

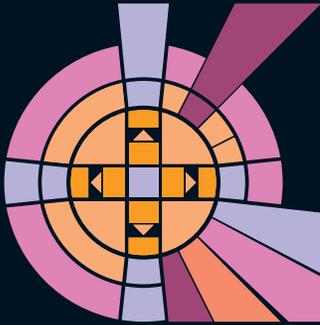
# STAR TREK™

## ADVENTURES



**JEU DE RÔLE**  
*GUIDE D'INITIATION*

# CRÉDITS



1732011

**CONCEPTEUR DU SYSTÈME**  
NATHAN DOWDELL

**DÉVELOPPEMENT DE LA GAMME**  
DAVE CHAPMAN ET SAM WEBB

**AUTEURS**  
NATHAN DOWDELL, IAN LEMKE  
ET SAM WEBB

**RESPECT DU CANON**  
SCOTT PEARSON

**ILLUSTRATION DE COUVERTURE**  
GUILLEM PONGILUPPI  
ET JOSEPH DIAZ

**ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES**  
DOMINGO DIAZ, MICHELE FRIGO,  
MARTIN SOBR, CRISTI BALANESCU,  
STEVE STARK, CONNOR MAGILL,  
RODRIGO GONZALES TOLEDO

**DIRECTION ARTISTIQUE**  
SAM WEBB

**CONCEPTION GRAPHIQUE**  
MATTHEW COMBEN

**MAQUETTE**  
RICHARD L. GALE

**PRODUCTEUR**  
CHRIS BIRCH

**ASSISTANT DE PUBLICATION**  
SALWA AZAR

**RESPONSABLE DES OPÉRATIONS**  
GARRY HARPER

**RESPONSABLE DE LA PRODUCTION**  
STEVE DALDRY

**EN CHARGE DE LA COMMUNAUTÉ**  
LLOYD GYAN

**REMERCIEMENTS**  
GENE RODDENBERRY, JOHN VAN CITTERS,  
MARIAN CORDRY, VERONICA HART,  
KEITH LOWENADLER, DAYTON WARD  
ET SCOTT PEARSON

**PLAYTESTEURS**  
**LES ÉQUIPAGES DES :**  
*U.S.S. LEXINGTON*  
*U.S.S. VENTURE*  
*U.S.S. THUNDERCHILD*  
*U.S.S. BELLEROPHON*

**VERSION FRANÇAISE**  
**DIRECTEUR DE PUBLICATION**  
MATHIEU SAINTOUT

**SECRÉTAIRE D'ÉDITION**  
FABIEN MARTEAU

**TRADUCTION**  
SABINE ABBONATO, SANDY JULIEN,  
FABIEN MARTEAU

**MAQUETTE**  
STÉPHANIE LAIRET

191984

221084

SYS AUX



Publié par:  
Arkhane Asylum Publishing

[WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR](http://WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR)  
[WWW.MODIPHIOUS.COM](http://WWW.MODIPHIOUS.COM)

[STARTREK.COM](http://STARTREK.COM)



Version française  
© Arkhane Asylum Publishing 2017.  
Tous droits réservés.

Le système 2d20 et les logos Modiphios sont tous droits réservés Modiphios Entertainment Ltd 2017. Tous les textes du système 2d20 sont tous droits réservés Modiphios Entertainment Ltd. Toute utilisation de ces éléments sans autorisation est illégale. Tous les noms déposés sont utilisés à des fins fictionnelles; sans intention d'enfreindre les conditions d'utilisation. Ceci est une œuvre de fiction. Toute similarité avec des personnages et événements passés ou présents est purement fortuite et non intentionnelle, à l'exception des personnes et événements décrits dans un contexte historique. TM & © 2017 CBS Studios inc. © 2017 Paramount Pictures Corp. STAR TREK et tous les logos et marques associés sont déposés par CBS Studios inc. Tous droits réservés.

Les illustrations et graphismes sont © and ™ CBS Studios Inc. Tous droits réservés, exceptés le logo Modiphios qui est la propriété de Modiphios Entertainment Ltd et le logo Arkhane Asylum Publishing qui est la propriété d'Arkhane Asylum Publishing.

3874-2849222 284 87  
8392 2994-66 001



01.10	INTRODUCTION	04
01.20	OPÉRATIONS DE BASE	06
01.30	CONFLIT	11

# INTRODUCTION

« EXPLORER DE NOUVEAUX MONDES ÉTRANGES, DÉCOUVRIR DE NOUVELLES VIES, D'AUTRES CIVILISATIONS ET AU MÉPRIS DU DANGER, AVANCER VERS L'INCONNU. »

— CAPITAINE JEAN-LUC PICARD

Bienvenue à l'Ultime Frontière. Vous êtes sur le point d'embarquer en tant qu'officier de Starfleet sur un vaisseau de la Fédération des Planètes Unies, prêt à s'aventurer vers l'inconnu au mépris du danger. En tant qu'officier de Starfleet, vous appartenez à l'élite de la FPU - commandants, pilotes, scientifiques, ingénieurs et médecins. Votre vaisseau, un navire rapide et puissant, appartient à la fine fleur des appareils destinés à l'exploration spatiale. Il vous permettra, ainsi qu'à votre équipage, d'analyser de nouvelles anomalies galactiques et de venir en aide aux différents mondes de la Fédération, dispersés dans l'univers.

*Star Trek* prend place dans un avenir où les humains ont forgé des alliances avec des centaines d'autres mondes afin de s'entraider et d'explorer la galaxie, repoussant les frontières de l'espace et de la connaissance. L'appauvrissement des ressources n'est plus un problème : les synthétiseurs (ou répliqueurs) matérialisent des repas et même de l'équipement. Les peuples se déplacent plus

vite que la lumière entre les différents systèmes solaires, en distorsion, traversant des secteurs entiers en quelques jours ou semaines. Les équipes d'exploration sont téléportées instantanément à la surface d'une planète ou sur un autre navire. Les armes à énergie sont utilisées par les personnels de sécurité et les vaisseaux, et les boucliers énergétiques protègent ces derniers des dégâts.

La Fédération des Planètes Unies est cernée de toute part par des puissances potentiellement hostiles. Au sein du quadrant Alpha, l'Union Cardassienne et la Fédération profitent d'une paix fragile alors que leur frontière commune est frappée par des colons militaristes se faisant appeler « le Maquis ». Dans le quadrant Bêta, l'Empire Klingon allié est une puissante civilisation militaire s'étendant sur des centaines d'années-lumière. L'Empire Romulien, plus loin au centre de la galaxie, a été un adversaire durant des siècles, avant même la fondation de la Fédération. La Zone

## CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

- **Des dés à vingt faces :** ces dés sont utilisés pour réaliser des Tâches et définir des résultats dans certaines tables. Généralement, un joueur lancera deux dés à vingt faces, ou 2d20, mais on peut lancer jusqu'à 5d20 en une seule fois.
- **Des dés à six faces :** vous aurez besoin d'une demi-douzaine de bons vieux dés à six faces, ou d6. Ils sont utilisés assez rarement, généralement pour définir les résultats de certaines tables. Si plusieurs dés à six faces sont nécessaires pour un jet, on notera Xd6, où X représente le nombre de dés requis. Ainsi, 2d6 signifie qu'il faut lancer deux dés à six faces.
- **Des jetons :** vous aurez besoin de tenir le compte des points d'Impulsion et de Menace (décrits plus loin). Il vous faudra au moins six jetons, pions ou perles pour l'Impulsion et une douzaine pour la Menace.
- **Du papier, des crayons, etc. :** cela vous sera nécessaire pour prendre des notes ou dessiner des cartes et plans.





Neutre est une zone tampon entre la FPU et les Romuliens. Et, au travers d'un vortex s'étendant dans le quadrant Gamma, à des milliers d'années-lumière, le Dominion s'élève comme une nouvelle menace pour les peuples des quadrants Alpha et Bêta.

## STARFLEET A BESOIN D'UN NOUVEL ÉQUIPAGE

**Star Trek Adventures** est un jeu de rôle basé sur le **système 2d20**. Ce guide d'initiation résume les règles visant à explorer des mondes étranges au-delà des étoiles et affronter les menaces qui s'y trouvent. Il est préférable de lire ces règles avant de se lancer dans la mission figurant dans la seconde partie de ce livret. La mission introduit cependant les concepts clés tout au long de son déroulement.

La section suivante présente toutes les règles nécessaires pour jouer cette mission, commençant par décrire la création des officiers de Starfleet, puis présentant la manière dont les Tâches sont résolues.

### DÉS DE DÉFI

Le troisième « type » de dés utilisés sont les **dés de Défi**. Dans le cadre de **Star Trek Adventures**, on les représente par le symbole ▲. Ces dés à six faces sont principalement utilisés pour infliger des dégâts et déterminer la protection dont bénéficie éventuellement un personnage se mettant à l'abri. Chaque ▲ possède quatre faces avec trois résultats possibles : un score de « 1 », un score de « 2 » et deux

faces présentant l'insigne de Starfleet, correspondant à un résultat de « 1 » accompagné d'un Effet (deux faces sont « vides » et ne correspondent à aucun résultat).

La réserve de dés de Défi est lancée en une seule fois et les résultats se cumulent. Plusieurs dés de Défi sont notés X▲, où X représente le nombre de dés de Défi à jeter. Ainsi, 4▲ indique qu'il faut lancer quatre dés de Défi et que leurs résultats se cumulent.

Si vous ne disposez pas de dés de Défi spéciaux, vous pouvez parfaitement utiliser des dés à six faces classiques à la place. Dans ce cas, les résultats de « 3 » et « 4 » sont considérés comme nuls et les « 5 » et « 6 » génèrent un Effet.

### TABLE DE RÉSULTATS DES DÉS DE DÉFI

D6	CORRESPONDANCE SUR UN DÉ DE DÉFI
1	1
2	2
3	0
4	0
5	1, plus un Effet
6	1, plus un Effet

*Exemple: le lieutenant commandeur Data touche un drone borg avec un tir de phaseur et jette 6▲ pour déterminer les dégâts. Il obtient 1, 2, un Effet (qui compte aussi pour 1) ainsi que trois faces vides pour un résultat total de 4, et il peut activer un Effet.*

# GUIDE D'INITIATION

## OPÉRATIONS DE BASE

La section suivante couvre les règles élémentaires de *Star Trek Adventures* qui seront utilisées tout au long du jeu. Ces règles sont la base sur laquelle se développent toutes les règles secondaires et chaque joueur devrait posséder une compréhension minimale de celles-ci.

### PERSONNAGES

Chaque personnage dispose de plusieurs statistiques indiquant leurs niveaux de compétence dans des **Attributs** physiques et mentaux, ainsi que leur niveau d'expertise dans diverses **Disciplines**.

#### ATTRIBUTS

Un personnage possède six Attributs, s'échelonnant de 7 à 12.

- **Contrôle** : c'est la maîtrise de soi du personnage et il inclut la minutie, la précision et la coordination.
- **Audace** : elle concerne les circonstances dans lesquelles le personnage entreprend des actions décisives sans plan, et se fie à son instinct.
- **Forme** : elle couvre la force physique et l'endurance du personnage.
- **Intuition** : représente la compréhension qu'un personnage possède des autres et de son environnement.
- **Présence** : c'est le charisme d'un personnage et sa capacité à commander ou inspirer le respect.
- **Raison** : il s'agit de la capacité du personnage à résoudre des problèmes, logiques ou non.

#### DISCIPLINES

Un personnage dispose de six disciplines, basées sur l'entraînement prodigué à l'Académie de Starfleet.

