

STAR TREK™
ADVENTURES

SIGNALS

BY IAN LEMKE

Traduction par Wells (cdt_wells@yahoo.fr)

A LIVING CAMPAIGN MISSION FOR 2371

INTRODUCTION

Le Signal est une mission pour le jeu de rôle Star Trek Adventures. Cette mission est destinée à être jouée par un MJ et 3-6 joueurs en utilisant les personnages pré-tirés fournis dans la Living Campaign ainsi que le vaisseau des joueurs et son équipage en 2371.

Pour jouer cette mission, le maître du jeu doit être familier avec la mission elle-même, les règles de Star Trek Adventures et les personnages pré-tirés.

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.

Le MJ commence la mission avec 2 points de menace pour chaque personnage du groupe.

SYNOPSIS

Il y a un mois, Starfleet a capté un signal extraterrestre inhabituel émanant du système Seku, profondément à l'intérieur de la nébuleuse de Carina dans l'Étendue de Shackleton. Le runabout Susquehanna a d'abord été envoyé pour enquêter, mais l'équipage ne répond plus et est présumé perdu. Starfleet a demandé au vaisseau des joueurs d'enquêter sur la source du signal et de localiser le runabout manquant.

À l'arrivée au système Seku, il n'y a aucun signe du runabout manquant, mais l'équipage capte le signal étranger émanant de Seku VI, ainsi que les signaux de combadges de Starfleet. Comme il n'y a pas de réponse aux tentatives de communication, une équipe se téléporte pour enquêter. Peu après que l'équipe d'exploration soit arrivée sur la planète, le vaisseau des joueurs reçoit un faible signal de détresse en provenance du Susquehanna, quelque part dans la nébuleuse.

Pendant que le navire entre dans la nébuleuse pour trouver le Susquehanna, l'équipe d'exploration tente de déterminer ce qui est arrivé aux officiers de Starfleet sur la planète et cherche la source du mystérieux signal extraterrestre. Pour ce faire, ils doivent surmonter les dangers naturels de la planète tout en traitant avec un groupe de Romuliens qui sont également à la recherche du signal.

Pendant ce temps, le navire entre dans la nébuleuse à la recherche du Susquehanna. Malheureusement, ils ne sont pas les seuls à chercher le runabout manquant. Un oiseau de guerre romulien, caché dans le système, a également capté le signal de détresse. La nébuleuse rend leur dispositif d'occultation inefficace, mais les capteurs des deux navires ne fonctionnent pas bien dans la nébuleuse, de sorte que cela tourne rapidement à un jeu du "chat et de la souris" alors que les deux vaisseaux cherchent le runabout manquant.

Sur Seku VI, l'équipe d'exploration arrive à la source du signal pour découvrir une colonie d'Humains et de Romuliens sur place. Les colons de la colonie sont composés d'exclus : Maquisards qui ont fui la zone démilitarisée, un groupe de dissidents romuliens, ainsi que d'autres inadaptés. Les colons ne sont pas contents de voir les officiers de Starfleet et réagissent d'abord de manière agressive.



De retour dans l'espace, avec un peu de chance, le vaisseau des joueurs surpasse celui des Romuliens et retourne vers Seku VI pour aider l'équipe sur la planète. En supposant que l'équipe d'exploration ai résolu la situation avec les colons, ils apprennent l'existence d'une chambre récemment découverte, enfouie profondément sous terre, où les colons ont trouvé une ancienne pierre et un obélisque métallique. L'obélisque émet le signal détecté et suivi par Starfleet. L'équipe d'exploration descend dans les mines pour trouver le dispositif et le désactiver avant qu'il n'attire davantage l'attention.

INTRODUCTION

Lisez ce qui suit :

"Journal de bord du capitaine, date stellaire 48632.4. Starfleet Commandement vient de publier des données de navigation révisées pour le secteur. La destruction récente de l'étoile d'Amargosa a provoqué des fluctuations du champ magnétique ambiant, nécessitant des ajustements mineurs des moteurs de distorsion et des systèmes de navigation. L'ingénierie m'assure que ces modifications aux systèmes du navire auront un impact minimal sur l'efficacité.

Plus important encore, nous avons récemment reçu un message de la station Narendra nous informant qu'un runabout appelé Susquehanna a disparu dans la nébuleuse de Carina, au cœur de l'étendue de Shackleton. Le Susquehanna enquêtait sur un signal extraterrestre inhabituel qui provenait de la nébuleuse lorsque le contact a été perdu. Nous avons reçu l'ordre d'entrer dans la nébuleuse, de trouver le runabout et de déterminer l'origine et la cause du signal étranger. Starfleet a également indiqué que des navires romuliens et ferengis ont été aperçus dans la région, nous devons donc faire preuve de prudence puisqu'ils ont probablement détecté le signal étranger.

Nous avons soigneusement fouillé la nébuleuse pendant plusieurs heures, mais trouver le runabout manquant s'est avéré très difficile. Les capteurs sont extrêmement limités en raison des effets de la nébuleuse, ce qui fait que les chances de trouver le runabout sont minces. Nous avons cependant localisé la source du signal extraterrestre - une petite planète poussiéreuse appelée Seku VI. Nous avons mis le cap sur le système Seku dans l'espoir de trouver le runabout manquant.

SCENE UN : SUIVRE LE SIGNAL (à bord du vaisseau)

Il y a un mois, la Station Narendra a détecté un signal inhabituel venant des profondeurs de la nébuleuse de Carina dans l'étendue de Shackleton. Un runabout, le Susquehanna, a été envoyé pour enquêter. Peu de temps après avoir pénétré dans la nébuleuse, le contact a été perdu avec le Susquehanna. Le navire des joueurs est envoyé à la recherche du Susquehanna et pour enquêter sur la cause du signal étranger.

Le signal a été analysé, mais Starfleet n'a pas réussi à le déchiffrer. Il semble s'agir d'un paquet répétitif d'informations codées sans motif discernable. Le signal se répète toutes les 3,67 minutes.

Les joueurs ne le sauront pas, mais le signal est d'une espèce Ancienne. Il a été déclenché lorsque des mineurs ont percé une brèche dans un complexe souterrain. Il s'agit d'un simple système d'alerte automatisé qui a également activé un réseau défensif.

SEKU VI

Petite planète rocheuse, à la limite de la classe M, elle est en orbite autour d'une étoile de type F. Le système Seku est situé dans une zone "dégagée" au fond de la nébuleuse de Carina. Il a été enregistré et catalogué par une sonde sans pilote, mais aucun vaisseau ne l'a jamais visité. Elle n'a pas d'océans, mais possède une vie rare et non intelligente ainsi que de l'eau à sa surface, surtout autour de l'aire équatoriale. Les lectures des capteurs montrent une richesse incroyable de gisements de minéraux sur la planète. Il y a aussi des indications que la planète pourrait avoir des cristaux de dilithium, bien que les scans précédents n'aient pas été concluants. Starfleet avait marqué le système pour une enquête plus approfondie.

