

# **STAR TREK**<sup>TM</sup> **A D V E N T U R E S**

## ***BACCHUS'*** ***IRRESISTIBLE*** ***CALL***

**BY SHAWN MERWIN**

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

***A LIVING CAMPAIGN MISSION FOR 2269***

## INTRODUCTION

*L'appel irrésistible de Bacchus* 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 2269 (ou plus tard en variant les ennemis).

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

Une planète du système Bacchus (Bacchus IV) contient les restes d'une civilisation ancienne et technologiquement avancée. Cette civilisation n'habite plus cet univers, mais ils ne sont pas non plus techniquement éteints. Ils ont une méthode pour influencer subtilement les gens à travers la galaxie, leurs donnant des coups de pouces pour trouver et utiliser leur vieille technologie. C'est cette volonté de trouver et d'utiliser la technologie de l'ancienne civilisation qui anime cette aventure.

Dans cette aventure, votre équipage reçoit l'ordre de se rendre dans le système Bacchus pour trois raisons :

- 1) Deux officiers de Starfleet ont volé une navette et ont été vus pour la dernière fois se dirigeant vers le système Bacchus. Vous devez trouver et arrêter ces officiers et récupérer le navire volé.
- 2) Les rapports parlant d'un oiseau de proie Klingon (ou Romuliens pour le 24th) violant la zone neutre et se dirigeant vers le système Bacchus ont été reçus par Starfleet Command. Votre vaisseau doit enquêter pour voir s'il y a quelque chose de vrai dans ces rapports.
- 3) Des signaux radio étranges et indéchiffrables émanent du système Bacchus depuis plusieurs semaines. Votre mission est de rechercher la source de ces signaux et d'essayer de déterminer leur signification, le cas échéant.

En arrivant à Bacchus IV, votre vaisseau est mis hors service : l'équipage découvre qu'un faisceau d'énergie provenant de la planète a tout désactivé. Cependant, ils peuvent voir à l'œil nu de leur vaisseau des structures artificielles à la surface de la planète. L'équipage doit d'abord stabiliser le vaisseau dans une course contre la montre pour l'empêcher de brûler dans l'atmosphère de la planète.

Après que l'équipage a assuré la survie du navire, le faisceau d'énergie téléporte une partie de l'équipage (tous les personnages joueurs) jusqu'à la planète. Sur la planète, l'équipe à terre doit s'occuper des Klingons/Romuliens à la recherche de leurs frères qui sont tombés sous l'emprise de cette ancienne civilisation, naviguer dans d'étranges pièges mécaniques parmi les ruines anciennes, et retrouver les gens qui sont venus ici (qui s'avèrent être un mélange de diverses races de toute la galaxie). Après en avoir appris davantage sur la technologie ancienne, l'équipage doit travailler avec les Klingons/Romuliens pour s'échapper de la planète avec les informations recueillies.

Après avoir accédé à l'ancienne technologie, les personnages sont transportés de façon inattendue sur le navire Klingon/Romulien. Après avoir eu affaire à un navire rempli d'un équipage hostile, les personnages apprennent que ce navire est arrivé alors qu'ils étaient sur la planète. Le cœur de distorsion du vaisseau est sur le point de céder et doit être éjecté, mais les pinces pour le libérer sont bloquées. Vos joueurs doivent travailler avec les Klingons/Romuliens pour empêcher le navire d'exploser, ce qui entraînerait la destruction des deux vaisseaux. Cela comprend une sortie dans l'espace pleine de tension sur la coque de l'oiseau de proie pour réparer les dommages.

À la fin de la mission, un amiral de Starfleet recueille les données prélevées sur la planète, les met en quarantaine ainsi que l'équipage et leur ordonne de ne pas parler de ce qu'ils ont vu. L'amiral est secrètement influencé par les anciens créateurs de la puissante technologie. Certaines des informations recueillies comprennent une carte des mondes contenu dans ce qui, dans les aventures de cette campagne, sera connu sous le nom de l'Étendue de Shackleton, bien que ces informations restent limitées.

## INTRODUCTION

Quand tout le monde est prêt, le capitaine peut lire ce qui suit (qui est également inclus dans le Document à distribuer n°1).

*Journal du Capitaine Stardate 5319.2 /(à adapter)*

*Nous arriverons dans le système Bacchus d'ici peu. Starfleet Command nous a ordonné d'y aller pour trois raisons. Premièrement, nous devons retrouver deux officiers de Starfleet qui ont volé une navette et qui la dernière fois qu'ils ont été détectés se dirigeaient dans cette direction. Personne ne sait pourquoi ils ont fait ça, mais deux personnes ont été tuées et ils doivent donc répondre de leurs crimes. Ensuite, les rapports des navires de passage et des avant-postes voisins indiquent qu'un oiseau de proie klingon/romulien a violé la zone neutre et se dirige vers le système Bacchus. Nous devons enquêter pour voir s'il y a quelque chose de vrai dans ces rapports. Enfin, d'étrange et indéchiffrables signaux émanent du système Bacchus depuis plusieurs semaines. Nous avons ordre de rechercher la source de ces signaux et d'essayer de déterminer leur signification, le cas échéant.*

*N'importe laquelle de ces trois tâches suffirait à maintenir un Capitaine sur ces gardes. Le fait que les trois problèmes se présentent simultanément m'inquiète beaucoup mais mon équipage est sans aucun doute prêt à relever tous les défis. Toutes les sondes à longue portée envoyées vers le système Bacchus ont cessé d'envoyer des données immédiatement après l'entrée dans le système, de sorte que nous ne sommes pas sûrs de ce que nous allons y trouver.*

Demandez aux joueurs de décrire où se trouvent leurs personnages au fur et à mesure que le vaisseau arrive dans le système Bacchus. Les meilleurs choix sont le pont, l'infirmierie ou l'ingénierie. Une fois que tout le monde est prêt, continuez avec la scène 1.

