

CHAPITRE
05.00

CONVOI SE-119

PAR JIM JOHNSON

TRADUIT PAR MIKAEL SEGUIN

3478-2847308 392 44
3947 1643-86 002



05.10	SYNOPSIS	42
05.20	PROLOGUE	43
05.30	EN ROUTE	44
05.40	ERREUR DE PARCOURS	45
05.50	PANNE SÈCHE	46
05.60	SOUS LE FEU ENNEMIS	48
05.70	CONCLUSION	51

SYNOPSIS

INTRODUCTION

« **Convoi SE-119** » est une mission de la Campagne Vivante de **Star Trek Adventures**. Elle est prévue pour être jouée par un maître de jeu et trois à sept joueurs, et se base sur le contenu additionnel disponible en ligne.

Pour maîtriser cette mission, vous devez être familier de celle-ci ainsi que des règles de **Star Trek Adventures** décrites dans le livre de règles de Base.

Vous aurez besoin :

- *D'au moins deux dés à vingt faces (d20) par joueur et de plusieurs dés à six faces (d6) pour servir de dés de Défi.*
- *De huit jetons pour représenter la réserve d'Impulsion.*
- *De douze jetons pour représenter la réserve de Menace.*
- **Des personnages et du vaisseau de vos joueurs.**

SYNOPSIS

Les joueurs ont été assignés à une mission d'escorte d'un convoi de navires marchands transportant des fournitures de la station Narenda à un petit avant-poste de recherche au plus profond de l'Étendue de Shackleton. Parce que l'exploration de l'Étendue est une entreprise partagée entre la Fédération et l'Empire Klingon, le vaisseau des joueurs est soutenu par un croiseur Klingon, l'oiseau de proie I.K.S. Mupwl' (ce qui signifie Marteau), de classe K'Vort sous le commandement du capitaine Akul.

Au cours de la mission, le vaisseau des joueurs et le Mupwl' rencontrent des problèmes inattendus avec leurs systèmes de détection et de défense nouvellement mis à jour, apparemment provoqués par d'étranges perturbations électromagnétiques répandues dans toute l'Étendue. Alors que le Mupwl' subit une explosion, il sort de distorsion et le convoi suit rapidement. Les équipes d'ingénierie et scientifiques travaillent à corriger le problème avant que la sécurité du convoi ne soit menacée. Cependant, l'équipage du Mupwl' est particulièrement lent à réparer ses avaries, et l'équipage du vaisseau des joueurs se heurte à ses propres difficultés.

Alors que le convoi traverse une région de l'espace avec des poches denses de perturbations électromagnétiques, un groupe de navires pirate divers attaque le convoi. Deux cargos lourdement armés tentent d'occuper l'escorte afin que les attaquants puissent isoler les transports les plus lents et les plus faibles, les aborder, puis s'échapper. Au cours de cette mission, les joueurs auront l'occasion de :

- Corriger les défauts techniques sur leur vaisseau pour mieux interagir avec les étranges perturbations électromagnétiques au sein de l'Étendue.
- Aidez l'équipage du Mupwl' à corriger les problèmes techniques de leur navire afin qu'ils puissent aider à protéger le convoi.
- Apprendre ce qu'il y a de particulier au sujet des perturbations électromagnétiques de l'Étendue.
- Protéger autant que possible le convoi des pirates.
- Arrivée à l'avant-poste de recherche avec les navires survivants du convoi.

De plus, les personnages joueurs peuvent aborder ou capturer un ou plusieurs navires pirates et interroger le capitaine et / ou l'équipage de ceux-ci.

Ce faisant, l'équipage pourra découvrir plus de secrets sur certains des personnages qui se cachent dans l'Étendue.

DIRECTIVES

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

- Protéger les convois de Starfleet

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

PROLOGUE : LES KLINGONS

RENCONTRE AVEC LES KLINGONS

Vous pouvez jouer ce prologue de façon optionnelle.

Pour certains maîtres de jeu et joueurs, il pourrait être intéressant d'ouvrir la mission sur la Station Narendra et de donner aux joueurs l'opportunité de jouer pendant quelques jours à bord de la station. Certains des personnages joueurs pourraient être de nouveaux ajouts à l'équipage, donc commencer par leur arrivée à la Station et leur nouvelle affectation au vaisseau ferait une bonne scène d'ouverture.

À la station Narendra, certains membres de l'équipage, en particulier les Bajorans, ont appris que le Vedek Bareil de Bajor est récemment décédé. Les Cardassiens et les Bajorans ont signé un traité de paix, ce qui a surpris presque tout le monde dans le Quadrant Alpha. Les spéculations vont bon train quant à ce que cela pourrait signifier, surtout compte tenu des récentes négociations avec le Dominion.

Bien que cette nouvelle n'ait pas de lien direct avec les événements de cette mission, vous pouvez utiliser ce matériel pour lier les activités du vaisseau des joueurs au décor de fond de l'univers et de la chronologie Star Trek.