Malheureusement, certains des minéraux rares interfèrent avec le fonctionnement du téléporteur, rendant la téléportation à la surface difficile, mais pas impossible.

SCANNER LE SYSTEME

Une fois dans le système, un joueur peut tenter une Tâche **Raison + Science** avec une Difficulté de 2, qui est assistée par les **Capteurs + Science** du navire. Un autre joueur peut également utiliser **Contrôle + Ingénierie** pour détourner de l'énergie supplémentaire vers les capteurs, ou **Contrôle + Pilotage** pour placer le navire dans un endroit idéal. Un succès montre qu'au moins un vaisseau a récemment traversé le système et a probablement atterri sur la planète. En dépensant de l'Impulsion, les joueurs se rendent compte que c'est 2 petits vaisseaux qui ont traversé le système, bien qu'il n'y ait actuellement aucun signe de l'un ou l'autre. Une fois que le navire est plus près de Seku VI, ils peuvent facilement localiser la source du signal étranger dans une chaîne de montagnes près de l'équateur. L'équipage peut faire des balayages supplémentaires de la planète, probablement à la recherche du runabout manquant. Les premiers balayages à longue portée montrent qu'il y a beaucoup d'interférences électromagnétiques sur la planète en raison de sa teneur en minéraux. Demandez une tâche de **contrôle + science**, qui peut être assistée par les **capteurs du navire + sécurité**. Atteindre une difficulté de 1 détecte deux communicateurs de Starfleet à la surface de la planète. Si le joueur dépense une Impulsion, le joueur se rend compte qu'un petit vaisseau est entré dans l'atmosphère ; cependant, il n'y a aucun signe de lui à la surface. Si le joueur dépense une Impulsion supplémentaire, le joueur détecte également un nombre indéterminé de formes de vie humanoïde près de la source du signal. Les tentatives de communiquer avec les combadges de Starfleet, le runabout ou les formes de vie sont infructueuses.

Guide pour le MJ : *Pour que l'aventure avance, les joueurs doivent décider de descendre à la surface de la planète pour rechercher les officiers disparus de Starfleet et ensuite la source du signal extraterrestre. Étant donné que c'est la seule piste qu'ils ont, le MJ n'aura probablement pas trop à les forcer.*

Les règlements de Starfleet stipulent qu'un capitaine ne doit pas accompagner une équipe d'exploration dans une zone inconnue ou dangereuse, de sorte qu'il est probable que le capitaine reste à bord du navire. Cette aventure est conçue pour permettre aux joueurs de diviser le groupe comme ils le souhaitent. C'est une excellente occasion d'utiliser les règles des personnages de soutien. Pour plus de clarté, chaque scène a été étiquetée (équipe d'exploration) ou (à bord du navire). Si le capitaine choisit de partir avec l'équipe à terre, cela fonctionne tout aussi bien. Il suffit de sauter la scène trois ou de la déplacer jusqu'à la fin de l'aventure.

SCENE 2 : A LA SURFACE (équipe d'exploration)

L'équipe d'exploration doit décider si elle veut se téléporter sur la planète ou prendre une navette. Chacune de ces options présente des dangers uniques. Les interférences électromagnétiques sur la planète présentent des difficultés pour les deux. La coque d'une navette peut devenir ionisée, ce qui pourrait causer des ravages sur les capteurs de navigation et d'autres systèmes. Les mêmes interférences rendent la téléportation vers la surface plus difficile et éventuellement dangereuse. L'utilisation de plots de téléportation, une fois en surface, résoudra le problème pour le voyage de retour.

Les scans de l'équipe montrent que les communications avec le navire peuvent être quelque peu brouillées, tout comme l'utilisation de tricordeur. Cela ne veut pas dire qu'ils sont complètement inefficaces, mais simplement qu'ils peuvent être d'une utilité limitée. S'ils choisissent de se téléporter à la surface, les plots de téléportations pourraient également aider à établir des communications stables avec le vaisseau.

Guide pour le MJ : Deux rencontres sont décrites ci-dessous, et le maître de jeu devrait utiliser celle qui convient en fonction de la décision de l'équipe d'exploration de prendre une navette ou de se téléporter. Une seule de ces rencontres doit être utilisée, pas les deux. Donc, si les joueurs prennent une navette vers la surface, il n'y a pas de Romuliens en embuscade.

RENCONTRE : PRENDRE UNE NAVETTE

Si l'équipe d'exploration décide de prendre une navette jusqu'à Seku VI, l'équipage doit décider quels personnages sont le pilote et l'ingénieur. Seuls deux personnages peuvent entrer dans le cockpit de la navette. Immédiatement après avoir pénétré dans la haute atmosphère, la coque extérieure de la navette est ionisée, ce qui entraîne une défaillance majeure du système, y compris la perte des communications avec le navire. Le personnage ingénieur peut tenter une Tâche **Raison + Ingénierie** avec une Difficulté de 2 pour désioniser la coque. Il s'agit d'une tâche qui doit réussir, mais en cas d'échec, un système au choix du MJ est endommagé (éventuellement les moteurs à impulsion ou les phaseurs).

Peu après avoir récupéré le contrôle de la situation, le joueur Ingénieur détecte une autre navette sur le même cap, mais elle change rapidement de direction pour intercepter la navette. Aucun jet n'est nécessaire pour détecter la navette : c'est une Tâche **Raison + Sécurité** ou Pilotage avec une difficulté de 0. Un joueur peut choisir de faire un jet pour gagner de l'Impulsion ou pour en savoir plus sur la navette. Dépenser de l'Impulsion accorde les informations suivantes :

- La navette est de conception romulienne, à peu près équivalente à la navette du joueur.
- Il y a des formes de vie romuliennes à bord.
- Les disrupteurs de la navette romulienne sont armés et elle se prépare à tirer.

Les Romuliens refusent de communiquer avec les joueurs et ouvrent immédiatement le feu. Si le scan ne réussit pas, les Romuliens obtiennent un round d'attaque surprise. Effectuez deux rounds de combat (utilisez de la menace si nécessaire pour éviter que le vaisseau romulien ne soit détruit) puis lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La navette fait demi-tour pour éviter les tirs de disrupteur de la navette romulienne. Juste à ce moment-là, l'ingénieur lit une surtension soudaine et massive en provenance de la planète, dans la région de la source du signal. Il y a un éclat de lumière bleue et les moteurs d'impulsion s'arrêtent, ce qui fait plonger la navette vers la surface de la planète. Il semble que les Romuliens aient été frappés par le même flash. Des panaches de fumée sortent de leurs moteurs à impulsion pendant que leur navette se dirige en spirale vers le sol.