## SCENE 1: ARRIVEE A BACCHUS

Lorsque le vaisseau sort de distorsion, les systèmes tombent en panne et le vaisseau commence à sortir de son orbite. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Alors que le Lexington sort de distorsion, le navire s'arrête subitement comme s'il était stoppé par une main géante. Plusieurs membres de l'équipage tombent au sol. Sur l'écran principal, vous voyez l'une des planètes du système Bacchus. Une sorte de faisceau lumineux orange provenant de la surface de la planète a enveloppé le vaisseau. Les lumières clignotent et les consoles s'éteignent. Quel que soit le faisceau, il interfère avec la puissance du navire, les commandes et les autres systèmes.*

*Juste avant que l'écran principal ne s'éteigne, vous voyez à travers la brume orange du faisceau la surface de la planète. La planète est légèrement plus grande que la Terre, mais à la surface on voit clairement des structures : de longues lignes qui doivent couvrir des milliers de kilomètres reliant des formes géométriques de la taille de grandes villes, ainsi que d'autres indications de constructions artificielles.*

*Votre attention immédiate, cependant, doit être de réactiver le vaisseau avant qu'il ne sorte hors de l'orbite et soit détruit dans l'atmosphère de la planète. Certains des membres moins expérimentés de l'équipage commencent à paniquer et ça ce voit dans leurs yeux. Ils sont paralysés par la terreur et la confusion.*

Afin de stabiliser le vaisseau et de mettre l'équipage hors de danger, les joueurs doivent exécuter un défi composé de plusieurs tâches :

- Calmez l'équipage et faire en sorte que tout le monde travaille de concert pour surmonter l'urgence. Il s'agit d'une tâche de **Présence + Commandement** avec une difficulté de 2. Jusqu'à ce que cette Tâche soit accomplie avec succès, augmentez la Difficulté de toutes les Tâches de ce Défi de 1.
- Rétablir l'alimentation. Il s'agit d'une Tâche **Raison + Ingénierie** avec une difficulté de 1. Cette Tâche doit être complétée avant que les tâches suivantes puissent être accomplies :
  - Repousser les limites du vaisseau pour amplifier la puissance et l'envoyer vers les systèmes les plus cruciaux : les systèmes de survie et les moteurs. Il s'agit d'une tâche **d'Ingénierie + Audace** avec une difficulté de 2. Si la tentative échoue, la puissance est perdue - la puissance doit être rétablie avec une autre tâche.
  - Rétablir le vaisseau en orbite autour de la planète. Il s'agit d'une tâche **Contrôle + Pilotage** avec une difficulté de 2.
  - Analyser la nature et les effets du faisceau orange provenant de la planète. Il s'agit d'une tâche **Raison + Science** avec une Difficulté de 2. Sur un succès, le personnage réalise que le faisceau est à la fois un scanner et un mécanisme de désactivation. Le personnage peut dépenser 1 Impulsion pour tenter d'atténuer les effets néfastes du rayon orange, comme décrit ci-dessous :
    - Si un signal est envoyé sur une certaine fréquence vers la source du faisceau de lumière, il pourrait atténuer les effets les plus nocifs du faisceau. La création de ce signal est une Tâche **Contrôle + Science** avec une Difficulté de 1, ce qui élimine le danger immédiat causé par la désactivation du navire, bien que certains systèmes restent inopérants.

- Réparer une partie des câbles qui ont été court-circuités pendant la désactivation. Il s'agit d'enlever physiquement certains panneaux endommagés qui ont été brûlés et endommagés. Il s'agit d'une tâche de **Forme+ Ingénierie** avec une difficulté de 1.
- Effectuer un triage médical sur deux membres d'équipage qui ont été grièvement blessés dans la turbulence. Ceci nécessite deux Tâches de **Présence + Médecine** distinctes avec une Difficulté de 1. Pour chaque échec, un membre d'équipage meurt. Ajoutez un point de menace pour chaque décès.

Au fur et à mesure que le Défi se poursuit, assurez-vous de décrire le péril dans lequel se trouve le vaisseau. Il dérive lentement de plus en plus près de l'atmosphère de la planète, où il serait détruit. L'oxygène du navire s'épuise, ce qui rend la respiration difficile. Des étincelles et des incendies éclatent dans tout le vaisseau, et de petites explosions peuvent être entendues au loin. Le faisceau orange qui englutit le navire provoque de graves chocs, qui font trébucher dangereusement les gens.

Vous pouvez également compliquer le Défi en demandant à certains personnages de se déplacer entre les ponts pour se rendre à des endroits où des réparations urgentes sont nécessaires. Avec les turbolifts hors service, le passage d'un pont à l'autre nécessite une tâche **Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 3 pour franchir les points d'accès bloqués.

Une fois que les personnages ont terminé le Défi, gagnant ainsi de l'impulsion et de la menace, terminez la scène en lisant ou en paraphrasant ce qui suit :

*Au fur et à mesure que vous reprenez le contrôle du vaisseau, vous avez maintenant assez de puissance pour le maintenir en orbite et maintenir le système de survie et les capteurs de façon limitée, mais rien d'autre. Le rayon de la planète ne laissera pas partir votre vaisseau. Avant même de commencer à formuler un plan, le faisceau de la planète s'intensifie. Vous ressentez la même sorte d'énergie que celle qui alimente votre téléporteur. Quelque chose vous emmène quelque part. La dernière chose que vous entendez avant d'être tiré de votre navire est une remarque d'un membre d'équipage du pont.*

*"Je détecte un oiseau de proie klingon qui sort de distorsion près de nous..."*

Passez à la scène 2.