L'équipage a également l'occasion de rencontrer le capitaine Akul et son équipage, et de faire l'expérience des manières abrupte d'Akul et de son désir de pousser les gens à remplir ses exigences. Le personnel d'ingénierie à bord de la station, déjà surmené, tendra la main à l'équipage du navire des joueurs et demandera de l'aide. Il y a de nombreuses opportunités ici pour des scènes de jeu de rôle entre les personnages joueurs et l'équipage de Starfleet à bord de la station ou quelques-uns des Klingons.

Cela pourrait également être le bon moment pour engager vos joueurs dans un jeu de hasard avec les Klingons ou une bonne bagarre de bar à l'ancienne. Si les personnages joueurs devaient sortir vainqueur d'un tel événement, les Klingons pourraient les considérer plus favorablement plus tard dans la mission lors de la bataille avec les pirates. Si les personnages joueurs sont vaincus par les Klingons dans cette scène, il est possible que les Klingons aient une réaction très différente plus tard dans la mission si les joueurs demandent de l'aide.

D'une manière ou d'une autre, une interaction plus précoce avec les Klingons pourrait influencer l'action plus tard dans la mission.

Quoi qu'il en soit, le jeu de rôle à travers ces moments pourrait suffire à fournir au meneur de jeu des points de menace supplémentaire pour chaque personnage joueur, représentant l'impact que les jours difficiles passés à bord de la station ont eu sur eux.

PRÉCÉDEMMENT.....

À la suite de leur dernière mission, les joueurs sont retournés à la station Narendra et ont passé quelques jours à poursuivre les activités appropriées à leurs personnages lorsqu'ils sont à terre. Après cela, tous les départements ont été impliqués dans le réapprovisionnement du navire tandis que les ingénieurs, les scientifiques et le personnel de sécurité étaient spécialement chargés d'installer de nouveaux capteurs améliorés, des grilles défensives et de paramétrer le nouveau logiciel dédié.

Le processus de mise à niveau a été compliqué par le fait qu'un oiseau de proie Klingon de la classe K'Vort issu de la Force de Défense, l'I.K.S. Mupwl', a été affecté à la station et a reçu des mises à niveau similaires. Le capitaine du Mupwl', un Klingon impatient nommé Akul, a accaparé l'équipage de la station en leur mettant le grappin dessus l'un après l'autre. Le nombre limité d'équipes d'ingénieurs affectées à la station a donné son maximum pour que tout soit terminé comme prévu, et il est probable qu'un ou plusieurs des PJ et leurs départements ai été réquisitionné pour les assister, se sentant légèrement surmenés.

Cette mission commence avec le vaisseau des joueurs et le Mupwl' escortant six à douze transports de marchandises de la station Narendra vers un avant-poste de recherche dans l'espace lointain de l'étendue. Ce scénario est évolutif en fonction de la difficulté que vous souhaitez avoir avec vos joueurs et du temps dont vous disposez pour jouer la mission. Ajouter plus de cargos au convoi et plus de vaisseaux pirate pour les attaquer peut ajouter plus de tension et d'excitation au jeu, mais peut aussi allonger la durée de la mission en raison des scènes plus longues impliquant un combat entre les vaisseaux.

Les mises à niveau mineures des systèmes de capteurs du vaisseau fournissent un avantage modeste au vaisseau, suffisant pour réduire de 1 la difficulté des tâches pertinentes tentées avec les capteurs.

Pensez à ajouter un ou deux points de Menace pour les ingénieurs, les scientifiques ou le personnel de sécurité joueurs qui pourraient être épuisés après avoir fait face à la quantité écrasante de travail durant leur dans la station.

ACTE 1 : EN ROUTE

Remettez une copie du texte suivant à celui qui joue le capitaine pour qu'il le lise à haute voix :

JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 48573.1

Après un congé à terre nécessaire, nous avons réapprovisionné le navire et passé deux semaines à modifier nos capteurs pour une utilisation plus efficace dans notre exploration de l'Étendue de Shackleton. Le commandement de Starfleet n'a pas tardé à nous donner les moyens de tester ces systèmes améliorés - nous avons été chargés de guider un convoi de ravitaillement à l'avant-poste 3-5, l'un des postes de recherche conjoints Fédération-Klingon au sein de l'étendue.

Cette scène est destinée à installer les joueurs dans un long voyage stressant vers l'avant-poste de recherche. Certains des joueurs peuvent vouloir jouer leur passe-temps ou poursuivre une tâche individuelle, alors que d'autres, en

particulier les ingénieurs et les scientifiques, vont encore mettre de longues heures à peaufiner les systèmes de capteurs améliorés et à repérer les bugs introduits pendant la mise à jour. Les pilotes sont également tendus, car la navigation du vaisseau et du convoi à travers les poches de tourbillons électromagnétiques est un défi de tous les jours.

Donnez à chacun des joueurs l'occasion de jouer leur rôle et ajouter quelques problèmes occasionnels inexplicables dans les systèmes de bord : lumières vacillantes, retard momentané de la vitesse de traitement informatique, images fantomatiques apparaissant puis disparaissant sur les capteurs, etc. Il devrait être clair que quelque chose ne va pas sur le vaisseau.

L'hypothèse initiales de l'équipe d'ingénierie est que ce sont des fluctuations d'énergie temporaires dû aux nouvelles modifications du système qui s'initialise. Si quelqu'un souhaite vérifier ce qui se passe sur les transports de marchandises ou le Mupwl', leurs équipages signalent également d'étranges fluctuations mineures.