L'atterrissage en toute sécurité de la navette nécessite une seule tâche de la part du pilote. Il s'agit d'une Tâche d'Audace ou de **Contrôle + Pilotage** avec une Difficulté de 4. Le personnage ingénieur peut essayer de l'aider en lançant **Contrôle + Ingénierie** pour obtenir un peu de puissance des moteurs défaillants. Cette Tâche doit réussir si possible, mais si elle échoue, la navette s'écrase et chaque joueur à bord doit réussir une Tâche de contrôle ou Forme avec une Difficulté de 2 ou prendre 5 points de Dommages. Les complications supplémentaires peuvent signifier la perte d'équipement, comme les phaseurs ou les tricordeurs.

Guide du MJ :

1) Assurez-vous que les Romuliens ne gagnent pas contre les joueurs durant les deux rounds de combat. Dans le cas peu probable où cela se produirait, utilisez les mêmes jets de dés que pour réussir l'atterrissage d'urgence de la navette et décrivez le navire romulien qui est frappé par le flash de la lumière bleue.

2) *Chronométrage :* L'effet d'ionisation devrait se produire au moment où le vaisseau des joueurs reçoit l'appel de détresse du runabout manquant (voir Acte Deux, Scène Un). Du coup, le vaisseau sera hors de portée au moment où la navette romulienne se montrera.

Si le capitaine des joueurs hésite à quitter le système avant d'entrer en contact avec la navette, rappelez-lui que des vies sont en jeu et que chaque minute pourrait mettre l'équipage du runabout en danger. L'équipe d'exploration est formée d'officiers compétants de Starfleet et devrait être en mesure de se débrouiller seul en son absence.

RENCONTRE : SE TELEPORTER A LA SURFACE

Si l'équipage décide de se téléporter à la surface, il doit surmonter les effets des interférences électromagnétiques. C'est une tâche **Audace + Pilotage** avec une difficulté de 3. L'échec signifie que chaque Joueur doit faire une Tâche **Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 2 ou souffrir +1 Difficulté à toutes les Tâches pour la durée de la Scène. Alternativement, le MJ peut décider que de l'équipement, comme des phaseurs, des communicateurs ou des tricordeurs, sont endommagés ou inutilisables.

Les joueurs qui veulent prendre plus de temps (une heure) peuvent essayer de modifier les capteurs pour rendre le transport plus sûr. Ils peuvent utiliser **Intuition + Science**, ou des compétences similaires, pour se faire. Le succès réduit la difficulté de la téléportation. Dépenser de l'Impulsion supplémentaire peut être utilisé pour réduire davantage la difficulté.

La surface de Seku VI est désolée et rocheuse avec des broussailles clairsemées. Les joueurs ont à peine le temps de commencer à surveiller leur environnement lorsque des Romuliens attaquent. Deux Romuliens se cachent sur le site de téléportation, dans l'espoir de tendre une embuscade à quiconque se téléporte jusqu'à l'emplacement des combadges. Les Romuliens ne veulent pas négocier et attaquent sans hésitation. (Si l'équipe d'exploration est supérieure à quatre personnages, ajoutez un Romulien supplémentaire.)

Guide du MJ : Cette rencontre ne devrait avoir lieu que si les joueurs se téléportent sur la planète. S'ils prennent une navette, passez directement à l'acte deux.

SCENE 3 : APPEL DE DETRESSE (à bord)

Si le capitaine et l'un des joueurs sont toujours à bord du vaisseau, ils reçoivent un appel de détresse du Susquehanna. Un joueur sur la passerelle peut tenter une Tâche de **Contrôle + Sécurité ou Pilotage**, assisté par les **Communications + Sécurité** du navire avec une Difficulté de 0. La communication est brouillée, mais elle est à environ 1 année-lumière, à l'intérieur de la nébuleuse, dans une zone qui n'a pas encore été fouillée. On peut dépenser de l'Impulsion pour nettoyer le signal.

- **1 Impulsion** - Même chose que ci-dessus, mais la voix peut être entendue en disant : "L'alimentation principale est coupée.... le système de survie est en panne".
- **2 Momentum** - Tout ce qui précède, plus la voix ajoute aussi, "Romuliens.... ils veulent.....".

De manière optimale, cette rencontre a lieu au moment où la navette entre dans l'atmosphère de la planète et souffre de l'effet d'ionisation, ou lorsque les joueurs sont engagés dans une fusillade avec les Romuliens. Quoi qu'il en soit, la communication est difficile ou impossible et le timing est essentiel. Le vaisseau doit immédiatement quitter l'orbite et partir à la recherche du runabout.

ACTE 2

SCENE 1 : JOUER AU CHAT ET LA SOURIS (à bord)

Utiliser le moteur de distorsion est dangereux dans la nébuleuse, de sorte que le vaisseau est forcé d'avancer à basse vitesse ou il risque d'être gravement endommagé, voire détruit. Localiser le runabout est un défi avec 4 tâches à la suite. Le test par défaut pour surmonter chaque Tâche est **Raison + Sécurité** avec une Difficulté de 3, assisté par les **Capteurs + Sécurité** du navire, bien que les Joueurs puissent proposer d'autres alternatives créatives. Les joueurs peuvent utiliser **Raison + Science et/ou Raison + Commandement** par exemple.

Il s'agit d'un défi en opposition, une course contre l'oiseau de guerre romulien qui cherche aussi le Susquehanna. L'oiseau de guerre romulien doit réussir les quatre mêmes tâches, avec un **équipage talentueux** (Attribut 10, Discipline 3) assisté par les **Capteurs de l'oiseau de guerre + Sécurité**. Si l'oiseau de guerre réussit avant les joueurs, l'oiseau de guerre les attend au runabout ; si les joueurs réussissent d'abord, ils atteignent le Susquehanna avant les Romuliens.

Tenter de relever ce défi mettra le vaisseau en facheuse posture. Cela signifie que chaque fois qu'un joueur jette un dé pour surmonter la Tâche, et échoue ou récupère des Complications, le maître de jeu peut dépenser de la menace ou utiliser une Complication pour introduire l'un des défis énumérés ci-dessous. Les MJ peuvent se sentir libres d'inventer leurs propres dépenses de menaces. Lorsque le Défi est terminé, passez à l'acte trois, Scène un : Le Susquehanna, ci-dessous.

Effets de La Nébuleuse de Carina :

- **Nébuleuse de classe II** - La difficulté de nombreuses tâches est augmentée de 2 (ceci a été pris en compte pour les tâches décrites).
- **Gaz Métrionique** - La complication dû à la portée est augmentée à 3 pour toute utilisation de moteurs, de capteurs ou d'armes.
- La difficulté des tâches de détection des navires occultés est diminuée de 2.

Lisez ce qui suit :

Journal de bord du capitaine, annexe - Nous avons capté un nouveau signal de détresse du Susquehanna. Il est toujours là dehors, et quelqu'un est vivant et tente de communiquer. Malheureusement, nous avons perdu le contact, mais au moins nous avons quelque chose à faire. Même avec une direction générale pour lancer la recherche, la nébuleuse est un endroit dangereux. Gaz explosifs, débris invisibles et peut-être même des navires ennemis : autant de dangers qui obligent l'équipage à rester en état d'alerte en permanente.

