

STAR TREK
ADVENTURES

TUG OF WAR

BY AARON POLLYEA

A LIVING CAMPAIGN MISSION FOR 2371

INTRODUCTION

Bras de Fer 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.

SYNOPSIS

Le vaisseau des joueurs effectue une mission de reconnaissance spatiale et planétaire dans une partie éloignée de l'Étendue de Shackleton, près de Sigma Librae et de l'Empire Romulien. Un système planétaire intéressant est apparu sur les capteurs à longue portée et, à y regarder de plus près, il contient deux planètes de classe M qui orbitent l'une autour de l'autre et montrent des signes d'une civilisation spatiale subluminaire qui s'est récemment autodétruite. Après avoir cartographié le système, les joueurs tentent de quitter l'orbite, mais deux rayons tracteur provenant des deux planètes se verrouillent sur le vaisseau. La puissance de ces rayons commence à écraser la coque du navire, détruisant presque le vaisseau avant que l'équipage ne puisse renforcer le champ d'intégrité structurelle. L'Empire Romulien se trouvant à proximité, un appel de détresse à Starfleet Command est hors de question. C'est aux esprits ingénieux de l'équipage de trouver un moyen de briser l'emprise de ces deux rayons tracteurs défensifs et de permettre au vaisseau lourdement endommagé de s'échapper. Les personnages seront-ils capables de sauver le navire et de retourner à la Fédération avec les informations acquises sur les deux planètes qui avaient autrefois une vie intelligente ?

INTRODUCTION

Le système solaire entourant l'étoile HIP 73513 contient une très rare paire de planètes de classe M qui ont toutes deux développé leur propre vie intelligente. La première espèce à s'être développée, sur la plus petite des deux planètes, était une forme humanoïde née dans les zones marécageuses de leurs océans et qui partageait de nombreux traits avec les canidés Terriens. Se nommant eux-mêmes "Rl'lowo Shal", traduit par "Ceux qui vivent sur des Eaux Vives", ils ont développé une civilisation agricole avant même que les Vulcains n'aient développé leurs premières civilisations. Des cités-états tribales se sont rapidement développées et, environ 180 000 ans avant notre ère, les êtres de Rl'lowo (Eaux Vives) avaient développé des industries lourdes et plus tard des vols spatiaux en orbite. L'autre monde, plus vaste, s'appelait "Cinq Tours" ou plus littéralement 'Le Tout' par son espèce intelligente non-humaine et radialement symétriques. Les 'Us' n'ont pas développé des membres préhensibles équivalents aux pouces et aux doigts humains, ils n'ont donc jamais été capables de développer d'autres technologies que le feu.

Les scientifiques et les astronomes de Rl'lowo se sont toujours intéressés à leur monde jumeau et ont très tôt déterminé que "Cinq Tours" avait une vie autochtone, et cela a conduit au développement d'un programme spatial focalisé sur le voyage vers Cinq Tours.

Lorsque les Rl'lowo Shal ont atterri sur Cinq Tours et établirent le premier contact avec les Us, ce fut un tournant pour les deux mondes. Les Rl'lowo Shal eurent la confirmation qu'il y avait non seulement de la vie, mais une vie intelligente sur leur monde voisin et ce fut une nouvelle joyeuse. Les Rl'lowo Shal n'ayant presque aucun sens du racisme, ils décidèrent de considérer les Us comme leurs égaux alors qu'ils avaient une apparence et une langue différente. Les Us, de leur côté, étaient extrêmement différents dans leurs apparences, avec des nuances de couleurs différentes, dans la forme de leurs torsos et la longueur de leurs six bras. Ils avaient développé une forme extrême de tribalisme, une xénophobie profonde et une paranoïa culturelle. Ils voyaient les Rl'lowo Shal comme une autre tribu d'invasisseur venu pour les détruire, mais possédant le pouvoir du métal et de la technologie.

Les optimistes Rl'lowo Shal lancèrent un programme visant à " élever " les Us en donnant leur technologie à leur tribu et en les aidant à développer leur civilisation, mais les tribus paranoïaques et xénophobes des Us commencèrent à éliminer les tribus qui acceptaient mieux les Rl'lowo et à se regrouper contre les Rl'lowo. Ils amassèrent des armes et de la technologie pendant presque un siècle jusqu'à ce que les tribus combinées des Us aient l'impression d'être sur un pied d'égalité avec les " envahisseurs ". La première et dernière guerre entre les deux mondes dévasta les deux planètes, chacune étant bombardée par des astéroïdes, menant à une double extinction massive et à la perte totale des deux espèces. Les restes des deux civilisations sont encore éparpillés à travers le système et les preuves montrent qu'il y a eu quelques survivants, mais ils sont rapidement morts d'un manque d'oxygène sur les stations spatiales, ou de l'effondrement de l'écosystème sur les deux mondes.

