



STARTREK 2254

Jeu de rôle dans l'univers de Gene Roddenberry

Table des matières

Introduction	1	Evolution du personnage	10
De quoi ai-je besoin pour jouer?	1	Points d'aventure	10
Gene Roddenberry	1	Dépenser des points d'aventures	10
Création d'un personnage	2	Starfleet et la Fédération des Planètes Unies	11
Caractéristiques	2	Les peuples de l'espace connu	12
Points de caractéristiques	2	Les Terriens	12
Bonus raciaux	2	Les Vulcains	12
Défense	3	Les Andoriens	13
Points de vie	3	Les Romuliens	13
Compétences	3	Les Klingons	13
Capacités spéciales	5	Technologie et vaisseaux	14
Archétypes	6	Scénario d'introduction	16
Résumé	8	Fiche de personnage	21
Système de jeu	9		
Règles de base	9		
Test de caractéristique	9		
Test de compétence	9		
Seuil de difficulté	9		
Utilisation des capacités spéciales	9		
Combat	9		
Initiative	9		
Attaque	9		
Dommages	10		
Mort	10		
Autres causes de dommages	10		

Star Trek 2254
Jeu de rôle dans l'univers de Gene Roddenberry
Auteur: JeePee
Illustrations de couverture et illustrations intérieures
issues des séries et des films Star Trek





L'USS Solaris peu après son lancement en 2254.

Introduction

Star Trek 2254 est un jeu de rôle amateur dans l'univers de Gene Roddenberry.

Comme vous l'aurez certainement deviné, l'action de *Star Trek 2254* se déroule en 2254, c'est-à-dire dix ans avant la série originale *Star Trek* narrant les aventures du Capitaine Kirk, de Monsieur Spock et de l'USS Enterprise.

Il y a presque cent ans, l'humanité sous la tutelle des Vulcains faisait ses premiers pas dans l'espace et découvrait qu'elle n'était pas seule dans la galaxie.

Aujourd'hui, après presque un siècle d'exploration et d'expansion, la Fédération des Planètes Unies compte des centaines de mondes habités; les vaisseaux de Starfleet sillonnent l'espace de la Fédération, assurant sa défense et repoussant toujours plus loin les limites du cosmos connu.

Si les humains comptent de nombreux alliés au sein de la Fédération, comme les Vulcains ou les Andoriens, il y a aussi dans la galaxie des peuples moins amicaux, voire hostiles envers la Fédération: les Klingons et les Romuliens font partie de ses ennemis potentiels.

L'année 2254 est une année importante dans l'histoire de la Fédération et de Starfleet.

Plusieurs traités de non-agression ont été signés avec les Romuliens et les Klingons, mettant pour un temps un frein aux projets guerriers et à l'expansionnisme de ces deux nations.

Starfleet a lancé un nouveau programme de recrutement pour étoffer ses rangs.

Un nouveau programme d'exploration spatial a été lancé et Starfleet a besoin de personnel motivé et compétent pour sa flotte.

Les joueurs incarneront de nouvelles recrues de Starfleet (membres à part entière de Starfleet au grade d'enseigne ou conseillers techniques civils).

Ils embarqueront sur un des nombreux vaisseaux d'exploration de Starfleet et seront appelés à mener toutes sortes de missions pour la Fédération.

De quoi ai-je besoin pour jouer?

Pour jouer, vous aurez besoin d'un exemplaire du présent livret (il contient les règles de jeu), de quelques dés (d4, d6, d8, d10 et d12) et d'une fiche de personnage pour chaque joueur... et des joueurs bien entendu.

Afin de débiter rapidement une partie, ce livret contient outre les règles de jeu un scénario d'introduction et plusieurs personnages prêts-à-jouer.

Gene Roddenberry

Star Trek est un univers de science-fiction créé par Gene Roddenberry dans les années 60. Il dépeint un futur optimiste, utopique, dans lequel l'humanité a éradiqué la maladie, le racisme, la pauvreté, l'intolérance et la guerre sur Terre. Elle s'est également unie à d'autres espèces intelligentes de la galaxie.

Les personnages explorent l'espace, à la recherche de nouveaux mondes et de nouvelles civilisations et s'aventurent « là où aucun homme n'est jamais allé ».

Création d'un personnage

Les personnages sont de nouvelles recrues au sein de Starfleet. Ce sont des militaires issus de l'Académie et débutant une carrière en tant qu'enseigne ou des civils oeuvrant au titre de conseiller scientifique.

Les joueurs peuvent choisir la race de leur personnage parmi la liste suivante: humain, vulcain ou andorien.

Imaginez un nom pour votre personnage.

Ce nom devra être choisi en fonction de la race et de la culture du personnage. Les noms vulcains et andoriens sont particuliers. Pour vous aider à trouver un nom pour votre personnage, en voici quelques exemples.

Noms vulcains: Saavik, Sarek, Soval, Sybok, T'Pol, Tuvok, Valeris, Solok, Valek, T'Dila, Tylak, Sasak, Satelk, Savar, Sek, Sopek, T'Pan, T'Pau, T'Pring, Tok, Tolaris, T'Mir.

Nom andoriens: P'Trell, Shran, Shras, Talas, Tarah, Telev, Tholos, Tigaas, P'Zylan, Rygor, Erib, Talla, Thon, Thelin.

Les noms humains du 23^{ième} siècle ne sont guère différents de ceux d'aujourd'hui.

Caractéristiques

Un personnage est défini par 6 caractéristiques que sont la Force, la Dextérité, l'Endurance, l'Intelligence, la Perception et la Présence.

La **Force (FOR)** représente la puissance physique et musculaire du personnage. Elle joue un rôle important dans toutes les actions purement physiques du personnage: se battre à mains nues ou avec une arme blanche, soulever une charge pesante, enfoncer une paroi ou forcer une porte automatique, etc.

La **Dextérité (DEX)** mesure l'agilité, les réflexes et la précision du personnage. La dextérité entre en compte dans les actions demandant précision, rapidité, réflexes, coordination. La dextérité est importante pour le maniement des armes à distance (armes à projectiles ou armes de jet) et dans le score de Défense du personnage.

L'**Endurance (END)** représente la santé et la résistance physique du personnage.

L'**Intelligence (INT)** couvre l'ensemble des facultés mentales du personnage (mémoire, connaissances, apprentissage, raisonnement).

Les cinq sens du personnage sont représentés par la **Perception (PER)**. Cette caractéristique donne aussi une idée du degré de vigilance du sens de l'observation du personnage.

La **Présence (PRE)** mesure le charisme, la personnalité, la force de persuasion, la faculté du personnage de se faire entendre et obéir.

Points de caractéristiques

Chaque caractéristique a un score compris entre 0 et 6. Vous disposez de 18 points à répartir entre vos caractéristiques.

Bonus raciaux

La civilisation vulcaine jadis guerrière a réussi à dominer ses instincts belliqueux pour s'en remettre à la pure logique. Les Vulcains disposent d'un bonus de +1 en Intelligence et d'un +1 en Force.

Ce sont des êtres au caractère renfermé et introspectif; leur score de Présence est donc diminué de 1 point.



L'inhospitalité de leur monde d'origine a rendu les Andoriens très résistant. Ils bénéficient donc d'un bonus de +1 en Endurance.

Les antennes mobiles leur confèrent une Perception accrue (+1 en PER).

Contrairement aux Vulcains, les Andoriens sont impulsifs et parfois violents. Ce caractère belliqueux, bien que tempéré par des décennies de diplomatie, rend mal aisé le contact des Andoriens avec les autres races.

Les Andoriens souffrent d'un malus de Présence d'un point.



Les humains n'ont aucun bonus ou malus racial à appliquer.

Exemple:

Spock, Vulcain.

For 2+1, Dex 3, End 3, Per 3, Int 4+1, Pre 3-1.

Tholos, Andorien.

For 3, Dex 2, End 4+1, Per 3+1, Int 3, Pre 3-1.

Défense

Le score de Défense représente l'aptitude de votre personnage à éviter les coups et à esquiver les tirs.

La Défense est utilisée aussi bien dans les combats au contact (bagarre, combat à l'arme blanche) que lors d'un affrontement à distance (tir d'arme à énergie, arme de jet ou à projectile solide).

Le score de Défense (DEF) est égal à 6 + score de Dextérité.

Points de vie

Les Points de Vie (PdV) reflète l'état de santé du personnage.

Le score initial de points de vie dépend de la race du personnage.

Un humain commence avec 6 + [score d'Endurance] points de vie.

Un Vulcain aura 10 + [score d'Endurance] points de vie.

Un Andorien, plus résistant, aura un score initial égal à 12 + score d'Endurance.

Au cours de ses aventures, votre personnage risque d'être blessé. Chaque blessure occasionnera une perte de points de vie.

Si le score de Points de Vie est égal à zéro, le personnage est hors-combat.

Si le score de Points de Vie descend en dessous de 0, le personnage est mourant.

A -10, il meurt.

Compétences

Les compétences décrivent ce que votre personnage sait faire, les connaissances et le savoir-faire qu'il a acquis au cours de sa vie, soit par l'apprentissage, soit par l'expérience (par opposition aux Caractéristiques qui représentent plutôt les capacités innées du personnage).

Vous disposez de 10 + Intelligence points pour acquérir vos compétences de départ.

Chaque compétence est liée à une caractéristique.

Le score d'une compétence ne pourra jamais dépasser le score de la caractéristique dont elle dépend.

S'il vous reste des points de compétences non utilisés, ceux-ci deviennent des Points d'aventure que vous pourrez utiliser plus tard (cfr. chapitre Evolution du personnage – Points d'aventure).

Ci-dessus, la liste des compétences.