## SCENE 2: LES REFUGES DE BACCHUS

Après que les événements dramatiques de la scène 1 se soient déroulés, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous vous matérialisez sur ce que vous supposez être la surface de la planète. Puisque vous respirez sans problème et ne subissez aucun effet négatif, vous concluez qu'il s'agit d'une planète de Classe M. L'une des énormes structures géométriques, visible à l'œil nu depuis l'orbite, se dresse maintenant devant vous. Ce gigantesque cylindre doit avoir un diamètre d'au moins 10 kilomètres et est si haut qu'on ne peut même pas en voir le sommet. Il semble être fait d'une seule pièce de pierre, car aucune jointure ou zone d'assemblage n'est apparente.*

Au fur et à mesure que vous les laissez s'approcher, permettez à un personnage de tenter une Tâche **Raison + Science** avec une difficulté de 0, ce qui permet aux personnages de gagner des Impulsions tout en apprenant ceci : S'il s'agit bien d'un seul morceau de pierre, il doit avoir été sculpté à partir d'un morceau plus grand, probablement de la taille d'une lune. Construire quelque chose de cette nature exigerait une technologie qui va bien au-delà de ce que la Fédération possède actuellement.

Comme les personnages ont du temps à consacrer à leur environnement, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Au fur et à mesure que vous vous approchez du cylindre, vous apercevez que des glyphes, des runes et d'autres gravures complexes sont gravés sur toute sa surface. Le détail et la précision de la gravure sont époustouflants. De longs morceaux de pierre, de métal et peut-être d'autres substances s'écoulent du cylindre dans plusieurs directions, toutes semblant dirigées vers d'autres constructions géométriques, tout aussi grandes, plus loin. D'une tour pentagonale dans le lointain, bien plus petite que le cylindre, deux faisceaux oranges jaillissent vers le ciel.*

Les rayons orange devraient donner aux personnages suffisamment de raisons pour se déplacer dans cette direction. La marche jusqu'au monolithe prend environ 90 minutes sur des prairies vallonnées, avec de petites collines et aucun obstacle majeur sur la route.

## **NOTE SUR L'EQUIPEMENT**

Comme les personnages ont été arrachés au vaisseau avant d'avoir eu la chance de se préparer à descendre sur la planète, ils n'ont rien avec eux, sauf leurs uniformes, à moins qu'à un moment donné dans la scène précédente, ils n'aient déclaré spécifiquement qu'ils accédaient à une pièce d'équipement. Ils auront la possibilité de ramasser de l'équipement au fur et à mesure qu'ils avanceront dans l'aventure.

## **RENCONTRE AVEC LES POSSEDES**

Lorsque les personnages arrivent au monolithe, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Le monolithe pentagonal devant vous mesure au moins 2.000 mètres de haut, et sa base doit être d'environ 300 mètres de côté. L'endroit d'où les deux faisceaux orange sortent du monolithe se trouve du côté opposé. Un grand boîtier métallique repose sur le sol à la base du monolithe. Il est ouvert mais vous ne pouvez pas voir à l'intérieur de cette distance. Un côté du boîtier est décoré d'un seul mot en klingon/romulien : "Urgence."*

À l'intérieur de la valise se trouvent des fournitures d'urgence : de l'eau, des rations acceptables pour un Klingon/Romulien, des couvertures, une trousse chirurgicale d'urgence et un seul disrupteur. Si les personnages prennent le temps d'écouter attentivement, ils peuvent entendre des voix de l'autre côté du monolithe. Il est cependant impossible de distinguer les mots.

Lorsque les personnages font le tour du monolithe, ils découvrent un spectacle étrange. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Huit créatures se tiennent à la base du monolithe, regardant vers le haut en direction des faisceaux oranges qui en sorte à un point situé à une cinquantaine de mètres d'altitude. De cette distance, vous pouvez voir que toutes les créatures sont humanoïdes : deux semblent humaines, deux sont klingones, une est vulcaine, une autre est romulienne, et la dernière paire est Trill. Le Romulien regarde votre groupe et vous pointe du doigt, faisant tourner la tête dans votre direction au reste de l'étrange assemblée. Subitement ils fixent à nouveau les faisceaux sans même un autre regard dans votre direction.*

Les huit personnes sont toutes possédées, ce contentant d'essayer de comprendre comment activer et contrôler les anciennes machines. Les rayons orange sont déclenchés lorsqu'un vaisseau spatial entre à proximité de Bacchus IV, de sorte que les huit sont tout aussi stupéfaits que les personnages par la situation actuelle. Ils n'entreprennent aucune action hostile contre les personnages à moins qu'ils ne soient attaqués en premier. La plupart n'ont pas d'armes, bien que les deux Klingons portent chacun un d'k tahg, un poignard klingon.

## ET MAINTENANT ?

La façon dont le reste de cette scène se déroulera dépend entièrement des décisions des joueurs au fur et à mesure que la scène progresse. Il y a plusieurs questions et préoccupations d'importance pour les personnages :

- Les deux Humains sont le lieutenant Janna Frye et l'enseigne Kamila Chara, le couple qui a déserté Starfleet et a volé un navire pour se rendre sur Bacchus IV. Bien que les personnes qui sont mortes dans l'incident aient été tuées accidentellement, cela n'atténue rien aux yeux de Starfleet. Ils doivent être ramenés pour un procès en bonne et due forme et une punition adéquate.
- Le vaisseau est en danger à cause du faisceau orange, donc il faut faire quelque chose pour désactiver ou atténuer les effets du faisceau. (Le deuxième faisceau orange affecte l'oiseau de proie klingon/romulien qui est entré en orbite juste au moment où l'équipage a été téléporté à la surface.
- La valeur scientifique des connaissances qui peuvent être rassemblées ici ne doit pas être sous-estimée. Les espèces qui ont construit ces monolithes, s'il s'agissait d'une seule espèce, avaient des connaissances qui dépassaient de loin tout ce que la Fédération connaît. Des données devraient être recueillies à ce sujet.

