroit où leur propre navire franchira la frontière.

La réparation proprement dite de l'injecteur de plasma devrait commencer à ce stade. Le compte à rebours a commencé pour de bon. Ils doivent absolument avoir une propulsion dans l'heure, sinon les choses vont mal tourner. Si l'équipage peut remettre les moteurs en marche assez rapidement, il peut essayer de ralentir la dérive du navire : une fois les réparations des propulseurs d'impulsion et des propulseurs de manœuvre terminées, une tâche **Contrôle ou Raison + Pilotage**, assistée par les **Moteurs du navire + Pilotage**, avec une difficulté de 2, ajoute dix minutes au temps restant, plus dix minutes supplémentaires par Impulsion (répétable). Cette Tâche a un Intervalle de vingt minutes, car il faudra un effort considérable de la part d'un pilote pour gagner ce temps supplémentaire, et elle peut être essayée plusieurs fois, augmentant la Difficulté de +1 pour chaque tentative successive ; elle ne bénéficie pas des Réussites, et une Tâche ratée ne fournit aucun temps supplémentaire mais prend toujours deux Intervalles (plus tout extra provenant des complications).

Une fois que cette joyeuse nouvelle a été annoncé, le chef de l'équipe médicale civile fait appel à l'interphone et demande au capitaine de se rendre dans la soute. À l'arrivée du capitaine, le médecin révèle que plusieurs des petits contenants contenant la Daronite n'étaient apparemment pas bien arrimés et qu'environ la moitié de l'approvisionnement du remède a été détruit pendant l'incident du vortex. Ce n'est que maintenant qu'ils s'en rendent compte car ils aidaient à soigner les nombreuses blessures mineures qui se sont produites plus tôt.

La réserve restante n'est pas suffisante pour traiter tous les patients connus de la colonie. Tout personnage avec Médecine à 3 ou plus saura que le laboratoire médical du navire peut synthétiser le médicament, bien qu'il s'agisse d'un processus long. Lorsqu'ils atteignent la colonie, ils peuvent faire remplacer environ la moitié de l'approvisionnement détruit, et ils peuvent terminer la fabrication du reste pendant qu'ils sont en orbite autour de la planète.

Pendant cette scène, les défis à relever pour effectuer les réparations de la scène 2 devraient se poursuivre. Lorsque la prochaine étape de réparation des injecteurs de plasma commencera, les personnages devraient faire une découverte surprenante : deux conduits d'alimentation étaient reliés entre eux dans l'un des tubes de Jefferies. Ça ne peut pas être arrivé tout seul. Quelqu'un a dû délibérément débrancher les raccords, puis les rebrancher incorrectement pour qu'ils puissent être raccordés tels qu'ils ont été trouvés. Ce n'était pas un accident. C'était du sabotage !

Les suspects évidents sont l'équipe médicale. Une fois qu'ils ont été invités à participer à la discussion, les joueurs peuvent commencer à parler avec eux. Une Tâche **Présence + Sécurité** de difficulté 1 (avec un Intervalle de 20 minutes) révèle rapidement deux faits. La première, c'est que presque toute l'équipe médicale a un alibi solide : ils étaient avec l'équipe médicale du navire pour préparer les plans de traitement de la colonie. Le deuxième, c'est que l'un d'eux, un infirmier nommé Kyle Hunsley, n'est pas dans ses quartiers. En fait, il est introuvable.

En discutant avec le médecin-chef, une humaine nommée Evangel Stoorer, on apprend que Kevin était un ajout récent à l'équipe, et à part quelques vérifications de routine de ses antécédents, on en sait peu sur lui. Le Dr Stoorer est une femme plus âgée, avec un mauvais caractère, qui jure comme un marin.

Kyle est, en fait, un agent acheté et payé par le Syndicat d'Orion. Sa mission était de retarder la réponse de Starfleet à la situation sur Dourap IV, donnant au Syndicat une chance de faire des incursions dans la colonie en leur vendant le remède. Après tout, c'est le Syndicat qui a contaminé la cargaison de produits de luxe qui a déclenché l'épidémie de fièvre d'kar sur la planète. Ils veulent un endroit plus facile d'accès à certains mondes frontaliers klingons, et Dourap IV est très bien placé pour leurs besoins.