DEPENSE DE MENACE

Débris (Coût de menace : 1) - Les capteurs ne détectent les débris dans la nébuleuse que lorsqu'il est presque trop tard pour les éviter. Un pilote doit réussir une tâche **Audace + Pilotage** de difficulté de 2 pour éviter les débris, ou **Contrôle + Sécurité** avec la même difficulté pour les faire exploser. L'échec signifie que le vaisseau prend 5[CD] Dommages.

Mines camouflées (coût de menace : 2) - Les Romuliens ont largué plusieurs mines dans la nébuleuse dans l'espoir d'endommager le runabout. Heureusement, la nébuleuse interfère avec la capacité d'occultation des mines. Un joueur peut tenter une Tâche **Raison + Science** de Difficulté 3 pour détecter les mines. Si les mines ne sont pas détectées, elles explosent, causant 10[CD] dommages au navire.

Nuages de gaz métréoniques (coût de menace : 3) - Les poches de gaz métréonique dans la nébuleuse peuvent causer des dommages extrêmes au vaisseau s'ils ne sont pas évités. Demandez une tâche **Raison + Science** avec une Difficulté de 3 pour éviter les gaz. Un échec signifie qu'il y a une explosion qui cause 8[CD] Dommages et une brèche automatique dans la coque.

Vaisseau romulien (Coût de menace : 4) - Voir "Rencontre : Le Veritex" ci-dessous.

RENCONTRE : LE VERITEX

L'oiseau de guerre romulien Veritex, sous le commandement du commandant Methra, apparaît hors de la nébuleuse, après avoir trouvé le Susquehanna. Si les joueurs étaient là en premier, ils peuvent choisir une portée allant jusqu'à Moyenne pour commencer l'engagement, sinon le Veritex se désocculte à courte portée et prend immédiatement une position agressive. Ils veulent connaître la nature du signal étranger, et ils croient que l'équipage du runabout possède déjà cette information.

Methra ne tire pas immédiatement mais insiste pour que l'équipage lui donne toutes les informations relatives au signal étranger. Tenter de convaincre le commandant Methra qu'ils ne savent rien et leur permettre de partir déclenche un conflit social. Si le joueur offre une quantité raisonnable d'informations, le maître de jeu peut réduire la difficulté de 1 à 3 points. La Négociation commence avec une Tâche d'**Intuition ou de Présence + Commandement**, avec une Difficulté de 4 ; si cela échoue, le joueur peut passer à une autre forme de Conflit Social avec la même Difficulté : Intimidation ou tromperie. Si le joueur échoue, le Veritex tire.

Si l'oiseau de guerre romulien s'engage dans le combat, le maître de jeu est libre de choisir le meilleur moment où les Romuliens décident de fuir. Plutôt que de rester pour se battre, l'équipage peut essayer de semer le vaisseau romulien dans la nébuleuse.

SCENE 2: AU SOL (équipe d'exploration)

Lorsque l'équipe d'exploration a "atterri" ou s'est téléportée et s'est occupée des Romuliens, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le paysage volcanique désolé et stérile de Seku VI se trouve devant vous. Le terrain est principalement constitué de roches volcaniques, de cendres et de sable. Une végétation clairsemée s'accroche à la vie sous forme de lichen et d'herbes pâles. Des corniches rocheuses acérées et des ravins profonds rendront la traversée de ce terrain lente et tortueuse. Malgré l'interférence des minéraux rares de la planète, vos tricordeurs reçoivent toujours le signal étranger venant de plusieurs kilomètres à l'est, et deux combadges de Starfleet s'affichent comme étant à proximité. Au nord, on voit une mince colonne de fumée.

Si l'équipage a pris une navette, ils soupçonnent que l'épave au nord est la navette romulienne. Si l'équipage s'est téléporté, les Romuliens se sont écrasés quelque temps avant l'arrivée du navire des joueurs, mais le lieu de l'impact n'a pas été détecté en raison des interférences des capteurs (ou peut-être d'un dispositif d'occultation partiellement fonctionnel).

Non loin de l'endroit de l'atterrissage ou de la téléportation, caché derrière une corniche, l'équipe d'exploration découvre le sort des deux officiers de Starfleet qui ont tenté de se téléporter depuis le Susquehanna. L'interférence électromagnétique a apparemment conduit à une erreur de calcul fatale - les deux officiers sont morts, partiellement enterrés dans le sol avec des regards de douleur et d'horreur sur leurs visages.

L'équipe a un long voyage (plusieurs heures) entre le lieu de l'accident et la source des signaux (et les formes de vie humanoïdes). Les Romuliens se sont écrasés à quelques kilomètres au nord d'eux. Les joueurs peuvent décider s'ils veulent d'intercepter les Romuliens ou d'aller directement vers le signal. Celui-ci est assez fort pour qu'ils puissent le localiser avec des tricordeurs. Localiser les Romuliens est beaucoup plus difficile car les tricordeurs ne fonctionnent pas à pleine capacité en raison de l'interférence magnétique.

Si l'équipage enquête sur le lieu de l'accident romulien, cela ajoute une heure au voyage. Ils trouvent plusieurs Romuliens morts et leur navette accidentée. Il n'y a rien d'autre d'utile sur le lieu de l'accident et tout ce qui a de la valeur a été détruit dans l'accident ou saboté par la suite par les Romuliens. Il y a des signes que les Romuliens survivants ont voyagé vers le signal extraterrestre.

Si les joueurs tentent de rattraper les Romuliens, ils peuvent tenter une Tâche de **Raison + Sécurité** avec une difficulté de 2. Prendre les Romuliens par surprise est très difficile car ils sont très alertes et utilisent des tricordeurs pour surveiller les ennemis. Un joueur peut tenter une Tâche opposée contre le sous-commandant Rathar. Le joueur doit obtenir plus de succès que Rathar, sinon ils se détectent mutuellement à moyenne distance.

Si les joueurs se rendent directement à la source du signal, cela se fait d'une manière similaire à la recherche du runabout décrit dans l'Acte Trois, Scène Un. Les joueurs doivent surmonter un Défi linéaire, avec trois Tâches avec une Difficulté appropriée pour traverser le paysage aride de Seku VI. Les maîtres du jeu peuvent se sentir libres d'inventer leurs propres défis en complément de ceux présentés ci-dessous. Une fois le défi terminé, passez à l'acte trois, scène deux : la colonie.

DEPENSE DE MENACE

Tempête de poussière (coût de menace 1) - Une tempête de poussière surgit. Les joueurs peuvent se mettre à l'abri en faisant une Tâche **Raison + Science** avec une Difficulté de 2, ou s'accroupir là où ils se trouvent, exigeant que chaque joueur fasse une Tâche **Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 2.