- **Commandement** : représente la capacité du personnage à diriger un équipage ou une équipe.
- **Pilotage** : couvre la conduite des vaisseaux spatiaux ou des véhicules terrestres.
- **Sécurité** : concerne la capacité du personnage à se défendre ou à conduire des investigations.

- **Ingénierie** : c'est l'aptitude du personnage à résoudre les problèmes d'ordre mécanique ou technique.
- **Science** : couvre les connaissances et la compréhension de l'univers du personnage.
- **Médecine** : c'est la capacité du personnage à soigner les blessures et traiter les maladies.

#### SPÉCIALISATIONS

Les **Spécialisations** représentent des champs d'application dans lesquels le personnage possède de plus amples connaissances ou une meilleure expérience. Ces spécialisations peuvent concerner n'importe quel sujet et combinaison d'**Attribut + Discipline** s'ils peuvent s'appliquer à la Tâche concernée.

**Exemples** : *Activités extravéhiculaires, Astronavigation, Astrophysique, Combat au corps-à-corps, Cybernétique, Dynamique des champs de distorsion, Diplomatie, Espionnage, Exotectonique, Génétique, Maladies infectieuses, Mécanique quantique, Opérations de pilotage, Phaseurs de poing, Phénomènes spatiaux, Systèmes tactiques de bord, Téléporteurs et synthétiseurs, Virologie, Xénobiologie, etc.*

### TÂCHES

À chaque fois qu'un personnage tente de réaliser quelque chose et que le résultat n'est pas certain ou que la possibilité d'un échec peut s'avérer intéressante, il entreprend une **Tâche**.

#### ENTREPRENDRE UNE TÂCHE

Pour entreprendre une Tâche, on se sert des Attributs et Disciplines du personnage, ainsi que d'éventuelles Spécialisations, et on lance au moins deux d20.

1. **Le maître de jeu (ou MJ) choisit l'Attribut et la Discipline adaptés à la Tâche entreprise.** Si le personnage dispose d'une Spécialisation adéquate, elle intervient également. On additionne les valeurs de l'Attribut et de la Discipline : la somme est le Seuil de réussite de la Tâche.
2. **Le maître de jeu fixe la difficulté de la Tâche.** Il s'agit généralement d'un nombre compris entre 0 et 5, mais il peut être plus élevé. La difficulté est le nombre de réussites que le joueur doit obtenir sur ses d20 pour mener la Tâche à bien.



3. **Le joueur lance sa réserve de dés.** Il prend deux d20 et peut décider d'en ajouter jusqu'à trois supplémentaires à sa réserve en dépensant de l'Impulsion, en augmentant la Menace ou en utilisant la Détermination (cf. « **Améliorer ses chances** », page 8). Enfin, le joueur lance les dés de sa réserve (qu'il en ait ajouté ou qu'il se contente des deux de base).
4. **Chaque dé affichant un résultat inférieur ou égal au Seuil de réussite constitue une réussite.**
  - A. Si le personnage a pu justifier l'utilisation d'une Spécialisation, chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la Discipline utilisée compte pour deux réussites.
  - B. Chaque résultat de « 1 » compte pour deux réussites.
  - C. Chaque résultat de « 20 » provoque une Complication (cf. « Complications », plus loin).
5. **Si le nombre de réussites obtenues est supérieur ou égal à la difficulté, la Tâche est menée à bien.** Si le nombre de réussites est inférieur à la difficulté, c'est un échec. Si le personnage a obtenu plus de réussites que nécessaire, chaque réussite excédentaire se transforme en point d'Impulsion (cf. « **Impulsion** », page 8).
6. Le maître de jeu décrit l'issue de la Tâche. En cas de succès, le joueur peut dépenser de l'Impulsion pour améliorer encore le résultat. Ensuite, on applique les effets des éventuelles Complications.

**Exemple :** *Scotty s'efforce de pousser les moteurs de l'Enterprise. Son Attribut Contrôle (11) et sa Discipline Ingénierie (4) lui confèrent un Seuil de réussite de 15, et il dispose d'une Spécialisation en Propulsion de vaisseau. Le maître de jeu évalue la difficulté de la Tâche à 2. Scotty lance deux d20, et obtient 4 et 19. Le 4 correspond à deux réussites (grâce à sa Spécialisation en Propulsion de vaisseau) et le 19 ne lui donne aucune réussite. Avec un total de deux réussites, Scotty mène sa Tâche à bien.*

### TRAITS

Les lieux, personnages et situations peuvent prendre de nombreuses formes et ces spécificités sont traitées en jeu sous forme de **Traits**. Chaque Trait consiste en un mot ou une courte phrase décrivant un élément significatif de ce à quoi le Trait fait référence. Ce Trait reste en jeu tant qu'il demeure vrai en ce qui concerne la personne, la scène ou le lieu auquel il s'applique.

Les **Traits**, **Avantages** et **Complications** ont l'un des effets suivants :

- Le Trait n'influence pas la Tâche et n'a donc aucun effet.
- Le Trait est bénéfique et permet d'entreprendre la Tâche, qui serait normalement impossible.
- Le Trait est néfaste et augmente la difficulté de la Tâche de +1.
- Le Trait est néfaste et empêche d'entreprendre la Tâche alors qu'elle serait normalement possible, ou bien il impose la résolution d'une Tâche dans une situation où aucun jet de dés ne serait nécessaire en temps normal.

## AVANTAGES

Un avantage représente un Trait positif ou bénéfique. Il ne pourra jamais être néfaste à celui qui le possède.

## COMPLICATIONS

Une Complication est un Trait négatif ou posant un problème. Il ne pourra jamais être bénéfique à celui qui le possède.

## DIFFICULTÉ DES TÂCHES

Sauf mention du contraire, la plupart des Tâches ont une difficulté de base de 1. La difficulté tombe parfois à 0 pour certaines opérations ordinaires ou particulièrement simples, tandis qu'elle augmente dans le cas des Tâches complexes ou problématiques. Ensuite, c'est au maître de jeu de décider si d'autres facteurs liés à la scène et à l'environnement, ou affectant le personnage impliqué, altèrent cette difficulté de base.

*Exemple : le docteur McCoy se livre à une opération à cœur ouvert délicate sur la personne de l'ambassadeur Sarek. La difficulté de base est de 2, mais d'autres facteurs entrent en jeu. Tout d'abord, Sarek est **Vulcain**, ce qui accroît de +1 la difficulté, car McCoy connaît mal la physiologie vulcaine. Ensuite, sans donneur de sang compatible, l'opération est tout simplement impossible, mais le docteur s'affranchit de cette Complication en demandant à Spock de donner son sang. Troisièmement, l'Enterprise est actuellement **Sous le feu ennemi**, ce qui risque bien sûr de perturber l'opération et ajoute encore +1 à la difficulté. Au bout du compte, la difficulté est passée à 4. Heureusement, McCoy peut compter sur l'infirmière de l'Enterprise et sur l'infirmière Chapel pour l'aider.*

## AMÉLIORER SES CHANCES

**Star Trek Adventures** fournit aux joueurs plusieurs méthodes pour mettre toutes les chances de leur côté en acquérant des d20 supplémentaires à ajouter à leur réserve lorsqu'ils entreprennent une Tâche.

- **Aide** : si la situation le permet, plusieurs personnages peuvent travailler de concert pour mener à bien une Tâche. Chaque assistant lance 1d20 en utilisant son propre Seuil de réussite (Attribut + Discipline). Toutes les réussites sont additionnées à celle du personnage

principal entreprenant la Tâche, à condition que ce dernier ait au moins obtenu une réussite de son côté.

- **Impulsion** : l'option *Créer une opportunité* permet aux personnages d'acquérir des dés supplémentaires représentant la coordination, le travail d'équipe et l'exploitation de réussites antérieures.
- **Menace** : l'option *Créer une opportunité* peut être payée par une augmentation de la Menace plutôt que par une dépense d'Impulsion. Elle représente une prise de risque ou une conduite particulièrement téméraire.
- **Détermination** : quand il dépense de la Détermination, le personnage ajoute un seul d20 bonus à la réserve allouée à la tâche. Toutefois, celui-ci est traité comme s'il avait déjà donné un résultat de « 1 » et octroie donc automatiquement deux réussites. La Détermination ne peut être dépensée que dans certaines circonstances, spécifiées page 9.
- **Talents** : quelques-uns des Talents accessibles aux personnages leur confèrent un d20 bonus dans certaines circonstances particulières. Ce bonus ne coûte rien à condition de se trouver dans la situation adéquate, mais il compte néanmoins dans le nombre maximal de d20 dont on peut disposer pour une même Tâche (on ne peut jamais lancer plus de 5d20).

Il y a moins d'options pour le maître de jeu lorsqu'il souhaite acheter des d20 bonus pour les personnages non joueurs (ou PNJ). Le MJ peut dépenser des points de Menace pour ajouter des dés au jet de Tâche du PNJ. Généralement, les personnages non joueurs ne disposent pas de Détermination.

## IMPULSION

Dès qu'un personnage obtient un nombre de réussites supérieur à la difficulté d'une Tâche, chaque succès excédentaire génère 1 point d'Impulsion. Cette ressource précieuse permet aux personnages de mener à bien leurs Tâches plus rapidement ou de façon plus marquée, ainsi que d'obtenir d'autres avantages. Le personnage peut utiliser immédiatement ses points, les garder pour plus tard, ou les deux.

## DIFFICULTÉ ZÉRO

Certaines circonstances réduisent la difficulté des Tâches, qui peut même tomber à zéro. Il arrive également qu'une Tâche soit si facile qu'elle ne nécessite même pas de lancer les dés. On parle dans ce cas de Tâches simples. Quand la difficulté d'une Tâche est de 0, on ne lance pas les dés : c'est un succès automatique assorti de zéro réussite, et sans risque de Complication. Cela dit, vu qu'on ne lance pas les dés, la Tâche ne génère aucune Impulsion (même celle octroyée par des Talents, des situations particulièrement avantageuses, etc.), et le personnage ne peut pas non plus en dépenser à cette occasion.

Si le maître de jeu le permet, un personnage peut malgré tout choisir de lancer les dés contre une difficulté de 0, et générer de l'Impulsion (chaque réussite octroyant automatiquement 1 point d'Impulsion puisqu'aucune n'est nécessaire), mais au risque de produire des Complications. Ce genre de Tâche de difficulté 0 peut se révéler très utile lorsqu'on souhaite mesurer l'étendue du succès d'un personnage mais qu'il n'existe pas réellement de risque d'échec.

Le groupe des joueurs ne peut à aucun moment avoir une réserve supérieure à 8 points d'Impulsion.

### MENACE

Même si les joueurs ne sont pas amenés à se préoccuper des règles qui permettent de la gérer, la Menace fait partie intégrante de *Star Trek Adventures*. Le maître de jeu peut s'en servir pour modifier des scènes, renforcer des personnages non joueurs et aggraver la situation de manière générale. Les joueurs peuvent ajouter des points à la réserve de Menace du maître de jeu plutôt que de dépenser des points d'Impulsion.

### DÉTERMINATION

La **Détermination** peut être utilisée par n'importe quel joueur invoquant l'un de ses Idéaux. Il doit justifier la façon dont cet Idéal s'applique à la situation. 1 point de Détermination dépensé apporte l'un des avantages suivants :

- **L'occasion idéale** : un joueur peut dépenser 1 point de Détermination pour obtenir un d20 bonus unique. Celui-ci diffère des autres dans la mesure où on considère que son résultat est « 1 », générant donc deux réussites automatiques. La limite du nombre de d20 bonus qu'on peut acquérir dans le cadre d'une Tâche s'applique toujours.
- **Inspiration subite** : un joueur peut dépenser 1 point de Détermination pour relancer une fois tous les dés de sa réserve.
- **Élan d'activité** : le personnage peut effectuer une autre Tâche dès que celle en cours est résolue.