Chacune de ces questions est traitée séparément dans les sections ci-dessous. Bien qu'ils soient divisés en sections distinctes pour cette aventure, ils peuvent tous se produire en même temps si les circonstances le justifient. Notez également qu'à un moment donné, les Klingons/Romuliens en orbite autour de la planète font descendre une partie de leur équipage sur la planète, tout comme les personnages, voir ci-dessous.

## LES POSSEDES

Bien que le groupe de possédés ignore d'abord les personnages, ils n'ont pas peur de l'interaction. En général, ces personnes se comportent d'une manière sereine et confiante. Ils répondent honnêtement et simplement aux questions des personnages. Utilisez les options ci-dessous pour guider la conversation et la scène du jeu de rôle :

- Aucune des personnes ici présentes ne sait qu'elle est possédée. Ils ne sont pas contrôlés directement par la force possédante, et la possession n'affecte leur hôte qu'inconsciemment.
- Si on leur demande ce qu'ils font, les individus affirment qu'ils étudient cette technologie fascinante et très puissante. Les connaissances qui peuvent être apprises ici pourraient littéralement changer le cours de l'histoire.
- S'ils sont confrontés aux crimes qu'ils ont commis pour arriver ici, les Humains sont confus. Ils affirment qu'ils n'ont tué personne. Ils ont réquisitionné une navette parce que leurs commandants ont refusé d'acquiescer à leurs demandes de venir ici et d'enquêter. (En vérité, les morts qu'ils ont causées étaient accidentelles et ils ne savent même pas que quelqu'un est mort quand ils ont pris la navette)
- Les autres espèces présentes se comportent de la même manière. Ils affirment qu'ils sont venus ici de leur plein gré pour étudier cette incroyable technologie.
- Le Vulcain est un scientifique et explorateur appelé Bareen. Les deux Trill sont des frères et sœurs nommés Kaj et Mehira, membres d'une famille riche qui ont passé la majeure partie de leur vie à rechercher le plaisir jusqu'à ce qu'ils découvrent cette planète. Le Romulien est un ancien sénateur nommé Xeton qui a disparu alors qu'il se rendait à une réunion diplomatique avec la Fédération, dont les Romuliens ont prétendu qu'il s'agissait d'une trahison humaine et vulcaine. Les deux Klingons sont D'lok et Brutog, membres de rang inférieur de l'armée klingonne.



Si les personnages attaquent l'un des possédés, la plupart courent et se cachent. Les Klingons et les Humains, cependant, ripostent. Les guerriers klingons utilisent leurs poignards D'k tahg, tandis que les humains se battent avec leurs poings. La seule arme à énergie disponible est celle que les personnages ont pu prendre dans la trousse d'urgence klingonne.

## **LE FAISCEAU ORANGE**

Les deux faisceaux oranges émergent évidemment du monolithe pentagonal, mais il n'y a pas moyen, dans un premier temps, d'y faire quelque chose. Les tentatives d'obstruction de l'ouverture d'où sortent les faisceaux échouent, car tout ce qui est placé devant l'ouverture est désintégré par son énergie. (Les parties du corps placées à l'intérieur du faisceau réagissent comme si elles avaient été frappé avec succès avec un fusil disrupteur : A distance, 4 Vicieux 1.)

Si on leur pose des questions sur les faisceaux, les huit possédés confirment qu'un faisceau est sorti du monolithe tôt dans la journée (on estime que c'est le temps qui s'est écoulé depuis l'arrivée du vaisseau des joueurs, car c'est à ce moment que le faisceau s'est activé), et le deuxième faisceau a émergé peu après (le faisceau qui a capturé le vaisseau klingon/romulien qui est arrivé juste au moment où les personnages étaient téléportés à la surface de la planète).

La seule façon d'arrêter les faisceaux est d'entrer dans le monolithe, ce qui est traité dans la section suivante.

## **ETUDIER LA TECHNOLOGIE**

Une Tâche **Raison + Science** réussie avec une Difficulté de 2 permet à un personnage de réaliser que toute cette planète est une grande machine, et que les monolithes et les pièces de connexion qui recouvrent la planète sont des morceaux de ce grand tout. Avec une machine de la taille d'une planète comme celle-ci, il n'est pas inconcevable qu'elle puisse accomplir des tâches au niveau cosmique, comme réarranger les positions des lunes, des planètes ou même des étoiles.

Les runes et autres gravures dans les monolithes et les connecteurs agissent en quelque sorte comme des transistors et des circuits qui transmettent la puissance et les signaux entre tous les monolithes. Cependant, les commandes de la machine ne sont pas évidentes. S'ils sont quelque part, ils doivent être à l'intérieur du monolithe. Maintenant, il ne reste plus qu'à trouver comment entrer à l'intérieur !