ACTE 2 : ERREUR DE PARCOURS

Le MJ doit choisir un moment approprié pour intercepter un appel d'alarme venant de la passerelle.

Les capteurs ont détecté une explosion à bord du Mupwl' !

Alors que l'équipage du vaisseau se démène pour réagir, ils détectent que le vaisseau Klingon sort de distorsion au moment précis où le vaisseau des joueurs est touché par une impulsion électromagnétique qui surgit dans le vaisseau, fait éclater les conduits EPS et désactive les systèmes d'énergies secondaires (diminuez la puissance du vaisseau de 1 jusqu'à ce qu'un officier puisse réussir une tâche de **Raison + Ingénierie** avec une difficulté de 1).

Ces événements devraient se succéder rapidement, le MJ est encouragé à faire avancer les choses rapidement - donnant aux joueurs une brève chance de réagir aux événements qui les entourent, mais ne les laissez pas s'attarder sur les possibilités.

Avec l'un des vaisseaux d'escortes endommagée et en vitesse d'impulsion et l'autre qui a subi des dégâts mineurs, le Capitaine ou le personnage commandant ordonne au convoi de sortir de distorsion pour que les dégâts puissent être évalués et réparés.

Si aucun joueur ne le suggère, le MJ peut simplement faire en sorte que la perturbation électromagnétique arrête le moteur du vaisseau, juste assez longtemps pour le faire sortir de distorsion avant qu'il ne redémarre (faites également sortir un ou plusieurs cargos après qu'ils aient été frappé par un tourbillon électromagnétique similaire).

Le résultat final devrait être que le convoi entier sort de distorsion et est maintenant entouré par des bandes d'énergie électromagnétique tourbillonnantes.

CAPITAINE AKUL [PNJ MAJEUR]

Akul est un capitaine Klingon chevronné, loyal envers le chancelier Gowron et intolérant à l'égard de toute menace à l'égard de l'Empire. Il est généralement amical envers ses alliés de la Fédération, mais est agacé par la lenteur de ce qui devrait être, pour lui, des tâches de routine. Il est assez âgé et expérimenté pour savoir ce qu'il veut quand il le veut, et n'hésite pas taper du poing sur la table quand il faut pour l'obtenir.

Malgré son apparence dure et sa haine pour l'inefficacités, Akul est une sorte d'aberration pour les Klingons - l'exploration de l'inconnu le fascine, ce qui explique en partie pourquoi il a accepté l'affectation de son vaisseau à la patrouille de l'Étendue de Shackleton.

TRAIT: Klingon, Officier commandt de l'I.K.S. Mupwl'

ATTRIBUTS

CONTRÔLE	07	FORME	10	PRÉSENCE	12
AUDACE	11	INTUITION	10	RAISON	09

DISCIPLINES

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

SPÉCIALISATIONS: Tactiques de combat, Combat à mains nues, Intimidation, Systèmes tactiques de bord, Discipline à bord des navires.

STRESS: 16 **RÉSISTANCE:** 1

ARMES:

- Mek'leth (Corps-à-corps, 6 ▲ Dévastateur 1, 1M)
- Pistolet Disrupteur (Distance, 7 ▲ Dévastateur 1, 1M)

RÈGLES SPÉCIALES:

- **L'esprit du guerrier** : Lorsqu'un Klingon tente une attaque en mêlée et achète un ou plusieurs dés supplémentaires avec de la menace, le Klingon peut relancer n'importe quel nombre de d20.
- **Résilience Klingonne** : La Résistance d'un Klingon est augmentée de +1 contre les Attaques Etourdissantes.

ACTE 3 : PANNE SÈCHE

Les joueurs astucieux ont pu noter que le convoi est maintenant une cible facile pour de potentiels adversaires en plus d'être menacé par les poches d'énergie se déplaçant aléatoirement à proximité. L'équipage a maintenant diverses actions à entreprendre, notamment :

- Utiliser les capteurs pour étudier et cartographier les tourbillons électromagnétiques Réparer
- Réparer les dégâts du vaisseau
- Offrir une assistance au Mupwl et à l'un des transports de marchandises endommagés
- Toute autre chose que les joueurs peuvent penser appropriée aux circonstances

Le balayage des tourbillons électromagnétiques est une tâche de difficulté 3, qui peut être tentée en utilisant **Raison + Sécurité, Sciences ou Ingénierie**, assistée par les **Capteurs + Science** du vaisseau (ou toute autre combinaison qui convient le mieux aux personnages tentant la Tâche). Les tourbillons électromagnétiques sont un Trait (2) de l'étendue Shackleton (ce qui signifie que la difficulté de certaines Tâches est augmentée de 2).

Si nécessaire, le MJ doit rappeler aux joueurs d'utiliser les Spécialisations appropriés ou de se prêter assistance les uns aux autres.

La réussite du balayage révèle que la proximité des tourbillons électromagnétiques a un effet direct sur les navires du convoi, et qu'un ajustement de la modulation du bouclier des vaisseaux devrait être suffisante pour les protéger des effets les plus violents.