## EXEMPLES D'UTILISATION DE L'IMPULSION

- **Créer un Avantage** : dépenser 2 points d'Impulsion vous autorise à créer un nouvel Avantage en plus de tous les effets obtenus grâce à la réussite de la Tâche entreprise, ou à retirer une Complication actuellement en jeu.
- **Créer une opportunité (immédiat, multiple)** : ajoute des d20 à une réserve de dés. Ces dés bonus doivent être acquis **avant** de lancer la réserve de dés. Le premier dé coûte 1 point d'Impulsion, le deuxième 2 points et le troisième 3 points (pour un total de 6 points d'Impulsion).
- **Créer un problème (immédiat, multiple)** : un personnage peut choisir de compliquer la vie d'un adversaire en augmentant la difficulté d'une Tâche. Chaque tranche de 2 points d'Impulsion dépensée ajoute +1 à la difficulté, et cette augmentation doit être décidée **avant** le jet de dés visant à réaliser la Tâche.
- **Obtention d'informations (multiple)** : chaque point d'Impulsion dépensé dans ce but permet de poser une seule question au maître de jeu. Celui-ci doit donner une réponse sincère sur la situation actuelle.



- **Ainsi soit-il:** le personnage crée immédiatement un Avantage qui s'applique à la scène en cours.

*Exemple : Spock tente de tirer au clair une affaire de conspiration. Soupçonnant qu'on a trafiqué les ordinateurs de l'Enterprise, il entreprend de vérifier cette hypothèse. Il s'agit d'une Tâche de **Raison + Ingénierie** de difficulté 3 associée à sa Spécialisation en Informatique. Le caractère d'urgence de la situation, ainsi que la difficulté importante, poussent Spock à acquérir un d20 supplémentaire. Motivé par son Idéal, « La logique est le début de la sagesse, pas la fin », il peut dépenser 1 de ses points de Détermination à cet effet, et obtenir 1d20 dont le résultat est automatiquement 1, lui octroyant deux réussites.*

## MENACE

Pendant la partie, le maître de jeu cumule la Menace et la dépense pour mettre des bâtons dans les roues des personnages joueurs (ou PJ). À cet égard, la Menace représente la tension qui monte et redescend au fil du récit pour culminer lors du grand final qui permettra de vider la réserve.

**Le maître de jeu commence généralement la partie avec 2 points de Menace par joueur.** Il gagne de la Menace dans les circonstances suivantes :

- **Impulsion immédiate:** lorsqu'un personnage recourt à une dépense d'Impulsion immédiate (pour acheter des d20 bonus par exemple), il peut choisir de payer tout ou partie de cette dépense en ajoutant 1 point de Menace à la réserve du maître de jeu pour chaque point d'Impulsion qu'il aurait dû sacrifier.
- **Complications:** quand un personnage subit une Complication lors d'une Tâche, lui ou le maître de jeu peut choisir de ne pas l'appliquer, et d'ajouter à la place 2 points à la réserve de Menace.

- **Circonstances périlleuses:** l'environnement ou les circonstances d'une nouvelle scène peuvent se révéler suffisamment inquiétants pour justifier l'ajout automatique de 1 ou 2 point(s) à la réserve de menace.

- **Impulsion des personnages non joueurs:** les personnages non joueurs qui disposent d'Impulsion inutilisée ne peuvent pas la stocker comme les personnages joueurs, car ils ne disposent pas de réserve de groupe. À la place, un personnage non joueur peut convertir son Impulsion en Menace.

Le maître de jeu peut quant à lui dépenser la Menace de différentes façons. Plusieurs exemples figurent dans la mission accompagnant ces règles.

- **Impulsion des personnages non joueurs:** la réserve de Menace joue le même rôle que la réserve d'Impulsion des joueurs.

- **Dépense de Menace des personnages non joueurs:** quand un PNJ veut effectuer le genre d'action ou faire le genre de choix qui pousserait un joueur à ajouter un ou plusieurs point(s) à la Menace, il dépense le nombre de points de Menace équivalent.

- **Complications pour les personnages non joueurs:** quand un personnage non joueur subit une Complication, le maître de jeu peut l'annuler en dépensant 2 points de Menace.

- **Complication:** le maître de jeu peut créer une Complication en dépensant 2 points de Menace.

- **Renforts:** le maître de jeu peut faire intervenir des personnages non joueurs supplémentaires dans une scène. Les PNJ mineurs coûtent 1 point de Menace chacun, et les PNJ secondaires 2 points.

- **Effets environnementaux:** le maître de jeu peut déclencher ou créer des problèmes liés à l'environnement en dépensant de la Menace.

### TOXICOLOGIE

END 122	567-28 2037	
EXO 110	3077 3108-44 1045	
RAD 55	33 2795-72 5100	4783
	302 4300-26 0066	
ORG 17	378-33 0235	37947
	11-40 3016	300369
	202-12 7734	6411
		340

12-3788	12-3788	17-2880
19-3300	19-3300	21-5540

## CONFLIT

### RENCONTRES

Les officiers de Starfleet font toujours leur maximum pour éviter de recourir à la violence ou d'entrer en conflit, recherchant une solution diplomatique chaque fois que c'est possible. Mais il arrivera souvent que la diplomatie se révèle inefficace et que le personnel de Starfleet doive se défendre.

### ROUNDS ET TOURS

Le combat est séparé en rounds et en tours.

Pendant un round, chaque personnage dispose d'un tour de jeu. Au début d'un conflit, le maître de jeu décide quel personnage joue son tour en premier. Il s'agit généralement d'un personnage joueur à moins que l'histoire impose que ce soit un personnage non joueur.

L'ordre de jeu alterne entre les PJ et les PNJ jusqu'à ce que chaque personnage ait pu jouer un tour. Au round suivant, le premier tour va au camp qui n'a pas agi en dernier lors du round précédent.

### ZONES ET DISTANCES

Les zones sont définies par le terrain qu'elles contiennent et qui les entoure, une simple description suffit souvent à localiser un personnage: un ennemi peut être « derrière la console de commande » ou « debout à côté de la navette ». Cette méthode présente l'avantage de s'appuyer sur un vocabulaire naturel et des concepts intuitifs plutôt que de recourir à un jargon spécifique aux règles, et elle évite aux joueurs de calculer les distances en permanence, une tâche qui peut s'avérer fastidieuse en présence de multiples personnages.

Avoir une idée des distances reste nécessaire dans le cadre du déplacement et des attaques à distance. Lors d'un combat, c'est la position relative des zones qui détermine les distances. Dans un esprit de simplicité et de fluidité, on les répartit en quatre catégories, auxquelles s'ajoute un état spécifique.

- On dit qu'un objet ou un personnage se trouve **au contact** quand il est à portée de main. Pour attaquer au corps-à-corps, il faut se trouver au contact. Se trouver au contact d'un ennemi distrait le personnage et augmente de +1 la difficulté de toutes les Tâches, excepté les attaques de corps-à-corps.

- La portée **Courte** définit la zone où se trouve actuellement le personnage. Se déplacer dans la limite de la portée Courte ne demande guère d'effort. On peut considérer que la portée Courte couvre une distance de 0 zone.
- La portée **Moyenne** désigne toute zone adjacente à celle où se trouve actuellement le personnage. Elle couvre une distance de 1 zone.
- La portée **Longue** désigne les objets et créatures situés à 2 zones de celle où se trouve actuellement le personnage.
- La portée **Extrême** désigne les objets et créatures situés au-delà de la portée Longue. Elle couvre une distance supérieure ou égale à 3 zones.

### ACTIONS DE CONFLIT

Pendant un tour de combat, un personnage peut entreprendre une **Tâche** et plusieurs **actions mineures**. Un personnage peut effectuer une action mineure gratuitement. Chaque action mineure supplémentaire coûte 1 point d'Impulsion (immédiat) par action mineure déjà effectuée durant ce tour. Chaque type d'action mineure ne peut être effectué qu'une fois par tour.

### ACTIONS MINEURES

- **Interagir**: le personnage interagit avec un objet de l'environnement. Les interactions particulièrement complexes peuvent toutefois nécessiter une Tâche au lieu d'une action mineure.
- **Préparer**: le personnage prépare une Tâche ou passe un certain temps à la mettre en place. Certaines Tâches nécessitent en effet une action mineure de préparation avant de pouvoir être menées à bien, ou l'action mineure peut accorder un bonus.
- **Saisir un objet**: le personnage peut ramasser un objet au contact ou dégainer une arme ou un objet qu'il transporte, ou qui fait partie de son équipement.
- **Se déplacer**: le personnage se déplace jusqu'à n'importe quel point situé à portée Moyenne ou inférieure. Cette action mineure ne peut être entreprise si le personnage effectue une Tâche basée sur le déplacement.



- **Se relever:** un personnage à terre peut entreprendre cette action pour se relever. Les avantages et inconvénients liés au fait d'être à terre ne sont plus applicables. Un personnage ne peut pas *Tomber à terre* et *Se relever* lors du même tour.
  - **Tomber à terre:** le personnage se jette immédiatement au sol, ce qui fait de lui une cible plus difficile à toucher. Un personnage ne peut pas *Tomber à terre* et *Se relever* lors du même tour.
  - **Viser:** après avoir accompli cette action, le personnage pourra relancer un d20 lors d'une attaque de ce tour.
- ### TÂCHES DE COMBAT
- **Aider:** le personnage se livre à une activité qui confère un avantage à un allié. Pour ce faire, il doit désigner un allié unique avec lequel il peut communiquer et expliquer comment il l'assiste.
  - **Attaquer:** le personnage attaque un ennemi ou une cible viable.
  - **Créer un Avantage:** le personnage s'efforce de créer des circonstances favorables ou retire une Complication.
  - **Défendre:** le personnage trouve une position défendable, se concentre sur son environnement, ou se prépare d'une façon ou d'une autre à essayer une attaque.
  - **Donner un ordre:** cette action n'est disponible que pour un officier disposant d'un poste d'autorité. Celui-ci désigne nommément un autre personnage présent, qui peut immédiatement entreprendre une Tâche avec l'aide du personnage ayant donné l'ordre.
  - **Passer son tour:** le personnage renonce à effectuer une Tâche.
  - **Premiers secours:** le personnage tente de stabiliser l'état d'un personnage blessé situé au contact.
  - **Récupérer:** le personnage se met à l'abri et entreprend une **Tâche de Forme + Commandement** de difficulté 2. En cas de succès, le personnage gagne 1 point de Résistance supplémentaire pour chaque Effet obtenu aux dés d'Abri, et regagne sa capacité à éviter une Blessure. (Le personnage peut regagner 2 points de Stress par point d'Impulsion dépensé.)
  - **Se tenir prêt:** le personnage déclare qu'il attend qu'une situation ou un événement particulier se produise avant d'entreprendre une Tâche.
  - **Sprint:** le personnage tente de se déplacer plus loin et plus rapidement. C'est une Tâche de **Forme + Sécurité** de difficulté 0. En cas de succès, le personnage se déplace de 1 zone, plus 1 zone par point d'Impulsion dépensé (multiple).
  - **Autres Tâches:** on peut entreprendre toutes sortes d'autres Tâches pendant un combat, dans les limites de ce qu'accepte le maître de jeu.