Une étude attentive de la surface du monolithe pentagonal, en particulier les runes gravées, révèle que les motifs semblent être un mélange de symboles scientifiques et culturels avancés. Les commandes de ces dispositifs gigantesques utilisent des symboles issus du mythe, de la légende et de l'histoire. Une Tâche **Intuition + Science** avec une Difficulté de 2 permet à un personnage de voir une section des inscriptions parler de "l'ouverture de la voie à ceux qui sont dignes du pouvoir". Le fait de toucher cette section crée un faisceau de téléportation au sol, juste devant une porte potentielle. Lisez ce qui suit :

*Avec l'activation d'une section du monolithe, un rayon bleu pâle sort de l'une des runes en direction du sol, formant un cercle dans lequel une créature de taille humaine peut se tenir.*

Si une créature possédée se tient dans le faisceau, une section du monolithe disparaît, révélant un passage plus profond à l'intérieur.

## PERSONNAGES POSSEDES

Pour une expérience de jeu de rôle plus profonde, vous pouvez faire en sorte qu'un ou plusieurs personnages deviennent possédés pendant la mission. Comme on l'a noté ailleurs, cela ne le contrôle pas directement dans ses actions, sauf dans des situations très spécifiques. Sinon, ces personnages ont simplement des pulsions qui peuvent guider leurs actions sans les contrôler. Dans les épisodes à venir, cela pourrait aussi donner à ces personnages des éléments mécaniques de jeu avec lesquels jouer. Utilisez le Document à distribuer 2 si vous décidez de faire en sorte que des personnages de joueurs soient possédés par les forces de l'ancienne civilisation.

Lorsque la porte s'ouvre, passez à la scène 4 ou, si vous n'avez pas encore déclenché la scène 3, faites-le maintenant. Note : Lorsque cette porte s'ouvre, tous les personnages ou PNJ possédés commencent à se comporter différemment. Ils ressentent l'attraction de la puissante technologie et se précipitent pour entrer dans la salle de contrôle du monolithe le plus rapidement possible. Ils aspirent à passer leurs mains sur les commandes et ressentent la puissance qui peut déplacer les étoiles qui les traversent. Ceci inclut tous les personnages joueurs qui pourraient être possédés. Utilisez le Document à distribuer 2 pour montrer aux joueurs ce qu'ils ressentent.

## SCENE 3: L'ARRIVE DES KLINGONS/ROMULIENS

À un moment donné, la scène précédente est interrompue lorsqu'un trio de Klingons/Romuliens est téléporté de leur navire vers la surface de la planète. La façon dont ces PNJ réagissent à leur arrivée dépend de ce qui s'est passé dans la scène 2.

Leur vaisseau est arrivé au système Bacchus pour la même raison que celui des joueurs : un petit groupe de Klingons/Romuliens a volé un oiseau de proie et l'a dirigé directement sur cette planète, subtilement influencé par les forces qui les possédaient. Les PNJ ont pour mission de traverser l'espace de la Fédération pour localiser et détruire les traîtres, en récupérant l'oiseau de proie si possible ou en le détruisant si nécessaire.

Lisez le texte suivant à l'arrivée des Klingons/Romuliens, en le modifiant au besoin pour tenir compte de la situation :

*En un clin d'œil, trois guerriers klingons/romuliens se tiennent devant vous. Les nombreuses cicatrices qu'ils portent indiquent qu'ils sont des vétérans de nombreuses batailles. Ils regardent autour d'eux pleins de colère et de confusion. L'un d'eux crie : "Que signifie ceci ? Pourquoi attaquez-vous notre vaisseau, vous voulez nous le voler ?"*

La première chose que les personnages devraient probablement vouloir faire est de calmer les PNJ nouvellement arrivés, via un test de **Présence + Commandement** avec une difficulté de 3. En attendant, ces vétérans ne veulent rien d'autre que tuer tout ce qui est en vue, en particulier les deux traîtres klingons/romuliens possédés qu'ils sont venus ici pour assassiner.

Si les personnages parviennent à calmer les vétérans, les activités de la scène 2 peuvent continuer, avec la complication supplémentaire d'avoir trois Klingons/Romuliens en colère et confus dans leurs pattes. Les Klingons/Romuliens s'appellent K'Tah, Largh et Keth / Nniolai, D'Muset et Tardec.

En jouant le rôle des PNJ, gardez à l'esprit leurs missions. Ils resteront calmes tant que rien de ce que font les personnages n'interfère avec leurs missions, qui est décrite ci-dessous :

- Capturer ou tuer les Klingons/Romuliens possédés.

- Récupérer ou détruire l'oiseau de proie volé (qui a été capturé par un rayon tracteur et ramené sur la planète, à environ 20 kilomètres au sud du monolithe pentagonal).
- Trouver un moyen de sauver leur vaisseau, l'I.K.S. Ya'Lekh/ IRW T'Mat, actuellement en orbite et sous la même contrainte du faisceau orange que le vaisseau des joueurs.

Ces trois-là peuvent être utilisés comme joker dans le reste de ces scènes. Dépenser de la menace peut retourner l'un d'entre eux contre le groupe, ce qui rend l'accomplissement des tâches plus difficile. Gardez à l'esprit, cependant, que si les personnages sont en bons termes avec ces trois personnages pendant la scène 5, cela rend leur travail plus facile.