Kyle a eu plusieurs options pour retarder l'expédition de remède vers la colonie. Malheureusement pour tout le monde, c'est un infirmier et non un ingénieur. Il ne se rendait pas compte que la surcharge du système de puissance pourrait avoir des conséquences plus graves que le simple fait de désactiver le navire. Il n'avait pas prévu que ça le propulserait hors de sa trajectoire, et il n'est certainement pas prêt à mourir pour le Syndicat. Maintenant il est en fuite, essayant d'échapper à la sécurité et cherchant un moyen de quitter le vaisseau. Ce jeu de cache-cache prend la forme d'une série de Tâches Opposées, opposant la **Raison ou Intuition du chef de la sécurité + Sécurité** contre l'**Audace + Sécurité** de Kyle, chaque Tâche Opposée ayant un Intervalle de cinq minutes (Kyle peut dépenser deux Menace pour que la Tâche prenne un Intervalle supplémentaire et ses Complications réduisent le nombre des Intervalles plutôt que les augmenter). La recherche pourrait prendre du temps. C'est un gros vaisseau, et trouver un humain parmi des centaines est plus difficile qu'il n'y paraît.

Quand Kyle est enfin retrouvé, que ce soit dans cette scène ou la suivante, il est devenu désespéré. Ce n'est pas un combattant entraîné, mais il ne tombera pas sans se battre. Il a un phaseur de type 1, mais ce n'est pas un tueur (il n'attaque que pour assommer), et il n'a pas de renforts. Le combat devrait se terminer rapidement. Il dépensera un point de menace pour éviter la première Blessure qu'il subira, mais après cela, il devrait être capturé sans trop d'ennuis.

## KYLE HUNSLEY (MAJEUR)

Ordonnateur médical humain / Agent du Syndicat d'Orion

### Attributs

<b>Contrôle</b>	<b>Audace</b>	<b>Forme</b>	<b>Intuition</b>	<b>Presence</b>	<b>Raison</b>
10	11	10	8	9	9
<b>Command</b>	<b>Pilotage</b>	<b>Ingénierie</b>	<b>Securite</b>	<b>Science</b>	<b>Medecine</b>
2	1	2	2	1	1

### Spécialisations et Talents

**Spe:** Tromperie, Infiltration, Sabotage

#### Combat

**Stress:** 12 **Résistance:** 0

#### Armes:

- Phaseur Type 1 : A distance, 4[CD], 1 main, Charge 3
- Poings : Corps à corps, 3[CD], 1 main, étourdit, Non-létale

#### Règles Spéciales

- **Sous couverture** : Chaque fois qu'il tente une Tâche de Contrôle + Sécurité pour éviter d'être remarqué ou découvert, Hunsley peut lancer un d20 supplémentaire.

*Guide au MJ : Au cours de cette scène, les systèmes d'armes devraient être remis en service, et il est probable que les réparations du réseau électrique soient également terminées. Celles sur les moteurs d'impulsion ne devraient pas être terminées, mais elles pourraient être finit avant la scène suivante, dépensez quelques Menaces pour compliquer les choses pour l'équipe de réparation. Il ne faudrait pas que les choses aillent trop bien avant que ce ne soit le moment.*

*Encore une fois, maintenez la tension au sujet du temps restant. Les trois croiseurs klingons sont toujours là, attendant patiemment que le vaisseau des joueurs s'égare sur la frontière et devienne une cible légitime. Ils ont presque certainement remarqué que le vaisseau revient lentement à la vie et sont très certainement prêts pour cela.*

## Scène 4: Une dernière danse ?

Une fois l'injecteur de plasma réparé avec succès, demandez au chef mécanicien d'aviser le capitaine qu'il est prêt à redémarrer le réacteur de distorsion, puis lisez ce qui suit.

Sur la passerelle, au moins, presque toute l'activité frénétique des deux dernières heures s'est éteinte. Tout est calme mais la tension est là. Les consoles ont été réparées, tout comme de nombreux autres systèmes du navire. Alors que l'Ingénierie entame le délicat processus de redémarrage du réacteur de distorsion pour redonner vie au navire, il n'y a rien d'autre à faire sur la passerelle que d'attendre... et de regarder l'image sur l'écran des trois navires de guerre klingons suspendus dans l'espace, attendant de frapper.