Mettre ça en place est une tâche de Difficulté 2 en utilisant n'importe quelles statistiques semblent appropriées des personnage joueur et du vaisseau (**Raison + Ingénierie** aider de la **Coque + Ingénierie** du vaisseau par exemple).

Echouer lors de la modulation du bouclier entraîne une Complication, en raison des tourbillons électromagnétiques qui interagissent négativement avec les harmoniques fluctuantes du bouclier.

La complication brûle certains des émetteurs du bouclier du vaisseau, réduisant la valeur de boucliers du vaisseau de 3 points. Les émetteurs ne peuvent pas être réparés et doivent être remplacés, ce qui signifie que le vaisseau des joueurs devra faire avec jusqu'à leur retour au spatiodock.

Note au MJ: Cette Complication pourrait provoquer des blessures aux joueurs plus tard dans la mission, pendant la bataille avec les pirates. En fonction de votre groupe, vous pouvez choisir de rendre la difficulté de cette tâche plus facile ou plus difficile, selon la façon dont vous voulez que cette mission se déroule.

I.K.S. MUPWL'

TRAIT: Oiseau de proie Klingon, Classe K'VORT

BOUCLIER: 12 **RÉSISTANCE:** 5 **ENVERGURE:** 5 **ÉNERGIE:** 9

SYSTÈMES

COMMUNICATIONS 08 MOTEURS 09 STRUCTURE 08

ORDINATEURS 08 DÉTECTEURS 08 ARMEMENT 10

DÉPARTEMENTS

SÉCURITÉ 04 SCIENCE 01

PILOTAGE 03 INGÉNIERIE 02 MÉDECINE 02

EQUIPAGE: Talentueux (Attribut 10, Discipline 3)

ARMES:

- Canons disrupteur (Énergie, Courte portée, 11 ▲, Dévastateur 1)
- Torpilles à photons (Torpille, Longue portée, 7 ▲, Haut Rendement)
- Rayon tracteur (Puissance 4)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Renforcé (Talent)
- Système de contrôle de réaction amélioré (Talent)
- Dispositifs d'occultation

Si les personnages joueurs ont dépensé de l'Impulsion pour obtenir des informations sur les tourbillons électromagnétiques, ils peuvent apprendre quelques informations supplémentaires:

- **1 Impulsion** : Les tourbillons électromagnétiques dans la région sont en fait des composants d'un nuage interstellaire beaucoup plus grand couvrant une partie de ce secteur de l'étendue. Le nuage se compose de gaz, de poussière et de plasma.
- **2 Impulsion** : En plus de ce qui précède, une analyse des modèles de dérive des remous suggère que certains tourbillons ne se produisent pas naturellement.
- **3 Impulsion** : En plus de ce qui précède, l'opérateur capte momentanément un de ces tourbillons électromagnétiques non naturels s'ouvrant et se fermant, émettant ce que l'ordinateur identifie comme une trace d'énergie ionique transdimensionnelle avant que le tourbillon ne s'effondre dans un mélange de rayonnement électromagnétique et de poussière. Toute tentative de scan sur la lecture transdimensionnelle s'avère infructueuse - elle était là durant un moment, mais s'est ensuite effondrée.

Guide au MJ : Cette scène est le début de fabuleuses découvertes qui auront lieu plus tard dans la Campagne Vivante. Utilisez-la pour aguicher et émoustiller vos joueurs, et peut-être donner à un joueur scientifique et à son équipe quelque chose sur lequel se concentrer pendant son temps libre. Si vous le souhaitez, facilitez l'accès à ces informations aux joueurs et utilisez les pour votre propre campagne. De plus, vous pouvez donner aux joueurs cette dernière information s'ils ont utilisé un point de Détermination durant la tâche.

Réparer tous les dommages au vaisseau devrait être long et fastidieux. Les tourbillons imprévisibles qui tournent autour du navire peuvent rendre toute tâche de réparation difficile, car les équipes d'ingénierie ne savent pas quand un autre tourbillon pourrait s'écraser sur le vaisseau et causer plus de dégâts.

Offrir de l'aide aux autres navires endommagés consiste soit à téléporter une équipe de réparation sur un ou plusieurs vaisseaux, soit à envoyer des équipes de réparation en navette. Le MJ devrait se sentir libre d'utiliser l'option qui convient le mieux à son expérience de jeu. Essayer de se téléporter avec les perturbations électromagnétiques autour des vaisseaux pourrait nécessiter une tâche de transport (rappelez-vous de modifier cela par le Trait électromagnétique négatif de 2), tandis qu'un voyage en navette du vaisseau

des joueurs vers un vaisseau endommagé donnerait l'occasion au pilote de faire quelques manœuvres délicates pour éviter les tourbillons (tâche de difficulté 3).

L'échec de l'une ou l'autre de ces tâches devrait avoir des conséquences appropriées; par exemple, en cas d'échec de la tâche de téléportation, un ou plusieurs personnages joueurs peuvent subir une blessure ou le téléporter peut-être endommagé, empêchant toute autre voyage par téléporter pendant la durée du voyage jusqu'à l'avant-poste.

