

STAR TREKTM **A D V E N T U R E S**

TUG OF WAR

BY AARON POLLYEA

Traduction par Wells (cdt_wells@yahoo.fr)

A LIVING CAMPAIGN MISSION FOR 2371

INTRODUCTION

Bras de Fer est une mission pour le jeu de rôle Star Trek Adventures. Cette mission est destinée à être jouée par un MJ et 3-6 joueurs en utilisant les personnages pré-tirés fournis dans la Living Campaign ainsi que le vaisseau des joueurs et son équipage en 2371.

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

Pour cette mission vous aurez besoin de :

- Au moins deux dés à 20 faces (d20) par joueur, et plusieurs dés à 6 faces (d6) pour servir de dé de défi
- Un jeu de jetons pour l'Impulsion
- Un jeu de jetons pour la Menace
- Les feuilles de personnages et des joueurs et de leur vaisseau.

SYNOPSIS

Le vaisseau des joueurs effectue une mission de reconnaissance spatiale et planétaire dans une partie éloignée de l'Étendue de Shackleton, près de Sigma Librae et de l'Empire Romulien. Un système planétaire intéressant est apparu sur les capteurs à longue portée et, à y regarder de plus près, il contient deux planètes de classe M qui orbitent l'une autour de l'autre et montrent des signes d'une civilisation spatiale subluminaire qui s'est récemment autodétruite. Après avoir cartographié le système, les joueurs tentent de quitter l'orbite, mais deux rayons tracteurs provenant des deux planètes se verrouillent sur le vaisseau. La puissance de ces rayons commence à écraser la coque du navire, détruisant presque le vaisseau avant que l'équipage ne puisse renforcer le champ d'intégrité structurelle. L'Empire Romulien se trouvant à proximité, un appel de détresse à Starfleet Command est hors de question. C'est aux esprits ingénieux de l'équipage de trouver un moyen de briser l'emprise de ces deux rayons tracteurs et de permettre au vaisseau lourdement endommagé de s'échapper. Les personnages seront-ils capables de sauver leur navire et de retourner vers la Fédération avec les informations acquises sur les deux planètes qui avaient autrefois une vie intelligente ?

INTRODUCTION

Le système solaire entourant l'étoile HIP 73513 contient une très rare paire de planètes jumelles de classe M qui ont toutes deux développé leur propre vie intelligente. La première espèce à s'être développée, sur la plus petite des deux planètes, était une forme humanoïde née dans les zones marécageuses des océans et qui partageait de nombreux traits avec les canidés Terriens. Se nommant eux-mêmes "Rl'lowo Sha", traduisible par "Ceux qui vivent sur des Eaux Vives", ils ont développé une civilisation agricole avant même que les Vulcains n'aient développé leurs premières civilisations. Des cités-états tribales se sont rapidement développées et, environ 180 000 ans avant notre ère, les êtres de Rl'lowo (Eaux Vives) avaient développé des industries lourdes et plus tard des vols spatiaux en orbite. L'autre monde, plus vaste, s'appelait "Cinq Tours" ou plus littéralement 'Le Tout' par son espèce intelligente non-humaine et radicalement symétrique. Les 'Us' n'ont pas développé des membres préhensibles équivalents aux pouces et aux doigts humains, ils n'ont donc jamais été capables de développer d'autres technologies que le feu.

Les scientifiques et les astronomes de Rl'lowo se sont toujours intéressés à leur monde jumeau et ont très tôt déterminé que "Cinq Tours" avait une vie autochtone, et cela a conduit au développement d'un programme spatial focalisé sur le voyage vers Cinq Tours.

Lorsque les Rl'lowo Shal atterrirent sur Cinq Tours et établirent le premier contact avec les Us, ce fut un tournant pour les deux mondes. Les Rl'lowo Shal eurent la confirmation qu'il y avait non seulement de la vie, mais une vie intelligente sur leur monde voisin et ce fut une nouvelle joyeuse. Les Rl'lowo Shal n'ayant presque aucun sens du racisme, ils décidèrent de considérer les Us comme leurs égaux alors qu'ils avaient une apparence et une langue différente. Les Us, de leur côté, étaient extrêmement différents dans leurs apparences, avec des nuances de couleurs différentes, dans la forme de leurs torsos et la longueur de leurs six bras. Ils avaient développé une forme extrême de tribalisme, une xénophobie profonde et une paranoïa culturelle. Ils voyaient les Rl'lowo Shal comme une tribu d'invasisseurs venus pour les détruire, mais possédant le pouvoir du métal et de la technologie.

Les optimistes Rl'lowo Shal lancèrent un programme visant à " élever " les Us en leur fournissant de la technologie à leurs tribus et en les aidant à développer leur civilisation, mais les tribus paranoïaques et xénophobes des Us commencèrent à éliminer les tribus qui acceptaient mieux les Rl'lowo et à se regrouper contre les Rl'lowo. Ils amassèrent des armes et de la technologie pendant presque un siècle jusqu'à ce que les tribus combinées des Us aient l'impression d'être sur un pied d'égalité avec les " envahisseurs ". La première et dernière guerre entre les deux mondes dévasta les deux planètes, chacune étant bombardée par des astéroïdes, menant à une double extinction massive et à la perte totale des deux civilisations. Les restes de celles-ci sont encore éparpillés à travers le système et les preuves montrent qu'il y a eu quelques survivants, mais ils périrent rapidement du manque d'oxygène sur les stations spatiales, ou de l'effondrement de l'écosystème sur les deux planètes.

SCENE 1: UNE MISSION DE ROUTINE

Lorsque vous êtes prêt, commencez la mission en demandant au capitaine de lire ce journal :

Journal de bord du capitaine, date stellaire 48581.4. Nous sommes arrivés dans le système HIP 73513 après avoir détecté une paire de planètes jumelles de classe M. Le vaisseau s'est placé entre les deux mondes, sur un point gravitationnellement stable, des équipes d'explorations sont déployées sur les deux planètes et des navettes ont été lancées pour étudier certains artefacts orbitaux, y compris les débris près des points de Lagrange. Ce qui devient clair c'est que les deux mondes ont récemment, en termes astronomiques, subi des bombardements extrêmes d'astéroïdes et tous deux sont encore au milieu d'hivers nucléaire à l'origine d'une extinction massive. Je ne sais pas ce que allons-nous trouver ici mais c'est pour ce genre de choses que Starfleet a été créé.

La première scène de cette mission devrait être une mission d'enquête de routine pour déterminer ce qui est arrivé aux civilisations de ces mondes. Les capteurs de bord ne sont pas très utiles car le bombardement d'astéroïdes qui s'est produit sur les deux planètes a produit de grandes quantités de métaux lourds, d'iridium et d'osmium qui recouvrent la surface et s'étendent sous forme de poussière à travers l'atmosphère. C'est pourquoi les équipes d'explorations doivent réaliser la plus grande partie de la collecte d'informations sur les planètes. Des indices et des informations peuvent être donnés en fonction de ce que les personnages font spécifiquement et de leurs spécialités. En voici quelques exemples :

RECHERCHE DANS L'ESPACE

Les joueurs souhaitant faire des recherches sur l'ensemble du système peuvent faire une tâche **Raison ou Intuition + Science** avec une Difficulté de 1, avec des spécialisations comme Cartographie Stellaire ou Astrophysique.

Une Tâche réussie leur apprend que la probabilité que deux planètes soient frappées en même temps au point de provoquer une extinction est infinitésimale. Les lourds bombardements ont produit de grandes quantités de poussières de métaux lourds et d'iridium qui soufflent dans l'atmosphère ce qui rend difficile, au mieux, la lecture des capteurs en orbite.

En utilisant de l'Impulsion pour Obtenir des informations, les joueurs peuvent découvrir plus de choses :

- En raison de l'intersection des orbites, les deux mondes ont été débarrassés des astéroïdes et autres débris qui pouvaient les menacer, ce qui rend l'événement encore plus improbable.