## ATTAQUES ET DÉGÂTS

Une Attaque se décompose comme suit :

- 1. L'attaquant choisit l'arme qu'il envisage d'utiliser.** Il peut s'agir d'une arme de corps-à-corps (voire de ses poings dans le cas d'une attaque à mains nues) ou d'une arme à distance.
- 2. L'attaquant désigne une cible viable.** Une arme de corps-à-corps ne peut être utilisée que contre des ennemis et objets au contact. Une arme à distance peut être utilisée contre n'importe quel ennemi visible.
- 3. Le personnage déclare s'il effectue une attaque létale ou non.** S'il porte une attaque létale, on ajoute 1 point à la réserve de Menace.
- 4. Le personnage entreprend une Tâche qui dépend du type d'attaque portée :**
  - A. Dans le cas d'une attaque de corps-à-corps,** l'attaquant entreprend une **Tâche d'Audace + Sécurité** de difficulté 1 opposée à l'**Audace + Sécurité** de la cible (qui est confrontée à la même difficulté). Si c'est la cible qui l'emporte, on considère que c'est elle qui a réussi une attaque contre l'attaquant.
  - B. Dans le cas d'une attaque à distance,** l'attaquant entreprend une **Tâche de Contrôle + Sécurité** de difficulté 2. Il ne s'agit pas d'une Tâche en opposition. La difficulté augmente de +1 s'il y a un ennemi au contact de l'attaquant. En cas de Complication, s'il y a des créatures au contact de la cible, une de ces créatures peut également être touchée par l'attaque.
- 5. Si l'attaque est réussie, l'attaquant inflige des dégâts.** Lancez un nombre de **▲** correspondants à la valeur de dégâts de l'attaque. Le total obtenu est la quantité de dégâts infligée.
- 6. Si la cible dispose de dés de Résistance ▲ (issus d'un Abri ou autre), on les lance et on ajoute le total**

obtenu à la **Résistance fixe du personnage**. C'est sa Résistance totale face à cette attaque.

- 7. Réduisez le total de dégâts d'un par point de Résistance totale.** Les points de dégâts restants (s'il y en a) sont soustraits aux points de Stress du personnage. Celui-ci peut également subir une Blessure si au moins une des conditions suivantes est remplie :
  - A.** Si l'attaque ou le péril inflige 5 points de dégâts ou plus après soustraction de la Résistance, le personnage subit une Blessure.
  - B.** Si l'attaque ou le péril réduit le personnage à 0 point de Stress, il subit une Blessure.
  - C.** Si le personnage était déjà à 0 en Stress auparavant, et que l'attaque ou le péril lui inflige au moins 1 point de dégâts, il subit une Blessure.

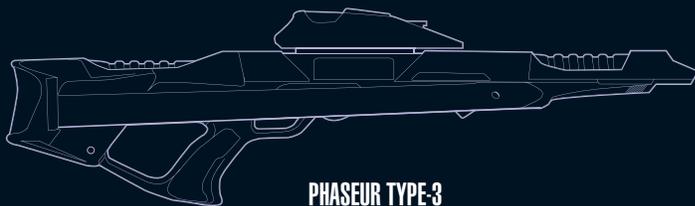
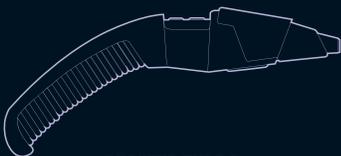
Si deux des conditions sont remplies, il subit deux Blessures, résolue l'une après l'autre.

Quand un personnage subit une Blessure, il se retrouve neutralisé, incapable d'entreprendre des actions mineures ou des Tâches jusqu'à la fin de la scène. Lorsqu'un personnage a déjà subi une Blessure suite à une attaque non létale, toute nouvelle Blessure (létale ou non) est immédiatement considérée comme létale. Lorsqu'un personnage a déjà subi une Blessure létale, toute nouvelle Blessure le tue instantanément.

Les personnages disposent dans une certaine mesure de la capacité d'*éviter une Blessure* en esquivant au dernier moment, en plongeant à couvert ou en s'écartant d'une façon ou d'une autre. *Éviter une Blessure* a toujours un prix : soit 2 points d'impulsion (immédiat), soit en subissant une Complication, qui représente alors une lésion mineure ou une autre conséquence de l'attaque (un innocent est blessé à sa place, etc.). Un personnage ne peut *éviter une Blessure* qu'une fois par scène, mais il peut regagner cette capacité (une seule fois) en réalisant la Tâche *Récupérer*.

Un personnage qui réussit une attaque de corps-à-corps, qu'il soit l'attaquant ou la cible, peut immédiatement s'éloigner de son adversaire (il n'est alors plus au contact)

## PHASEURS



PHASEUR TYPE-1

PHASEUR TYPE-2

PHASEUR TYPE-3

## SCHÉMAS

au lieu d'infliger des dégâts. Il garde son adversaire à distance au lieu d'attaquer.

## DÉPENSES D'IMPULSION AU COMBAT

L'Impulsion est une ressource tactique essentielle lors des combats. Quand un personnage en génère, il dispose aussitôt de nombreuses options permettant de vaincre ses ennemis, de renforcer ses alliés et d'améliorer ses propres performances.

La table qui suit présente quelques options supplémentaires qui s'ouvrent au personnage lorsqu'il génère au moins 1 point d'Impulsion lors d'un combat. Elles s'ajoutent à celles que permet déjà l'Impulsion, ainsi qu'à toutes celles que les joueurs et le maître de jeu peuvent inventer eux-mêmes.

Quand la lettre « M » apparaît dans la colonne de coût, cela signifie que la dépense est multiple. Un « I » signifie qu'elle est immédiate. En l'absence de ces deux mentions, ce type de dépense d'Impulsion ne peut être effectué qu'une fois par round.

## TYPES D'ATTAQUE

Les armes et autres formes d'attaque, comme les dégâts infligés par les périls ordinaires, sont définies par des traits communs permettant de comprendre comment on les applique ainsi que leurs effets particuliers. Les armes sont définies par leur type, leur valeur de dégâts, leur taille et les qualités qui influencent la façon dont on s'en sert.

- **Type** : *Corps-à-corps* ou *Distance* en fonction de la façon dont on se sert de l'arme.

- **Valeur de dégâts** : représentée par un nombre de ▲, et parfois un ou plusieurs Effets de dégâts qui se déclenchent lorsqu'on obtient des Effets aux dés. On ajoute à la valeur de dégâts de toutes les armes un nombre de ▲ égal à la Discipline Sécurité de celui qui s'en sert.

- **Taille** : on distingue les armes à une main (1M) des armes à deux mains (2M). Une arme 2M peut être utilisée avec une seule main, mais la difficulté de la Tâche correspondante augmente de +1.

- **Qualité** : il s'agit de règles supplémentaires apportant des restrictions ou des avantages à l'usage de l'arme en question.

## EFFETS DE DÉGÂTS

Les attributs suivants produisent des effets supplémentaires lorsqu'on obtient un Effet aux ▲ (cf. **Dés de Défi**, page 5). Il suffit d'obtenir un Effet pour que tous les Effets de dégâts associés à l'attaque se déclenchent.

- **Dévastateur X** : l'attaque inflige X points de dégâts supplémentaires par Effet obtenu.

- **Intense** : l'attaque est conçue pour infliger un maximum de dégâts à la cible afin de la neutraliser au plus vite. Le coût en Impulsion pour *Éviter une Blessure* causée par une arme Intense augmente de 1 pour chaque Effet obtenu.

- **Perforant X** : l'attaque ignore X points de la Résistance totale de la cible par Effet obtenu.

- **Renversement** : si l'attaque produit au moins un Effet, la cible est jetée à terre. Elle peut toutefois résister à cet effet en ajoutant à la réserve de Menace un nombre de points égal au nombre d'Effets obtenus (les PNJ dépensent les points de Menace au lieu de les ajouter).

## TABLE DE DÉPENSE D'IMPULSION AU COMBAT

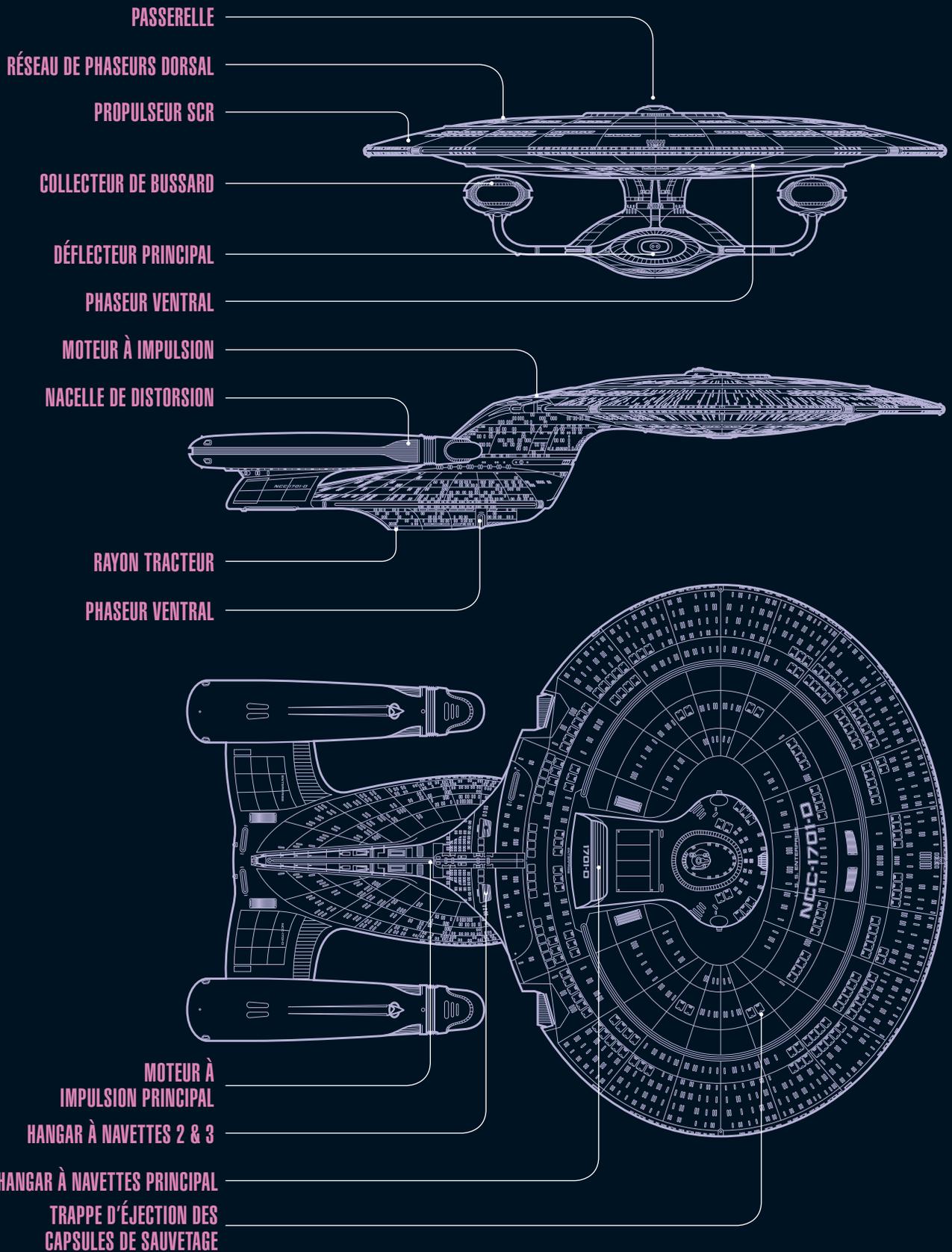
DÉPENSE D'IMPULSION	COÛT	EFFET
Actions mineures supplémentaires	1+ (I, M)	Le personnage effectue des actions mineures supplémentaires.
Bonus aux dégâts	1 (M)	Un personnage peut accroître les dégâts infligés par une attaque réussie, de quelque type que ce soit. Chaque point d'Impulsion dépensé ajoute +1 au total de dégâts.
Cible secondaire	2	Une deuxième cible située au contact de celle de l'attaque est également affectée par celle-ci, et subit la moitié des dégâts, arrondie à l'entier inférieur.
Conserver l'initiative	2 (I)	Le personnage passe le relais à un autre allié plutôt que de laisser agir un ennemi. Une fois cette dépense utilisée, on doit attendre que l'ennemi ait effectué au moins une action pour y recourir à nouveau.
Désarmement	2	La cible lâche une arme, qui tombe à terre, au contact.
Éviter une Blessure	2 (I)	Permet d'éviter de subir une Blessure. Le coût peut être acquitté en subissant une Complication au lieu de dépenser de l'Impulsion. D'autres facteurs peuvent augmenter le coût. Ne peut être utilisé qu'une fois par scène (sauf si le personnage obtient d'autres utilisations par des moyens particuliers).
Pénétration	1 (M)	Les dégâts infligés par l'attaque en cours ignorent 2 points de Résistance par point d'Impulsion dépensé.
Relance des dégâts	1	Le joueur peut relancer tout ou partie des ▲ de l'attaque en cours.
Tâche rapide	2	Le personnage peut entreprendre une Tâche supplémentaire, mais on ajoute +1 à sa difficulté.