Si le pilotage de la navette échoue, elle risque de percuter un tourbillon électromagnétique et de perdre tous ses systèmes de bord, laissant la navette et son équipage à la dérive dans l'espace, problème supplémentaire lorsque les pirates arriveront.

Cette scène pourrait effectivement se décliner en une série de sous-scènes, chacune se concentrant sur un personnage différent et son personnel, s'attaquant à une ou plusieurs des actions ci-dessus. Passez en revue les suggestions suivantes sur la façon de donner à chacun l'occasion de faire quelque chose:

- **Capitaine** : Surveiller la situation depuis le pont; prêter assistance aux autres joueurs, selon le cas.
- **Numéro 1** : Soit en prêtant de l'aide aux autres joueurs soit en prenant le commandement de l'une des équipes de l'un d'entre eux (diriger une équipe de réparation, piloter une navette, utiliser des capteurs ou une trousse de réparation).
- **Pilote** : Piloter une navette avec une équipe de réparation; se coordonner avec les scientifiques pour utiliser des capteurs et trouver le chemin le plus sûr à travers les tourbillons électromagnétiques.
- **Ingénieur** : Réparer le vaisseau ou participer à une équipe de réparation.
- **Médecin** : Traiter les blessures mineures à bord du vaisseau ou participer à une équipe à l'extérieur pour réparer un navire endommagé (un ou plusieurs d'entre eux pourraient avoir subi des dommages plus importants et avoir des blessés parmi l'équipage).
- **Sciences** : Utiliser les capteurs pour balayer les tourbillons électromagnétiques; participer à des équipes de réparation ou de sauvetage (pour obtenir plus de données sur les perturbations électromagnétiques via une investigation sur place avec les tricornes).
- **Sécurité** : utilisation du système de détection pour détecter les menaces; participer à des équipes de réparation ou de sauvetage.

CARGO

Le convoi se compose d'un mélange de transports de marchandises standard de la Fédération et de transporteurs indépendants, qui ont tous les mêmes statistiques durant cette mission. K'VORT

BOUCLIER:0 **RÉSISTANCE:3** **ENVERGURE:3** **ÉNERGIE:5**

EQUIPAGE: Standard

SYSTÈMES

COMMUNICATIONS 06 MOTEURS 06 STRUCTURE 08

ORDINATEURS 07 DÉTECTEURS 05 ARMEMENT 02

DÉPARTEMENT

S COMMANDEMENT SÉCURITÉ 01 SCIENCE 00

PILOTAGE 02 INGÉNIERIE 01 MÉDECINE 00

Le MJ devrait se sentir libre de faire alterner les scènes entre les joueurs alors qu'ils effectuent leurs diverses actions. Quand il y a un moment approprié dans la partie, lisez ce qui suit à haute voix aux joueurs :

« Les capteurs émettent un avertissement: une paire de cargos lourdement blindés émergent derrière des tourbillons d'énergie électromagnétique, accompagnés d'une douzaine de petits chasseurs à biplaces.

Les vaisseaux ne portent pas de marques distinctives et sont des modèles standard de vaisseaux parmi les marchands indépendants et les guildes de mercenaires.

L'un des cargos se dirige vers le Mupwl ' tandis que l'autre prend la direction du vaisseau des joueurs. Les chasseurs slaloment autour des tourbillons d'énergie et engagent les vaisseaux de transports, tirant des strées lumineuses de phaser jaune et orange.»

CHAPITRE
05.60

CONVOI SE-119

ACTE 4 : SOUS LE FEU ENNEMIS

Maintenant, le convoi a de sérieux problèmes. Avec l'équipage du vaisseau des joueurs éparpillé dans tout le convoi dans des opérations de secours ou de réparation, l'équipage doit se démener pour monter une défense efficace contre les pirates. Heureusement, c'est un petit jeu pour lequel leur vaisseau a été fait, et bien fait. Le MJ est encouragé à jouer ce combat spatial rapidement et librement, en passant de joueurs à joueurs selon l'endroit où il se trouve pendant la bataille. Vous pouvez faire :

- Des joueurs pourrait être « coincés » sur un transport endommagé et être en mesure d'interférer entre les combattants et les autres transports, ou de prêter assistance au vaisseau Mupwl 'ou aux joueurs au moment le plus approprié. Ils peuvent également combattre personnellement lorsque les pirates les aborderont avec succès via la téléportation.
- Tous les personnages joueurs sur un vaisseau pourraient être en mesure de se joindre au combat, de traquer des combattants ou d'engager un des chasseurs. Gardez à l'esprit que toutes les navettes ne sont pas armées. Les personnages des joueurs pourraient en avoir pris une qui n'avait pas d'armes. Cela pourrait créer une scène tendu supplémentaire - comment les joueurs peuvent-ils participer efficacement le combat avec une navette non armée?
- Tous les joueurs à bord du Mupwl 'aidant à la réparation pourraient avoir la chance de rejoindre leurs alliés Klingons dans la bataille et voir les choses selon une perspective différente de celle de Starfleet.
- Tout joueur à bord du vaisseau des joueurs peut être occupé à travailler sur les systèmes du vaisseau, car le vaisseau engage des ennemis de tous les côtés.