Le processus de redémarrage d'un réacteur de distorsion matière/antimatière est bien documenté, exigeant et peu connu pour être indulgent lorsque l'on commet des erreurs ou que l'on prend des raccourcis. Faites dans les règles, le redémarrage prend trente-quatre minutes. Il se peut que d'autres réparations ne soient pas encore terminées, et toute réparation non effectuée peut avoir un impact sur la scène de l'accident.

Le navire va très bientôt dériver de l'autre côté de la frontière, à portée de tir des Klingons - en fonction du temps que les injecteurs de plasma auront mis à être réparés, mais cela devrait durer environ une demi-heure. D'intrépides ingénieurs de Starfleet auraient trouvé le moyen de gagner du temps sur la procédure officielle. Il est clair qu'il est temps que l'ingénieur en chef du vaisseau rejoigne leurs rangs !

Le redémarrage prend la forme d'une Tâche Étendue, avec une Progression de 12, une Magnitude de 3, et une Difficulté de base de 3, qui doit utiliser des Tâches de **Contrôle, d'Audace ou de Raison + Ingénierie**, avec un Intervalle de cinq minutes. Une Tâche échouée prend toujours deux Intervalles, mais ne permet pas de faire des Progrès. Les complications doivent être utilisées pour faire en sorte que la tâche prenne des intervalles supplémentaires, et/ou pour n'importe laquelle des complications de tâches étendues énumérées dans les règles de base. Une fois cette Tâche Étendue terminée, le navire peut passer en distorsion, laissant la frontière et les Klingons derrière lui - les Klingons ne poursuivront pas un navire en distorsion si cela les éloigne trop de leurs frontières.

En attendant, si la sécurité n'a pas encore appréhendé Kyle Hunsley, il est temps que sa chance tourne. Comme je l'ai dit, il est seul et l'équipe de sécurité connaît le vaisseau mieux que lui. Pour donner un coup de fouet au suspense si les personnages se débrouillent trop bien jusqu'à présent, Hunsley pourrait faire son chemin vers l'ingénierie pendant que le travail délicat est tenté, ce qui causerait des problèmes là-bas.

À ce stade, au moins certaines des réparations devraient être terminées. Les effets de chaque réparation qui n'a pas été effectuée sont indiqués ci-dessous. Potentiellement, ces réparations peuvent être complétées durant cette scène, et chaque système réparé rendra la scène finale plus facile.

- **Surcharge du système électrique** : Si les systèmes surchargés n'ont pas été réparés, il existe un risque de surcharge supplémentaire. Chaque fois qu'une Tâche est tentée qui utilise le système de Moteurs du navire, ou qui utilise une ou plusieurs Puissances du navire, augmentez la Portée de Complication de 3 (à 17-20).
- **Vitesse d'impulsion et propulseurs de manœuvre** : Si les systèmes de contrôle moteur n'ont pas été réparés, alors le navire ne peut pas se déplacer par ses propres moyens, et dérivera d'une zone à chaque Round pendant le combat, en ligne droite. Aucune tâche de pilotage ne peut être tentée.
- **Armes déconnectées** : Si les armes sont toujours hors ligne, aucune Tâche ne peut être entreprise pour attaquer directement les Klingons.
- **Boucliers à 65%** : Si les boucliers n'ont pas été réparés, alors le vaisseau a une valeur de boucliers de 7 au lieu de 10.

- **Communications hors ligne** : Si les communications sont toujours hors ligne, le vaisseau ne peut pas envoyer ou recevoir de communications avec d'autres navires, par exemple pour appeler des renforts ou pour informer les Klingons qu'ils sont hors de contrôle et ne traversent pas la frontière de leur plein gré.

Jusqu'à présent, les Klingons ont été le modèle même de la patience. Cependant, au fur et à mesure que leur proie se rapproche, quelque chose change. Peut-être sentent-ils que leur proie est sur le point de s'échapper. Le maître du jeu peut dépenser de la menace pour que les Klingons deviennent impatients et traversent la frontière. Cela coûte 1 menace par tranche de dix minutes restantes.