## QUALITÉS

Les qualités suivantes modifient le fonctionnement de l'arme en lui imposant des restrictions ou en l'améliorant.

- **Charge** : l'arme dispose d'une réserve d'énergie permettant d'adapter sa puissance. Si le personnage effectue une action mineure *Préparer* avant d'attaquer avec cette arme, il peut lui ajouter un des Effets de dégâts suivants : Dévastateur 1, Intense, Perforant 2 ou Zone.
  - **Discret X** : l'arme est facile à dissimuler, ou conçue pour passer pour un autre objet. Quand elle est cachée, pour la découvrir en fouillant le personnage, il faut réussir une **Tâche d'Intuition + Sécurité** ou de **Raison + Sécurité** de difficulté X. Il suffit d'une action mineure pour dissimuler une arme Discrète.
  - **Encombrant** : il faut de la patience pour utiliser efficacement cette arme. On ne peut pas s'en servir à moins d'avoir effectué une action mineure *Préparer* pendant le même tour.
  - **Grenade** : l'arme est un explosif ou un engin énergétique que l'on jette et que l'on transporte généralement en petite quantité. On ne peut pas s'en servir pour effectuer une attaque contre un ennemi situé à portée Longue ou Extrême. Un personnage doté d'une arme pourvue de cette qualité a assez de grenades pour effectuer trois attaques avec elle pendant une scène.
  - **Zone** : l'attaque affecte une zone et peut donc s'appliquer à plusieurs cibles en même temps. Elle affecte automatiquement tout personnage et objet susceptible de subir des dégâts au contact de la cible initiale.
- En outre, l'attaque affecte une cible supplémentaire à portée Courte de la cible initiale (en commençant par la plus proche, et au gré du maître de jeu) pour chaque Effet obtenu. Si au moins une Complication se produit lors de l'utilisation d'une attaque de zone, le maître de jeu peut choisir d'utiliser la Complication pour qu'un allié de la zone soit affecté par l'attaque. L'attaque ne peut toutefois pas affecter une cible qui aurait été plus difficile à toucher que la cible d'origine.
  - **Imprécis** : l'arme est imprécise, et rien ne saurait améliorer son maniement. L'action mineure *Viser* ne fournit aucun avantage lorsque le personnage attaque avec cette arme.
  - **Invalidant** : les Tâches de Médecine destinées à administrer les *Premiers secours* aux personnages blessés par cette arme, ou pour soigner les Blessures qu'elle inflige, voient leur difficulté augmenter de +1.
  - **Létal** : l'arme est conçue pour être mortelle. Lorsqu'un personnage tente de porter une attaque non létale avec cette arme, la difficulté de l'attaque en question augmente de +1.
  - **Non létale** : l'arme n'est pas conçue pour tuer. Lorsqu'un personnage tente de porter une attaque létale avec cette arme, la difficulté de l'attaque en question augmente de +1.
  - **Précis** : l'arme est particulièrement précise, souvent grâce à des viseurs. Si le personnage effectue l'action mineure *Viser* avant de porter une attaque avec cette arme, il peut relancer n'importe quel nombre de d20 au lieu d'un seul.



3478-2847308 392 44  
3947 1643-86 002



02.10 SIGNAUX

18

# MISSION D'EXPLORATION

# SIGNAUX

« PENDANT CETTE UNIQUE FRACTION DE SECONDE, VOTRE ESPRIT EST ALLÉ LÀ OÙ JAMAIS IL N'AUROIT SONGÉ ALLER. ET TELLE EST L'INCOMMENSURABLE QUÊTE QUI VOUS ATTEND. VOUS NE SEREZ PLUS UN CHASSEUR D'ÉTOILES OU DE NÉBULEUSES, VOUS SEREZ UN HOMME À LA RECHERCHE DES INFINIES POSSIBILITÉS DE L'EXISTENCE. »

— Q

## INTRODUCTION

« Signaux » est une mission d'introduction à l'univers de **Star Trek Adventures**. Elle est prévue pour être jouée par un maître de jeu et trois à six joueurs, et conçue pour introduire les principales mécaniques de jeu.

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

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 prêtirés figurant à la fin de ce livret.

## SCÈNE I : TÉLÉPORTATION

Une fois que les joueurs sont installés et que vous êtes prêt à débiter la partie, lisez le journal de bord du capitaine à voix haute (voir l'encadré en bas à gauche).

Le journal de bord du capitaine est utilisé pour introduire l'ambiance de la mission, comme au début d'un épisode de *Star Trek*. C'est également le commencement de la première scène. Les personnages joueurs (PJ) sont les membres de l'équipe d'exploration téléportés à la surface de la planète Seku VI.

Lorsque vous êtes prêt, mettez en place la scène en lisant le paragraphe suivant à voix haute :

« *Le paysage désertique et écorché de Seku VI s'étend devant vous. Le sol est principalement constitué de roche volcanique, de cendres et de sable. De la végétation éparsée, du lichen et des herbes pâles s'accrochent à la vie. Les falaises escarpées et les profonds ravins rendent les déplacements ardu, vous avancez lentement sur des chemins tortueux. Vous avez tracé le signal d'un combat de Starfleet jusqu'ici et vous vous êtes téléportés à la surface, mais il n'y a pas trace d'une épave de runabout, ni de structures ou d'installations artificielles.* »

Demandez à un membre de l'équipe de scanner la zone à l'aide d'un tricordeur afin de trouver l'origine du signal. C'est une **Tâche d'Intuition + Science** avec une difficulté de 1. Pour la réaliser, additionnez les scores d'Intuition et de Science du personnage pour déterminer le Seuil de réussite. Il faut ensuite obtenir un résultat inférieur ou égal à ce Seuil sur un d20 pour obtenir une réussite. Par défaut, un joueur lance 2d20.

En cas de succès, lisez le passage suivant à haute voix :

« *Vous obtenez la localisation de deux combatdges à environ cent mètres de votre position actuelle, en contrebas dans la vallée. Alors que vous avancez, votre chef de la sécurité aperçoit du coin de l'œil une silhouette, tirant un rayon d'énergie vert dans votre direction, manquant de*

## JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 48311.3

Nous avons reçu un message en provenance de la station Narendra nous informant qu'un vaisseau de type runabout, le *Susquehanna*, a disparu dans la nébuleuse de Carina, située dans l'étendue de Shackleton. Le *Susquehanna* enquêtait sur un signal extraterrestre inhabituel provenant de la nébuleuse lorsque le contact a été rompu. On nous a ordonné de pénétrer dans la nébuleuse, de retrouver le runabout, et de déterminer l'origine et la cause de ce signal. Starfleet nous a également informés que des vaisseaux romuliens et ferengis ont été aperçus dans cette région de l'espace, nous devons donc nous montrer prudents car ils pourraient bien avoir également repéré le signal.



peu l'équipe. Vous vous mettez en position défensive et réglez vos phaseurs sur « assommer ». »

S'ils échouent, lisez le passage suivant à haute voix :

« Vous ne parvenez pas à localiser de signal. Votre chef de la sécurité remarque une silhouette accroupie derrière un rocher au-dessus de vous... Vous êtes encerclés et avez juste le temps de dégainer vos phaseurs avant que le premier disrupteur ne fasse feu vers vous. »

C'est votre première rencontre conflictuelle. Deux Romuliens se cachent, espérant prendre en embuscade quiconque se téléporte à proximité des signaux générés par les combadges. Les Romuliens attaquent sans la moindre hésitation et ne sont ouverts à aucune forme de négociation.

Si la Tâche visant à scanner la zone réussit, laissez les joueurs prendre la main en leur permettant de choisir quel membre de l'équipe d'exploration va agir au premier tour. Si la Tâche a échoué et que l'équipe est encerclée, l'un des Romuliens prendra le premier tour.

### RENCONTRE : ROMULIENS

En suivant les règles de conflit, les personnages tentent des actions mineures et des Tâches, et passent la main à leurs adversaires. Avec seulement deux personnages non joueurs (PNJ) romuliens, les PJ auront plusieurs tours avant que ne commence le nouveau round. Utilisez les caractéristiques de PNJ décrites ci-dessous, en utilisant leurs actions mineures et Tâches pour attaquer les personnages joueurs avec les pistolets disrupteurs des *uhlans*.

## UHLAN ROMULIEN [PNJ SECONDAIRE]

**TRAIT :** Romulien

**IDÉAL :** Je ne faillirai pas dans l'accomplissement de mon devoir envers l'Empire

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 11	FORME 09	PRÉSENCE 08
AUDACE 08	INTUITION 10	RAISON 11

### DISCIPLINES

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

**SPÉCIALISATIONS :** Paranoïaque, Tactiques de guérilla

**STRESS :** 11      **RÉSISTANCE :** 0

### ARMES :

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Dague (Corps-à-corps, 3▲ Dévastateur 1, 1M, Létale, Discret 1)
- Pistolet disrupteur (Distance, 5▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLES SPÉCIALES :

- **Rusé :** lorsqu'un Romulien veut rester caché ou discret, il peut dépenser 1 point de Menace pour augmenter de +1 la difficulté de la Tâche de l'adversaire qui tente de le détecter.
- **Sur ses gardes :** lorsqu'un Romulien entreprend une Tâche pour détecter un adversaire ou un danger, il peut relancer 1d20.



Une fois que les Romuliens ont été neutralisés par l'équipe d'exploration ou qu'ils se sont repliés (à la discrétion du MJ), permettez aux PJ de se remettre de Blessures si besoin, puis lisez à voix haute le passage suivant :

*« Vos combadges bipent alors que votre vaisseau tente d'entrer en contact avec vous. Lorsque vous répondez, votre capitaine vous dit : "Nous avons repéré un nouveau signal de détresse en provenance du Susquehanna. Il est toujours dans les parages, et quelqu'un est en vie et en train d'émettre. Malheureusement, nous avons perdu le contact, mais au moins nous savons où aller. Nous allons tenter de l'intercepter, mais nous avons besoin que vous exploriez la planète. Restez en contact, nous nous retrouverons d'ici peu." »*

*« Alors que vous continuez à scanner les alentours, le tricordeur reçoit le signal extraterrestre qui semble provenir de plusieurs kilomètres à l'est, et les combadges paraissent en être proches. Au nord, vous voyez une fine colonne de fumée. Où souhaitez-vous vous rendre en premier lieu ? »*

Arrivés à ce point, les joueurs peuvent suivre trois voies : les signaux des combadges, la fumée ou le signal extraterrestre. Vous trouverez les informations relatives à chacune de ces scènes ci-après.