Armes à distance*	Dex
Armes de mêlée*	For
Combat à mains nues*	For
Connaissances*	Int
Construire / réparer	Int
Diplomatie	Pre
Furtivité	Dex
Ingénierie*	Int
Langue(s)*	Int

Marchandage	Pre
Médecine	Int
Observation	Per
Ordinateur	Int
Persuasion	Pre
Piloter*	-
Premiers soins	Int
Renseignements	Pre
Technologie(s)*	Int
Survie	Int

Chaque compétence dépend d'une caractéristique.

Rappelons que le score d'une compétence ne peut jamais dépasser le score de la caractéristique dont elle dépend.

Les compétences (*) doivent être précisées.

La compétence Piloter n'est associée à aucune caractéristique. Celle-ci sera précisée suivant le type d'engin piloté.

Un chasseur spatial léger ou un speeder demandera de la Dextérité.

Piloter un vaisseau de type NX (comme l'Enterprise) ne dépend aucunement de la Dextérité. Le pilote ne dirige pas manuellement le vaisseau. Il entre des données dans l'ordinateur de bord, manoeuvre des leviers et des cadrans de commande.

Exemple:

Vous devez préciser quelles langues sont parlées par votre personnage.

Votre personnage est familiarisé avec différentes technologies: terrienne, vulcaine et klingon. Dans ce cas, il faut compter trois compétences distinctes.

Armes à distance

Cette compétence définit l'habileté du personnage à utiliser une arme de tir. Cette compétence englobe autant les armes de haute technologie comme le fuseur que les armes à feu primitives ou les armes de lancer ou de jet (arc à flèche, lance, couteau).

Cette compétence devra être précisée pour chaque arme (ou du moins chaque type d'armes).

Armes de mêlée

Cette compétence regroupe l'usage des armes blanches. Les armes blanches, comme les épées, sont encore couramment utilisées dans certains civilisations, notamment celle des klingons.

D'autres peuples comme les Vulcains ont conservés l'usage des armes blanches lors de certains rites.

Combat à mains nues

Cette compétence englobe tous les types de combat à mains nues, de la bagarre aux arts martiaux en passant par les prises de lutte vulcaine et les enchaînements de coups du combat klingon.

Chaque style de combat à mains nues donne lieu à une compétence distincte.

Connaissances

Cette compétence est le reflet des connaissances théoriques et pratiques du personnage dans un domaine

... précis (donnant lieu à une compétence particulière).

Quelques exemples:

Connaissances de la culture vulcain ou klingon.

Connaissances de l'histoire de la Fédération

Connaissances en géologie

Connaissances en xénobiologie, chimie, etc.

Construire/réparer

Cette compétence regroupe les aptitudes du personnage pour construire/réparer des choses (appareils, outils).

Diplomatie

Cette compétence reflète les aptitudes naturelles du personnage pour la négociation et la diplomatie.

Furtivité

Cette compétence regroupe les capacités à se cacher, se déplacer silencieusement...

Ingénierie*

Cette compétence englobe les connaissances théoriques et pratiques du personnage dans un domaine de haute technologie comme les systèmes de propulsion des vaisseaux, la physique quantique et nucléaire, etc.

Langue(s)*

Cette compétence regroupe les connaissances linguistiques du personnage. Outre sa langue maternelle, le personnage peut connaître (parler/écrire) un nombre de langues équivalent à son score d'INTelligence.

Marchandage

Cette compétence permet au personnage de négocier le prix de marchandises diverses (argent ou troc).

Médecine

Les connaissances médicales du personnage sont représentées par cette compétence.

En utilisant cette compétence, le personnage peut diagnostiquer des maladies, soigner des blessures, soulager la souffrance des malades.

L'accès à un équipement médical améliore les possibilités d'usage de cette compétence et les chances de guérison/rétablissement du malade/blessé.

Observation

La compétence Observation permet au personnage d'examiner un lieu et de découvrir des indices, des traces, des anomalies, des points de repère, etc.

Ordinateur

Cette compétence permet au personnage d'utiliser un ordinateur. Cela va des ordinateurs de bord permettant de piloter les vaisseaux aux cerveaux électroniques des bases de données de la fédération (pour rechercher des informations).

Cette compétence permet aussi d'écrire des programmes ou de modifier des programmes existants.

Persuasion

Grâce à cette compétence, le personnage pourra par quelques arguments bien choisis «forcer» un tiers à faire ou dire certaines choses.

La Persuasion, contrairement à la Diplomatie qui ménage l'interlocuteur, est une forme de combat verbale où le but est d'amener autrui à agir d'une certaine façon, et la logique pure, le bon sens ou même la menace des armes souvent très efficaces.

Piloter*

Cette compétence regroupe les aptitudes du personnage pour le pilotage d'une engin.

Cette compétence sera à préciser pour chaque type de véhicule: engin terrestre motorisé, navette d'exploration, vaisseau, chasseur léger, etc.

Premiers soins

Cette compétence regroupe les gestes de premier secours, la médecine d'urgence. Grâce à cette compétence, le personnage peut stabiliser l'état d'un blessé, soigner rapidement des blessures diverses.

Pour des soins plus poussés, il faut la compétence Médecine.



Renseignements

Cette compétence permet au personnage de collecter des informations, des renseignements sur un endroit, une personne, etc.

Technologie(s)*

Cette compétence englobe des connaissances générales sur différentes technologies (à préciser).

Ces connaissances peuvent être très étendues mais purement théoriques. La mise en pratique de ces connaissances demande des compétences d'Ingénierie.

Survie

Cette compétence regroupe tout ce qu'il faut savoir pour survivre en milieu hostile et sauvage: chasser, pêcher, allumer un feu, construire un abri de fortune, etc.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales sont des aptitudes particulières possédées par le personnage.

Ces dons, souvent innés, sont parfois liés à la race du personnage. La capacité spéciale de «Prise vulcaine» est une aptitude possédée uniquement par les Vulcains.

En terme de règle, une capacité spéciale donne un bonus au personnage lors des jets de dés.

A la création, vous pouvez choisir deux capacités spéciales pour votre personnage.

Ambidextre

Le personnage peut se servir indifféremment de ses deux mains (sans malus).

Arme de prédilection

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

Discret

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Furtivité.

Esquive

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à son score de Défense. Il perd ce bonus s'il se trouve dans une situation où il est pris par surprise.

Négociation

Le personnage a un don inné pour les marchandages et la diplomatie. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Diplomatie, Marchandage et Persuasion.



Prise vulcaine

La prise vulcaine ou pincement neural vulcain est une technique d'art martial typiquement vulcaine.

Par un pincement du bout des doigts à la base du cou, l'assaillant plonge son adversaire dans un état d'inconscience pendant 1d6 minutes.

Cette capacité est connue des seuls vulcains.

Réflexes surhumains

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il teste son temps de réaction (Dextérité).

Réputation

La réputation du personnage le précède (bonne ou mauvaise). Le meneur de jeu devra tenir compte de cette information lors des contacts entre le personnage et les PNJ (bonus/malus).

Résistant

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 lors des tests de résistance aux agressions du milieu extérieur (Endurance).

Les Andoriens, originaires d'une planète glacée, possèdent résistance innée au froid et bénéficie d'un bonus de +5.

Robustesse

Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.

Talent

Le personnage est doué dans un domaine particulier. Il bénéficie d'un bonus de +2 dans ce domaine (choisir une compétence parmi la liste).

Tir à bout portant

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 lors des combats rapprochés avec une arme de tir ou à distance.

Tir de loin

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 lors de tir à longue portée.

Tir de précision

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 lorsqu'il tente de viser une partie précise de la cible.

Tir en mouvement

Lorsque le personnage utilise une arme de tir alors qu'il est en mouvement, il subit un malus (-1 à -3).

Le personnage possédant cette capacité spéciale ne subit pas ce bonus.

Tir rapide

Le personnage peut tirer deux fois successivement lors d'un combat avec une arme de tir.

Vigilance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à ses tests de Perception.

Volonté

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 lors des tests de résistance mentale.

Xéno-empathie

Cette capacité facilite les relations avec d'autres races; en terme de règles, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Diplomatie, Marchandage et Persuasion (ou en Présence si le personnage ne possède aucune des compétences citées).

Archétypes

Un archétype est un modèle, un canevas qui servira de base à un nouveau personnage.

Lorsque vous créez un personnage, vous devez d'abord décider s'il fera partie de Starfleet ou non.

Les nouvelles recrues, fraîchement sorties de l'Académie, entament leur carrière avec le grade d'enseigne. Ce sont des militaires qui possèdent une formation générale de base et une spécialisation.

En tant que membre d'une organisation militaire, ils sont liés et contraints par le règlement militaire de Starfleet (hiérarchie militaire stricte et échelle de commandement, obéissance aux ordres, procédures standards à suivre, grades, etc.)

En tant qu'enseigne, vous pouvez choisir un archétype parmi la liste ci-dessous:

- Officier de pont
- Officier Pilote
- Officier des communications
- Officier scientifique
- Médecine de bord
- Officier Mécanicien (ou Ingénieur)

Pour mener à bien les missions qui lui sont confiées, Starfleet fait également appel aux services de civils.

Les civils ne sont pas contraints d'obéir aux injonctions des officiers de Starfleet; d'un autre côté, ils sont là pour les aider et les conseiller dans leurs décisions.

Si vous choisissez ce créneau, vous pouvez choisir un archétype parmi la liste ci-après:

- Scientifique
- Diplomate
- Religieux
- Technicien spécialisé

Chaque classe est décrite de la manière suivante:

- description
- compétences de classe
- équipement de base

Officier de pont

L'officier de pont est un soldat généralement assigné à la garde d'un vaisseau ou d'installations militaires.

On parlera alors d'agents de sécurité.

Un officier de pont peut également être attaché aux services d'un haut-gradé comme le capitaine d'un vaisseau ou son second.

L'officier de pont peut aussi assurer la sécurité d'une autorité civile (comme la protection d'un diplomate ou l'escorte d'un technicien ou d'un scientifique).