Les intentions des pirates sont d'utiliser leurs cargos pour occuper les deux navires d'escorte afin que les chasseurs puissent isoler un ou plusieurs des navires de transport, les aborder, puis les réquisitionner. Tous les transports capturés quittent la zone de combat via la distorsion dès que possible.

Une fois que les pirates sont réduits à la moitié de leur nombre (soit en capturant des transports ou en subissant des pertes au cours de la bataille), les cargos se désengagent du combat et tentent de s'échapper en vitesse de distorsion.

TRANSPORTEURS PIRATES

De gros et puissants cargos, fortement modifiés pour être utilisés dans l'étendue de Shackleton par des mercenaires indépendants et des factions pirates.

BOUCLIER:8 **RÉSISTANCE:3** **ENVERGURE:3** **ÉNERGIE:8**

EQUIPAGE:Compétent (Attribut 9, Discipline 2)

SYSTÈMES

COMMUNICATIONS	08	MOTEURS	08	STRUCTURE	06
ORDINATEURS	07	DÉTECTEURS	09	ARMEMENT	07

DÉPARTEMENT

COMMANDEMENT	SÉCURITÉ	03	SCIENCE	01	
PILOTAGE	03	INGÉNIERIE	02	MÉDECINE	01

ARMES:

- Banques de Disrupteur (Énergie, Courte portée, 6 ▲, Dévastateur 1)
- Torpilles (Torpille, Longue portée, 3 ▲, Haut Rendement)

Quand il devient clair que la bataille est désespérée pour les pirates, les combattants restants virent de bord dans les perturbations électromagnétiques les plus proches et se détruisent eux-mêmes, tandis que les deux cargos s'autodétruisent en fonçant dans les plus grands tourbillons. Les explosions qui en résultent secouent le vaisseau des joueurs et le reste du convoi, mais ne causent pas de dommages significatifs autres que des questions laissés sans réponses....

OPTION: POURSUIVRE LES PIRATES

Si les pirates parviennent à capturer un ou plusieurs navires de transport et à s'échapper, le vaisseau des joueurs a la possibilité de les poursuivre pour sauver les équipages des cargos et récupérer la cargaison. Le Capitaine Akul voudra lancer son vaisseau à leur poursuite, c'est donc une opportunité pour le Capitaine du joueur de briller dans un Défi pour convaincre Akul de rester derrière pour s'occuper de tous les navires pirates restants et défendre le reste du convoi contre d'autres attaques.

Sauf les complications subies en cours de route, les capteurs améliorés du navire permettent à l'équipage de suivre à la trace les transports volés. Ils remontent la piste jusqu'à un système non peuplé à proximité d'une étoile blanche de classe F. L'une des planètes du système de classe H, un monde désertique et sans vie. Les transports volés sont en orbite déclinante autour de la planète, avec un gros cargo attaché à son port d'amarrage. Lorsque le vaisseau des joueurs arrive en orbite, l'équipage peut effectuer un balayage du transport et du navire pirate. Le succès de cette tâche révèle que l'équipage pirate se dépêche de transférer la cargaison et les prisonniers sur leur navire avant que le transport volé ne se désintègre complètement dans l'atmosphère. L'échec ne donne aucune information aux joueurs, ce qui signifie qu'ils se lanceront à l'aveugle dans cette rencontre. Doivent-ils se téléporter sur le transport endommagé, le vaisseau pirate, les deux, ou aucun ?

La façon dont les joueurs résolvent cette situation dépend d'eux, même si elle implique probablement l'un des éléments suivants:

- Une autre bataille de vaisseaux, auquel cas elle ne devrait pas durer très longtemps contre les pirates. Cela pourrait entraîner la capture de quelques prisonniers ainsi que la récupération de la cargaison et de l'équipage du transport, et peut-être une course poursuite pour sauver la cargaison et l'équipage avant que le transport ne brûle dans l'atmosphère. L'échec ici signifie que les pirates s'échappent avec la cargaison et leurs prisonniers, et laissent le navire des joueurs et son équipage derrière avec un vaisseau endommagé et beaucoup de questions sans réponse. Cela mettrait sans doute l'équipage dans une position délicate avec le capitaine Akul et les autres Klingons. Note au MJ : Plutôt que d'exécuter un autre combat de vaisseau prolongé, vous pourriez en faire une scène narrative, peut-être ponctuée d'une tâche ou deux pour la pimenter.
- Les équipes d'abordages se téléportent vers l'un ou l'autre des deux navires et s'engageant dans un combat au corps à corps ou un défi social impliquant les personnages des joueurs, utilisant la diplomatie ou d'autres moyens pour convaincre les pirates de se rendre ou d'abandonner leurs prisonniers et leur cargaison volée. Un succès permet au joueurs de

CHASSEURS PIRATES

Un enchevêtrement d'intercepteurs légers, de vaisseaux d'entraînement, de navettes à usage multiple et autres embarcations légères agiles à une ou deux places couramment utilisées comme chasseurs pirates, s'engageant dans des raids contre des convois de marchandises et des avant-postes indépendants dans toute l'étendue de Shackleton.