## SCENE 4: LA REVELATION DES ANCIENS

Pour vraiment étudier la technologie Ancien sur Bacchus IV, les personnages doivent trouver leur chemin dans le monolithe pentagonal. Les moyens d'y parvenir sont décrits dans la scène 2 sous l'en-tête Étudier la technologie. Une fois que les personnages ont fait ce qu'il faut pour entrer dans le monolithe, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*En entrant dans le monolithe, on trouve un passage intérieur, éclairé par des runes brillantes sur les murs et le plafond, se dirigeant vers le centre de l'immense tour. Le passage continue tout droit et tourne ensuite dans un coin. Les personnes que vous avez trouvées sur la planète semblent un peu secoués par l'ouverture de la porte, et après une légère hésitation, se mettent à courir vers elle, essayant de remonter le couloir le plus vite possible.*

En supposant que les personnages le permettent, le premier dans le passage est la romulienne Xeton/Un des klingons. Il/Elle arrive rapidement au premier niveau du système de sécurité. Lisez ce qui suit, en changeant la description en fonction des circonstances :

*Vous voyez un éclair de lumière et entendez un cri. Vous regardez dans le couloir pour voir la Romulienne Xeton/le klingon se faire zapper par un faisceau d'énergie juste au moment où elle se prépare à tourner dans un virage. Vous voyez le léger contour de son squelette avant qu'elle ne parte en fumée.*

L'envie d'aller au centre du monolithe est si forte que le Vulcain Bareen court droit dans le même piège, à moins que les personnages ne fassent quelque chose pour l'arrêter. S'il meurt, décrivez une scène similaire. Une seconde mort suffit pour ralentir le reste des personnes possédées. Il est maintenant évident qu'un piège est en place pour se protéger contre les intrus.

La zone piégée peut être examinée avec une tâche d'**Intuition + Sécurité** avec une Difficulté de 2. Lorsque cette tâche est accomplie avec succès, les personnages apprennent que tout organisme vivant passant par cette partie du tunnel déclenche le piège, ce qui fait exploser l'intrus avec un rayon de désintégration.

Permettez aux personnages d'élaborer leur propre plan pour désactiver le piège ou le franchir sans le déclencher. Toute tâche visant à désactiver le piège de façon permanente devrait avoir une difficulté de 3, tandis que les tentatives d'un individu pour le contourner sans le désactiver ont une difficulté de 2.

Les personnages qui déclenchent le piège ne devraient pas, à votre discrétion, être vaporisés immédiatement comme les PNJs. Demandez aux personnages de subir des dégâts comme s'ils étaient frappés simultanément par deux fusils à particules : A distance, 4.

Une fois que les personnages ont contourné ou désactivé le piège, décrivez comment le couloir fait quelques détours de plus avant d'arriver à la chambre de contrôle centrale.

*Cette grande salle, également pentagonale, contient les mêmes marques et gravures bleues qui recouvrent l'extérieur du monolithe. Il s'agit évidemment d'une sorte de salle de contrôle, avec des panneaux et des écrans répartis dans toute la pièce. Avec la quantité de poussière qui recouvre les commandes et les sièges, il est évident que l'endroit n'a pas été utilisé depuis très longtemps.*

Les personnages observateurs peuvent poser des questions sur la configuration de la salle de contrôle pour connaître sa taille, sa forme et la forme des créatures qui l'utilisaient. D'après une observation rapide, il semble que les créatures étaient probablement des humanoïdes bipèdes avec une forme similaire à celle des humains.

Les personnes possédées se jettent sur les commandes, passant leurs mains sur elles selon des schémas apparemment aléatoires. Comme rien ne se passe malgré leurs actions, les gens deviennent de plus en plus frustrés et frénétiques. Puis, comme par hasard, la technologie ancienne réagit :

*Les écrans reprennent vie, montrant des affichages tridimensionnels avec une variété de status et d'algorithmes qui sont incompréhensibles sans une étude plus approfondie et plus attentive. Certaines informations sont cependant faciles à deviner. L'un des écrans montre une représentation en 3-D du système Bacchus. Il montre un faisceau tirant de Bacchus IV, s'étendant jusqu'à une lune de Bacchus III. La lune est détournée de son orbite, découpée en d'énormes monolithes de formes géométriques différentes, et ramenée à la surface de Bacchus IV.*

*Un autre écran montre une représentation de la galaxie, avec des points rouges mettant en évidence différentes zones sur l'ensemble de la galaxie. Bacchus IV est mis en évidence, et la plus grande concentration de lumières se trouve dans une zone inexplorée de la galaxie dans les profondeurs du quadrant Bêta.*

*Un autre écran montre une représentation de deux faisceaux orange jumeaux piégeant le vaisseau des joueurs et un oiseau de proie. Si l'écran affiche la situation actuelle, il semble que les deux navires soient en passe d'être détruits.*

Une tâche **Audace + Science** avec une difficulté de 3 permet à quelqu'un d'utiliser les commandes pour éteindre les faisceaux. Les deux faisceaux sont éteints si l'un d'eux l'est. Dès que cette tâche est terminée, le système de sécurité final entre en action !

Au fur et à mesure que les joueurs recueillent toutes les informations qu'ils voient, un système de sécurité final est déclenché. Les membres de l'ancienne race reconnaissent la nature dangereuse de leurs progrès et ne veulent pas que leur technologie tombe entre les mains de qui que ce soit. Mais ils ne peuvent pas tuer tout le monde car cela est contraire à leurs plans à long terme. Si la technologie est violée, elle est programmée pour détruire non seulement la planète, mais tout le système Bacchus, . Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Tandis que les écrans affiche des informations innombrables, une explosion fait basculer le monolithe. Tous les écrans s'éteignent simultanément, vous laissant dans le noir absolu. Puis un écran se rallume, vous montrant une représentation holographique du système Bacchus. Il montre la planète sur laquelle vous vous trouvez, avec des faisceaux d'énergie qui s'éjectent et détruisent les autres planètes du système.*

*Une voix placide parle dans toute la salle de contrôle. "Votre accès à notre technologie vous a mis en danger. Ce système sera détruit. Utilisez le champ de téléportation pour retourner à votre vaisseau et quitter ce système stellaire immédiatement." La voix répète le message alors qu'un faisceau de lumière violette se projette sur le sol.*

Les personnages (à moins qu'ils ne soient possédés) devraient vouloir quitter la planète le plus rapidement possible, tout comme le trio de vétérans PNJ (s'ils sont encore en vie).