Falaise ou ravin (Coût de menace : 1) - Les joueurs arrivent à une falaise ou un ravin qu'ils doivent escalader ou contourner. La contourner augmente la taille de l'Obstacle de 1. L'escalader exige que chaque joueur tente une Tâche d'**Audace ou de Contrôle + Sécurité** avec une Difficulté de 2. Ils doivent réussir, donc échouer ne signifie pas que le joueur tombe, mais qu'il souffre d'une sorte de problème (équipement brisé, tension musculaire causant +1 Difficulté à d'autres tâches jusqu'à la guérison, etc).

Piqûres d'Insectes (coût de menace 2) - Les joueurs sont attaqués par des insectes qui les piquent et les mordent. Les joueurs peuvent tenter une tâche de **Raison + Science** avec une Difficulté de 3 pour chasser les insectes (réglage du tricordeur pour émettre une fréquence particulière, trouver une plante locale qui les chasse, etc). Si aucun joueur ne fait cela, alors chaque joueur doit lancer 1[CD], et quiconque obtient un effet (5 ou 6) a été empoisonné. Les personnages qui ont une Forme de 9 ou plus peuvent relancer ce dé une fois.

Un personnage empoisonné ajoute +1 à la difficulté de n'importe quelle Tâche qu'il tente jusqu'à ce que le poison ait été traité. Le maître de jeu peut aggraver la situation via une Complication sur n'importe quelle Tâche que le personnage empoisonné tente, ajoutant un +1 supplémentaire à la Difficulté des Tâches du personnage pour chaque fois que son état s'aggrave. Si la difficulté augmente jusqu'à +3, le personnage perd connaissance. Sans une installation médicale pour traiter le poison, un personnage avec un medkit peut tenter de garder conscient et apte à se déplacer un personnage empoisonné en tentant une Tâche **Raison + Médecine** avec une difficulté de 2. Chaque point d'Impulsion dépensé réduit la pénalité du personnage de 1.

Embuscade romulienne (coût de menace 2) - Le sous-commandant Rathar envoie deux Romuliens pour tendre une embuscade aux joueurs. Les joueurs doivent faire un jet opposé contre les Romuliens (un seul jet pour les Romuliens) pour éviter d'être pris par surprise. S'ils sont surpris, les Romuliens agissent en premier. Si un joueur bat les Romuliens de 2 ou plus, il peut avertir les autres joueurs. Tout joueur utilisant un tricordeur obtient 1 succès automatique. (Si les joueurs se sont téléportés à la surface, ils ont déjà fait face à cette menace.)

Croûte de magma fragile (coût de menace : 3) - Les joueurs traversent une section où le magma durci est fragile et mince. Il commence à s'effriter sous les pieds comme de la glace qui craque. Chaque joueur doit tenter une tâche d'**Audace + Sécurité** avec une difficulté de 3. Un échec signifie que le joueur doit prendre (ou résister à) une blessure et être brûlé par la lave. Les joueurs qui vérifient activement le terrain avec des tricordeurs pourraient être en mesure d'éviter ce Défi.

RENCONTRE : LES ROMULIENS

Comment et quand les Romuliens sont arrivés à la surface varie selon la façon dont l'équipage est descendu sur la planète. S'ils ont pris une navette, les Romuliens ne sont arrivés que récemment et leur navette s'est écrasée en même temps que l'équipe d'exploration. Si l'équipe d'exploration s'est téléportée, les Romuliens sont arrivés quelques heures avant les joueurs. Dans les deux cas, ils se dirigent également vers la source du signal. Le plan d'action de l'équipe d'exploration détermine le moment où les Romuliens sont rencontrés : ils peuvent les intercepter sur le chemin de la source du signal, ou les Romuliens se présentent plus tard pendant que l'équipe d'exploration enquête sur le signal.

Chaque fois que l'équipe d'exploration rencontre les Romuliens, soit en les interceptant, soit à la source du signal, le nombre de Romuliens (y compris le sous-commandant Rathar) est égal au nombre de l'équipe d'exploration +1.

ACTE 3

SCENE 1 : LE SUSQUEHANNA (à bord)

Le Susquehanna a d'abord tenté de téléporter quelques membres d'équipage. Malheureusement, cela a échoué de façon spectaculaire. Lorsqu'ils ont essayé de descendre à la surface pour récupérer leurs membres d'équipage perdus, ils ont été frappés par le même rayon d'énergie que les navettes des joueurs et des Romuliens, mais ils ont eu plus de chance et ont réussi à s'échapper dans l'espace.

Ils ont essayé de quitter la nébuleuse mais ont continué à subir des pannes de systèmes, y compris leur moteur de distorsion. Ils se sont trainés pendant un certain temps à vitesse subliminique, essayant d'atteindre le bord de la nébuleuse. Ils ont détecté l'arrivée du vaisseau des joueurs, mais n'ont pas été en mesure d'envoyer un message. En désespoir de cause, ils ont réussi à rétablir les communications en détournant une grande partie de leur puissance restante pour faire sortir le bref signal de détresse qui a été reçu par les joueurs.

Malheureusement, le Veritex a également capté le signal de détresse et est à leur recherche. L'ingénieur du Susquehanna a utilisé les batteries de leurs phaseurs et d'autres dispositifs pour assurer le fonctionnement des systèmes de survie. L'équipage commence à perdre conscience lorsque le runabout est retrouvé (à moins que l'équipage des Joueurs ne se déplace pas immédiatement pour les secourir après avoir reçu l'appel de détresse). Le navire peut soit téléporter les survivants à bord, soit utiliser le rayon tracteur pour amener le runabout dans la baie aux navettes.

Si le vaisseau romulien n'a pas été rencontré ou si l'équipage s'est échappé en utilisant la nébuleuse pour se cacher, ce serait un excellent moment pour dépenser quelques points de menaces pour qu'il se montre. Dans ce cas, dites aux joueurs qu'ils ont cinq tours avant que l'équipage du Susquehanna meure de froid et de suffocation. Les joueurs doivent baisser leurs boucliers s'ils souhaitent téléporter l'équipage du runabout à bord - une solution risquée en présence de Romuliens.

Guide au MJ : *Si tous les joueurs se sont téléportés sur la planète, ignorez cette scène et lancez-la après le retour des joueurs sur le navire. Si le vaisseau romulien désactive le vaisseau des joueurs, le maître de jeu pourrait utiliser le Susquehanna comme un deus ex machina pour les sauver des Romuliens. Juste au moment où l'oiseau de guerre s'apprête à les achever, le runabout émerge de la nébuleuse et draine sa dernière portion d'énergie pour faire feu avec ses phaseurs pour distraire le vaisseau romulien assez longtemps pour que les joueurs se reprennent.*

*Si le MJ veut prolonger un peu cette partie, les deux vaisseaux peuvent jouer au chat et à la souris dans la nébuleuse, car chaque navire essaie de se placer dans une position avantageuse. Les Romuliens ont un léger désavantage parce que leur dispositif d'occultation ne fonctionne pas dans la nébuleuse. S'ils essaient d'utiliser la nébuleuse à leur avantage en l'utilisant pour se cacher avant de prendre l'autre vaisseau par surprise, demandez aux deux navires de faire des Tâches **Audace + Science** en opposition. Le vaisseau qui obtient le jet de dès le plus élevé obtient un bonus à une action lors du prochain round de combat égal à la différence avec le jet de l'autre vaisseau. S'il dépasse de 3 ou plus, il obtient un tir gratuit.*

SCENE 2 : LE CAMPMENT (équipe d'exploration)

Sur le site du signal, il y a une colonie de citoyens indépendants exclus de la Fédération, des Romuliens et de diverses autres espèces. Ils se sont réunis parce qu'ils ne s'intégraient pas avec d'autres sociétés et cherchent leur propre voie dans l'univers. Ils ont choisi cette planète parce qu'elle était éloignée et peu susceptible d'être perturbée par l'une ou l'autre des grandes puissances du quadrant.