TRAIT: *Pirate, Petits vaisseaux*

BOUCLIER:3 **RÉSISTANCE:**1 **ENVERGURE**1 **ÉNERGIE:**4

EQUIPAGE COMPLÉMENTAIRE:1 ou 2

SYSTÈMES

COMMUNICATIONS 07 MOTEURS 07 STRUCTURE 06

ORDINATEURS 06 DÉTECTEURS 06 ARMEMENT 06

DÉPARTEMENTS

COMMANDEMENT 00 SÉCURITÉ 01 SCIENCE 00

PILOTAGE 02 INGÉNIERIE 01 MÉDECINE 00

ARMES:

- Banques de Phasers (Énergie, Moyenne portée, 3 ▲, Polyvalent 2)
- Torpilles à Photon (Torpille, Longue portée, 4 ▲, Haut Rendement)

récupérer la cargaison et les prisonniers comme précédemment; un échec peut entraîner la capture d'un ou plusieurs personnages joueurs, leur sauvetage devant être tenté dans un scénario futur.



OPTION: ABORDAGE

Si les joueurs ont réussi à capturer un ou plusieurs pirates, ils auront l'occasion de leur offrir une place dans les cellules du vaisseau, offrant des têtes à tête avec le capitaine, le numéro Un, le chef de la sécurité, ou tout autres personnages joueurs pertinents. Interroger les prisonniers peut prendre un certain nombre de formes, bien que la plupart soient un conflit social (règle de base de Star Trek Adventures p.164), et le MJ devrait se sentir libre d'encourager des combinaisons créatives d'attributs, de disciplines et de Spécialisations. Les personnages impliqués dans l'interrogatoire peuvent apporter leurs propres idées et Valeurs dans la tâche.

Le MJ devrait également se sentir libre d'ajuster les circonstances de cette scène, en fonction de la façon dont les événements se déroulent pendant la session de jeu. Peut-être que les Joueurs parviennent à monter à bord d'un des vaisseaux pirates et n'ont que quelques instants pour interroger l'un d'entre eux avant que le vaisseau endommagé n'explose et qu'ils soient téléportés.

Ou peut-être que les Klingons mettent la main sur certains prisonniers d'abord, et sont plus que désireux d'interroger les prisonniers en utilisant leurs propres moyens, totalement opposés à l'approche « douce » de la Fédération. Chacune de ces options pourrait servir à amplifier le drame et la tension de la scène, ainsi que la Menace et les Complications potentielles.

Bien qu'aucun des prisonniers n'ai beaucoup d'informations, avoir beaucoup de Succès ou dépenser de l'Impulsion devraient récompenser les joueurs avec une partie ou l'ensemble des informations suivantes, en fonction de ce que le MJ souhaite révéler:

- Les pirates visent spécifiquement les exploitations de la Fédération / Klingon dans le secteur; Ce n'était pas une attaque de pirate aléatoire.
- Les pirates ne sont qu'une petite partie d'une organisation beaucoup plus grande opérant dans l'étendue de Shackleton.
- Sous une contrainte extraordinaire, un prisonnier révèle qu'il travaille pour le Syndicat d'Orion, mais ne fournit aucune information supplémentaire par crainte de représailles de la part du Syndicat « Ils sauront que j'ai parlé, parce qu'ils savent toujours.»

Note au MJ : N'hésitez pas à fournir à ce prisonnier (ou à l'un d'entre eux, en fait) une sorte de dispositif de suicide ou une pilule empoisonnée. Le Syndicat Orion devrait être présenté comme un organisation rusée et impitoyable prête à forcer ses agents et ses laquais à causer des dommages extraordinaires aux autres et sur eux-mêmes lorsque les circonstances le justifient.

MERCENAIRES [PNJ MINEUR]

Composé de nombreuses espèces, sexes et antécédents ; des individus qui ont choisi de vivre leur vie dans les recoins de l'espace pour amasser des richesses en pillant des cibles faciles et vivre au jour le jour.

TRAIT: Pirates

ATTRIBUTS

CONTRÔLE 07

FORME 09

PRÉSENCE 08

AUDACE 09

INTUITION 07

RAISON 07

DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 00

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 01

MÉDECINE 00

STRESS: 11

RÉSISTANCE: 1 (Armures bricolées)

ARMES:

- Attaque à Main Nue (Corps-à-corps, 3 ▲, Renversement, 1M, Non-Létale)
- Pistolet Disrupteur (Distance, 5 ▲ Dévastateur 1, 1M)

RÈGLES SPÉCIALES:

- **Capitaine mercenaire :** Pour transformer un Mercenaire en Capitaine Mercenaire (il y en a deux dans cette mission), augmentez un Attribut de +2, et deux Attributs supplémentaires de +1. De plus, augmentez deux compétences de +1.

PERSONNEL DE L'AVANT POSTE 3-5

696855
97868
494743
878555
978533
886
687733
987
978777
390334
877000
568666
97977
484003
8779
86864
878228
908414
38485
588622
638409
494866
98855
67855
886
687733

Les PNJ suivants sont à bord de l'avant-poste de recherche et peuvent interagir avec les personnages joueurs vers la fin de la mission. Les noms, les espèces et de brefs détails sur chaque membre de l'avant-poste sont fournis ici.