Les compétences de base d'un officier de pont sont: Armes à distance, Armes de mêlée, Combat à mains nues, Observation, Survie.

L'officier de pont possède un point (de base) dans chacune des compétences sus-citées.

L'équipement de base de l'officier de pont est un uniforme rouge (+ bottes noires), un pistolet fuseur et un communicateur.

Officier Pilote

L'Officier Pilote est responsable du pilotage du vaisseau.

Selon le type de vaisseau (engin léger, navette individuelle, vaisseau de transport, vaisseau d'exploration, etc.), le pilotage fera appel à la Dextérité, la Perception ou l'Intelligence du personnage.

Les engins légers pilotés manuellement demanderont de la Dextérité tandis que les vaisseaux intersidéraux contrôlés par des ordinateurs de bord feront appel aux connaissances intellectuelles du personnage.



Généralement, à bord des vaisseaux d'exploration intersidéraux, l'Officier Pilote est secondé par un navigateur (qui possède également le grade d'Officier Pilote).

Les compétences de base de l'Officier Pilote sont: Connaissances de la Navigation spatiale, Ingénierie des vaisseaux, Ordinateur, Piloter (préciser le type de vaisseau), Technologie des vaisseaux

L'équipement de base d'un Officier Pilote est composé d'un uniforme jaune (+ bottes). Les pilotes ne portent pas d'armes de manière systématique, surtout à bord des vaisseaux de gros tonnage.

Lors de missions d'exploration, lorsqu'il s'agit de débarquer sur un monde inconnu, le service d'équipement de Starfleet fournit le matériel supplémentaires nécessaire (communicateur + pistolet fuseur).

Officier des communications

L'officier des communications est un opérateur spécialisé dans les communications et l'utilisation des senseurs d'un vaisseau spatiale.

Ce poste est essentiel puisqu'il représente les yeux et les oreilles du vaisseau.

L'officier des communications est à même de crypter/décrypter des messages et d'analyser les informations fournies par les senseurs du vaisseau.

Les compétences de base de l'officier des communications sont les suivantes: Connaissances en communications, Construire/réparer, Connaissances en cryptographie, Ingénierie, Langue(s), Observation, Technologie.

L'équipement de base d'un officier des communications est un uniforme jaune et un communicateur.



Officier des Communications Uhura

Officier scientifique

L'officier scientifique est un expert possédant des connaissances scientifiques étendues; son rôle est d'aider le commandant lorsque la situation requiert un avis ou un conseil d'ordre scientifique.

L'officier scientifique a également pour tâche de superviser les missions pour tout ce qui touche au domaine de la science: collecte d'informations et d'échantillons, recherches et analyse, etc.

Les compétences de base d'un officier scientifique sont: Connaissances (choisissez deux domaines scientifiques), Ingénierie, Langue(s), Ordinateur, Observation, Renseignements, Technologie(s) (choisissez deux types de technologie).

L'équipement de base d'un officier scientifique est composé d'un uniforme jaune, d'un communicateur, d'un analyseur universel.

Médecin de bord

Le médecin de bord s'occupe de tout ce qui a trait à la santé de l'équipage. C'est lui qui poste les diagnostics et administre les soins et pratique les interventions chirurgicales.

Pour l'aider dans sa tâche, le médecin dispose d'une équipe de deux infirmiers(ières) qualifié(e)s.

Dans certaines situations, le médecin de bord sera amené à seconder l'officier scientifique dans l'étude de formes de vie inconnues.

Le médecin de bord ne s'occupe pas uniquement de l'état de santé physique de l'équipage. Il est aussi amené à poser des diagnostics dans les cas de démence ou de troubles psychologiques.

Les compétences de base du médecin de bord sont: Connaissances (choisissez deux domaines), Médecine (exceptionnellement attribuez deux points par défaut à cette compétence), Observation, Premiers soins, Technologie(s), Survie.

L'équipement du médecin de bord se compose d'un uniforme bleu, d'un tricordeur, d'une trousse d'instruments médicaux et d'une panoplie d'anti-douleurs et de médicaments généraux.

Officier mécanicien (ou ingénieur)

L'officier mécanicien est responsable du bon fonctionnement du vaisseau. Avec son équipe, il s'occupe de tous les aspects techniques du vaisseau: propulsion, salles des machines, ordinateurs, système de survie, armement, intégrité et structure du vaisseau, etc.

Si le vaisseau est endommagé, c'est lui (avec son équipe) qui effectue les réparations.

L'officier mécanicien peut dans certaines situations «bidouiller» les systèmes du vaisseau pour en tirer plus de puissance; ce n'est pas sans risque mais la réussite d'une mission (ou la victoire lors d'un combat) justifie parfois certains risques.

L'analyse des artefacts extraterrestres et des technologies inconnues fait également partie de la mission de l'officier mécanicien (au même titre que l'officier scientifique).

Les compétences de base d'un officier mécanicien sont: Connaissances (choisissez deux domaines), Construire/réparer, Ingénierie, Ordinateur, Piloter, Technologie.



Officier mécanicien effectuant des réparations

L'équipement de base de l'officier mécanicien est composé d'un uniforme rouge, d'une interface portable avec les systèmes de bord du vaisseau, d'une trousse contenant quelques outils de base, d'un communicateur.

Scientifique

Le scientifique civil joue un rôle identique à celui de l'officier scientifique à la différence qu'il ne fait pas partie de Starfleet et donc ne porte pas de grade et est là à titre consultatif.

Il n'est pas lié par le règlement militaire de Starfleet (notamment en ce qui concerne le grade), bien qu'il doive tout de même se plier aux règles en vigueur à bord de tout vaisseau spatial.

Les compétences de base du scientifique sont les mêmes que celles de l'officier scientifique.

Son équipement de base est similaire à celui de l'officier scientifique, à l'exception de l'uniforme.

Diplomate

Le diplomate est un membre du gouvernement terrien ou autre; sa mission est de représenter sa nation auprès des autres nations de la galaxie.

Au cours de sa mission, le diplomate sera amené à communiquer avec des représentants d'autres gouvernements et établir des liens avec ces nations sur base de critères variés.

Les échanges diplomatiques entre les nations peuvent porter sur des questions politiques, économiques, militaires, religieuses, etc.

Le diplomate est donc une personne érudite et possédant une forte personnalité et des capacités relationnelles accrues.

Les compétences de base du diplomate sont les suivantes: Connaissances (choisissez trois domaines), Diplomatie, Langue(s) (au moins trois langues + des notions dans d'autres formes de communication), Marchandage, Observation, Persuasion, Renseignement.

Le diplomate porte des vêtements civils et ne peut pas porter d'arme, à moins que le commandant de bord ne l'y autorise.

Religieux

Le religieux est un membre d'un clergé (la religion est à préciser); il joue un rôle fort proche de celui du diplomate mais uniquement en ce qui concerne les questions religieuses ou philosophiques.

Le religieux possède de grandes connaissances des cultures de la galaxie et des différentes formes de religions répertoriées par la Fédération au cours de ses missions d'exploration.

Les compétences de base du religieux sont: Connaissances (choisissez trois domaines), Diplomatie, Langue(s), Persuasion, Premiers soins, Renseignements.

Le religieux ne porte pas d'uniforme mais sa tenue vestimentaire comporte des éléments l'identifiant clairement comme un membre du clergé de la religion qu'il représente (tunique, symboles religieux, etc.)

Technicien spécialisé

Le technicien spécialisé est un civil possédant une expertise dans un ou plusieurs domaines.

Les compétences de base d'un technicien spécialisé sont: Connaissances (choisissez deux domaines d'expertise), Construire/réparer, Ingénierie, Ordinateur, Piloter, Technologie.

L'équipement de base d'un technicien spécialisé dépendra de ses domaines d'expertise.

Résumé de la création d'un personnage

Choisissez une race et donnez un nom à votre personnage.

Répartissez 18 points entre les six caractéristiques. N'oubliez pas de tenir compte des bonus et malus raciaux.

Calculez le score de Défense (DEF = 6 + DEXtérilité).
Calculez le score de Points de Vie: 6 + ENDurance pour les humains, 10 + END pour les Vulcains, 12 + END pour les Andoriens.

Choisissez un archétype et mettez les compétences de base à 1.

Répartissez 10 + INTelligence points entre les compétences de votre personnage.

Les points non utilisés vont dans la réserve de Points d'Aventure.

Choisissez deux capacités spéciales.

Complétez votre fiche de personnage avec l'équipement de base et inscrivez «Enseigne» comme grade (pour les personnages faisant partie de Starfleet).

Votre personnage est prêt pour l'aventure.



Bienvenue à bord de l'USS Solaris

Système de jeu

Le système de jeu de Star Trek 2254 repose sur un corpus de règles simples. Généralement, vous devrez lancer un dé à douze faces (d12) pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action entreprise par un personnage.

Certains effets de jeu requieront l'utilisation d'autres types de dés: d4, d6, d8 et d10.

Règles de base

Les règles de base sont les mécanismes de base du jeu.

Pour entreprendre une action, un personnage utilisera une de ses compétences ou à défaut la caractéristique que le meneur de jeu jugera adéquate par rapport à l'action entreprise.

Si votre personnage doit soulever une lourde charge, il utilisera sa caractéristique de Force.

Si votre personnage interroge l'ordinateur sur l'état du vaisseau, il pourra utiliser sa compétence Ordinateur.

En cas de rencontre avec une patrouille klingon, la compétence Armes à distance risque fort d'être utilisée.

Le joueur peut proposer la compétence ou la caractéristique qu'il compte employer mais c'est toujours le meneur de jeu qui jugera en dernier recours si la compétence ou la caractéristique s'applique bel et bien à la situation de jeu.

On distingue deux types de tests qu'un personnage peut faire pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action. Il s'agit (très naturellement) du test de caractéristique et du test de compétence.

Test de caractéristique

Pour tester une caractéristique, le joueur doit lancer 1d12 et ajoutant le score de la caractéristique choisie au score indiqué par le dé.

Si le résultat final est supérieur ou égal au seuil de difficulté de l'action (déterminé par le meneur de jeu), l'action est réussie.

Dans le cas contraire, l'action se solde par un échec.

Suivant la situation, le meneur de jeu peut appliquer un bonus ou un malus à l'action du personnage; ce bonus/malus vient s'ajouter au résultat final et peut être déterminant pour la réussite ou l'échec de l'action.

Test de compétence

Comme pour le test de caractéristique, le joueur doit lancer 1d12 et ajouter au score du dé le score de compétence choisie (qui est égale à la caractéristique + points de compétence)

Ici encore, si le résultat final est supérieur ou égal au seuil de difficulté de l'action (déterminé par le meneur de jeu), l'action est réussie.

Dans le cas contraire, l'action se solde par un échec.

Le meneur de jeu peut ici encore appliquer un bonus/malus à l'action.

Seuil de difficulté

Pour toute action entreprise par les personnages, le meneur de jeu devra déterminer un Seuil de Difficulté.

<u>Difficulté</u>	<u>SD</u>
Très facile	0
Facile	3
Moyen	6
Délicat	10
Difficile	12
Très Difficile	18
Héroïque	20
Impossible	21+

Utilisation des capacités spéciales

Les capacités spéciales peuvent être utilisées comme des bonus, avec l'accord du meneur de jeu.

Combat

Un combat est une confrontation violente entre deux adversaires.

Un combat se divise en phases d'environ 6 à 10 secondes. Au cours d'une phase de combat, chaque adversaire aura l'occasion de faire une tentative pour neutraliser son adversaire.

La procédure pour chaque phase de combat est toujours la même:

- Initiative (qui frappe en premier)
- Attaque vs. Défense (adversaire A attaque adversaire B)
- Calcul des dommages éventuels
- Attaque vs. Défense (adversaire B attaque adversaire A)
- Calcul des dommages éventuels

Le combat se poursuit jusqu'à la victoire d'un des deux adversaires.

Initiative

L'initiative se calcule en lançant **1d6 + Dextérité**.

Celui qui obtient le résultat le plus élevé obtient l'initiative et attaque donc le premier.

L'initiative est à déterminer à chaque phase de combat et peut être modifiée par des bonus/malus alloués par le meneur de jeu suivant les circonstances.

Attaque

Pour attaquer un adversaire, il faut se servir d'une arme ou de ses poings.

Suivant le type de combat, le joueur choisira d'utiliser l'une ou l'autre compétence de combat, ou sa caractéristique de Force s'il ne possède aucune compétence de combat appropriée (et donc opte pour un simple pugilat).

Un **attaque** se calcule suivant la formule ci-dessous:

1d12 + compétence de combat (ou Force) + bonus/malus

Si le score d'attaque est supérieur ou égal à la Défense de la cible, celle-ci est touchée.

Dans le cas contraire, l'attaque est ratée (la cible a esquivé/paré le coup ou l'attaque est simplement passée à côté de la cible).

Dommmages

En cas d'attaque réussie, on peut calculer les dommages. Suivant l'arme utilisée, on lancera un dé spécifique. Dans le cas d'arme utilisant la Force de l'attaquant, on pourra ajouter le score de Force au résultat du dé de dommages.

Si la cible porte une protection (armure), les points de dommages seront diminués de la valeur de cette protection.

Le score final de dommages viendra diminuer le score de Points de Vie de la cible.

Si le score de Points de Vie d'un personnage devient nul ou négatif, le personnage est neutralisé. Il est inconscient et le peut plus rien faire. Cette règle s'applique aussi bien aux personnages des joueurs (PJ) qu'aux personnages non joueurs (PNJ) dirigés par le meneur de jeu.

Mort

Si le score de Points de Vie d'un personnage descend sous -6, le personnage meurt.

Autres causes de dommages

L'univers est vaste et les dangers multiples. Outre les dommages subis au combat, un personnage peut également être atteint dans son intégrité physique par différentes autres causes.

Maladie

Pour résister à une maladie, le personnage devra réussir un test d'Endurance contre la Virulence de la maladie. En cas d'échec, il devient malade. Suivant la maladie, le meneur de jeu pourra demander au joueur d'autres tests d'Endurance pour déterminer comment son corps réagit à la maladie. Un personnage malade pourra subir des malus à ses actions physiques et/ou mentales.

Poison

On appliquera la même règle que pour les maladies.

Radiations

Un personnage peut subir des radiations mais devra réussir un test d'Endurance. En cas d'échec, le personnage sera affaibli (malus pour les actions physiques et/ou mentales). Un taux de radiations plus élevé que le score d'Endurance du personnage aura des effets immédiats, sans possibilité de résistance de la part du personnage.

Brûlures

Un personnage ne peut rester exposé aux flammes que pendant [Endurance] secondes. Passé ce laps de temps (très court), il subira 1d6 points de dommages pour chaque seconde d'exposition.

Vide de l'espace

Un personnage ne peut rester exposé au vide de l'espace que pendant [Endurance] secondes. Au-delà, les effets du vide se feront ressentir: 1d8 points de dommages à chaque seconde dans le vide. En outre, le personnage subira des brûlures ou des engelures suivant qu'il se trouve dans une zone d'ombre ou une zone exposé aux rayons du soleil. Un exposition prolongée au vide de l'espace peut également déboucher sur une irradiation massive et le plus souvent létale.

Asphyxie

Un humain peut rester sans respirer [Endurance]/2 minutes. Certaines races peuvent retenir leur souffle pendant une période de temps plus longue. Si un personnage s'asphyxie, il perd 1d3 points de vie toutes les dix secondes.

Evolution du personnage

Lorsque votre personnage débute sa carrière, il n'a que peu d'expérience; il sort de l'Académie de Starfleet (ou de tout autre école ou centre de formation). Au cours de ses aventures, il va acquérir de l'expérience, apprendre de nouvelles choses, s'améliorer dans divers domaines. Ce processus est simulé dans le jeu par l'acquisition de Points d'Aventure. A la fin de chaque aventure, le Meneur de Jeu récompensera les joueurs en leur allouant des Points d'Aventure qui leur serviront à «améliorer» leurs personnages.

Points d'aventure

En général, un joueur gagne 5 points par aventure. Si le groupe a réussi la mission, chaque joueur gagnera de 1 à 3 points supplémentaires suivant la difficulté de l'aventure. Si un joueur a interprété son personnage de manière magistrale, le Meneur de Jeu pourra également le récompenser en lui octroyant des points supplémentaires. La réussite d'une action à un moment crucial de l'aventure peut aussi donner lieu à un gain supplémentaire de Points d'Aventure.

Dépenser des points d'aventure

Les Points d'Aventure servent à «acheter» des points supplémentaires de Caractéristique ou de Compétence. On peut également acheter des Capacités Spéciales avec des Points d'Aventure. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître le prix de chaque amélioration.

Caractéristique	niveau actuel + 1
Compétence	1 point
Nouvelle compétence	2 points*
Capacité Spéciale	5 points

(*) Pour avoir la compétence à 1 point.

Attention, rappelez-vous qu'une compétence ne peut jamais dépasser le score de la caractéristique dont elle dépend.

Starfleet et la Fédération des Planètes Unies

Maintenant que vous avez créé votre personnage et que vous «connaissiez» les règles de jeu, nous allons faire un petit tour rapide de l'univers de jeu.

Nous sommes en 2254, l'humanité a éradiqué la maladie, la pauvreté, l'intolérance et la guerre sur Terre depuis plus d'un siècle et demi.

Elle s'est également unie à d'autres espèces intelligentes de la galaxie comme les Vulcains et les Andoriens pour former la Fédération des Planètes Unies.

Les Humains explorent donc l'espace à la recherche de nouveaux mondes et de nouvelles civilisations.

La Directive Première de la Fédération est de ne pas interférer dans l'évolution des espèces moins évoluées, dans la mesure du possible.

Cependant, dans la galaxie, il y a aussi des peuples hostiles comme les Klingons ou les Romuliens.

Pour se protéger, la Fédération des Planètes Unies peut compter les vaisseaux de Starfleet.

Fondé en même temps que la Fédération en 2161, Starfleet est chargé de l'exploration de la galaxie et de la défense de l'espace dont elle a le contrôle.

Elle est composée de vaisseaux de la Flotte Stellaire Terrienne mais aussi d'unités issues des civilisations amies de la Terre et membres du Gouvernement des Planètes Unies.

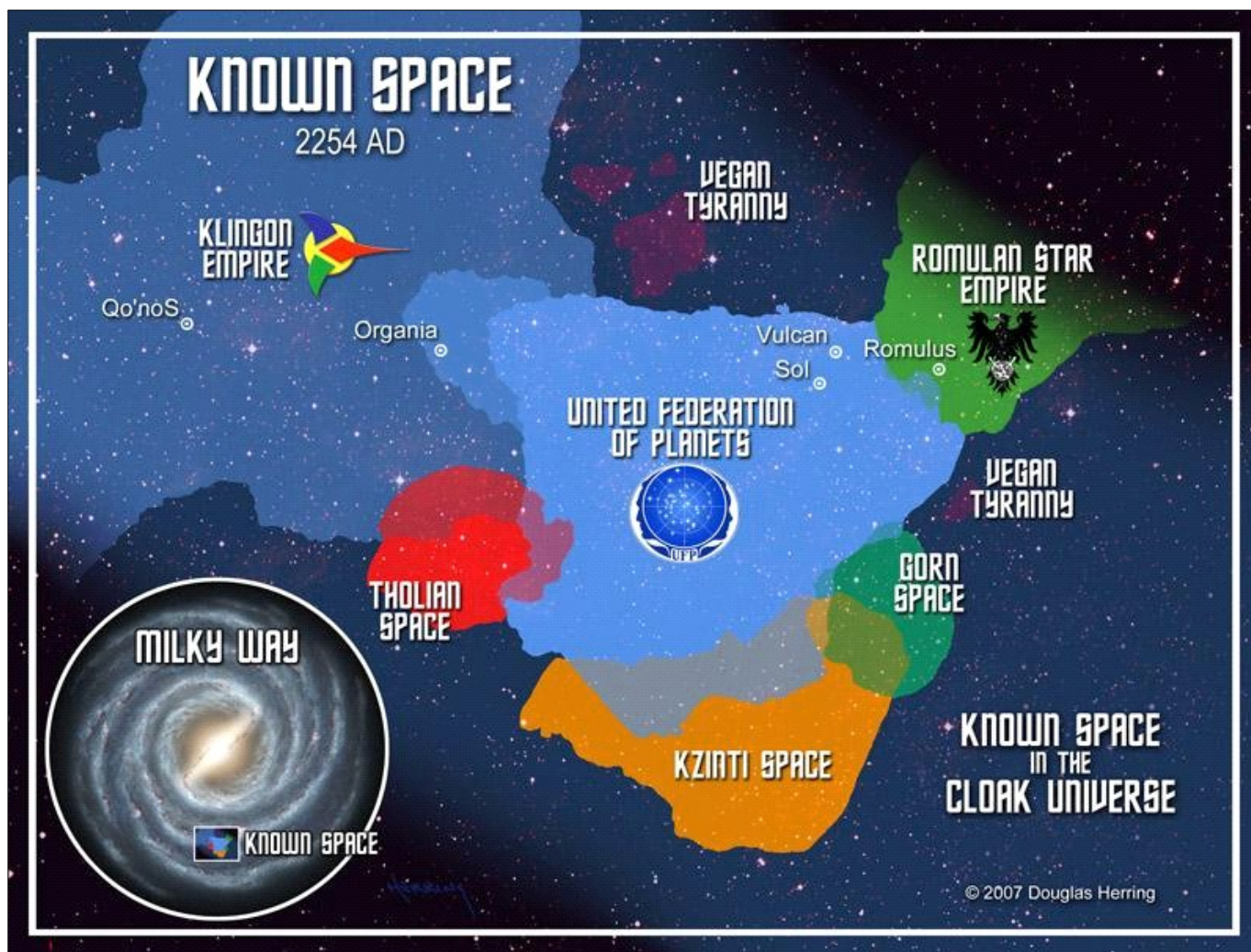
Ainsi le personnel de Starfleet est-il composé d'humains d'origine terrienne ou des colonies, de Vulcains et d'Andoriens.

La situation politique et militaire de la Fédération est dans l'ensemble assez stable; des traités de paix ou du moins de non-agression (dans le cas des Klingons et des Romuliens) ont été signés entre le Gouvernement des Planètes Unies et les différentes nations de l'espace connu.

Il serait long et fastidieux d'expliquer en détails les relations politiques, économiques et diplomatiques entre les différentes nations de l'espace connu.

Nous nous contenterons d'un bref exposé des principaux peuples: Terriens, Vulcains, Andoriens, Romuliens et Klingons.

Si vous désirez plus d'informations sur la Fédération des Planètes Unies et l'univers de Star Trek, vous trouverez sans doute votre bonheur sur Internet.



Les peuples de l'espace connu

L'espace connu, à peine un vingtième de la Galaxie, regroupe plusieurs peuples dont les principaux sont les Terriens, les Vulcains, les Andoriens, les Romuliens et les Klingons.

Les Terriens

La race humaine est originaire de la Terre, troisième planète du système solaire Sol.

Au cours des deux siècles précédents, les humains ont essaimé dans tout l'espace connu, fondant des colonies sur différentes planètes, sans compter les stations orbitales et les mondes artificiels.

Aujourd'hui, on distingue parmi les humains ceux originaires de la Terre et les humains nés dans l'espace ou sur une des nombreuses colonies terriennes.



Les humains ont une grande capacité d'adaptation ainsi qu'un fort esprit combatif.

Ce que pensent les autres peuples

Les Vulcains estiment que les humains ont un énorme potentiel mais se laissent encore trop souvent guider par leurs émotions. Le caractère parfois irrationnel des humains déconcertent les Vulcains.

D'un autre côté, les humains possèdent encore ce sens de l'intuition que les Vulcains ont refoulé par la logique.

Les Andoriens respectent les humains mais les trouvent peu résistants au combat. Les Andoriens admirent l'esprit d'entreprise des humains qui leur a permis de fonder la Fédération et de grimper rapidement les échelons de l'évolution technologique pour rejoindre les autres peuples de la galaxie.

Les Romuliens détestent les humains par le simple fait que ceux-ci sont sous la protection des Vulcains; c'est à l'initiative des Vulcains que les humains ont pris leur place dans la Fédération.

Pour les Romuliens, les humains sont des primitifs qui n'auraient jamais dû quitter leur monde d'origine.

Les Klingons respectent les humains comme on respecte un ennemi. Au cours des derniers conflits entre la Fédération et les Klingons, ces derniers ont appris à connaître les humains et bien que s'estimant très supérieurs à la race humaine, certains seigneurs de guerre klingons ont reconnu que les humains étaient de valeureux guerriers, dignes d'affronter la nation klingon. Ce respect et cette admiration s'arrêtent là. Pour le reste, les Klingons sont prêts à exterminer toute créature qui se mettrait en travers de leur route, qu'elle soit humaine ou autre.

Les Vulcains

Le monde d'origine des Vulcains est une planète chaude et semi-désertique orbitant autour de l'étoile Epsilon Eridani.

Les principaux traits physiques des Vulcains sont des oreilles longues et pointues et une espérance de vie avoisinant les 200 ans.

Au cours de son histoire, la civilisation vulcaine faillit s'autodétruire dans des guerres fratricides.

Face à ce constat, les vulcains se tournèrent vers une nouvelle philosophie prônant le contrôle des émotions et la logique pure.

Grâce à cette nouvelle voie, les Vulcains entrèrent progressivement dans un nouvel âge d'or pour aboutir à la civilisation évoluée qu'on connaît.

Les Vulcains possèdent un don télépathique leur permettant de communiquer avec d'autres êtres intelligents par une fusion mentale.

Ce don les prédispose au contact et à l'empathie avec les autres races et a fait d'eux des diplomates nés.

Les Vulcains possèdent des ambassades sur de très nombreuses planètes et sont politiquement très actifs au sein de la Fédération.



Ce que pensent les autres peuples

Le premier contact des terriens avec une civilisation extraterrestre s'est faite à l'initiative des vulcains.

Les terriens ne comprennent pas toujours le concept de logique pure des vulcains qu'ils jugent froide et trop radicale.

De leur côté, les vulcains ont parfois beaucoup de mal à appréhender les comportements émotionnels des terriens.

Contre toute attente, la collaboration entre les deux races se passent généralement bien, le caractère froid des uns complétant les émotions des autres.

Bien que les Andoriens et les Vulcains aient eu quelques tensions par le passé, les deux peuples siègent ensemble dans l'hémicycle de la Fédération des Planètes Unies.

Les deux civilisations, technologiquement très avancées, apparaissent comme les piliers de la Fédération, avec les Terriens.

Les deux peuples se vouent un respect mutuel mais ne manquent pas une occasion pour s'affronter politiquement et diplomatiquement.

Les Romuliens haïssent les vulcains.

Ce sont leurs ennemis héréditaires.

Les deux races d'origine communes sont en conflit depuis des siècles. Plusieurs guerres ouvertes entre les deux peuples ont déjà eu lieu au cours de l'histoire mais aujourd'hui, des traités ont été imposés par la Fédération aux deux nations ennemies. Starfleet tente de maintenir ce statu quo.

Les Klingons ne comprendront jamais les vulcains.

Le mode de pensée de ces deux peuples sont radicalement différents. Les klingons estiment que les vulcains sont trop compliqués.

Les Andoriens

Les Andoriens sont originaires d'une planète orbitant autour de l'étoile Epsilon Indi.

L'atmosphère y est très froide et sa gravité légèrement inférieure à celle de la Terre.

Le climat hostile de leur monde a fait des Andoriens des êtres très résistants.

Leur peau est bleue et leurs cheveux sont blancs.

Ils portent sur le haut du crâne une paire d'antennes regroupant plusieurs organes sensoriels.

Leur perception est très supérieure à celle des autres races humanoïdes.

Les Andoriens sont issus d'une civilisation guerrière.

Les ressources limitées de leur planète furent un des moteurs de leur conquête spatiale.

Leurs premiers contacts avec les autres civilisations spatiales, notamment les vulcains, débouchèrent sur des confrontations armées. Ces conflits larvés perdurèrent jusqu'à la signature du traité d'Andor qui établit la paix entre les deux peuples.

Plus tard, les Andoriens intégrèrent la Fédération des Planètes Unies.

La technologie Andorienne est comparable à celle des Terriens.

Ce que pensent les autres peuples

Les humains ont une attitude neutre vis-à-vis des Andoriens.

Les Vulcains ont signé un accord de paix avec les Andoriens. Officiellement, les deux peuples collaborent au sein de la Fédération des Planètes Unies.

Officieusement, la rivalité entre les deux peuples s'est muée en une confrontation diplomatique permanente.

Les Klingons méprisent les Andoriens.

Les Romuliens ne sont pas les alliés des Andoriens mais connaissent la rivalité qui les oppose aux Vulcains.

Ils tentent donc de se servir de cette opposition pour créer des troubles et provoquer des incidents entre les deux peuples.



Les Romuliens

Les Romuliens ont les mêmes racines historiques que les Vulcains. Ce sont en fait d'anciens vulcains qui ont quitté leur planète d'origine suite à un conflit idéologique et ont colonisé deux planètes jumelles orbitant autour de l'étoile 128 Trianguli.

Les Romuliens sont l'opposé des Vulcains.

Ils sont belliqueux et conquérants.

Leur civilisation est basée sur une philosophie guerrière prônant l'expansion de l'empire Romulien.

Ce sont des ennemis déclarés de la Fédération.

Physiquement, ils ressemblent fort aux Vulcains.

La technologie romulienne est très avancée et axée sur la guerre. Ils sont experts dans les technologies de camouflage et d'occultation permettant de rendre un vaisseau quasiment indétectable aux senseurs.

Ce que pensent les autres peuples

Les peuples de la Fédération se méfient des Romuliens. Des traités de non-agression ont été signés mais on ne peut pas faire confiance à un Romulien.

Les Klingons ont à une époque travaillé de concert avec les Romuliens mais les deux peuples sont trop belliqueux pour qu'une alliance entre Romuliens et Klingons puissent durer.

Les Klingons

Les Klingons sont le deuxième grand peuple ennemi de la Fédération.

Leur peuple est originaire de Qo'noS (prononcez Kronos).

Ce sont des guerriers.

Ils sont physiquement plus forts et plus résistants que les humains.

Certains organes vitaux sont doublés pour leur donner plus de chances de survie en cas de blessures.



Leur structure osseuse est plus solide (la gravité de leur planète est plus élevée que celle de la Terre).

Toute leur civilisation est basée sur l'art de la guerre et l'honneur.

Les vaisseaux des Klingons sont des machines de guerre, peu subtiles mais solides et bien armés.

La technologie klingon est axée sur la guerre.

Ce que pensent les autres peuples

Les peuples de la Fédération surveillent les Klingons.

À l'issue du dernier conflit avec la Fédération, les Klingons ont été contraints à l'armistice. La guerre est terminée mais les Klingons n'ont pas dit leur dernier mot.

Les Romuliens voient dans les Klingons une arme qu'ils peuvent manipuler pour nuire à la Fédération.

Technologie et vaisseaux

Dans cette section, nous n'aborderons pas toutes les technologies du 23^e siècle – ce manuel est un jeu de rôle, pas une encyclopédie de Star Trek – mais uniquement celles qui seront réellement utiles aux personnages au cours de leurs aventures, à savoir les vaisseaux et l'équipement personnel (armes et appareils).

Les principaux progrès techniques en ce qui concernent les vaisseaux spatiaux sont le contrôleur de gravité, la propulsion à impulsion et le moteur à distorsion.

Contrôleur de gravité

Le contrôleur de gravité permet de créer artificiellement une pesanteur semblable à celle d'une planète donnée, le plus souvent la gravité terrestre.

Propulsion à impulsion

La propulsion à impulsion est le mode de propulsion «classique» des vaisseaux spatiaux.

Moteur à distorsion

Le moteur à distorsion permet aux vaisseaux de se mouvoir plus vite que la lumière. On parle aussi de moteur WARP. Le moteur à distorsion est une technologie maîtrisée par la plupart des peuples de l'espace connu.

Téléportation

Une autre technologie largement utilisée au 23^e siècle est la téléportation, permettant le transport de matière sous la forme de flux de molécules.

Les vaisseaux spatiaux du 23^e siècle disposent également de toutes sortes d'équipements technologiques parmi lesquels le bouclier énergétique, le champ d'occultation, le canon à plasma, les torpilles à photons, le rayon tracteur, les senseurs et la transmission subspatiale.

Bouclier énergétique

Le bouclier énergétique assure une protection au vaisseau spatial contre les tirs d'armes à énergie et certains projectiles solides.

La plupart des vaisseaux spatiaux en sont équipés.

Champ d'occultation

Le champ d'occultation est une technologie romulienne.

Elle permet de rendre un vaisseau invisible et indétectable aux senseurs.

Canon à plasma

Le canon à plasma et les torpilles à photons sont les armes qui équipent généralement les vaisseaux.

Rayon tracteur

Le rayon tracteur, technologie vulcaine, permet de capturer un objet flottant dans l'espace. Une fois l'objet sous contrôle, il peut être ramené vers le vaisseau émetteur.



Senseurs

Les senseurs sont les yeux et les oreilles d'un vaisseau. Grâce à eux, les servants d'un vaisseau peuvent détecter toutes sortes de choses: radiations, formes de vie, chaleur, émissions radios, flux énergétiques, etc.

Transmission subspatiale

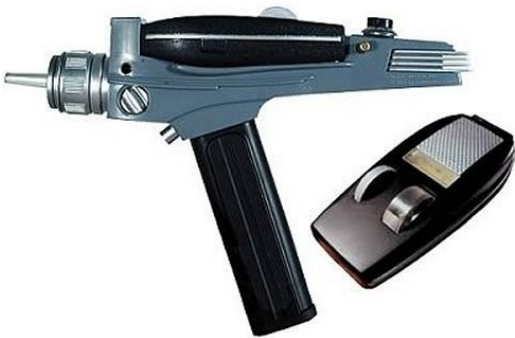
La transmission subspatiale permet les communications de n'importe où dans l'espace connu.

Les informations sont transmises à une vitesse supérieure à celle de la lumière et relayées par un système de relais entretenus par la Fédération.

Armement

Les armes à feu ne sont plus guère utilisées au 23^e siècle, sauf sur certains mondes primitifs. Il en va de même pour les armes blanches dont l'usage s'est progressivement limité. Les Klingons portent encore des lames (pas toujours pour l'apparat) et certains rituels ou pratiques culturelles requièrent encore l'utilisation d'armes tranchantes (haches vulcains ou couteau de cérémonie andorien).

Les armes du 23^e siècle sont des armes à énergie. Le phaseur est l'arme à énergie la plus répandue. Elle peut être réglée en mode paralysant ou offensif (à noter que le modèle Klingon ne possède pas de mode paralysant).



Un phaseur en mode paralysant inflige 2d8 points de dommages temporaires (réduit à 1d8 en cas de test difficile d'Endurance réussi).

Un phaseur en mode offensif inflige 2d8 points de dommages.

Equipement divers

Les personnages disposent d'un équipement varié pour mener à bien leur mission.

Le **communicateur** est un appareil portable pouvant assurer la liaison radio entre un vaisseau et une équipe en mission sur une planète, orbite. Il peut également servir de balise pour indiquer la position de son porteur.

Le **traducteur** est un appareil traduisant, sur un écran ou dans une oreillette, mot par mot les paroles prononcées par un extraterrestre. Les phrases ont souvent une tournure grammaticale incorrecte mais il permet de comprendre grossièrement un étranger.

Le **tricoder** est scanner portable polyvalent. Son faisceau lumineux, projeté sur un échantillon liquide ou solide, permet d'en analyser la matière et d'en restituer la composition. Passer au dessus d'un corps, il révèle le rythme cardiaque et la fréquence de la respiration. Il permet aussi d'effectuer différentes mesures: température, radiation, etc.

Un pad est un appareil de déport informatique. Ces tablettes permettent de recevoir des informations à distance d'un ordinateur central ou d'un pupitre de contrôle.



Les cartes de donnée permettent le transport de données informatiques.



Une patrouille de routine

Une patrouille de routine est un scénario d'introduction à l'univers de Star Trek 2254.

Bande annonce

A l'issue de leur formation à l'Académie de Starfleet, les PJ ont pris leur fonction à bord de l'USS Solaris et partent en mission de patrouille sur la frontière des territoires de la Fédération et de l'Empire Klingon.

Au cours de cette patrouille de routine, ils vont capter un message de détresse.

Bienvenue à bord de l'USS Solaris

L'USS Solaris est un des nombreux vaisseaux de patrouille de la Fédération des Planètes Unies.

Il dispose d'un armement standard, d'un bouclier énergétique, de deux propulseurs à impulsion et d'un moteur à distorsion.

Il peut accueillir un équipage de 115 personnes.

+++++

Fiche technique de l'USS Solaris

Modèle: NCC-1
Equipage: 115
Propulsion: Impulsion + Distorsion
Armement: Canon à plasma
Bouclier énergétique
Equipement: Salle de téléportation
Salle médical
Laboratoires
Navette d'exploration
Autonomie: 3 ans

+++++

Les PJ embarquent à bord de l'USS Solaris en tant qu'enseigne (le grade de base).

Ils sont sous les ordres du Commandant Gordon Price.

Au cours de leur mission, ils auront l'occasion de faire la connaissance des autres membres importants de l'équipage: l'officier en second Andréas Thorn, l'officier scientifique Tylak (vulcain) et le médecin chef William MacCosky.

Le capitaine Gordon Price

Le capitaine Gordon Price est originaire de la Terre.

Il sert dans la flotte de Starfleet depuis une quinzaine d'années et ses états de service sont exemplaires.

Il a de l'expérience et a connu le feu des combats lors des derniers combats opposant Starfleet aux vaisseaux de l'Empire Klingon.

Il a également participé à plusieurs missions d'exploration dans les zones jouxtant les territoires de la Fédération.

L'officier scientifique Tylak.

L'officier scientifique Tylak fait partie de Starfleet depuis cinq ans. Elle est vulcaine.

C'est sa troisième mission à bord de l'USS Solaris sous le commandement du Capitaine Price.

Le médecin chef William MacCosky

Le médecin chef William MacCosky fait partie de Starfleet depuis une dizaine d'années.

C'est un officier consciencieux et méthodique.

Il a eu plusieurs fois l'occasion de prouver sa valeur au cours de sa carrière, notamment lors de la pandémie qui décimat la population humaine de la colonie de Centauri Alpha il y a trois ans. C'est à lui qu'on doit la découverte d'un agent microbien qui éradiqua le virus et sauva des milliers de vie.

Le docteur MacCosky est sous les ordres du capitaine Price depuis deux années standards.

Ordre de mission

Vous avez reçu votre ordre de mission (voir ci-dessous).

+++++

Ordre de mission

Enseigne,

Vous êtes attendu à bord de l'USS Solaris le 28-10-2254 à 10:00.

Vous êtes sous les ordres du capitaine Gordon Price.

Cette ordre de mission prend effet immédiatement.

L'USS Solaris doit partir dans 48 heures standards pour une mission de patrouille dans le no man's land Klingon.

Commandement Starfleet

Service des Affectations.

Doc: 20-10-2008-TER-001254785

+++++

Un peu d'histoire récente

Le no man's land klingon est une zone de plusieurs parsecs située entre les territoires sous contrôle de la Fédération et l'Empire Klingon.

A la suite des conflits armés qui opposèrent les Klingons à la Fédération, un armistice a été conclu entre les deux peuples (en vérité, les Klingons avaient subi de telles pertes qu'il leur était impossible de continuer la guerre, sans quoi ce traité n'aurait eu aucune chance d'aboutir).

Depuis 6 mois, des incidents ont éclaté dans la zone no man's land; certains patrouilles ont été confrontées à des vaisseaux pirates d'origine inconnue mais on soupçonne les Klingons d'armer des indépendants pour provoquer des troubles dans la zone frontière.

Les commandants des vaisseaux affectés dans cette zone dangereuse ont été invités à se montrer très prudents et n'engager les hostilités qu'en dernier recours.

La Fédération ne veut pas d'une nouvelle guerre avec les Klingons; les intentions de ces derniers sont moins claires. Les ambassadeurs Klingons auprès de la Fédération nient l'affaire et tout lien entre l'Empire et les activités illégales dans le secteur en question.

Le no man's land klingon comprend plusieurs zones d'astéroïdes qui pourraient bien servir de base aux pirates. Ces zones sont donc à tenir à l'oeil.

On signale également des contrebandiers Ferengis dans la zone de patrouille.

Signal de détresse

L'USS Solaris a quitté la Terre il y a deux mois.

Le voyage en vitesse de distorsion 3 s'est passé sans encombre et le vaisseau a entamé sa patrouille dans la zone d'affectation.

Les PJ ont été affectés au même groupe et ont en charge le quart de 00:00 à 03:00.

Le vaisseau est en propulsion classique.

Les senseurs n'ont rien détecté hormis une zone d'astéroïdes à 10,000 kilomètres à babord.

Tout est calme.

Soudain un voyant clignote au rouge sur la console de communications. L'ordinateur indique la réception d'un message d'origine inconnue.

[Ordinateur; Diff. 6]

Une analyse du message identifie l'émission comme le signal de détresse d'une balise.

[Connaissances de la Fédération; Diff. 10]

Le code utilisé est celui de la flotte de commerce Denobulan, un peuple pacifique et membre de la Fédération.

[Technologie; Diff. 6]

Ce type de balise se déclenche en cas d'avarie grave du vaisseau.

Le vaisseau n'est pas en danger. Il est donc superflu de déclencher une alerte. Les PJ peuvent simplement avertir le commandant.

Le temps que le commandant arrive sur la passerelle et le signal disparaît aussi vite qu'il est venu.

[Ordinateur; Diff. 10]

Une analyse plus précises des paramètres du signal indique que la source de l'émission est située dans le champ d'astéroïdes détecté un peu plus tôt.

Manoeuvre d'approche

Le code de Starfleet est clair: il faut porter secours au vaisseau en détresse, sans toutefois mettre le vaisseau en danger de manière irréfléchie.

Le capitaine déclenche l'état d'alerte.

Les membres d'équipe regagnent leur poste sur la passerelle.

Suivant les ordres du capitaine, le pilote met le cap sur le champ d'astéroïdes, origine probable du signal de détresse.

Le capitaine recommande que les senseurs soient activés au maximum de leur capacité.

«Si un vaisseau dérive dans cet amas de cailloux, nous aurons besoin de toute la puissance de nos senseurs pour détecter quelque chose», explique-t-il à l'officier responsable.

[Ordinateur; Diff. 10]

Les senseurs finissent par accrocher une masse métallique dérivant entre deux gros astéroïdes.

Il s'agit bien d'un vaisseau de commerce Denobulan.

Les premiers rapports indiquent plusieurs impacts sur la coque. Les dangers sont importants. Il n'y a aucune activité électromagnétique significative sur ce vaisseau. C'est bel et bien une épave.

Soudain les voyants d'alerte de collision s'allument.

Sur les radars, plusieurs masses se rapprochent rapidement du vaisseau.

Les senseurs indiquent trois astéroïdes de petite masse se rapprochant à grande vitesse du vaisseau.

Les trois masses sont auréolées d'un puissant champ magnétique, invisible il y a encore quelques secondes.

Ce sont des mines magnétiques.

[Piloter; Diff. 12]

Si un des PJ est le pilote du vaisseau, il peut déclencher une manoeuvre d'évitement d'urgence.

Attention toutefois au fait que le vaisseau se trouve en approche d'un champ d'astéroïde. En cas d'échec critique, les dommages risquent d'être encore plus importants.

Le capitaine donne les ordres pour que le bouclier énergétique soit activé.

Cette protection ne serait hélas pas suffisante pour absorber complètement l'impact.

Le choc est violent.

[Ordinateur; Diff. 6]

Un premier rapport d'avaries n'indique que des dommages mineurs.

Le capitaine donne l'ordre que le cap soit maintenu.

Le vaisseau glisse lentement vers l'épave.

L'USS Solaris stoppe à moins de 1000 kilomètres de l'épave.

De cette position, il est possible d'examiner plus en détails le vaisseau à la dérive.

Il s'agit bien d'un vaisseau de commerce Denobulan.

Les dégâts qu'il a subi sont importants.

Il y a plusieurs impacts sur la coque et la structure du vaisseau a été irrémédiablement endommagé par les explosions de mines magnétiques et ce qui sembleraient bien être des tirs d'armes à proton.

On peut raisonnablement penser que cette nef a été victime d'une agression après être tombée dans le piège des mines magnétiques.

Les senseurs ne révèlent pas de vie à bord mais le champ magnétique des astéroïdes et des explosions des mines peuvent altérer temporairement le flux scrutateur.

Le capitaine donne l'ordre qu'un petit groupe soit constitué et se rende sur l'épave pour un examen plus approfondi.

Le groupe devra être prêt en salle de téléportation dans 15 minutes.

Mission de sauvetage

Les senseurs indiquent que l'atmosphère à bord du vaisseau est respirable. Un lourd équipement respiratoire est donc superflu.

La mission est d'abord de vérifier s'il n'y a des survivants. Le second objectif est de récupérer la mémoire de l'ordinateur de bord pour savoir ce qui s'est réellement passé.

Les PJ ont été désignés pour cette mission.

Après avoir reçu leur équipement (armes, tricorder, communicateurs et pad), ils sont téléportés à bord de l'épave.

Ils se matérialisent sur la passerelle du vaisseau.

[Ordinateur; Diff. 10]

[Technologies; Diff. 10]

Pour récupérer la mémoire de l'ordinateur de bord, il faut déconnecter ce dernier et le reconnecter correctement au pad mémoire que les PJ ont emporté.

L'opération est un peu délicate et demande quelques connaissances des technologies Denobulans.

[Ordinateur; Diff. 10]

Le tricorder indique la présence de formes de vie à bord. Le signal est très faible et vient de l'arrière du vaisseau. Pour atteindre l'endroit indiqué, il va falloir traverser le vaisseau, franchir les coursives encombrées de débris et les portes bloquées.

Un peu partout dans le vaisseau, on peut relever des traces de combat: impacts de phaseur, tâches de sang... et cadavres de Denobulans.

[Médecine; Diff. 6]

Ils ont été abattu par des tirs de phaseur mais certains portent des blessures faites par des armes tranchantes. Certaines victimes ont subi plusieurs blessures, comme si on s'était acharné sur les corps.

Les soutes du vaisseau – que les PJ traversent pour atteindre l'arrière du vaisseau – sont vides, ce qui est anormal pour un vaisseau de commerce Denobulan, à moins bien entendu que le vaisseau en question ait été attaqué par des pirates.

Après presque une bonne demi-heure d'exploration, les PJ arrivent devant un sas verrouillé.

Le tricorder confirme que la forme de vie se trouve derrière cette porte.

[Construire/réparer; Diff. 12]

La porte est bloquée. Il va falloir la forcer.

Après plusieurs minutes d'effort, la porte finit par coulisser lentement.

La pièce au-delà de la porte est une petite soute contenant du matériel médical et des packs de vivres.

Les PJ découvrent le corps inanimé d'un Denobulan.

[Médecine; Diff. 8]

Le Denobulan est encore en vie mais dans un état d'épuisement et de déshydratation extrême.

Il faut le ramener à bord pour lui administrer les soins qui s'imposent.

Une heure plus tard, les PJ se retrouvent dans l'infirmierie de l'USS Solaris pour y interroger le survivant.

Vaisseau Denobulan



Le survivant

Le Denobulan se nomme Ph'lax.

Il est l'unique survivant de l'équipage du T'Qtarc, un vaisseau de la flotte commerciale de Denobula.

Ses jours ne sont pas en danger mais il devra suivre une cure pour se remettre de sa déshydratation.

Le Docteur MacCosky a permis aux PJ de l'interroger.



Ph'lax confirme l'hypothèse d'une attaque de pirates.

Il s'agissait d'un vaisseau Nausican.

Le T'Qtarc n'a eu aucune chance.

Le vaisseau pirate est apparu subitement derrière la nef Denobulan et l'a pourchassée, l'obligeant à se rapprocher d'un nuage d'astéroïdes qui s'est avéré être truffé de mines magnétiques.

Une fois les propulseurs neutralisés, les Nausicans sont passés à l'abordage.

Tous ceux qui tentaient de résister étaient impitoyablement abattus. Les autres ont été faits prisonniers.

L'attaque a eu lieu il y a cinq jours standards.

[Ordinateur; Diff. 8]

[Technologies; Diff. 8]

Les déclarations du survivant Denobulan sont confirmées par les données de l'ordinateur de bord.

Une analyse poussée des données de l'ordinateur de bord permet de calculer la trajectoire du vaisseau pirate et son origine probable: le système YP4785, un petit système planétaire jouxtant le nuage d'astéroïdes.

Le capitaine Price donne l'ordre de mettre le cap sur ce système. La chasse aux pirates est ouverte.

Le système planétaire YP4785

Le système YP4785 comprend plusieurs planétoïdes répertoriés comme non habités.

L'approche de ce système est rendu hasardeux par la présence de nombreux champs d'astéroïdes.

Ces nuages dérivants rendent difficile toute détection, ce qui fait de cette zone une cachette idéale pour des pirates et des contrebandiers.

Ces mêmes nuages de particules permettent à l'USS Solaris de s'approcher du système sans être repéré.

[Ordinateur; Diff. 12]

Grâce aux informations recueillies sur le vaisseau Denobulan, les PJ réussissent à paramétrer très finement les senseurs de l'USS Solaris qui finissent par accrocher un écho en orbite autour du troisième planétoïde du système. Il s'agit d'un vaisseau de combat Nausican.

Le plan du capitaine

Le capitaine demande qu'une trajectoire d'interception soit calculée au cas où il faudrait attaquer le vaisseau pirate mais son plan est d'abord de tenter une approche plus discrète.

A cause des astéroïdes, les pirates ne semblent pas avoir repéré l'USS Solaris. Il est donc possible de s'approcher du planétoïde et de se placer en orbite à l'opposée de la position du vaisseau Nausican.

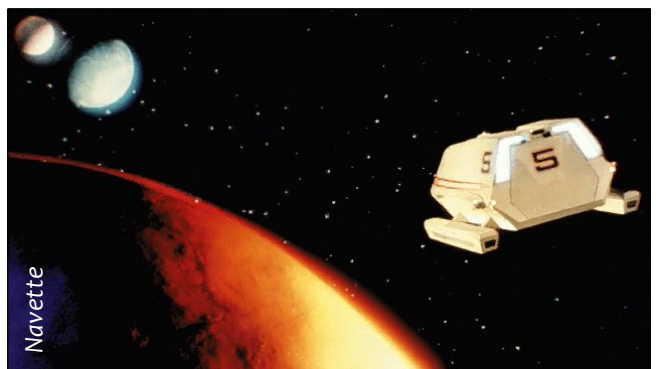
L'USS Solaris devrait être indétectable, caché par la planète.

Les pirates ont sans aucun doute une base sur le planétoïde. L'idée du capitaine est d'envoyer une escouade sur la planète pour repérer et éventuellement neutraliser la base des pirates.

Une navette de transport doit pouvoir se poser sur la planète sans se faire repérer.

Au moment opportun, l'USS Solaris sortira de sa cachette et attaquera le vaisseau Nausican.

Les PJ sont désignés pour faire partie de l'escouade d'intervention.



Se poser sur le planétoïde

Une fois l'équipe constituée, les PJ embarquent à bord de la navette.

[Piloter; Diff. 10]

Le relief du planétoïde est assez accidenté.

Après une approche sans problème, les PJ doivent voler le plus bas possible pour éviter de se faire repérer par un éventuel système de détection de la base pirate.

Les senseurs indiquent l'existence de constructions, sans aucun doute la base pirate.

La base des pirates

La navette des PJ n'a pas été repérée.

Un vallon abrité à 3 kilomètres de l'objectif semble l'endroit idéal pour se poser.

Les PJ estiment pouvoir être sur l'objectif en 20 minutes.

Equipés et armés, ils quittent la navette et s'engagent dans une faille qui relie la vallée où ils se sont posés au plateau où se trouve la base des pirates.

La base des pirates comprend plusieurs hangars et un bloc d'habitation ainsi qu'un générateur et une clôture magnétique.

Il y a un système de détection au sol que les PJ devront repérer et neutraliser s'ils veulent s'approcher discrètement des bâtiments.

La base est protégée par des robots araignées armés de phaseurs. Ces robots sont protégés par un bouclier magnétique. Ils sont petits et leur bouclier les rend difficile à endommager. Leur point faible, c'est le fait qu'ils doivent couper leur bouclier pour faire feu.

Si les PJ découvrent ce point faible, ils pourront aisément s'en débarrasser (il suffit de faire une diversion, le robot fait feu sur le leurre tandis qu'un des PJ fait feu sur la cible).



+++++

Robot Araignée

Armes: Phaseur +4 (1d6)

Défense: 7

Bouclier énergétique: 8 points

Points de structure: 6

Le robot araignée doit couper son bouclier pour faire feu. A ce moment précis, il ne bénéficie plus des 8 points de protection de son bouclier énergétique et peut donc être touché.

+++++

Il y a cinq araignées qui gardent le périmètre de la base.

La maintenance de la base est assurée par un petit groupe de Nausicans (une dizaine).

Ils sont armés et dangereux.

Les Nausicans forment un peuple belliqueux qui ne se plie à aucune règle.

Ce sont des barbares violents et arrogants.

Ce sont des mercenaires quand ils ne sont pas pirates indépendants.



La culture des Nausicans est basé sur l'art de la guerre, un peu comme celle des Klingons, mais il ne possède pas de structure sociale très élaborée.

Les groupes se forment autour de chefs charismatiques (généralement l'individu le plus fort du groupe) et restent unis tant que le butin est facile et abondant ou jusqu'à la mort du chef et son remplacement par un autre membre du groupe.

La Fédération n'a jamais réussi à établir de relations diplomatiques durables avec les Nausicans.

Ils sont répertoriés comme une race dangereuse.

+++++

Nausicans (10)

Attaque à distance: +4

Attaque à mains nues: +6

Défense: 10

Points de vie: 12

Phaseur: 1d6+2

Lame courte: 1d8

Protection: armure 4 points

+++++

Dans un des hangars de la base, les PJ découvrent un groupe de Denobulans (une quinzaine d'individus).

Ce sont les membres d'équipage du T'Qtarc, prisonniers des Nausicans. Ils sont épuisés et effrayés.

Dans les autres hangars, les PJ découvrent des marchandises (issues des soutes du vaisseau de commerce Denobulan) volées par les Nausicans.

Bataille dans l'espace

Parallèlement à l'engagement au sol, le capitaine Price a donné l'ordre d'intercepter le vaisseau Nausican.

Alors que les PJ affrontent les robots araignées, l'USS Solaris tente de neutraliser le vaisseau Nausican.

Après un bref échange de tir, le vaisseau pirate est neutralisé.

Une équipe de sécurité est téléportée à bord du vaisseau ennemi pour désarmer l'équipage.

A suivre...

Les prisonniers Denobulans ont été délivrés et leurs biens leur ont été rendus. Les Denobulans ont fait des réparations de fortune sur leur vaisseau; ils devraient pouvoir rentrer sur Denobula pour y effectuer les réparations qui s'imposent.

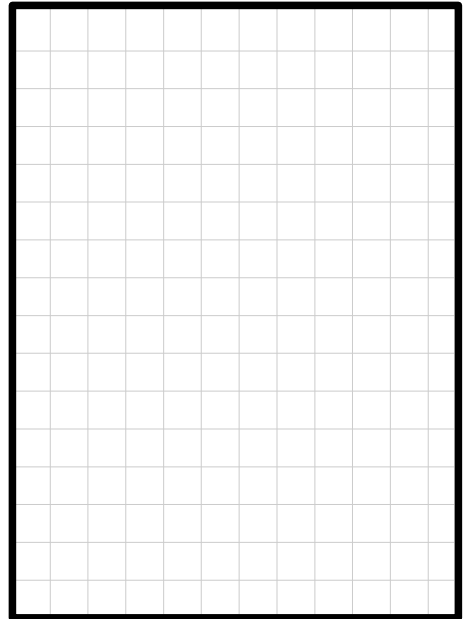
Les pirates Nausicans ont été mis hors d'état de nuire et croupissent dans les cellules de l'USS Solaris. Ils seront livrés aux autorités de la Fédération dès le retour de patrouille de l'USS Solaris.

L'USS Solaris continue sa patrouille de «routine».

STARTREK 2254

FICHE DE PERSONNAGE

NOM: _____
ARCHETYPE: _____
MONDE D'ORIGINE: _____
GRADE (STARFLEET): _____



CARACTERISTIQUES

FORCE: _____ DEFENSE: _____
DEXTERITE: _____ POINTS DE VIE: _____
ENDURANCE: _____ POINTS D'AVENTURE: _____
INTELLIGENCE: _____
PERCEPTION: _____
PRESENCE: _____

COMPETENCES

Armes à distance _____	DEX	_____	+	_____	=	_____
Armes de mêlée _____	FOR	_____	+	_____	=	_____
Combat à mains nues _____	FOR	_____	+	_____	=	_____
Connaissances _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Connaissances _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Connaissances _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Construire/réparer _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Diplomatie _____	PRE	_____	+	_____	=	_____
Furtivité _____	DEX	_____	+	_____	=	_____
Ingénierie _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Ingénierie _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Ingénierie _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Langue(s) _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Langue(s) _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Marchandage _____	PRE	_____	+	_____	=	_____
Médecine _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Observation _____	PER	_____	+	_____	=	_____
Ordinateur _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Persuasion _____	PRE	_____	+	_____	=	_____
Piloter _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Piloter _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Piloter _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Renseignements _____	PRE	_____	+	_____	=	_____
Technologie _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Technologie _____	INT	_____	+	_____	=	_____
Survie _____	INT	_____	+	_____	=	_____

CAPACITES SPECIALES

EQUIPEMENT