Ils éprouvent du ressentiment à l'arrivée des officiers de Starfleet, peut-être même violemment. La présence de minéraux rares sur ce monde a été un facteur important, car ils ont l'intention de mettre en place une base minière. Il y a environ trois douzaines d'hommes et de mineurs, hommes et femmes, avec une poignée d'enfants.

Ils ont établi le campement à cet endroit parce qu'ils ont fait des lectures géologiques inhabituelles profondément sous la surface. Les lectures, comme l'équipage l'apprend, se sont avérées être une chambre pentagonale construite artificiellement. La chambre est un ancien avant-poste extraterrestre. Un des mineurs a accidentellement activé le signal et les systèmes défensifs de la planète. Un réseau de défense s'est activé (qui attaque tous les vaisseaux dans l'atmosphère de la planète et il a commencé à transmettre le signal qui a été capté par Starfleet et les Romuliens). Environ une semaine plus tard, l'un d'entre eux a tenté de partir pour une mission de ravitaillement, et son navire a été touché par le flash bleu qui a détruit la navette des joueurs. Il a à peine réussi à retourner au campement. Aucun des mineurs n'a l'expertise technique pour couper le signal, et ils sont terrifiés à l'idée de causer une plus grande catastrophe.

En raison du signal, ils attendent des visiteurs et ont mis des gardes autour du périmètre de la ville. Leur espoir est de capturer quelqu'un capable d'éteindre le signal et de désactiver le dispositif défensif.

Quand les joueurs arrivent au campement, lisez ceci :

Au sommet d'une crête, vous voyez un petit village d'environ trois douzaines d'individus dans la vallée en contrebas. Le village se trouve à la base d'une haute crête et se compose de plusieurs habitations camouflées. Ils semblent aussi avoir creusé des cavernes dans la falaise. Deux navires de la taille d'une navette sont également stationnés et dissimulés sous un filet de camouflage. Le filet est fait d'un matériau qui dévie les balayages des capteurs, ce qui expliquerait pourquoi vous n'avez pas détecté les navires ou les bâtiments depuis l'orbite.

Alors que vous examinez la colonie, le rocher devant vous explose sous l'effet d'un tir de phaseur. Quelqu'un appelle d'un affleurement rocheux à proximité, "Mains en l'air ! C'est le seul avertissement que vous recevrez."

RENCONTRE : SNIPERS

Pensant recevoir des visiteurs, plusieurs tireurs d'élite ont pris position autour de la colonie. Les joueurs ont été repérés par le tireur d'élite qui a fait le tir d'avertissement. La façon dont les joueurs agissent ici détermine le déroulement du reste de l'aventure. Si les joueurs tirent en retour, deux autres tireurs d'élite se mettent à portée après deux tours et tirent à longue portée. Les colons de la ville sont alertés et il sera difficile de négocier avec eux. Une Tâche de **Présence + Commandement** avec une Difficulté de 5 sera nécessaire pour les ramener à la table des négociations.

Si les joueurs se rendent, ils sont désarmés et emmenés en ville pour parler à Ero Drallen. Si ce n'est pas le cas, ils doivent se faufiler ou se battre pour entrer dans les mines.

RENCONTRER LE BOSS

Si les joueurs se rendent ou sont vaincus par les tireurs d'élite, ils sont amenés devant Ero Drallen, le chef des colons. Au départ, Ero a plutôt envi de garder les armes de l'équipe et de les renvoyer d'ou ils viennent. Si on l'interroge sur le signal, Ero dit à l'équipe d'exploration qu'ils ont découvert une étrange chambre pentagonale au fond de la montagne il y a un peu plus d'un mois. Lorsqu'ils sont entrés dans la chambre, le dispositif s'est activé et le signal n'a cessé d'émettre depuis.

Si les Joueurs peuvent le convaincre qu'ils peuvent éteindre le signal, il les laisse entrer dans les grottes, envoyant un de ses mineurs pour les surveiller. Si on le lui demande, il leur rend leurs armes.

LE DISPOSITIF ALIEN

Les mines s'enfoncent profondément dans la paroi de la falaise, puis des puits verticaux tombent à pic de plusieurs centaines de mètres. Les ascenseurs à gravité Rickety, de qualité incertaine, permettent aux mineurs (et à l'équipe d'exploration) de descendre dans l'obscurité. Après avoir traversé plusieurs autres cavernes, les joueurs arrivent à un endroit où le puits de mine se termine apparemment sur un mur de métal. Le mur a été découpé, et de l'autre côté se trouve une chambre pentagonale. Plusieurs dispositifs de contrôle hétéroclites tapissent les murs. Au centre de la pièce se trouve ce qui ressemble à un obélisque pentagonal flottant, sculpté dans une sorte de pierre dure. D'étranges sigles, faiblement éclairés par une douce lumière bleue, sont gravés sur les façades de l'obélisque.

L'obélisque résiste à toutes les tentatives de balayage, bien qu'il soit clairement à l'origine du signal étranger. Quiconque touche l'obélisque doit tenter une Tâche **Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 3 ou prendre 3[CD] Dommages et être assommé pendant 5 minutes.

AIDE AU MJ : MAIS QUE DIABLE EST CET OBELISQUE ?

Cet obélisque, et la chambre dans laquelle il se trouve, est de construction extraterrestre Ancienne. Ses systèmes d'alimentation fonctionnent à peine, mais ils ont suffisamment d'énergie résiduelle pour déclencher des rafales d'énergie, le signal subspatial et sa séquence d'autodestruction.

Le signal se comporte comme un localisateur d'écho - il attend une réponse d'autres obélisques dans l'Étendue. Si vous avez besoin d'improviser ou d'obtenir des informations à ce sujet, c'est tout ce qui est disponible. La technologie ne peut pas être comprise en raison de sa nature ancienne et inconnue.

Analyser les panneaux de contrôle via une tâche de **Raison + Science** avec une difficulté de 3 permet au joueur de couper le signal. Ce faisant, la lumière bleue à l'intérieur de l'obélisque s'éteint momentanément. Les navires ou les navettes peuvent maintenant quitter ou atterrir en toute sécurité sur la planète sans être abattus.