## SCÈNE 2 : LES SIGNAUX DES COMBADGES

Non loin du lieu de l'atterrissage ou de la téléportation, et dissimulé derrière un éperon rocheux, l'équipe d'exploration découvre les deux officiers de Starfleet qui ont tenté de se téléporter depuis le *Susquehanna*. Une interférence électromagnétique a apparemment conduit à une erreur de calcul fatale. Les deux officiers sont partiellement enterrés dans le sol, leurs visages marqués par la souffrance et l'effroi. Décrivez la scène aux joueurs et laissez-les examiner les deux corps. Afin d'obtenir des informations sur les deux officiers décédés, les joueurs devront entreprendre plusieurs Tâches en utilisant les combinaisons d'Attribut et de Discipline que vous jugez appropriées en fonction de leurs actions. Si un personnage possède une Spécialisation en Technologie des téléporteurs ou Technologie des synthétiseurs, elle s'applique et tout résultat sur un d20 inférieur ou égal au niveau de la Discipline utilisée pour le jet génère deux réussites au lieu d'une seule.

S'ils réussissent une Tâche lors de leurs investigations, donnez-leur l'information suivante :

*« Les deux officiers sont partiellement enterrés, ce qui signifie qu'ils ont été téléportés ici et qu'il y a eu un accident. Ils sont morts des suites de leur rematérialisation dans le sol. »*

Si les joueurs ont gagné de l'Impulsion, dites-leur qu'ils peuvent en dépenser immédiatement afin de profiter de l'Obtention d'information et en apprendre davantage. Ils

peuvent vous poser n'importe quelle question sur la scène tant qu'elle est liée à la situation actuelle. Pour chaque point d'Impulsion dépensé, ils peuvent poser une question. Voici quelques réponses possibles :

- L'interférence électromagnétique présente dans l'atmosphère et à la surface a détraqué le système du téléporteur qui a mal calculé le lieu de rematérialisation sur la planète.
- Les deux officiers sont morts des suites de graves chocs et traumatismes alors que leurs corps ont été démembrés sous l'abdomen par leur fusion dans le sol.
- Les deux officiers étaient membres de l'équipage du *Susquehanna*.

### SCÈNE 3 : LE SITE DU CRASH ROMULIEN

Le panache de fumée au loin provient du site du crash de la navette romulienne. Les Romuliens ont atterri en catastrophe à quelques kilomètres au nord et il n'y a rien d'utile là-bas.

Lorsque les PJ arrivent sur le site, lisez le texte suivant à haute voix :

« Plusieurs cadavres de Romulien jonchent le sol autour de l'épave de la navette. Des traces de pas mènent vers l'est. »

Autorisez les joueurs à examiner les lieux s'ils le désirent. Demandez-leur d'exécuter des Tâches à l'aide des Attributs, Disciplines et Spécialisations appropriés, avec une difficulté de base de 1. Si vous pensez que les circonstances rendent plus difficile l'inspection des personnages joueurs, vous pouvez augmenter la difficulté. S'ils réussissent, lisez le texte suivant à haute voix :

« Il apparaît que les systèmes de la navette romulienne ont subi une surcharge, probablement à cause de l'énergie fluctuante que vous avez repérée dans l'atmosphère. Le pilote a dû perdre le contrôle de l'appareil et s'est écrasé violemment à en juger par l'impact. »

Toute dépense d'Impulsion sur l'Obtention d'informations peut confirmer que les moteurs ont été frappés par un rayon d'énergie qui les a surchargés. Les instruments de pilotage ne répondaient plus et la navette s'est par conséquent écrasée. Environ la moitié de l'équipage a survécu et fait route vers l'est.

L'information la plus importante est donc que les Romuliens survivants sont bien partis vers l'est, en direction du signal extraterrestre.

### SCÈNE 4 : LE SIGNAL EXTRATERRESTRE

Il faut environ deux heures pour que l'équipe d'exploration traverse la zone et atteigne le signal extraterrestre. Le trajet est loin d'être aisé. Vous pouvez leur faire réaliser quelques Tâches en utilisant des Attributs, Disciplines et Spécialisation appropriés avec une difficulté de base de 1 alors qu'ils traversent de larges crevasses et marchent sur un terrain souvent très incliné. Lorsqu'ils arrivent, lisez le passage suivant :

« En parvenant en haut d'une crête, vous apercevez une petite colonie, accueillant trois douzaines d'individus, dans la vallée en contrebas. La colonie gît au pied d'une haute corniche et elle est constituée de plusieurs logis camouflés. Ils semblent également avoir creusé une galerie dans la base de la falaise. Deux vaisseaux ayant la taille de navettes sont stationnés et dissimulés sous des filets de camouflage. Le filet est constitué d'un matériau qui détourne les scans des détecteurs, ce qui explique pourquoi personne n'a pu repérer les vaisseaux ou les habitations depuis l'orbite. Au moins deux douzaines de personnes s'affairent autour des bâtiments.

Alors que vous examinez la colonie, le rocher en face de vous explose suite à un tir d'arme énergétique. Quelqu'un vous interpelle depuis un affleurement rocheux proche : "Les mains en l'air ! Et ce sera mon unique avertissement !" »

Les joueurs ont maintenant deux options : ils peuvent tenter de persuader le colon qui a tiré vers eux que leur équipe d'exploration ne représente pas une menace, ou ils peuvent se battre. Rappelez-leur qu'en tant qu'officiers de Starfleet ils se doivent de résoudre les conflits de manière aussi pacifique que possible.

### DREV KATEL — TIREUR D'ÉLITE [PNJ SECONDAIRE]

**TRAIT :** Humain

#### ATTRIBUTS

CONTRÔLE	12	FORME	09	PRÉSENCE	09
AUDACE	10	INTUITION	08	RAISON	07

#### DISCIPLINES

COMMANDEMENT	02	SÉCURITÉ	03	SCIENCE	—
PILOTAGE	01	INGÉNIERIE	02	MÉDECINE	01

**SPÉCIALISATIONS :** Tactiques de guérilla

**STRESS :** 12      **RÉSISTANCE :** 0

#### ARMES :

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 4▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Fusil disrupteur (Distance, 7▲ Dévastateur 1, 2M, Précis)

## PERSUADER LE COLON

L'homme qui vient de prendre en embuscade l'équipe d'exploration est un humain portant des vêtements civils de mineur. Mais il a un fusil disrupteur. Pour le persuader d'arrêter de tenir l'équipe en joue, les joueurs doivent négocier en utilisant les règles de conflit social. C'est une Tâche de Persuasion, et l'occasion parfaite pour le premier officier de briller. La Persuasion est une **Tâche de Présence + Commandement** avec une difficulté de 1. C'est une Tâche en opposition difficile qui a peu de chances de réussir avec seulement 2d20, c'est pourquoi les autres joueurs voudront probablement apporter leur aide. Pour ce faire, chaque personnage assistant celui qui entreprend la Tâche jette 1d20 sous son score de **Présence + Commandement** ou **Sécurité**. Ceux qui viennent en aide au personnage effectuant la Tâche ajoutent leurs réussites aux siennes, pour peu qu'il obtienne au moins une réussite sur sa Tâche de Persuasion. Seuls deux joueurs peuvent lui venir en aide, car si tout le monde parle en même temps, ils risquent de devenir inaudibles et d'irriter l'homme au fusil disrupteur.

Le personnage tentant la Tâche de Persuasion peut vouloir acheter d'autres dés (avec maximum de trois dés bonus). Il peut le faire en dépensant de l'Impulsion ou en ajoutant des points à la réserve de Menace. Le premier dé coûte 1

point d'Impulsion, le deuxième en coûte 2 et le troisième en coûte 3.

C'est une Tâche en opposition, ce qui signifie que le personnage non joueur qui les menace fait également un jet. Prenez 2d20 et tentez la même Tâche en utilisant les statistiques du tireur d'élite figurant à la page précédente. Ses scores de **Présence + Commandement** donnent un Seuil de Réussite de 11. Vous pouvez décider d'acheter plus de dés afin d'augmenter la tension et vous permettre d'améliorer vos chances de succès. Vous pouvez le faire avec la réserve de Menace en utilisant les mêmes coûts que pour l'Impulsion (1, 2 et 3).

Comme c'est une Tâche en opposition avec une difficulté de 1, il peut y avoir plusieurs résultats. Comparez les réussites obtenues par les joueurs avec celles que vous avez obtenues pour Drev Katel. Pour réussir, chaque camp doit obtenir au moins une réussite. Si les joueurs et vous-même avez réussi, comparez les points d'Impulsion obtenus par chaque camp sur son jet. Le personnage ayant généré le plus d'Impulsion gagne et atteint son but, mais il perd 1 point d'Impulsion pour chaque point obtenu par l'adversaire (qui ne gagne aucun point d'Impulsion, puisque sa Tâche en opposition a échoué).

- **LES JOUEURS RÉUSSISSENT :** si c'est le cas, Drev reste suspicieux mais il cesse de les mettre en joue et les accompagne jusqu'à la colonie. Son attitude reste neutre.
- **AUCUN GROUPE NE RÉUSSIT OU IL Y A ÉGALITÉ :** dans ce cas, entamez un conflit armé entre l'équipe d'exploration et Drev en utilisant les règles de la scène 1. Faites arriver deux ou trois renforts avec les mêmes statistiques de Drev en dépensant 4 ou 6 points de Menace durant le second round de combat.
- **VOUS RÉUSSISSEZ :** décrivez aux joueurs comment leurs personnages remettent volontairement leurs armes au colon avant qu'il ne les escorte jusqu'à la colonie.

## SCÈNE 5 : RENCONTRE AVEC LE CHEF

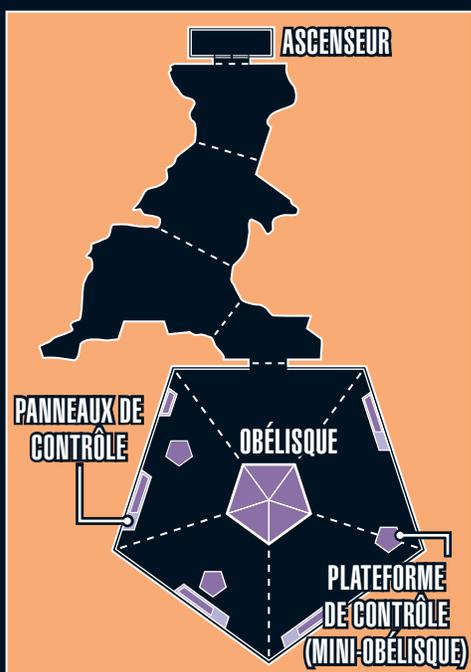
Si les joueurs se rendent ou sont submergés par les tireurs, ils sont amenés devant Ero Drallen, le chef des colons. Ero est enclin à conserver les armes de l'équipage et à les renvoyer dans le désert. S'ils lui posent des questions au sujet du signal, il leur dit que les siens ont découvert une étrange chambre pentagonale au plus profond de la montagne il y a un peu plus d'un mois. Lorsqu'ils ont pénétré dans la chambre pour la première fois, le dispositif s'est activé et le signal est émis en continu depuis. Si les joueurs peuvent le convaincre qu'ils sont capables de couper le signal, il leur permettra d'accéder aux cavernes, envoyant l'un de ses mineurs avec eux pour les surveiller. S'ils en font la demande, il leur rendra leurs armes.