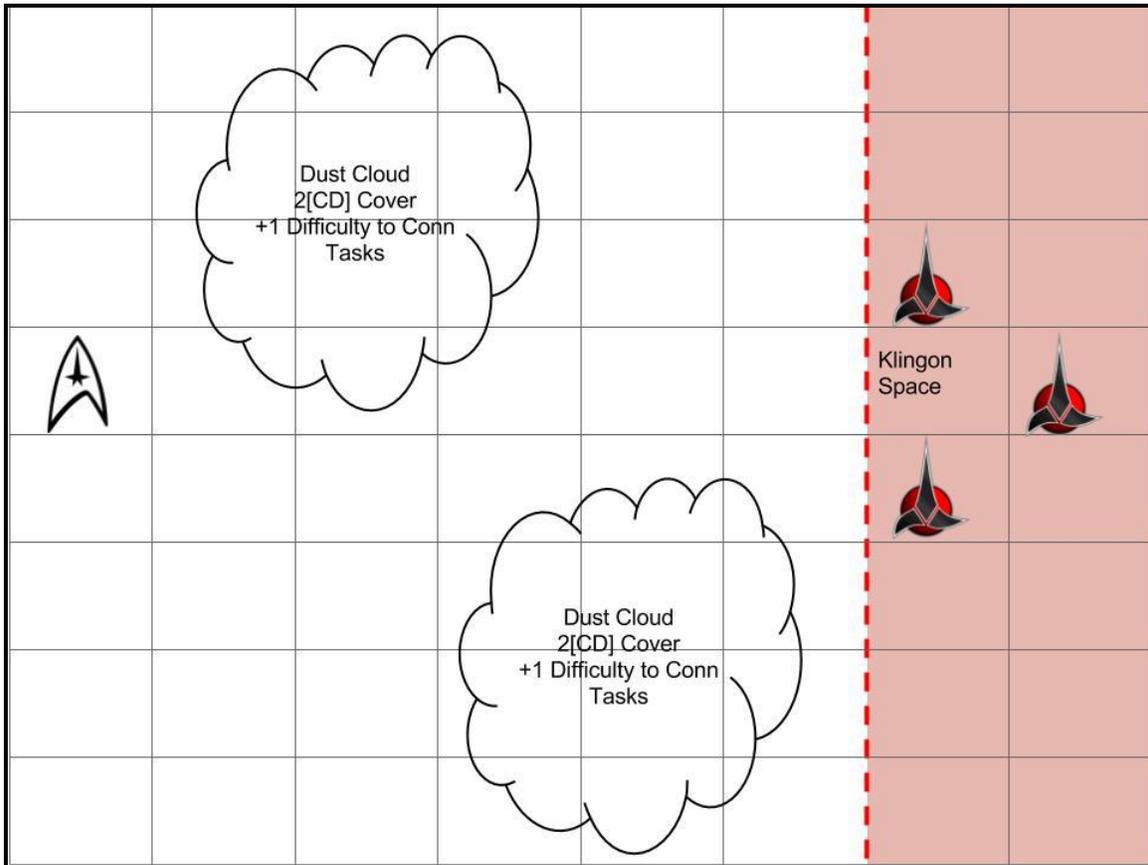
Si les moteurs d'impulsion ont été restaurés, les croiseurs klingons sont capables de suivre la vitesse du vaisseau des joueurs. Cependant, cela permet au moins à celui-ci de manœuvrer pendant que le redémarrage du réacteur de distorsion se termine. Une fois les moteurs d'impulsion et les armes restaurés, le navire n'est plus une cible facile, mais un combattant agile et un peu plus difficile pour les Klingons.

Une fois que les Klingons ou que le vaisseau des joueurs traversent la frontière, le combat commence. A ce stade, l'ordre d'action de combat a la priorité dans le temps : Les tâches de réparation, y compris celles vers la Tâche Etendue pour redémarrer le réacteur de distorsion, doivent être effectuées pendant les tours des personnages, au milieu des combats.

Surpassés en nombre à trois contre un, l'objectif du navire et de son équipage n'est pas de vaincre les Klingons, mais de survivre assez longtemps pour que le moteur de distorsion soit remis en marche. Le vaisseau est plus rapide en distorsion que les Klingons ; une fois que le moteur refonctionne, leur meilleure chance est de passer en distorsion maximale et de s'échapper. Les Klingons ne les poursuivront pas plus loin dans le territoire de la Fédération.