Quelques instants après que les lumières s'éteignent, elles se rallument et certaines commencent à clignoter selon un motif indéchiffrable. Le clignotement augmente lentement et rapidement. Scanner l'obélisque pour en déterminer la cause est une tâche **Raison + Ingénierie ou Science** avec une Difficulté de 0. Un scan réussi montre que l'obélisque s'enfonce profondément sous la chambre et connaît une accumulation rapide de puissance, amenant son autodestruction dans 6 minutes.

L'équipage a le choix : sortir du puit de mine et remonter à la surface ou essayer de désactiver la séquence d'autodestruction. Une fois le décompte achevé, une explosion, venant des profondeurs de la planète, détruira la chambre et toutes les preuves de la technologie extraterrestre.

Arrêter la séquence d'autodestruction est une **Tâche Étendue** avec les conditions suivantes :

- Difficulté: 5
- Magnitude (3):
- Segments (15):
- Limitée: 4 Intervalles

Guide au MJ : Avec seulement 4 intervalles pour accomplir la Tâche Étendue et chaque Tâche prenant 2 intervalles, les joueurs impliqués ont une réelle chance de mourir s'ils échouent.

Ils seront forcés de dépenser des Impulsions ou d'utiliser des Talents pour réduire le temps que prennent leurs Tâches, afin d'obtenir les 3 Avancées dont ils ont besoin. C'est aussi une excellente occasion d'introduire une Complication à un personnage s'ils a un Idéal centré sur la préservation de la technologie ou sur l'enquête et les nouvelles découvertes. S'il accepte la Complication, il reste, essaie d'arrêter la séquence d'autodestruction et obtient une Détermination. Mais vos joueurs n'auront probablement pas besoin d'encouragement, n'utilisez cette option que si vous voulez que quelqu'un reste derrière. Afin de maintenir la tension, présentez la rencontre Romuliens ! ci-dessous, en même temps que la Tâche Étendue a lieu.

RENCONTRE : ROMULIENS !

S'il y a encore une chance pour les Romuliens d'intervenir, c'est un excellent moment pour qu'ils apparaissent. Les Romuliens ont trouvé la colonie et se sont cachés pour l'observer. Pendant qu'ils l'examinaient, les joueurs sont arrivés. Quand ils ont vu les joueurs entrer dans les mines, ils se sont inquiétés du fait que les officiers de Starfleet trouvent le dispositif extraterrestre, alors ils se sont faufiletés dans les mines et sont descendus à la suite des joueurs. Le maître de jeu devrait donner aux joueurs juste assez de temps pour apprendre tout ce qu'ils peuvent sur l'obélisque et ses contrôles avant que les Romuliens n'arrivent. Il y a un nombre de Romuliens égal au nombre de l'équipe d'exploration +1.

Le maître de jeu devrait permettre au(x) joueur(s) qui ont examiné les panneaux de contrôle de tenter une tâche **Raison + Science** avec une difficulté de 2. S'ils réussissent, informez-les qu'en examinant les contrôles, il semble y avoir une défense anti-intrusion qui assomme n'importe qui dans la chambre pentagonale. Malheureusement, ils doivent être à l'intérieur de la chambre pour déclencher la défense, et donc toute personne qui active le dispositif est également assommée.

ATTAQUE DU PENTAGONE

- Arme Anti Intrusion (A distance, 4 [CD] Vicieux 1, Zone, Non-letale)

CONCLUSION

S'ils parviennent à arrêter l'autodestruction, ils permettront à Starfleet d'envoyer une équipe afin de poursuivre l'enquête sur la technologie extraterrestre. Il y a aussi la possibilité que des gens meurent dans la chambre parce qu'ils échouent à la Tâche Étendue - ce qui aura un impact massif sur l'équipage (et le groupe de joueurs) dans les missions futures.

Le vaisseau devrait retourner sur la planète à peu près au moment où les joueurs reviennent des mines. Les joueurs à la surface peuvent faire du stop avec Ero Drallen jusqu'au vaisseau, ou il peuvent demander une navette pour les récupérer. Starfleet veut faire une étude approfondie de la chambre extraterrestre, et les mineurs ne seront pas heureux d'avoir à déménager. Le capitaine peut offrir de l'aide à la relocalisation, ce qui aide à les calmer. Le maître de jeu et les joueurs peuvent jouer ces négociations ou les laisser à Starfleet Commandement.

Lorsque la dernière scène se termine, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Journal de bord du capitaine, annexe - Je viens de recevoir un message de priorité un de la station Narendra. L'U.S.S. Enterprise a été détruit. D'autres détails sont à venir, mais il semblerait que le capitaine Picard et la plupart des membres de l'équipage ai survécu. Je ne sais pas ce quel impact cela aura pour la Fédération.

ROMULIEN UHLAN (PNJ MINEURI)

Species: Romulan

ATTRIBUTES

Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
11	08	09	10	08	11

DISCIPLINES

Commandement	Pilotage	Securité	Ingénierie	Science	Medecine
01	02	02	01	00	00

Stress: 11 Resistance: 0

Armes:

- Corps à corps (Mélée, 3[CD] Etourdissant, 1M, Non-létal)
- Dague (Melee, 3[CD] Vicieux 1, 1M)
- Pistolet disrupteur (A Distance, 5[CD], Vicieux 1, 1M)
- **Escalation** Fusils Disrupteur (A Distance, 6[CD] Vicieux 1, 2M, Précis)

SPECIAL RULES

- **Rusé et furtif** : Lorsqu'il tente de rester caché ou inaperçu, un Romulien peut dépenser une menace pour augmenter la difficulté des tâches ennemies à les détecter de 1.
- **Méfiez-vous** : Chaque fois qu'un Romulien tente une Tâche pour remarquer ou détecter un ennemi ou un danger, il peut relancer un d20.

SUB-COMMANDEUR RATHAR (PNJ MAJEURI)

Rathar est un homme de science, mais il est dévoué à sa mission. Il est plus sympathique que la plupart des Romuliens, surtout si les joueurs ont quelque chose à offrir, et il pourrait être tenté de permettre aux personnages de participer à l'enquête sur le signal étranger.

Traits: Romulan

Idéaux :

- La connaissance est le pouvoir
- Par tous les moyens nécessaires

ATTRIBUTES

Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
11	09	09	08	10	10

DISCIPLINES

Commandement	Pilotage	Securité	Ingénierie	Science	Medecine
02	01	03	02	03	01

Focus: Diplomacie, Infiltration, Physique, Xenobiologie

Stress: 12 Resistance: 0

Attaques:

- Corps à corps (Melee, 5[CD] Etourdissant, 1M, Non-létal)
- Pistolet disrupteur (A Distance, 7[CD] Vicieux 1, 1M)

SPECIAL RULES:

- **Embuscade** : Lorsqu'il attaque un adversaire qui ne le sait pas, le tireur d'élite peut dépenser 2 Menaces pour permettre au tireur d'élite sous son commandement de relancer n'importe quel d20 sur son jet d'attaque.
- **Rusé et furtif** : Lorsqu'il tente de rester caché ou inaperçu, un Romulien peut dépenser une menace pour augmenter la difficulté des tâches ennemies à les détecter de 1.
- **Méfiez-vous** : Chaque fois qu'un Romulien tente une Tâche pour remarquer ou détecter un ennemi ou un danger, il peut relancer un d20.