SCENE 1: UNE MISSION DE ROUTINE

Lorsque vous êtes prêt, commencez la mission en demandant au commandant de lire ce journal :

Journal de bord du capitaine, date stellaire 48581.4. Nous sommes arrivés dans le système HIP 73513 après avoir détecté une paire de planètes jumelles de classe M. Le vaisseau s'est placé entre les deux mondes, sur un point gravitationnellement stable, des équipes d'explorations sont déployées sur les deux planètes et des navettes ont été lancées pour étudier certains artefacts orbitaux autour de chaque monde, y compris les débris près des points de Lagrange des deux planètes. Ce qui devient clair c'est que les deux mondes ont récemment, en termes astronomiques, subi des bombardements extrêmes d'astéroïdes et tous deux sont encore au milieu d'hivers nucléaire à l'origine d'une extinction massive. Qu'allons-nous trouver ici ?

C'est pour ce genre de choses que Starfleet a été créé.

La première scène de cette mission devrait généralement être une mission d'enquête de routine pour déterminer ce qui est arrivé aux civilisations de ces mondes. Les capteurs de bord ne sont pas très utiles car le bombardement d'astéroïdes qui s'est produit sur les deux planètes a produit de grandes quantités de métaux lourds, d'iridium et d'osmium qui recouvrent la surface et s'étendent sous forme de poussière à travers l'atmosphère. C'est pourquoi les équipes d'explorations doivent réaliser la plus grande partie de la collecte d'informations sur les planètes. Des indices et des informations peuvent être donnés en fonction de ce que les personnages font spécifiquement et de leurs spécialités. En voici quelques exemples :

RECHERCHE SUR LE SYSTEME SOLAIRE

Les joueurs souhaitant faire des recherches sur l'ensemble du système peuvent faire une tâche **Raison ou Intuition + Science** avec une Difficulté de 1, avec des spécialisations comme cartographie stellaire ou astrophysique.

Une Tâche réussie leur apprend que la probabilité que deux planètes soient frappées en même temps au point de provoquer une extinction est infinitésimale. Les lourds bombardements ont produit de grandes quantités de poussières de métaux lourds et d'iridium qui soufflent dans l'atmosphère, ce qui rend difficile, au mieux, la lecture des capteurs en orbite.

En utilisant de l'Impulsion pour Obtenir des informations, les joueurs peuvent découvrir plus de choses :

- En raison de l'intersection des orbites, les deux mondes ont été débarrassés des astéroïdes et autres débris qui pouvaient les menacer, ce qui rend l'événement encore plus improbable.

Les personnages désirant faire de la recherche à la surface des planètes peuvent tenter une Tâche **Intuition ou Raison + Science** avec une Difficulté de 1, avec les Archéologie ou Anthropologie.

Un succès montre que les deux mondes possédaient deux espèces intelligentes totalement différentes qui les habitaient. Le monde plus petit avait clairement une population plus grande car il y a beaucoup plus de structures encore debout dans de petits regroupement semblables à de petites villes.

En utilisant de l'Impulsion pour Obtenir des informations, les joueurs peuvent découvrir plus de choses :

- Le monde avec la plus grande population semble avoir eu une technologie beaucoup plus répandue dans leur population, alors que le monde plus grand avait la même technologie, mais très centralisée. Les principales zones d'impact des astéroïdes semblent se situer à la jonction des grandes lignes de transport à l'échelle continentale, ce qui suggère une utilisation délibérée des astéroïdes comme armes de destruction massive.

SCENE 2: HAMMERFALL

As the Player vessel begins to break orbit two powerful tractor beams, one from each world, locks onto the starship and begins pushing it towards the other. The long dormant computers had woken up as their sensors detected its mass as a possible weapon against the other world. Without shields up, the Player vessel is struck as though it had slammed headfirst into a planet, the outer hull buckling, decompression alerts screaming across the ship, the warp core going offline, etc. It's up to the characters to stabilize the ship before it is crushed.

Treat this as a starship combat encounter, with the two tractor beams representing a Scale 3 starship with a basic crew (Attribute 8, Discipline 1), even though the two emitters are on either planet. Use the following weapon to represent the two beams crushing the ship.

- Repulsion beam (Energy, Range Long, 7 ▲, High Yield)

***GM Advice:** If the Players can come up with a great in-universe way of escaping the tractor beams, don't hold them back. Reward their creativity. The flight controller may attempt evasive maneuvers, in which case the planets' tractor beams need to succeed at a Difficulty 1 Task to lock back onto the Player vessel. The tractor beams from both planets will continue to deteriorate the ship's structural integrity field, causing damage to the ship itself, while the two beams attempt to push the ship to the opposing planet. Certain areas of the ship may breach and buckle, risking exposing decks to space, requiring crew to wear EVA suits and attempt Damage Control Tasks. These sections, and how much difficulty they will add to a Skill Task, is up to you depending on the skill set of the Players and how well they are doing.*

With any repair or damage control procedures attempted by the Player Characters, the Gamemaster is encouraged to increase the Difficulty as the artificial gravity on many decks begins to malfunction, fluctuating between zero gravity and Vulcan like 1.4G's. This could in fact be the cause of minor to serious injuries amongst the characters or the rest of the crew. The view of an unconscious crew member floating down a corridor before gravity flickers on and slams them against the floor, breaking bones, and then rebounding upwards as the gravity fades should make Players pause.

What is occurring in this scene, overall, is that extremely powerful tractor beams on both planets, designed by the Rl'lowo Shal to defend the two planets against possible asteroid impacts and then used as weapons of war, activated as soon as they detected the Player vessel moving out of orbit. They were not previously detected because of the problems with the sensors as previously stated and that they were not fully powered up yet, still cycling up their capacitors. As these tractor beams were initially designed to move large asteroids and either park them in orbit for mining purposes, or to toss them into the star, the strength of these beams is enough to overwhelm the structural integrity field and inertial dampers of Player vessel. Note the breaches to the different Player vessel's Systems and follow their repair attempts as per *Chapter 9: A Home in the Stars* in the core rulebook. In addition, describe the problem with the structural integrity below:

STRUCTURAL INTEGRITY

This is the most pressing issue facing the characters as the ship was slowly being crushed between the two tractor beams. The structural integrity field needs to be repaired and improved to shore up the duranium hull. Repairing the structural integrity field is an **Engineering Task** with a Difficulty of 3. Improving it can come from a few different methods. First, the characters may wish to boost the

power going through the structural integrity field system. This is feasible, but it will require taking main propulsion offline due to the need for a significant portion of the fusion power plants normally servicing the impulse drive. To do this requires a further **Engineering Task** with a Difficulty of 2, with a Focus in a Starship Structure related field. This is probably the first thing Players will do, but it will stop the ship from moving and will buy time to make further repairs or improvements.

Other ways to improve the SI and suggested challenges for accomplishing the task could be:

- Modulating the power output to the Structural Integrity Field to cancel out the graviton waveforms produced by the incoming tractor beams. This would be a **Science** or **Engineering Task** with specializations helping from Sensor Operations, High Energy Physics, or Subspace Dynamics. This would also allow the starship to continue to have propulsion via its impulse drive at a reduced rate.
- Using the deflector dish to 'transmit' a standing wave in subspace to dampen the tractor beams strength enough that the ship continues to be held in place, but it is no longer being crushed. This would be a **Science** or **Engineering Task** with a Difficulty of 2, with specializations helping from Sensor Operations, High Energy Physics, or Subspace Dynamics.

As always, allow Players to come up with solutions that may work in your opinion after reading this episode.

Once the structural integrity field is working and the Player vessel is out of danger from being crushed, damage across the ship can begin to be repaired, at least the basics like gravity, life-support, hull breaches, etc. The ship is still being held in place as the tractor beams struggle against each other and the starship will shake and buck now and then as it gets shifted in space, like bad turbulence in an aircraft. This makes fine repairs like the warp drive and warp core systems nearly impossible. Any briefings the characters may have will be done by emergency lighting, breathing air that is thin, cold, and dry, and fearing the next shudder through the ship may blow out the transparent aluminum window nearby. It's time to really get to work.

SCENE 3: RIDING THE BRONCO

The ship is still in one piece, but what working sensors there are tell the characters that more power systems are warming up on each planet as they both struggle to gain dominance. The characters must decide on how to break free now, or how they'll say goodbye to their families. In Starfleet, you never give up and fight till the end, so the characters come to a daring plan to get out alive and in one piece.

***GM advice:** The theme of this scene should be tension. Will the characters be able to get out of this with the ship intact and their lives? The GM should attempt to convey the oncoming danger as the characters (and Players) debate, remind them that the ship still bucks and shakes every couple minutes and the groaning of the ships structural members continues even if they improved the structural integrity field.*

There are a couple ways the characters can get the ship free. If the characters did anything in the previous act that dealt with frequencies or harmonics (i.e. modulating the power output to cancel out the graviton waveforms of the tractor beams, etc.) then this is a fantastic opportunity to let the Players

know that the changes in harmonics that they made to the power systems / structural integrity field affected both tractor beams, which means they both operate at the same frequencies. In fact, if they use ships sensors to confirm this, they can tell they are exactly the same frequency as they were built by the same technology, factory lines, etc. They will also recall their Academy teaching about constructive and destructive interference. The basic concept of this is that two waveforms (sound waves, waves on the water, light, etc.) can add or subtract their energy from each other, with effects ranging from increasing the strength of the wave to be as strong as both of them put together or by totally negating each waveform if they have the same amplitude and frequency.

The conclusion to all of this is that if the characters can get the Player vessel to a point in space where the two tractor beams would destructively interfere, then it is possible that the beams would be disrupted long enough that the Player vessel could escape the targeting lock. How exactly the ship gets to that point is very dependent on what the characters have done previously. For example, if they've rerouted impulse power to shore up the structural integrity field, then the characters won't be able to move the ship and they are going to have to think outside the box and attempt some system changes/repairs that have been mentioned previously. In any case, as always, if they can come up with an intelligent and great in-universe way of moving the ship, give them a Challenge related to the method they wish to use.

When the ship is ready to move towards the interference point, please read the following aloud:

An Engineering Task with a Difficulty of 3 will be required to ensure the fusion reactors in the impulse drive don't overload and that the thrust vectoring is correct for what they are trying to do. Characters on the bridge and not specifically at an engineering station shouldn't be able to assist in this check, though other characters either in main engineering or unassigned to a current duty station will be able to assist.

If the Players fail the Gamemaster may use Threat to cause injury to a character failing the skill check as plasma conduits explode around them before they are able to correct the misalignment or the overload. Continue reading...

Another Engineering Task, with a Difficulty of 2 is now required to fix the hull breeches before they begin to spread and expose larger sections of the starship to space, possibly killing more crew. Focuses in either Damage Control or Structural Integrity Fields are applicable here. Any remaining characters not already helping with holding together the impulse drive may assist in this Task.

If the Players fail, the Gamemaster may once again use a Threat to cause injury to Players from bulkheads ripping away and explosive decompression that harms them before emergency forcefields flicker to life. The GM may also use Threat to cause the bulkhead that tore away to impact another area of the ship, such as the impulse drive or the engineering section, requiring a Task to repair it by the person maintaining watch on the impulse drive, or anyone else available. Continue reading...

*Each character is now required to attempted a **Security Task** with a Difficulty of 2, as you are thrown from your feet against bulkheads, consoles, and equipment striking you as it is thrown around, as the ship violently shakes.*

Any character who fails the Task suffers 1 ▲ damage that can be increased by the GM's use of Threat. Continue reading...

If you wish, the crew can begin repairs on ships systems, ideally bringing the warp core back online and realigning the warp coils in the nacelles. Repairing the warp core and matter/antimatter containment conduits is an **Engineering Task** with a Difficulty of 2, and re-aligning the warp coils is an **Engineering Task** with a Difficulty of 1.

THE CONTINUING VOYAGES

This adventure provides some fodder for future adventures, even beyond the scope of the Living Campaign, should the gamemaster desire to move in a different direction. This material could also be folded into a future adventure as information the Player characters pick up through newscasts or briefings.

In the months to come, Starfleet will deploy multiple ships to the HIP 73513 system. The findings by the Player vessel were significant in that both worlds are on the cusp of having all their life-forms go extinct and become lifeless rocks. *U.S.S. St. Joseph* (a Danube-class runabout) will be first on scene to slip in and disable the planetary defense weapons now that Starfleet knows they exist and where they are on each of the planet's surfaces. Teams from the United Federation Biological Preservation Society will be on site to catalog and preserve as much of the unique genome and life-forms as possible from both worlds. What will follow will be a large contingent of Starfleet Corps of Engineers to build orbiting mirrors and atmospheric processors to attempt to warm the worlds before the oceans freeze over entirely, and if this can't be prevented, terraform the worlds for eventual reintroduction of life and colonization.

Characters could also find out the full story (if they hadn't pieced it together themselves already) of these worlds as described in the background. The system's unhappy history won't finish there: native life does go extinct within five years of the Player vessel's visit, the xenophobia and misplaced altruism of its two sentient life forms finally coming to its conclusion.

If any of the Player characters found hints that there might be a deeper connection between the lifeforms of the two planets, the continuing research on the planets will be able to gather some more information, though the scientists are able to, at best, provide theories largely unable to be proven due to the lack of sufficient research material. The idea that two separate cultures managed to destroy each other but were somehow biologically linked is a tantalizing one that will tease scientists for some time to come.

The HIP 73513 system can be used as a forward base for the Starfleet Corps of Engineers and even as a layover for starships moving through the Sigma Librae sector (coreward of the Romulan Empire in the Beta Quadrant). A small planet side starbase will be constructed early on to help house and protect archeologists exploring the planet, and an orbit dock will follow soon after. This can also be the center of a new round of espionage between the Federation and the Romulans as the Empire attempts to learn of the ancient weapons used by the natives of HIP 73513.