### LE DISPOSITIF EXTRATERRESTRE

Alors que les PJ entrent dans la mine, lisez le paragraphe page suivante :



## LE DISPOSITIF EXTRATERRESTRE



### CARTE

« La mine s'enfonce profondément dans la montagne avant de descendre sur plusieurs centaines de mètres. Des ascenseurs gravitationnels branlants et de confection douteuse permettent aux mineurs et à vous-mêmes de vous enfoncez dans les ténèbres. Après avoir traversé plusieurs cavernes successives, vous arrivez dans une zone où le conduit de la mine semble s'interrompre brutalement face à un mur métallique. Le mur a été découpé et de l'autre côté se trouve une chambre pentagonale. Plusieurs dispositifs de contrôle étranges longent les murs. Au centre de la pièce flotte ce qui ressemble à un obélisque lui aussi pentagonal, sculpté dans une roche solide. De curieux symboles, luisant faiblement d'une pâle lumière bleue, sont gravés sur les faces de l'obélisque.

Le pentagone résiste à toute tentative d'analyse et de scan, mais c'est bien l'origine du signal extraterrestre. Quiconque touche l'objet doit réaliser une Tâche de **Contrôle** ou **Forme + Sécurité** avec une difficulté de 3 ou subir 3 ▲ dégâts (Non létal). S'ils sont blessés alors que vous obtenez au moins 5 dégâts sur le jet, ils sont assommés.

Analyser les panneaux de contrôle en réalisant une **Tâche de Raison + Science** d'une difficulté de 3 permet aux joueurs de comprendre qu'ils peuvent couper le signal en utilisant ces dispositifs. Il faut pour cela couper l'alimentation en provenance de la signature énergétique provenant de l'arrière des panneaux. Couper l'alimentation éteindra la faible lueur bleue en provenance de l'obélisque et les panneaux de contrôle ne répondront plus à aucune sollicitation.

### RENCONTRE : LE RETOUR DES ROMULIENS

L'équipage romulien ayant survécu au crash de la navette a réussi à prendre l'avantage sur les colons et se dirige

## UHLAN ROMULIEN [PNJ MINEUR]

**TRAIT :** Romulien

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 11    FORME 09    PRÉSENCE 08

AUDACE 08    INTUITION 10    RAISON 11

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01    SÉCURITÉ 02    SCIENCE —

PILOTAGE 02    INGÉNIERIE 01    MÉDECINE —

**SPÉCIALISATIONS :** Paranoïaque, Tactiques de guérilla

**STRESS :** 11    **RÉSISTANCE :** 0

### ARMES :

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3 ▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Pistolet disrupteur (Distance, 5 ▲ Dévastateur 1, 1M)

## CENTURION ROMULIEN [PNJ SECONDAIRE]

**TRAIT :** Romulien

**IDÉAL :** Je ne faillirai pas dans l'accomplissement de mon devoir envers l'Empire

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 12    FORME 09    PRÉSENCE 09

AUDACE 10    INTUITION 10    RAISON 10

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 03    SÉCURITÉ 02    SCIENCE 01

PILOTAGE 02    INGÉNIERIE 01    MÉDECINE —

**SPÉCIALISATIONS :** Paranoïaque, Tactiques de guérilla

**STRESS :** 11    **RÉSISTANCE :** 0

### ARMES :

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3 ▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Pistolet disrupteur (Distance, 5 ▲ Dévastateur 1, 1M)

### RÈGLE SPÉCIALE :

- **Embuscade :** lorsqu'il attaque un adversaire par surprise, le centurion peut dépenser 2 points de Menace. Cela lui permet, à lui ainsi qu'à tous les Romuliens qui sont sous ses ordres, de relancer les d20 de leur choix sur leurs jets d'attaque.



vers le bas de la mine pour prendre le contrôle de la salle abritant l'ancien obélisque. Lorsque les joueurs découvrent qu'ils peuvent éteindre l'obélisque, lisez le texte suivant :

« Vous entendez le bruit caractéristique de tirs de disrupteurs. Alors que vous vous retournez pour faire face à ce qui vient vers vous depuis le puits de la mine, vous voyez plusieurs Romuliens entrer. Leur chef, un centurion, pointe un pistolet disrupteur sur vous et lance : "Écartez-vous de l'artefact, Starfleet. Nous sommes venus prendre possession de cette installation et de ces découvertes archéologiques inestimables" »

Le centurion ment. Les Romuliens sont ici parce qu'ils pensent que l'obélisque est une sorte d'arme, et que c'est elle qui a frappé leur navette et créé une surcharge dans leurs moteurs. Ils n'ont aucune envie d'engager la conversation, il ne sert donc à rien aux personnages joueurs d'essayer de les persuader de partir ou de faire équipe. Entamez un combat dans lequel un PNJ romulien prend le premier tour.

Commencez le combat avec le centurion et quatre uhlands romuliens en utilisant les statistiques figurant à la page précédente.

## CONCLUSION

Si les Romuliens remportent cette confrontation, terminez cette mission par un *cliffhanger* avec l'équipe d'exploration enfermée dans des geôles romuliennes sans armes ni communicateurs.

Si les Romuliens ont été neutralisés ou ont fui, l'équipe d'exploration devrait maintenant concentrer ses efforts sur l'arrêt du signal. Cela nécessite de réussir trois **Tâches d'Ingénierie** avec une difficulté de 2 (laissez les joueurs décider comment leur personnage agit et quel Attribut ils utilisent).

Une fois ces Tâches achevées, les PJ reçoivent une communication en provenance de leur vaisseau. Lisez le texte suivant :

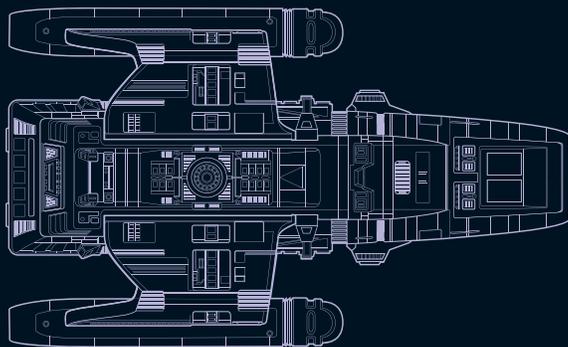
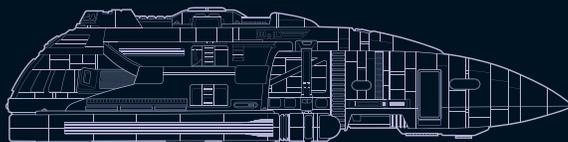
« Revenez équipe d'exploration... Commandant, me recevez-vous... ? »

À présent, vous pouvez improviser un débrief entre le capitaine et l'équipe d'exploration, où il leur demande ce qu'ils ont trouvé et accompli. Prenez en considération les points suivants car ils pourraient servir lors de prochaines missions (si vous et votre groupe de joueurs souhaitez créer vos propres missions).

- Qu'est-ce que cet obélisque ? Quelle est son utilité ?
- Pourquoi les Romuliens étaient-ils ici et que voulaient-ils ?
- Que va-t-il se passer maintenant ? Starfleet va-t-elle ordonner à l'équipage d'explorer la planète plus en profondeur ? Ou tenteront-ils de résoudre cette situation de manière diplomatique avec les Romuliens ?
- De quelle assistance les mineurs ont-ils besoin ?

## RUNABOUT DE CLASSE DANUBE

696855  
97868  
494743  
878555  
978533  
686  
687733  
987  
978777  
390334  
877000  
568666  
97877  
484003  
8779  
86864  
878228  
906474  
38485  
568622  
638409  
494866  
98855  
67855





1174-8869390 100 35  
4802 2572-48 003

03.10	PREMIER OFFICIER	26
03.20	CHEF DE LA SÉCURITÉ	27
03.30	PILOTE OFFICIER	28
03.40	CHEF-INGÉNIEUR	29
03.50	OFFICIER SCIENTIFIQUE	30
03.60	OFFICIER MÉDICAL	31

## PREMIER OFFICIER

### ■ COMMANDANT LENARIS LOS (PREMIER OFFICIER)

**TRAIT:** Bajoran

**IDÉAUX:**

- Enthousiaste et ambitieux
- Le frisson de la découverte
- La vraie liberté pour toutes les espèces
- Un vaisseau est un foyer; un équipage une famille

**ATTRIBUTS**

CONTRÔLE 09

FORME 07

PRÉSENCE 11

AUDACE 09

INTUITION 09

RAISON 10

**DISCIPLINES**

COMMANDEMENT 05

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 03

PILOTAGE 03

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATIONS:** Diplomatie, Échecs 3D, Protocoles de Starfleet, Sang-froid, Survie, Tactiques de guérilla

**TALENTS:**

- **Commandant en second:** quand un autre personnage en communication avec vous dépense 1 point de Détermination, vous pouvez en retour dépenser 3 points d'Impulsion (immédiat) et lui permettre de regagner le point de Détermination qu'il vient de dépenser.
- **Conseiller:** quand vous utilisez votre Commandement pour Aider un autre personnage, celui-ci peut relancer un d20.
- **Costaud:** quand vous cherchez à éviter une Blessure, il vous en coûte 1 point de moins (minimum 1).
- **Pagh puissant:** vous croyez profondément dans les Prophètes et comptez énormément sur cette foi pour traverser les épreuves de la vie. Quand vous effectuez une Tâche pour résister à la contrainte ou à la menace, sa difficulté diminue de -1.
- **Toujours sur ses gardes:** quand vous tentez de détecter un danger ou des ennemis dissimulés, vous diminuez la difficulté de -1.

**DÉTERMINATION:** (1 au départ)

**STRESS:**

**RÉSISTANCE:** 0



**ARMES:**

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaseur type-2 (Distance, 5▲, 1M, Charge)
- Phaseur type-3 (Distance, 6▲, 2M, Charge, Précis)

**ÉQUIPEMENT:** communicateur, tricordeur

# PERSONNAGES PRÉTIRÉS

## CHEF DE LA SÉCURITÉ

### LIEUTENANT COMMANDANT CUELLAS ZHARATH

**TRAIT:** Andorien

**IDÉAUX:**

- Donner l'exemple
- La fortune sourit aux audacieux
- Hardi et téméraire
- Fière fille d'Andoria

**ATTRIBUTS**

CONTRÔLE 08

FORME 10

PRÉSENCE 09

AUDACE 12

INTUITION 09

RAISON 08

**DISCIPLINES**

COMMANDEMENT 04

SÉCURITÉ 04

SCIENCE 01

PILOTAGE 03

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 02

**SPÉCIALISATIONS:** Lames, Opéra klingon, Phaseurs de poing, Sans peur, Sécurité intérieure du vaisseau, Tactiques d'escouade

**TALENTS:**

- **Audacieux (Sécurité):** quand vous effectuez une Tâche de Sécurité et que vous achetez au moins un d20 en ajoutant de la Menace, vous pouvez relancer un d20.
- **Chef de la sécurité:** quand vous êtes sur le navire, vous bénéficiez toujours de l'Avantage « Détachement de Sécurité », représentant l'ensemble du personnel de sécurité du bord.
- **L'Ushaan:** vous avez une certaine expérience de la tradition du duel d'honneur appelé *Ushaan*. Quand vous portez ou que vous êtes la cible d'une attaque au corps-à-corps, et que vous achetez un ou plusieurs d20 en ajoutant de la Menace, vous pouvez relancer le groupement de dés de la Tâche. Vous possédez de plus un *Ushaan-tor*.
- **Protection rapprochée:** quand vous réussissez une attaque, vous pouvez dépenser 1 point d'Impulsion pour protéger un et un seul allié situé à portée Courte. La difficulté de la prochaine attaque qui le prend pour cible avant le début de votre prochain tour augmente de +1.
- **Suivez-moi:** une fois par scène, quand vous réussissez une Tâche en combat ou dans une situation dangereuse, vous pouvez dépenser 2 points d'Impulsion. Choisissez un allié. Il effectuera sa prochaine Tâche comme si vous l'assistiez, et utilisera votre total de **Présence** + **Commandement**.