COMMANDEUR METHRA (PNJ MAJEUR)

Traits: Romulan

Idéaux:

- La discrétion est la meilleure des qualités.
- Les Romuliens sont l'espèce Supérieure

ATTRIBUTES

Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
09	12	08	12	10	09

DISCIPLINES

Commandement	Pilotage	Securité	Ingénierie	Science	Medecine
04	3	03	02	01	01

Focus: Débattre, Tromperie, Tactiques Militaires, Paranoïa

Stress: 11 **Resistance:** 0

Attaques:

- Corps à corps (Melee, 5[CD] Etourdissant, 1M, Non-létal)
- Dague (Melee, 5[CD] Vicieux 1, 1M)
- Pistolet disrupteur (A Distance, 7[CD] Vicieux 1, 1M)

SPECIAL RULES:

- **Rusé et furtif** : Lorsqu'il tente de rester caché ou inaperçu, un Romulien peut dépenser une menace pour augmenter la difficulté des tâches ennemies à les détecter de 1.
- **Impitoyable et déterminé** : Le Commandant Methra peut dépenser 2 (au lieu de 3) Menaces pour obtenir les effets d'un point de Détermination.
- **Méfiez-vous** : Chaque fois qu'un Romulien tente une Tâche pour remarquer ou détecter un ennemi ou un danger, il peut relancer un d20.

SNIPER (HUMAIN, ROMULIEN, AUTRES) (PNJ SECONDAIRE)

ATTRIBUTES

Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
12	10	9	10	9	10

DISCIPLINES

Commandement	Pilotage	Securité	Ingénierie	Science	Medecine
00	02	04	02	01	01

Focus: Paranoïa, Tactiques de Guerrilla (Normalement, elles ne s'appliquent qu'aux Romuliens, mais elles conviennent à tous les colons)

Stress: 11 **Resistance:** 0

Attaques:

- Corps à corps (Melee, 3[CD] Etourdissant, 1M, Non-létal)
- Fusils Sniper Disrupteur (A Distance, 6[CD] Vicieux 1, 2M, Précis)

SPECIAL RULES

- **Embuscade** : Lorsqu'il attaque un adversaire qui ne le sait pas, le tireur d'élite peut dépenser 2 Menaces pour permettre au tireur d'élite sous son commandement de relancer n'importe quel d20 sur son jet d'attaque.
- **Rusé et furtif** : Lorsqu'il tente de rester caché ou inaperçu, un Romulien peut dépenser une menace pour augmenter la difficulté des tâches ennemies à les détecter de 1.
- **Méfiez-vous** : Chaque fois qu'un Romulien tente une Tâche pour remarquer ou détecter un ennemi ou un danger, il peut relancer un d20.

COLONS (HUMAIN, ROMULIEN, AUTRES) [PNJ MINEUR]

Trait: ceux de leur espèce

ATTRIBUTES

Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
08	09	09	07	07	08

DISCIPLINES

Commandement	Pilotage	Securité	Ingénierie	Science	Medecine
00	02	01	02	01	00

Stress: 10 **Resistance:** 0

Attaques:

- Corps à corps (Melee, 2[CD] Etourdissant, 1M, Non-létal)
- Pioche de Mineur (Melee, 4[CD] Vicieux 1, 2M)
- Pistolet disrupteur (A Distance, 4[CD] Vicieux 1, 1M)

ELO DRALLEN (PNJ MAJEUR)

Trait: Human

Values:

- Les plus forts survivent
- Ne faites confiance au latinum que lorsqu'il est entre vos mains.
- La confiance se gagne, elle n'est pas donnée.

ATTRIBUTES

Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
09	12	08	08	11	01

DISCIPLINES

Commandement	Pilotage	Securité	Ingénierie	Science	Medecine
03	02	02	04	02	01

Focus: Botanique, Géologie, Négotiation, Petits vaisseaux

Stress: 10 **Resistance:** 0

Attaques:

- Corps à corps (Melee, 3[CD] Etourdissant, 1M, Non-létal)
- Pistolet disrupteur (A Distance, 4[CD] Vicieux 1, 1M)

NAVETTE ROMULIENNE

SYSTEMS

Comms	Ordinateurs	Moteurs	Capteurs	Structure	Armes
03	03	05	06	03	03

DEPARTMENTS

Commandement	Pilotage	Securité	Ingénierie	Science	Medicine
01	02	01	01	01	01

Energie: 5 **Envergure:** 1

Boucliers: 4 **Resistance:** 1

Equipage: Basique (Attribut 8, Discipline 1)

Armes :

- Cannons Disrupteur (Energie, Portée Moyenne, 4[CD] damage, Vieux 1).
- **Recharge 2** Torpilles à Photon (Torpilles, Longue portée, 4[CD] Haut rendement)

Talent:

- Moteur à distortion amélioré
- Systeme d'occultation

VERITEX [D'DERIDEX CLASS WARBIRD]

Traits: Oiseau de Guerre Romulien

SYSTEMS

Comms	Ordinateurs	Moteurs	Capteurs	Structure	Armes
09	10	10	10	11	09

□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□

DEPARTMENTS

Commandement	Pilotage	Securité	Ingénierie	Science	Medicine
02	02	03	03	02	02

Energie: 10 **Envergure:** 6

Boucliers: 13 **Resistance:** 6

Equipage: Talentueux (Attribut 10, Discipline 3)

Armes

- Banques de Disrupteurs (Energie, Portée Moyenne, 10[CD] Vieux 1)
- Torpilles à Plasma (Torpilles, Longue portée, 6[CD] Persistant 8, Calibration)
- Rayon Tracteur (Force 5)

SPECIAL RULES

- **Systeme d'occultation:** Le navire est équipé d'un dispositif qui lui permet de disparaître. Le fonctionnement de l'appareil nécessite une Tâche **Contrôle + Ingénierie** avec une Difficulté de 2, assistée par les **Moteurs + Sécurité** du navire.



(Il s'agit d'une Tâche de la console Tactique). Cette Tâche a un besoin d'Energie de 3 ; en cas de succès, le navire obtient le Caractère Occulté. Tant qu'il est camouflé, le navire ne peut pas tenter d'Attaques, ni être la cible d'une attaque, à moins que l'attaquant n'ait trouvé un moyen de détecter le navire camouflé. Pendant qu'ils sont occultés, les Boucliers d'un vaisseau sont désactivés. Cela nécessite une action mineure pour se désocculter.