**Guide au MJ** : *Ce n'est pas censé être un combat allant jusqu'au bout. Dans les meilleures conditions, le vaisseau ne pourrait pas affronter trois croiseurs de combat D7 avec beaucoup d'espoir de succès, et ce n'est clairement pas son meilleur jour. Si l'équipage a fait suffisamment de réparations, il devrait toutefois être en mesure de contenir les Klingons jusqu'à ce que le moteur de distorsion soit réparé et qu'ils puissent s'échapper.*

## CARTE DE SITUATION



Le vaisseau entre en scène dans la zone marquée avec l'insigne Starfleet, ou plus près si le combat commence avec moins de minutes restante - il devrait y avoir une zone entre le vaisseau et la frontière klingonne (la ligne pointillée rouge) pour chaque dix minutes complètes restantes. Si les moteurs du vaisseau sont hors ligne, ils dériveront d'une zone de gauche à droite à la fin de chaque Round. Si les moteurs sont en ligne, il peut se déplacer normalement.

Les zones partiellement ou complètement recouvertes par les nuages sont composées de masses de poussières et de gaz interstellaires. Le fait d'être dans l'une de ces zones confère au navire une résistance de couverture de +2[CD], mais augmente également de +1 la difficulté de toute tâche utilisant la discipline Pilotage en raison des interférences avec la navigation et de la densité du gaz et de la poussière. Les zones restantes sont des espaces vides et n'ont pas de règles particulières.

Les trois navires klingons - désignés par les emblèmes de l'Empire klingon - resteront de leur côté de la frontière à moins qu'ils ne s'impatientent (voir ci-dessus).

## CROISEUR KLINGON D7

Vaisseau Ennemi

Attributs

Communications	Ordinateurs	Moteurs	Capteurs	Structure	Armes
7	7	8	7	7	8

### Spécialisations et Talents

Command	Pilotage	Ingenierie	Securite	Science	Medecine
2	3	2	2	1	1

**Spé:** Manœuvrable, Systèmes robustes

Combat

**Bouclier:** 9 **Résistance:** 3 **Echelle:** 3

**Armes:**

- Cannons Disrupteurs (Energie, Courte Portée, 7[CD] Vicieux 1)
- Phaseur (Energie, Portée Moyenne, 6[CD], Versatile 2)
- Torpilles à Photons (Torpilles, , Portée Moyenne, 6[CD], Haut Rendement), 3 Salves

***Guide au MJ :** Pour l'instant, plusieurs points n'ont pas encore été réglés. Le vaisseau doit informer Starfleet de l'implication du Syndicat d'Orion sur Dourap IV. Ils doivent encore se rendre à la colonie et commencer à soigner les gens avant qu'il y ait un nombre important de victimes. Tout cela et bien d'autres choses seront comptées dans les prochaine aventure de la campagne !*

## Rapport des avaries

- Analyse des détecteurs  
(5 minutes, Raison + Science)
- Trouver l'origine du défaut  
(5 minutes, Raison + Ingénierie)



## Réparations des moteurs

### Injecteur à plasma

- Mettre le noyau de distorsion HS  
(Difficulté 2, 10 minutes, Contrôle + Ingénierie)
- Refroidir la nacelle  
(60 minutes, pas de tâche)
- Remettre les injecteurs en place  
(Difficulté 2, 25 minutes, Contrôle + Ingénierie)

### Système d'alimentation

Complication : Sombre et étroit

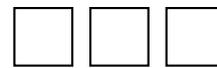
- Localiser les relais défectueux  
(Difficulté 3, 20 minutes, Intuition ou Raison + Ingénierie)
- Réparer les relais défectueux  
(Difficulté 2, 30 minutes, Contrôle + Ingénierie)

### Propulseurs

- Réparer et aligner les propulseurs  
(Difficulté 3, 60 minutes, Forme + Ingénierie)

## S'occuper des blessés

Soigner des patients  
(Difficulté 2, 15 minutes, Contrôle ou Intuition + Médecine)



1 patient soigné  
donne -1 à une  
Difficulté au choix

## Armes

- Réinitialiser le système  
(15 minutes, Contrôle + Ingénierie)
- Recalibrer le système  
(Difficulté 2, 20 minutes, Contrôle + Sécurité)

## Bouclier

- Réaligner l'émetteur  
(Difficulté 2, 30 minutes, Contrôle + Sécurité)

## Communications

- Remplacer les capteurs  
(Difficulté 3, 75 minutes, Contrôle + Ingénierie)



# U.S.S.

# LEXINGTON