Les individus possédés, cependant, ont besoin d'être traînés de force dans le faisceau avec une tache de **Forme + Sécurité** en opposition. Les anciens combattants s'attaquent à leurs homologues pour les faire quitter la planète.

Lorsque tous les personnages et PNJ ont utilisé le faisceau de téléportation, ils se retrouvent sur l'oiseau de proie. Allez à la scène 5.

## SCENE 5: L'EXPLOSION DE L'OISEAU-DE-PROIE

Une fois que les personnages se sont téléportés vers l'oiseau de proie klingon, leur accueil dépend de qui est avec eux et de ce qui s'est passé sur la planète :

- Si les personnages sont téléportés sans les PNJ klingon/romuliens, ils doivent réussir une Tâche de **Contrôle + Présence** avec une difficulté de 2 ; si elle échoue, les Klingons/Romuliens les capturent et retiennent les personnages, désactivant ou tuant toute personne qui tente de riposter, selon le niveau de résistance.
- *Si les Personnages ont les Klingons/Romuliens possédés mais pas les vétérans, la difficulté de la Tâche est réduite à 1, en supposant que les Personnages remettent immédiatement les personnes recherchées comme prisonniers à l'équipage du vaisseau.*
- Si les personnages se sont finalement liés d'amitié et ont travaillé avec les anciens combattants, et qu'au moins l'un d'entre eux est retourné à l'oiseau de proie avec les personnages, aucune tâche n'est nécessaire puisque les anciens combattants disent au reste de l'équipage qu'on peut faire confiance aux membres de Starfleet.

*Lisez ou paraphrasez ce qui suit comme base de ce que les personnages voient lorsqu'ils arrivent sur le vaisseau.*

*Lorsque vos sens reviennent après le transport, vous remarquez d'abord que vous êtes sur le pont d'une petite embarcation. L'air est vicié et pue le Klingons/Romulien. Une douzaine de Klingons/Romuliens choqués se retournent et sortent leurs disrupteurs. "Qui êtes-vous ?" crie le plus proche, son doigt sur la gâchette.*

L'emprise que les Esprits possesseurs ont sur les personnages des joueurs devrait diminuer à ce stade.

Laissez cette partie de la scène se dérouler comme bon vous semble. Le but de la scène est de voir comment les personnages font face à cette situation dangereuse, puis d'obtenir l'information que le navire est sur le point d'exploser. Si les personnages n'ont pas encore appris la raison de la mission des Klingons/Romuliens, transmettez cette information maintenant.

Quel que soit l'état des personnages après l'interaction initiale avec les Klingons/Romuliens sur le navire - qu'ils soient traités comme des alliés prudents ou des ennemis jurés enfermés dans une cellule - les personnages devraient apprendre ce qui suit peu après leur arrivée :

*Un garde parle aux autres : "Toutes les tentatives de stabilisation du moteur de distorsion ont échoué. Soit on éjecte le noyau et on est piégé ici, soit on laisse le noyau exploser, et on peut mourir avec honneur.". Les hochements de tête et les grognements du reste des gardes vous donnent l'impression qu'ils accepteraient volontiers cette dernière option. Malheureusement, cela vous tuerait aussi, vous et votre vaisseau, en supposant qu'il soit encore dans les parages.*

La prochaine tâche pour les personnages est de convaincre les Klingons/Romuliens que mourir ici n'est pas honorable, et s'ils coopèrent avec Starfleet, l'équipage se portera garant de leur honneur auprès de leurs supérieurs. L'oiseau de proie peut être réparé, et les Klingons/Romuliens peuvent rentrer chez eux avec leur honneur intact.

Convaincre les Klingons/Romuliens devrait être un jeu de rôle oral, bien que si vous voulez le réduire à une Tâche, cela peut être une Tâche d'**Audace + Commandement** avec une Difficulté de 2.

Pour plus de tension, faites-en sorte que les différentes factions au sein de l'équipage se disputent, donnant aux personnages l'occasion d'interagir avec plusieurs membres de l'équipe.

Une fois que les Klingons/Romuliens, et en particulier leur capitaine, Parahk, sont convaincus qu'il est sûr d'expulser le réacteur de distorsion, d'autres complications surviennent. Utilisez la menace restante pour lancer un défi supplémentaire aux personnages.

Lorsque les commandes sont utilisées pour éjecter le noyau, des consoles explosent et les lumières vacillent. Le système qui éjecte le réacteur de distorsion a mal fonctionné. L'équipage est confus. L'ingénieur qui sait comment résoudre le problème a été tué pendant les troubles alors qu'il était en orbite. C'est aux personnages de comprendre les choses dans un défi final :

- Une tâche **Intuition + ingénierie** avec une Difficulté de 1 indique aux personnages que le problème n'est pas dû à la puissance disponible mais que les pinces de déverrouillage à l'extérieur du navire sont coincées. Sur un oiseau de proie, ces pinces peuvent être ouvertes manuellement, mais l'interrupteur se trouve à l'extérieur du navire.
- Les Klingons/Romuliens ont deux combinaisons spatiales qui conviendraient aux personnages. Deux personnages peuvent rapidement enfilez les combinaisons et se déplacer sur la coque du navire. Naviguer à l'extérieur du vaisseau est une tâche **Audace + Pilotage** avec une difficulté de 1. 1 Klingon/Romulien (utiliser les statistiques des vétérans) est également disposé et capable d'accompagner vos joueurs, ce qui leur donne une chance d'utiliser un personnage de soutien.
- Une fois en place, il faut une tâche **Forme + Ingénierie** avec une Difficulté de 2 pour forcer l'ouverture des pinces et libérer le noyau de distorsion.
- Une fois cette opération terminée, ce n'est qu'une question de secondes avant que le noyau n'explose. Avec les personnages sur la coque, suspendus à l'extérieur du navire, quelqu'un doit effectuer une tâche de **contrôle + Pilotage** avec une difficulté de 3 pour éloigner le vaisseau de l'explosion en vitesse d'impulsion, en utilisant une trajectoire en ligne droite pour ne pas déloger ceux qui se trouvent sur la coque.