- Dr J'Kul, klingonne, chef de projet de l'avant-poste. Cheveux grisonnants, fière et curieuse. "Les guerriers pourraient apprendre quelque chose des scientifiques."
- Le Lt Cmdt Nima Rhey, une civile Trill, homologue de la Fédération de la directrice J'Kul et directrice adjointe du programme. Age inconnu, érudite, adepte des blagues douteuses. "Il y a de l'humour, même dans les circonstances les plus terribles."
- Dr Kolok, scientifique klingon. Jeune, impulsif, frustré d'être affecté à l'avant-poste plutôt qu'à un navire de guerre.
- Lieutenant J.G. Chris Harwood, agent de sécurité humain avec une expérience en xénolinguistique. Laconique, poli, il écoute beaucoup plus qu'il ne parle.
- D'autres scientifiques klingons : Barath, J'DuQ, M'Barok

CONCLUSION

Après la défaite des pirates (qu'ils se soient enfuient ou est été capturés) et que tous les transports manquants ont été récupérés, le vaisseau des joueurs et le Mupwl' accompagnent les restes du convoi à l'avant-poste 3-5. Là, la douzaine de membres de l'équipe de l'avant-poste (un mélange de scientifiques Klingon et de la Fédération) accueillent avec gratitude les joueurs, soit en passant par leur petit sas, soit via le téléporteur. Les caisses de ravitaillement sont soit déchargées dans l'avant-poste, soit attachées à l'extérieur via des verrous magnétiques. L'ingénieur en chef et tous les autres joueurs ayant la capacité ou l'envi pourraient participer à une sortie en EVA, dans l'espace, pour aider à sécuriser les conteneurs de fret.

Il n'y a pas la place sur l'avant-poste de recherche pour de nombreux visiteurs, mais les scientifiques ont faim de contacts avec de nouveaux visages, en particulier de nouveaux scientifiques avec qui ils peuvent partager leurs découvertes concernant les tourbillons électromagnétiques. Laissez libre cours aux joueurs pour discuter avec les scientifiques et les équipages du Mupwl' ou des transports, selon le cas. C'est aussi la première opportunité qu'ont les deux équipes d'escorte d'interagir physiquement après le combat des pirates. Selon la façon dont la bataille s'est déroulée (et comment les premières scènes à bord de la station Narenda se sont finies), il peut s'agir de retrouvailles sauvages où le capitaine Akul ouvre un tonneau de Vin de Sang ou une réunion plus discrète entre l'équipage de Starfleet et leurs alliés Klingons.

Finalement, les dernières fournitures sont livrées et les différents équipages doivent reprendre leur travail respectif. Les transports de marchandises et les deux escortes quittent l'avant-poste et se dirigent vers la station Narenda.

LA SUITE DU VOYAGE...

Pendant le voyage de retour à la station, les Joueurs ont l'opportunité de jouer un certain nombre de scènes avec leurs alliés Klingons et / ou les capitaines de transport et les équipages qui pourraient vouloir interagir avec le personnel qui les a protégés. C'est l'occasion de construire des relations entre les personnages de joueurs et les PNJs; relations qui pourraient continuer comme sous-intrigues dans de futures missions.

Certains commerçants indépendants pourraient même se sentir une dette pour le capitaine et l'équipage, ce qui pourrait être utile à un moment donné dans le futur. Le Capitaine Akul pourrait présenter ses respects à contrecœur à l'équipage et venter ses prouesses au combat. Il pourrait s'avérer être un allié utile pendant de futures missions des joueurs dans l'étendue.

Bien sûr, si le voyage à travers les tourbillons électromagnétiques et la bataille qui s'en est suivie avec les pirates a mal tourné pour les joueurs et le reste de l'équipage, les équipages des transports restants ne voudront plus rien avoir à faire avec la faible fédération et pourraient choisir de quitter l'étendue pour chercher opportunités commerciales plus sûres.

Les Klingons pourraient perdre la foi en leurs alliés, ce qui pourrait perturber l'équilibre relativement harmonieux dont jouit actuellement la station. Chacune de ces situations pourrait orienter la progression de votre campagne à travers d'autres missions de la Campagne Vivante.

Une fois que l'équipage est de retour à la station, les agents de renseignement de Starfleet veulent discuter avec l'équipage des pirates qu'ils ont rencontrés. C'est l'occasion pour le Capitaine et tous les officiers de fournir les informations qu'ils auraient pu apprendre sur l'activité pirates dans l'étendue. Si l'équipage parvient à capturer des pirates, ils peuvent également les remettre à Starfleet Intelligence. En fonction de la franchise avec laquelle les personnages joueur partagent leurs informations, Starfleet Intelligence les remercie pour leurs efforts.

Si l'un des personnages a détecté l'étrange sursaut transdimensionnel sur ses capteurs au début de la mission, il a l'opportunité d'en discuter avec les équipes scientifiques à bord de station Narenda ainsi que celles des autres vaisseaux assignés à l'étendue de Shackleton.

Peut-être que les personnages joueurs peuvent faire un briefing et encourager leurs homologues sur les autres navires à surveiller de près leurs capteurs pour détecter de nouvelles occurrences de l'anomalie transdimensionnel, unique en son genre.