**DÉTERMINATION:** (1 au départ)

**STRESS:**

**RÉSISTANCE:** 0

**ARMES:**

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 5▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaseur type-2 (Distance, 7▲, 1M, Charge)
- Phaseur type-3 (Distance, 8▲, 2M, Charge, Précis)
- Ushaan-tor (Corps-à-corps, 6▲ Dévastateur 1, 1M)

**ÉQUIPEMENT:** communicateur, tricordeur

## PILOTE OFFICIER

### LIEUTENANT COMMANDANT LIAN ZHANG

**TRAIT:** Humain

**IDÉAUX:**

- Pour piloter un vaisseau, connaît ce vaisseau
- La pulsion de la découverte
- Toujours quelque chose à apprendre
- La propulsion est une science, la navigation un art

**ATTRIBUTS**

CONTRÔLE 09

FORME 08

PRÉSENCE 09

AUDACE 10

INTUITION 09

RAISON 10

**DISCIPLINES**

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 04

PILOTAGE 04

INGÉNIERIE 03

MÉDECINE 02

**SPÉCIALISATIONS:** Élevage aviaire, Mécanique quantique, Navettes, Navigation, Physique subspatiale, Systèmes de propulsion

**TALENTS:**

- **Audacieux (Pilotage):** quand vous effectuez une Tâche de Pilotage et que vous achetez au moins un d20 en ajoutant de la Menace, vous pouvez relancer un d20.
- **Bricolage:** quand vous tentez de faire des réparations (Tâche d'Ingénierie), vous réduisez la difficulté de -2 (minimum 0). Si vous le faites cependant, ces réparations ne sont que temporaires et ne dureront que le temps d'une seule scène, plus une scène par point d'Impulsion dépensé (multiple). Vous ne pouvez effectuer ces réparations de fortune qu'une seule fois.
- **Contrôleur de vol:** quand on vous demande d'analyser ou de réparer une technologie liée au vol ou à la propulsion, vous pouvez utiliser votre Discipline de Pilotage à la place de l'Ingénierie.
- **Expertise informatique:** quand vous programmez ou étudiez un Système informatique, vous ajoutez un d20 bonus à votre réserve de dés.
- **Je te dis que ça passe:** quand vous réussissez la Tâche *Manœuvre d'évasion* aux commandes d'un

vaisseau, vous pouvez dépenser 2 points d'Impulsion. Contrairement à la règle, la difficulté des attaques du vaisseau n'augmente pas.

**DÉTERMINATION:** (1 au départ)

**STRESS:**

**RÉSISTANCE:** 0

**ARMES:**

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaseur type-1 (Distance, 4▲, 1M, Charge)
- Phaseur type-2 (Distance, 5▲, 1M, Charge)

**ÉQUIPEMENT:** communicateur, tricordeur



# PERSONNAGES PRÉTIRÉS

## CHEF-INGÉNIEUR

LIEUTENANT HANOR DEL

**TRAIT:** Trill, Symbiote Del

**IDÉAUX:**

- Teste toutes les limites
- Quatre vies d'aventures
- Toujours soutenir ceux que vous estimez
- Aime ton vaisseau comme si c'était ton enfant

**ATTRIBUTS**

CONTRÔLE 09

FORME 08

PRÉSENCE 08

AUDACE 09

INTUITION 09

RAISON 12

**DISCIPLINES**

COMMANDEMENT 02

SÉCURITÉ 01

SCIENCE 03

PILOTAGE 03

INGÉNIERIE 05

MÉDECINE 02

**SPÉCIALISATIONS:** Astrophysique, Moteur à distorsion, CEnologie, Petits vaisseaux, Procédures de rapport de dommages, Systèmes énergétiques

**TALENTS:**

- **Chef-ingénieur:** quand vous êtes sur le vaisseau, vous bénéficiez toujours de l'Avantage « Département d'Ingénierie », représentant l'ensemble des ingénieurs et des techniciens du bord.
- **Joint:** vous avez un symbiote. Une fois par mission, vous avez la possibilité de déclarer qu'un hôte précédent possédait les compétences dans le domaine ou la matière qui vous intéresse; vous bénéficiez d'une seule Spécialisation pour le reste de la scène, tandis que votre alter ego puise dans ses souvenirs.
- **Juste à temps:** quand vous réussissez une Tâche d'Ingénierie ou de Science dans le cadre d'une Tâche étendue, vous pouvez ignorer jusqu'à 2 points de Résistance pour chaque Effet obtenu.
- **Potentiel inexploité:** si vous réussissez une Tâche pour laquelle vous avez acheté un ou plusieurs dés grâce à l'Impulsion ou à la Menace, vous pouvez lancer 1▲. Vous obtenez alors un bonus d'Impulsion égal au résultat du ▲, ou ajoutez 1 point de Menace si vous obtenez un Effet.
- **Tester une théorie:** quand vous effectuez une Tâche impliquant l'Ingénierie ou la Science, vous lancez un d20 supplémentaire, et ce tant que vous avez réussi une

Tâche précédente dans le même domaine scientifique ou technologique au cours de la même aventure.

**DÉTERMINATION:** (1 au départ)

**STRESS:**

**RÉSISTANCE:** 0

**ARMES:**

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaseur type-1 (Distance, 3▲, 1M, Charge)
- Phaseur type-2 (Distance, 4▲, 1M, Charge)

**ÉQUIPEMENT:** communicateur, tricordeur, outils d'ingénierie



## OFFICIER SCIENTIFIQUE

LIEUTENANT NATALA

**TRAIT:** Dénobulien

**IDÉAUX:**

- Le nombre assure la sécurité
- Le premier pas vers la découverte est théorique
- Servir dans Starfleet est une tradition familiale
- Je suis la voix de l'équipage

**ATTRIBUTS**

CONTRÔLE 09

FORME 10

PRÉSENCE 08

AUDACE 07

INTUITION 10

RAISON 11

**DISCIPLINES**

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 05

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 04

MÉDECINE 02

**SPÉCIALISATIONS:** Activités extravéhiculaires, Anthropologie, Biologie, Escrime, Mécanique quantique, Utilisations des détecteurs

**TALENTS:**

- **Expertise technique:** quand vous effectuez une Tâche à l'aide des ordinateurs ou des détecteurs du vaisseau, vous pouvez relancer un d20.
- **Figure parentale:** quand vous effectuez ou participez à une Tâche dans laquelle se trouvent impliqués au moins deux autres personnages, vous pouvez ignorer la première Complication qu'elle génère.
- **Je connais mon vaisseau:** quand vous tentez de déterminer la source d'un problème technique sur votre vaisseau, vous bénéficiez d'un d20 bonus.
- **Studieux:** quand vous dépensez au moins 1 point d'Impulsion sur l'Obtention d'informations, vous posez une question supplémentaire (en tout, et non une par point d'Impulsion dépensé).

**DÉTERMINATION:** (1 au départ)

**STRESS:**

**RÉSISTANCE:** 0

**ARMES:**

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaseur type-1 (Distance, 4▲, 1M, Charge)
- Phaseur type-2 (Distance, 5▲, 1M, Charge)

**ÉQUIPEMENT:** communicateur, tricordeur



# PERSONNAGES PRÉTIRÉS

## OFFICIER MÉDICAL

LIEUTENANT T'PREL

**TRAIT:** Vulcain

**IDÉAUX:**

- Rechercher de nouvelles formes de vie
- Précision et concentration sont les principaux outils d'un médecin
- L'hésitation est aussi mauvaise que l'inaction
- Les besoins du plus grand nombre valent mieux que ceux de quelques-uns

**ATTRIBUTS**

CONTRÔLE 09

FORME 08

PRÉSENCE 07

AUDACE 10

INTUITION 11

RAISON 10

**DISCIPLINES**

COMMANDEMENT 02

SÉCURITÉ 03

SCIENCE 03

PILOTAGE 01

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 05

**SPÉCIALISATIONS:** Chirurgie, Littérature policière, Médecine d'urgence, Tactiques défensives, Vigilance, Virologie

**TALENTS:**

- **Kolinahr:** vous avez entrepris le voyage rituel qui vous purifiera de toute émotion. La difficulté de toutes les Tâches visant à résister à la contrainte, l'intrusion mentale, la douleur et les attaques mentales diminue de -2.
- **Les ordres du docteur:** quand vous effectuez une Tâche afin de coordonner les autres, ou pour obliger quelqu'un à faire ou ne pas faire une certaine action, vous pouvez utiliser la Discipline Médecine au lieu du Commandement.
- **Première réaction:** vous gagnez un d20 bonus quand vous effectuez la Tâche *Premiers secours* pendant un combat. Pour chaque Complication que vous subissez, la difficulté pour soigner les blessures du patient par la suite augmentera de +1.
- **Réaction rapide:** lors du premier round d'un combat, *Garder l'initiative* ne coûte rien pour vos alliés et vous.

**DÉTERMINATION:** (1 au départ)

**STRESS:**

**RÉSISTANCE:** 0

**ARMES:**

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 4▲ Renversement, 1M, Non létale)
- Phaseur type-1 (Distance, 5▲, 1M, Charge)
- Phaseur type-2 (Distance, 6▲, 1M, Charge)

**ÉQUIPEMENT:** communicateur, tricordeur, médikit



# STARFLEET A BESOIN D'UN NOUVEL ÉQUIPAGE

BIENVENUE DANS VOTRE NOUVELLE AFFECTATION, CAPITAINE.  
VOTRE MISSION : EXPLORER DE NOUVEAUX MONDES ÉTRANGES,  
DÉCOUVRIR DE NOUVELLES VIES, D'AUTRES CIVILISATIONS  
ET AU MÉPRIS DU DANGER, AVANCER VERS L'INCONNU...

*Star Trek Adventures* vous amène aux frontières de la galaxie, où de nouvelles découvertes attendent les braves explorateurs de Starfleet. Votre mission pourra vous mener aux limites de l'espace connu, au secours d'une colonie de la Fédération en danger, aux frontières de puissances galactiques voisines ou au cœur de phénomènes interstellaires. Votre vaisseau et son équipage incarnent la fine fleur de Starfleet et de la Fédération des Planètes Unies, et votre présence est plus que jamais nécessaire.

Un nouveau danger se profile dans le quadrant Gamma : le commandeur Sisko et son équipage confirment que le Dominion, dirigé par les Fondateurs, représente une menace sérieuse pour le quadrant Alpha. Dans la région de Bajor et de *Deep Space 9*, la situation reste tendue, alors que le Maquis poursuit ses activités au mépris du traité de paix établi entre les Cardassiens et la Fédération, forçant le capitaine Janeway et l'équipage de l'*U.S.S. Voyager* à pénétrer dans les Terres-Brûlées. C'est une époque dangereuse pour la Fédération et la demande en équipages courageux n'a jamais été aussi forte.

MODIPHIUS™  
ENTERTAINMENT

PARADE™

MODIPHIUS.COM

TM & © 2017 CBS Studios Inc.  
© 2017 Paramount Pictures Corp.  
STAR TREK et les marques et logos  
associés sont des marques déposées de  
CBS Studios Inc. Tous droits réservés.

STARTREK.COM



UNE PUBLICATION ARKHANE ASYLUM PUBLISHING  
WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR