

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

## ***FURY OF THE HIVE***

***BY JACOB ROSS***

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

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

## INTRODUCTION

La Fureur de la Ruche est une mission pour le jeu de rôle Star Trek Adventures. Cette mission est destinée à être jouée par un MJ et 3-6 joueurs en utilisant les personnages pré-tirés fournis dans la Living Campaign ainsi que l'USS Lexington et son équipage en 2269.

Pour jouer cette mission, le maître du jeu doit être familier avec la mission elle-même, les règles de Star Trek Adventures et les personnages pré-tirés.

Pour cette mission vous aurez besoin de :

- Au moins deux dés à 20 faces (d20) par joueur, et plusieurs dés à 6 faces (d6) pour servir de dé de défi
- Un jeu de jetons pour l'Impulsion
- Un jeu de jetons pour la Menace
- Les feuilles de personnages et de l'U.S.S. Lexington pré-tirés

## SYNOPSIS

La colonie minière éloignée de Coriolanus IV n'a pas envoyé sa dernière mise à jour programmée, Starfleet Command veut donc que le Lexington enquête. C'est le seul vaisseau dans la zone, donc l'équipage devra opérer sans accès à des renforts. Coriolanus IV est une colonie minière qui a récemment découvert l'un des plus grands gisements de dilithium jamais enregistré, il est donc essentiel de découvrir ce qui s'est passé et de protéger les gisements.

*Le système est à la limite de l'espace exploré, mais il n'est revendiqué par aucun empire. En raison de sa position éloignée, Starfleet a décidé d'envoyer également une équipe d'étude et de recherche pour explorer la planète et ses environs en quête de nouvelles formes de vies et de nouveaux phénomènes. Les enjeux sont élevés car des empires ennemies peuvent surgir de nulle part, et chaque chargement de dilithium peut alimenter toute une flotte de vaisseaux.*

**Le MJ commence la mission avec 2 points de menace pour chaque personnage du groupe.**

## SCENE 1: ENTREE DANS LE SYSTEME

Le système Coriolanus est entouré d'un nuage de Oort assez dense, ce qui nécessite une navigation prudente. Parce que la situation est inconnue, la procédure standard consiste à sortir de distorsion à la périphérie du système pour obtenir une meilleure vision d'ensemble. Les scans de la planète sont ambigus à cette distance, de sorte que le Lexington devra aller à toute vitesse vers la colonie.

Avant que le navire ne s'élançe, les capteurs détectent une grande structure flottant à proximité, qui ressemble vaguement à une ruche. La structure ne répond pas aux appels. Vous pouvez la scanner, en utilisant **Raison + Science**, aidé par les **Capteurs + Science** du navire. Cela vous montrera que la structure est au moins partiellement organique. Le médecin peut analyser les scans en utilisant **Raison + Médecine** pour déterminer qu'il s'agit d'un organisme hôte pour d'autres formes de vie. Tant que le Lexington reste immobile, la structure ne fait rien, mais si le Lexington se déplace ou tire sur la structure, il attaque.

Les armes extraterrestres sont des projectiles à base de plasma hautement ionisé qui ont un effet dévastateur sur l'énergie et épuise rapidement les boucliers.

Une fois que les boucliers sont tombés, les autres systèmes commencent à se déconnecter à chaque tir. Les premiers à tomber sont les capteurs et les communications, moins protégés. Une analyse tactique utilisant **Intuition + Commandement** révèle que les armes de l'ennemi alien ne causent que très peu de dommages structurels, mais lors de la prochaine salve, le Lexington court le risque de perdre la puissance des moteurs. Cette analyse fournit également un bonus de Momentum. Avec l'urgence de la situation sur la colonie, le plus sage est de s'enfuir. Les frappes contre la base extraterrestre créent des dégâts visibles, bien qu'elle semble posséder bien plus d'armes que le Lexington peut raisonnablement cibler sans s'engager dans une bataille prolongée.

## ARIVEE A CORIOLANUS IV

Il faut plusieurs heures pour se rendre jusqu'à Coriolanus IV à partir du nuage de Oort du système, ce qui donne le temps au département d'ingénierie de réparer certains des dégâts causés lors de la confrontation extraterrestre. Tout au long du voyage, la colonie reste silencieuse. Les officiers scientifiques peuvent examiner les données de la confrontation, en supposant que l'ordinateur est suffisamment opérationnel pour récupérer et lire des données.

Selon la durée de la bataille ou la façon dont l'équipe d'ingénierie a alloué leurs ressources, les capteurs doivent être réparés au moins partiellement. La structure alien n'apparaît nulle part dans les balayages. Les messages répétés sur diverses fréquences n'apportent aucune réponse de la surface. Les scans visuels de l'orbite ne révèlent aucun dommage significatif à la planète, sauf sur la colonie elle-même. La plate-forme d'atterrissage de la ville est parsemée de l'épave du seul navire de transport capable de décoller de la colonie, et il n'y a aucune activité humaine visible.

Les scans de la surface ne sont pas concluants, car ils sont couverts d'anomalies électromagnétiques. Étant donné que les scanners sont incapables d'établir les coordonnées du téléporteur, le seul moyen d'accéder à la surface est d'utiliser une navette. La colonie comptait environ 200 travailleurs, chercheurs, administrateurs et membres du personnel de soutien. Ainsi, le fait de prendre plusieurs navettes permettrait d'évacuer plus de survivants, en supposant qu'il en reste. Si les enregistrements informatiques du navire sont endommagés à la suite de la bataille avec l'étranger, la colonie elle-même est visible depuis l'orbite, de sorte que la ou les navette(s) peuvent facilement trouver leur chemin vers la colonie.

Les anomalies augmentent la difficulté du vol en affectant les moteurs de la navette, ce qui nécessite un pilotage acrobatique, faites une de tâche **Contrôle + Pilotage** avec une difficulté de 2. Les officiers en charge des capteurs peuvent recueillir des informations utiles durant le vol afin d'obtenir un Avantage, avec une tâche **Raison + Science** et une difficulté de 2. Cela leur permettra de fournir une carte en temps réel des anomalies pour un vol plus facile. L'interférence électromagnétique est plus forte dans certaines parties de la planète et plus faible dans d'autres, mais elle est beaucoup trop forte pour permettre la téléportation n'importe où à proximité de l'installation. Certaines des perturbations semblent se déplacer au hasard. Il n'y a aucun signe d'activité dans la colonie.

Les personnages joueurs peuvent choisir d'atterrir près de l'installation pour chercher des survivants. Le complexe, spartiate, est vide et silencieux. Aucun des terminaux informatiques n'est opérationnel. Il semble que l'interférence ait complètement effacé les données du système. Si l'équipe localise le noyau de l'ordinateur, qui a une sécurité comparable à celui d'un navire Starfleet, ils peuvent tenter d'en récupérer les données.

La seule information qui reste est un fichier vidéo de l'appel de détresse original. Plutôt que la transmission brouillée qui est parvenue à Starfleet, cette vidéo montre le commandant de la colonie, un Tellarite nommé Nurn, décrivant une attaque de créatures spatiales. Nurn déclare qu'il ordonne aux survivants de se mettre à l'abri au nord de la colonie.

Le Lexington devrait avoir accès aux plans de la colonie, envoyés avec les ordres de missions de Starfleet. Toutes les navettes ont également ces données, il est donc facile de voler vers l'abri, mis à part les anomalies magnétiques. Le voyage ne prend que quelques minutes. Pendant le vol, l'équipe de secours rencontre leur premier « calamar spatial » (*Turbateuthis aeris*).

Une paire de créatures volantes, presque de la taille de la navette, s'approche depuis le sol. Ils émettent des champs magnétiques puissants, ce qui devrait faire comprendre aux joueurs que les calamars sont la source des interférences. Un seul coup de l'arme des calamars endommagera certains des systèmes de la navette de la même manière que la structure alien a endommagé le Lexington, ce qui valide la connexion entre la ruche et les calamars. Le combat devrait être bref et menaçant, juste assez pour donner aux joueurs un avant-goût de ce qui va arriver, et pour instiller une véritable peur des créatures.

## **SCENE 2: LE REFUGE**

Après avoir vaincu la menace extraterrestre, l'équipe de secours arrive à l'abri. Il y a des signes d'énergie très faible qui en proviennent. Si les colons ont de l'énergie, elle est générée par des systèmes de secours des plus primitifs. Le nombre de survivants est beaucoup plus élevé que ce qui peut tenir dans toutes les navettes, nécessitant au moins deux voyages vers le Lexington.

L'abri est un bâtiment en béton thermique situé sur le flanc d'une montagne. Il a une porte fortifiée assez grande pour qu'une navette puisse la franchir facilement. Deux tourelles avec des phasers de puissance moyenne sont installées juste à l'extérieur. La mine de dilithium est une cible naturelle pour les gouvernements ou les criminels hostiles, de fait, Starfleet a fait en sorte que les colons aient les moyens de se défendre. Les personnages joueurs peuvent noter qu'elles ne sont actuellement pas alimentées.

Lorsque les survivants répondent, les différents membres de l'équipe de secours peuvent chacun à leur tour utiliser leurs spécialités à un moment précis. Le personnel médical s'occupe des blessés, les officiers scientifiques discutent avec leurs homologues parmi les colons, les commandants coordonnent les plans d'évacuation, etc. La scène ici ne devrait pas prendre plus de 10 minutes de jeu, bien que vous puissiez l'étirer au besoin pour que chaque joueur puisse agir.

Il s'avère que l'administrateur Nurn n'est pas arrivé à l'abri. Son adjoint, une femme nommée Elyse Russell, dirige les survivants. Le Dr Akio Naruhita est le scientifique principal assigné par le Bureau de recherche de la Fédération à une mission supplémentaire pour documenter Coriolanus IV et son système. Alors que Russell va parler au commandant de l'équipe de secours, Naruhita persiste à obtenir une audience.

Les deux commencent à se chamailler jusqu'à ce que le commandant de la mission puisse les calmer tous les deux. Russell insiste pour parler d'abord.

RUSSELL

"Nous avons été attaqués par ces créatures. Ils viennent d'au-delà de l'atmosphère et ils sont attirés par le dilithium. Ils ont simplement tout désactivé. Tout. Les avez-vous déjà vus ? Nous n'en n'avons pas vue depuis des heures. Ils doivent être endormis. Une fois que nous aurons quitté la planète, vous devrez détruire l'essaim. "

NARUHITA

"Mme. Russell ne vous raconte pas tout. Ces créatures ne sont pas sorties de nulle part. Nous avons analysé une série de forages trouvés à proximité des gisements de dilithium. Les calamars sont ici depuis longtemps. Ils ne sont pas simplement attirés par le dilithium, ils s'en nourrissent. "

"C'est une nouvelle et belle forme de vie. Ce qui s'est passé ici est une immense tragédie, mais on ne peut pas blâmer les créatures simplement parce qu'elles ont essayé de survivre. Nous ne pouvons pas les exterminer ! "

Embarquer tout le monde est impossible. Le plan optimal est de laisser l'un des agents de sécurité du Lexington dans le refuge et d'évacuer les personnes les plus grièvement blessées puis de revenir chercher les autres. Ni le Dr Naruhita ni l'Administratrice Russell ne sont suffisamment blessés pour être retenus pour le premier voyage, ils restent donc avec le personnel de sécurité.

Il y a un important stock de dilithium dans l'abri que certains des mineurs les plus courageux ont pu transporter avant que les mines ne soient complètement envahies. Cela reste néanmoins très peu par rapport à ce que les appareils de forage ont mis à jour, cela n'attirera donc pas les calamars - pour le moment.

## **SCENE 4: VOLER A TRAVERS L'ESSAIM**

Sur le chemin du retour pour le Lexington, les choses devraient se dérouler relativement bien, car les joueurs sont plus habitués à voler dans les interférences. Utilisez le temps que les passagers débarquent pour renvoyer le personnel indispensable au vaisseau à leurs postes. Pour la prochaine rencontre, vous aurez besoin d'un pilote qualifié dans le vaisseau, des officiers tactiques et des ingénieurs.

Alors que les navettes se préparent à retourner vers Coriolanus IV, la structure extraterrestre sort de distorsion et apparaît sur les capteurs. Elle envoie immédiatement un essaim complet de calamars spatiaux qui se dirigent vers la planète. Une des créatures volantes est significativement plus grande que les autres. Si le Dr Naruhita la voit, il suppose immédiatement que c'est la Reine hypothétique de la ruche. Les personnages joueur Scientifiques peuvent également arriver à cette conclusion. Dans le même temps, les officiers tactiques détectent des fluctuations massives des anomalies électromagnétiques à la surface, indiquant que les calamars se réveillent de leur état léthargique.

La ruche alien montre encore des signes de dégâts. Dans la nature, les Reines quittent rarement leur foyer, donc un biologiste dans l'équipage peut supposer que les dommages à la ruche étaient suffisants pour empêcher la Reine d'obtenir son dilithium et que la ruche elle-même est dans un état assez affaibli pour que les créatures prennent le risque de rejoindre la planète pour accéder plus rapidement à la nourriture. Ceci est soutenu par le fait que la structure de la ruche elle-même tire très peu de coups vers le Lexington, mais attaque toutes les navettes quand elles passent.

De retour sur la planète, il est temps d'activer les tourelles phaser. Jusqu'à présent, les survivants laissaient les générateurs d'armement hors ligne, craignant que leur activation attire plus de calamars spatiaux. Remettre les générateurs en ligne à temps pour pouvoir défendre l'abri est une tâche d'**Ingénierie + Raison** avec une difficulté de 3. Les tourelles sont utiles pour tirer sur tous les calamars qui se trouvent dans la zone de la porte de l'abri.

Le Lexington est engagé par des calamars soldats, tout comme les navettes. Ceux-ci sont plus grands et plus dangereux et représente une menace pour les navires. La Reine, grande mais encombrante, a au moins trois soldats qui volent en formation étroite autour d'elle.

## **RENCONTRE : FAIRE FACE A L'ASSAUT**

La ruche est blessée, car le système de digestion du dilithium interne est endommagé. Ses habitants se déplacent avec l'instinct d'une ruche de frelons, plus hostile et plus dangereux que jamais. Ils vont saccager la planète. Ce n'est qu'une question de temps avant que les défenseurs au sol soient envahis par l'essaim. Communiquer est une priorité. Tout scientifique ou ingénieur peut tenter de moduler les communications pour contrer l'interférence électromagnétique en réussissant une tâche de difficulté 2 en utilisant **Raison + Science ou Ingénierie** et une Spécialisation appropriée. Une fois qu'ils ont compris comment faire, il est facile de transmettre la modulation au refuge, aux navettes et au Lexington. Cela permet à l'équipage de coordonner un plan de bataille.

Envoyer suffisamment de calamars soldat pour combattre le Lexington afin de le garder occupé et de ne pas pouvoir tirer sur l'essaim en dessous. La structure de la ruche elle-même souffre de dommages qui s'aggravent, et ne devrait pas directement attaquer le vaisseau.

La clé de toute la société des calamars est l'Esprit-Ruche de la Reine. Elle contrôle les plans de vol et l'attaque de sa progéniture. Si elle est tuée, l'essaim perd immédiatement sa concentration, commence à voler en cercles et meurt en quelques minutes.

Voler vers le Reine calamar nécessite d'abord que les équipages des navettes la trouvent : pour faire fonctionner les capteurs, tâche **Raison + Science** de difficulté 3 avec une Spécialisation Senseurs ou Phénomène Spatiaux. Ils captent alors immédiatement le modèle de résonance électromagnétique unique de la Reine.

Éviter l'essaim en vol nécessite une tâche de *Manœuvres d'Évasion*. Gérer les soldats de la Reine calamar est traité comme un combat simple, bien que les soldats prennent parfois qq coups de la part des navettes. Si le combat s'avère trop dangereux pour l'équipage, demandez à un ingénieur ou à un scientifique de développer une solution aux effets délétère du système d'arme plasma des calamars en utilisant **Raison** et en analysant les effets antérieurs de l'arme.

L'équipage n'a pas à tuer la Reine calamar, un animal innocent qui tente de survivre. Il est possible de verrouiller un rayon tracteur sur elle et de l'emmener loin de Coriolanus IV. Les soldats et les drones suivront sans aucun doute, laissant le Lexington libre de téléporter les survivants de la surface. Cette scène présente un dilemme éthique, comme en témoignent le Dr. Naruhita et l'Administrateur Russell qui interviennent sur les communications alors que l'équipage repousse l'attaque.

NARUHITA

"Capitaine, vous ne pouvez pas permettre à votre peuple de tuer ces créatures. Ils semblent être dangereux en ce moment, mais ils sont uniques parmi les formes de vie que nous avons trouvées. Ils sont beaux, intelligents et n'agissent que pour survivre. Nous n'avons aucune idée de leur nombre. Tuer cette ruche pourrait provoquer leur extinction ! "

RUSSELL

"Naruhita, vous êtes un imbécile ! Vous avez dit vous-même qu'ils sont dangereux. Ils ont tué mes amis et les vôtres, et si nous leur permettons de vivre, ils prendront tout le stock de dilithium. Nous avons besoin de ce carburant. Les navires-hôpitaux, les cargos transportant des fournitures d'urgence et les navires de guerre essentiels à notre défense en dépendent tous. Les Klingons, les Romuliens, les Tholiens et une douzaine d'autres empires attendent tous que nous montrions un signe de faiblesse. Les gisements de cette planète peuvent faire la différence entre la vie et la mort de la Fédération elle-même ! "

NARUHITA

"Essayons de simplement penser à l'instant présent. Les calamars sont des créatures organiques, capables de distorsion. Ils traitent le dilithium plus efficacement que nos meilleurs réacteurs ne pourraient jamais rêver de le faire. Les armes à plasma qu'ils tirent peuvent neutraliser un ennemi sans les détruire. Si nous pouvons étudier ces créatures, nous pourrions être en mesure de développer des moteurs de distorsion qui n'utilisent qu'une fraction du carburant dont ils ont actuellement besoin. Capitaine, je vous en supplie, trouvez un moyen de les garder en vie ! "

Le dilemme est clair. Si l'équipage décide de remorquer la Reine calamar, il pourra sauver les mineurs sans causer de dommages à la ruche. Bien sûr, les calamars reviendront sur Coriolanus IV dès que possible, ce qui leur permettra de consommer les riches gisements de cette planète, ne laissant rien à Starfleet.

S'ils tuent la Reine, ils courent le risque de provoquer l'extinction ou au moins de mettre en péril la survie d'une espèce nouvellement découverte. Starfleet est une organisation d'exploration, et la mise à mort massive de formes de vie va à l'encontre de ses fondements mêmes. Toutes les attaques visant à tuer (attaques létales) ajoutent 1 point de menace à la réserve du maître de jeu. Si la reine est tuée, ajoutez 3 points de menace à votre réserve. Vous pouvez également citer une directive de Starfleet, ou l'une des valeurs d'un personnage, concernant la mise à mort d'une espèce.

Un compromis est de capturer la Reine calamar dans un rayon tracteur et de l'emmener aussi loin que possible. Une fois que l'équipe de minage est en sécurité à bord du Lexington, le vaisseau spatial peut remplir sa soute avec le dilithium que les calamars n'ont pas encore récolté et sauter en distorsion avant qu'ils ne reviennent. Le minerai de dilithium spécifique de Coriolanus IV est trop dangereux pour traverser le téléporteur, de sorte que plusieurs navettes devront transporter ce qui reste au vaisseau.

Le Dr Naruhita, un officier médical ou scientifique peut souligner que la reine est blessée et qu'elle ne survivra probablement pas plus de quelques heures sans se nourrir. Tout au plus, une navette ne peut la remorquer qu'à une heure de la planète à pleine vitesse d'impulsion. Sauter en distorsion dans ce système est très imprudent, et la reine pourrait ne pas être en mesure de survivre durant ce temps, de toute façon.

Le dernier problème avec ce plan est qu'une fois que la navette libèrera la Reine calamar, il est très probable que les soldats tenteront de l'attaquer et de la détruire. En outre, elle ne sera certainement pas en mesure de revenir au Lexington avant l'essaim, ce qui met le navire en danger à nouveau pendant l'opération de récupération du dilithium.

**Si aucun des joueurs ne le suggère, le Dr Naruhita peut proposer :**

NARUHITA

"Nous pouvons remorquer la Reine avec deux navettes. L'une suit et tire sur les soldats pour les tenir à distance, puis étend un champ de force environnemental entre les deux navires pour « accoster » avec la navette principale et transférer les pilotes à bord avant de s'envoler. L'essaim devrait être trop distrait par la Reine pour attaquer la deuxième navette. Réglez le pilote automatique de la navette principale sur une minuterie pour s'assurer que nous envoyons la ruche assez loin pour permettre à la deuxième navette de revenir à bord du Lexington en toute sécurité. Vous devrez gérer à distance les navettes pour l'amarrage sans pilote "

Dr Naruhita, toujours dans l'abri, se porte volontaire pour rejoindre la navette qui tractera la Reine, car il est plus familier avec la biologie et le comportement du calamar spatial que n'importe qui d'autre. Récupérer le Docteur nécessite une tâche **Contrôles + Pilotage** avec une difficulté de 3, car il doit courir sous le couvert des tourelles phaser pendant que la navette atterrit.

## SCENE 5: LA COURSE FINALE

Une fois le plan finalisé et le Dr Naruhita à bord, les navettes se dirigent vers la Reine. Voler à travers la partie la plus dense de l'atmosphère nécessite une tâche de **Contrôle + Pilotage** avec une difficulté de 3, assistée par la navette et par un copilote si un joueur occupe ce poste.

Une fois à portée, les soldats calamars commencent à attaquer les navettes. Après quelques rounds de combat ou d'évasion, la navette principale doit être à portée de la Reine pour la verrouiller avec un rayon tracteur. Cela nécessite une tâche de **Contrôle + Sécurité**, assistée par les **Armes de la navette + Sécurité** avec une difficulté de 3, opposée par la **Forme + Sécurité** de la Reine.

Si la Reine parvient à se dégager, la navette de soutien peut la rejoindre et activer son rayon tracteur tandis que la navette principale se repositionne, mais elle aura aussi besoin d'une tâche réussie, ce qui donnera à la Reine et à l'essaim un autre round pour attaquer les petits vaisseaux.

Une fois que l'essaim commence à s'éloigner, la première priorité du Lexington est de téléporter les survivants. A ce stade, les navettes restantes devraient commencer à transporter le dilithium de la surface jusqu'au vaisseau spatial. Pour rendre les choses plus intéressantes, au cas où l'un des personnages joueurs serait sur une des navettes assignées à cette tâche, demandez à une petite force de soldats calamars de les harceler pendant qu'ils travaillent.

Alors que les navettes qui remorquent la Reine atteignent leur destination, il est temps que l'équipage de la navette principale fasse la jonction avec la seconde navette et se mette en sécurité. Les navettes n'ont pas de ports d'amarrage, donc ils doivent utiliser des champs de force environnementaux entre les trappes des deux vaisseaux afin que les pilotes puissent sauter en sécurité. Sauter est une tâche de **Forme + Sécurité** avec une difficulté de 2, assistée par **Contrôle + Pilotage** de la navette. Après la jonction, cela ne prend que quelques secondes à l'équipage pour faire le transfert. Cependant, le Dr Naruhita a d'autres plans.

#### NARUHITA

"Je reste. Je ne suis pas de Starfleet, mais je sais comment diriger la navette là où je veux aller. Nous ne pouvons pas nous permettre de prendre le risque que le pilote automatique ou le rayon tracteur tombe en panne. Assurez-vous juste de dire à Russell que même les rats de bibliothèques ont des idéaux pour lesquels ils sont prêts à mourir. "

Avec un sourire triste Naruhita ferme la trappe et déconnecte les pinces d'amarrage. La deuxième navette est libre de voler et les personnages joueur sont en sécurité. Ils devront contourner plusieurs calamars sur le retour.

## EPILOGUE

Les joueurs peuvent utiliser les connaissances qu'ils ont acquises en affrontant les armes à plasma de l'essaim pour créer des contre-mesures chaque fois qu'ils rencontreront des phénomènes similaires dans le futur. Ils peuvent transformer cette expérience en une relance de dé lorsqu'ils travaillent sur les phénomènes qui s'attaquent aux systèmes d'énergies du vaisseau. L'analyse de la trajectoire de vol de la ruche pourrait conduire à un autre système stellaire où une autre ruche pourrait exister. Le Lexington peut aussi revenir dans le système (après avoir modifié son système d'alimentation pour dissimuler la présence de dilithium) pour une étude plus approfondie des calamars.

## BONUS : LES MINEURS PRIS AU PIEGE

Si le jeu avance rapidement, par exemple si l'équipe de secours va directement à l'abri au lieu du central informatique, vous pouvez insérer cette section lors de la dernière rencontre avec l'essaim. Elle peut aussi être jouée durant le temps où les navettes tractent la Reine des calamars. Cette section convient également si l'équipage décide de tuer la reine.

À un certain moment, quand l'équipage a trouvé un moyen de détecter des signaux de communication aux travers les interférences, ou après que la reine soit morte ou hors du système, un appel de détresse passe, faiblement. Il semble qu'il y ait un groupe de mineurs qui a été pris au piège profondément sous la surface lors de la première attaque des calamars. Ils ont été en sécurité jusqu'ici mais le temps presse désormais.

Un groupe de calamars creuse lentement la croûte et se trouve presque à l'emplacement des mineurs. Les mineurs sont armés de lasers miniers (Distance, 2 ▲, Perforant 1), mais ils ne pourront pas retenir les calamars très longtemps. Même si la Reine est morte, les calamars représentent toujours une menace, puisqu'ils deviennent fous sans son influence pour coordonner leurs actions.

Une navette peut déposer une équipe de sécurité, ou si la majorité de l'essaim est hors du système, le Lexington peut téléporter une équipe de sécurité à l'entrée de la mine. Les dépôts de dilithium empêchent de se téléporter sous la surface. Une fois à l'intérieur, l'équipe peut tenter de réparer l'ascenseur de la mine pour le faire descendre rapidement au niveau des mineurs, ou ils peuvent descendre en rappel. La fixation de l'équipement est une tâche avec une difficulté de 1, et prend plusieurs minutes, et l'ascenseur est plus lent qu'une descente manuelle. La descente en rappel prend quelques secondes, mais c'est une tâche de **Contrôle + Sécurité** avec une difficulté de 2, et l'ascenseur au niveau des mineurs est également cassé. La réparation de cet ascenseur est une tâche de **Contrôle + Ingénierie** avec une difficulté de 3, similaire à la réparation du premier ascenseur qui doit se produire pendant que les calamars attaquent.

Il y a une urgence supplémentaire si les joueurs ont décidé de tracter la Reine, puisque l'équipe de sécurité doit revenir avant le retour de l'essaim. Dans tous les cas, la rencontre doit se terminer avec les calamars qui poursuivent l'équipe de secours sous terre. Les sauveteurs peuvent tenter de provoquer un effondrement pour empêcher les calamars de les suivre, ce qui leur laisse suffisamment de temps pour s'enfuir dans la zone de téléportation. L'alternative est de remonter à la surface puis de repousser les drones jusqu'à ce qu'ils soient tous morts, l'équipe peut alors se téléporter ou prendre une navette.

## SOUS LE FEU DES PROJECTEURS

Une grande partie de l'aventure est écrite autour des pilotes de navette, mais il y a beaucoup de choses à faire pour tout le monde. Voici un récapitulatif de ce que chaque type de personnages peut faire pour rendre l'aventure plus palpitante, ainsi que d'autres suggestions (si le temps de session de jeu le permet):

**Commandant** : Il va coordonner l'équipage. Si le commandant n'est pas le capitaine, il peut prendre les rênes de la situation lorsque les équipes de la navette se retrouvent sur la planète, sans contact avec le Lexington. De plus, vous pouvez créer plus de tension entre l'administrateur Russell et le commandant de l'équipe de secours. Cela peut inclure un Russell refusant de coopérer ou même essayant de prendre le contrôle de la mission.

**Pilote** : Les pilotes s'occupent des navettes à travers les turbulences et l'essaim. Bien qu'il y ait des choses à faire pour un pilote sur Coriolanus IV, le pilote du Lexington peut rester occupé en naviguant dans le nuage de Oort du système, et vous pouvez augmenter la tension en faisant en sorte que la ruche engage le Lexington.

**Ingénierie**: Les ingénieurs peuvent réparer les dommages subit par le Lexington (le cas échéant) après le combat initial avec la ruche. Ils sont également utiles pour réparer l'ordinateur de la mine et mettre en marche les tourelles phaser de l'abri. Pour augmenter la tension, faites que la puissance des tourelles diminue périodiquement pour leur faire faire des allers retours incessants.

Les ingénieurs peuvent également améliorer l'équipement pour qu'il soit plus efficace contre l'essaim ou pour protéger les systèmes des navires contre les effets électromagnétiques des armes à plasma des calamars.

**Médecin:** L'équipage peut être blessé à pratiquement n'importe quel moment dans ce scénario, que ce soit pendant les batailles spatiales, l'exploration de la ville en ruines ou lorsque les drones attaquent le refuge. Il y a des mineurs blessés qui attendent de l'aide dans le refuge, et il y a beaucoup de chances pour les patients d'avoir des complications médicales sur le chemin du retour. Les officiers médicaux peuvent également examiner un calamar captif, comme pour les officiers scientifiques (voir ci-dessous).

**Science:** Les officiers scientifiques peuvent faire des scanners pendant la bataille, examiner des séquences de batailles précédentes pour obtenir des informations tactiques ou essayer de récupérer des informations sur les ordinateurs de la colonie. Si l'équipe scientifique n'a pas assez d'action, amenez leur un drone capturé. Vous pouvez le faire en en récupérant un dans l'abri (sous sédatif et blessé), abattu par les équipages de la navette ou touché par les opérateurs des tourelles. Les officiers scientifiques peuvent examiner la créature, en étudiant ses récepteurs/émetteurs de signaux de sous-espace ou d'autres organes pour trouver une faiblesse à exploiter pour les pilotes des navettes et du Lexington.

**Sécurité:** Les officiers tactiques peuvent gérer les armes pendant la bataille initiale après leur arrivée dans le système Coriolanus, ainsi que pendant l'attaque finale de l'essaim. Ils peuvent gérer les armes des navettes, du Lexington ou des tourelles phaser de l'abri. Si vous mettez le focus sur vos officiers de sécurité, vous pouvez mettre l'équipe de secours face à un survivant fou avec une arme à feu, de faire face à une émeute des survivants ou même de tomber sur un calamar alors qu'ils cherchent les ordinateurs de la ville.

## PERSONNAGES NON JOUEURS ET VAISSEAUX

*En plus de leurs traits, les drones reçoivent un signal de leur Reine, qui leur envoie des ordres. Elle peut utiliser ce trait pour faire combattre ses drones via une tache de Combat, ou plus généralement pour commander l'essaim.*

### CALAMARS SPATIAUX (PNJ MINEUR)

Le profil suivant s'applique à la forme la plus commune de calamars spatiaux. Ce sont les constructeurs, les moissonneurs et les ouvriers de leur race.

**Trait:** Calamar Spatial, Drone

ATTRIBUTES					
Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
8	10	12	4	7	7

  

DISCIPLINES					
Command	Pilotage	Ingénierie	Sécurité	Médecine	Science
-	3	-	2	-	-

**Stress:** 14      **Resistance:** 3

**Armes:**

- **Frappe de Plasma** (Distance, 8▲ , Zone, Létal; Arme à énergie, Courte Portée, 3▲ Diminue les capacités des vaisseaux)

### REGLES SPECIALES

- **Volant** : Cette créature peut voler dans l'espace jusqu'à une vitesse de demi-impulsion pendant trois heures, et à un quart d'impulsion indéfiniment.
- Immunisé au froid
- Immunisé au vide
- **Vol spatial** : Compte à la fois comme un PNJ et un petit vaisseau de taille 1

## SOLDAT CALAMAR (PNJ SECONDAIRE)

Le profil suivant détaille les soldats de la ruche. Ils agissent comme des gardes du corps personnel de la Reine et sont des ennemis implacables.

**Traits:** Calamar Spatial, Drone

**Valeur:** Protéger la Reine

ATTRIBUTES					
Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
10	10	12	5	7	7

  

DISCIPLINES					
Command	Pilotage	Ingénierie	Sécurité	Médecine	Science
1	3	-	3	-	-

**Stress:** 15      **Resistance:** 4

**Armes:**

- **Frappe de Plasma** (Distance, 9 ▲ , Zone, Létal; Arme à énergie, Courte Distance, 4 ▲ Diminue les capacités des vaisseaux)

### REGLES SPECIALES

- **Agressif** : Lorsqu'un soldat calamar tente une attaque à distance et ajoute un ou plusieurs dés supplémentaires avec de la Menace, il peut relancer n'importe quel nombre de d20.
- **Volant** : Cette créature peut voler dans l'espace jusqu'à une vitesse de demi-impulsion pendant trois heures, et à un quart d'impulsion indéfiniment.
- Immunisé au froid
- Immunisé au vide
- **Vol spatial** : Compte à la fois comme un PNJ et un petit vaisseau de taille 1

## REINE CALAMAR (PNJ MAJEUR)

Le profil suivant détaille la Reine de la ruche. La Reine coordonne les efforts de l'essaim. À moins d'une grave urgence, elle a tendance à rester dans la ruche.

**Traits:** Calamar Spatial, Reine des Drones

**Valeur:** La Ruche doit survivre

ATTRIBUTES					
Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Reason
11	9	12	8	12	7

  

DISCIPLINES					
Command	Pilotage	Ingénierie	Sécurité	Médecine	Science
4	3	-	2	1	-

**Spécialisation:** Coordination

**Stress:** 14      **Resistance:** 3

**Armes:**

- **Frappe de Plasma** (Distance, 8 ▲, Zone, Létal; Arme à énergie, Courte Distance, 3 ▲  
Diminue les capacités des vaisseaux)

### REGLES SPECIALES

- **Volant** : Cette créature peut voler dans l'espace jusqu'à une vitesse de demi-impulsion pendant trois heures, et à un quart d'impulsion indéfiniment.
- Immunisé au froid
- Immunisé au vide
- **Vol spatial** : Compte à la fois comme un PNJ et un petit vaisseau de taille 1
- **Sens aigu**: Ses « sens » rayonnent sur des millions de kilomètres

## RUCHE CALAMAR (VAISSEAU)

Foyer d'un essaim errant de calamars spatiaux, cette structure est dotée de la distorsion. Elle facilite la communication entre la reine et le reste de la ruche. Bien que solide, un coup porté au bon endroit peut perturber les activités cruciales de la ruche.

**Trait:** Vaisseau Calamar

ATTRIBUTES					
Communications	Ordinateurs	Moteurs	Senseurs	Structure	Armes
7	-	6	8	9	7

  

DEPARTMENTS					
Command	Pilotage	Ingénierie	Sécurité	Science	Medicine
2	2	1	1	-	3

**Envergure:** 3    **Resistance:** 5

**Energie:** 6    **Bouclier:** 0

**Armes:**

- **Frappe au plsama** (arme à énergie, Portée moyenne, 4 ▲ , Invalidant)

**Talents:**

- **Vaisseau Ruche** : La taille du navire ne limite pas le nombres de drones et de soldats calamars pouvant être embarqués.
- **Armure:** L'armure naturelle de la ruche augmente sa résistance de 2.