Si ce Défi est un succès, le Ya'Lekh se met en sécurité sans subir de dommages plus importants. Le vaisseau des joueurs, voyant ce qui se passe même si les communications sont en panne, s'éloigne lui aussi.

## CONCLUSION

Alors que le vaisseau des joueurs quitte le système Bacchus qui s'effondre rapidement, ils sont appelés par l'amiral Banna Stoker de Starfleet. Elle vous demande de rejoindre son vaisseau dès que possible. Elle veut un rapport sur ce que l'équipage a vu sur la planète, et elle demande à l'équipage de lui donner tous les enregistrements ou données qu'ils ont pu recueillir sur la planète.

Si l'équipage se porte garant de l'honneur des Klingons/Romuliens, elle accepte de les aider à réparer leur moteur de distorsion sur la base stellaire la plus proche et leur permet de retourner en toute sécurité sur leur territoire. Tous les autres survivants sont emmenés par l'amiral pour étude.

Enfin, le dernier ordre de l'amiral Stoker à l'équipage est de ne révéler à personne ce qu'ils ont vu sur la planète, de manière officielle ou non officielle.

## KLINGON WARRIOR [MINOR NPC]

Traits: Klingon

### ATTRIBUTES

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

### DISCIPLINES

Command	Pilotage	Security	Ingénierie	Science	Medicine
01	02	02	01	00	00

### COMBAT

**Stress:** 13      **Resistances:** 1 (Armor)

#### Weapons

- Corps à corps (Melee, 3 Knockdown, Size 1H, Non-lethal)
- *D'k tahg* Dagger (Melee, 3 Vicious 1, Size 1H)

### SPECIAL RULES

- **Brak'lul:** La résistance d'un Klingon est augmentée de +2 contre les attaques non létales.
- **Esprit du Guerrier:** Lorsqu'un Klingon tente une attaque en mêlée et achète un ou plusieurs dés supplémentaires avec menace, le Klingon peut relancer n'importe quel nombre de d20.

## STARFLEET SECURITY OFFICER [MINOR NPC]

Traits: Human

### ATTRIBUTES

Control	Daring	Fitness	Insight	Presence	Reason
10	10	09	08	09	08

### DISCIPLINES

Command	Conn	Security	Engineering	Science	Medicine
02	01	02	01	01	01

### COMBAT

**Stress:** 11      **Resistances:** 0

#### Weapons

- Corps à corps (Melee, 3 Knockdown, Size 1H, Non-lethal)

## Document 1: Le journal de bord du capitaine

### *Captain's Log: Stardate 53193.2*

*Nous arriverons dans le système Bacchus d'ici peu. Starfleet Command nous a ordonné d'y aller pour trois raisons. Premièrement, nous devons retrouver deux officiers de Starfleet qui ont volé une navette et qui la dernière fois qu'ils ont été détectés se dirigeaient dans cette direction. Personne ne sait pourquoi ils ont fait ça, mais deux personnes ont été tuées et ils doivent donc répondre de leurs crimes. Ensuite, les rapports des navires de passage et des avant-postes voisins indiquent qu'un oiseau de proie klingon/romulien a violé la zone neutre et se dirige vers le système Bacchus. Nous devons enquêter pour voir s'il y a quelque chose de vrai dans ces rapports. Enfin, d'étrange et indéchiffrables signaux émanent du système Bacchus depuis plusieurs semaines. Nous avons ordre de rechercher la source de ces signaux et d'essayer de déterminer leur signification, le cas échéant.*

*N'importe laquelle de ces trois tâches suffirait à maintenir un Capitaine sur ces gardes. Le fait que les trois problèmes se présentent simultanément m'inquiète beaucoup mais mon équipage est sans aucun doute prêt à relever tous les défis. Toutes les sondes à longue portée envoyées vers le système Bacchus ont cessé d'envoyer des données immédiatement après l'entrée dans le système, de sorte que nous ne sommes pas sûrs de ce que nous allons y trouver.*



## Document 2: Personnage possédé

*Quand la porte du monolithe s'est ouverte, vous avez senti une secousse énergétique passer à travers vous. Vous avez du mal à vous concentrer, et quelque chose à l'intérieur de vous insiste, fortement, pour entrer à l'intérieur du monolithe aussi vite que possible. Il y a une grande force qui vous y attends.*

*Votre esprit conscient commence à prendre le dessus, à ralentir vos jambes et à les empêcher de bouger de leur propre gré. Mais votre esprit conscient n'est pas assez fort. Rien ne peut vous empêcher d'écarter tout le monde et de vous rendre au centre du monolithe. Malheur à ceux qui se mettent en travers de votre chemin.*

*Pour le jeu de rôle, indiquez clairement par vos paroles et vos actions que vous n'avez plus le contrôle de vous-même. Vous gagnez 1 Détermination à utiliser plus tard dans l'aventure si vous pouvez obtenir que l'un des autres joueurs note votre changement de comportement sans que vous le leur disiez directement.*