Les personnages désirant faire de la recherche à la surface des planètes peuvent tenter une Tâche **Intuition ou Raison + Science** avec une Difficulté de 1, avec les Archéologie ou Anthropologie.

Un succès montre que les deux mondes possédaient deux espèces intelligentes totalement différentes qui les habitaient. Le monde plus petit avait clairement une population plus grande car il y a beaucoup plus de structures encore debout dans de petits regroupements semblables à de petites villes.

En utilisant de l'Impulsion pour Obtenir des informations, les joueurs peuvent découvrir plus de choses :

- Le monde avec la plus grande population semble avoir eu une technologie beaucoup plus répandue dans leur population, alors que le monde plus grand avait la même technologie, mais très centralisée. Les principales zones d'impact des astéroïdes semblent se situer à la jonction des grandes lignes de transport à l'échelle continentale, ce qui suggère une utilisation délibérée des astéroïdes comme armes de destruction massive.

- La race la plus avancée s'appelait les Rl'lowo Shal et la race la moins avancée s'appelait Us. Il semble que les Rl'lowo Shal ait partagé leur technologie avec le Us et que le Us ait apparemment utilisé cette technologie pour détruire les deux mondes.

Les personnages qui étudient les formes de vie et l'écologie des planètes tentent des tâches : **Intuition ou Raison + Science** avec les spécialisations Biologie, Ecologie, ou Climatologie :

Le succès révèle que le climat et les biomes des deux mondes ont été sérieusement perturbés avec des impacts multiples d'astéroïdes plus grands que l'astéroïde tuant les dinosaures qui a frappé la Terre il y a 65 millions d'années.

Via de la dépense d'Impulsion :

- Les dommages écologiques et climatologiques sont si extrêmes que la surface est effectivement stérilisée sur les deux mondes, et à part des traces de vie dans les parties glacées, il y a peu de vie et celle-ci pourrait disparaître dans quelques milliers d'années.
- Certains des balayages initiaux de ce qui reste de la vie sur les deux planètes s'avèrent déroutants - il est possible qu'un ou plusieurs organismes de chaque planète partagent des traits biologiques communs, peut-être même des marqueurs d'ADN similaires. Il serait recommandé de sécuriser des échantillons supplémentaires et d'effectuer des analyses plus approfondies si le temps le permet.

Dans l'ensemble, les personnages à la surface trouveront de vastes ruines et des vestiges des deux civilisations. Étonnamment, une partie de la technologie sera encore fonctionnelle dans des régions plus isolées et à l'épreuve des intempéries en raison de l'énergie solaire: des générateurs thermoélectriques à radio-isotope ou même des systèmes de micro-fusion avancés similaire à la technologie de la Fédération du 22^e siècle. Il y aura peu d'informations pouvant être récupérées par des personnages ayant des spécialités en informatique, mais ils pourraient peut-être obtenir les mêmes informations que celles qui sont normalement fournies aux archéologues et anthropologues.

Dans l'espace, dans l'ensemble, les personnages pourront découvrir que l'espèce la plus avancée a développé des formes de voyage spatial avec des moteurs à fusion comme ceux utilisés dans la Fédération, mais sans gravité artificielle et sans distorsion. Comme ceux qui se trouvent à la surface, les ordinateurs des engins spatiaux et des stations spatiales abandonnés sont corrompus ou contiennent peu de données utilisables s'ils sont remis sous tension.

Aide au MJ : *Vous devriez permettre aux joueurs de vraiment jouer le rôle de leurs personnages dans cette scène, de sentir comment ils réagissent face à deux espèces qui s'anéantissent de façon aussi horrible et dévastatrice. S'ils peuvent reconstituer le fait que les Rl'lowo Shal de Rl'lowo se sont immiscés dans la culture des « Us » pour les " élever ", feront-ils le parallèle avec l'importance de la Directive Première ? Donnez l'impression qu'il s'agit d'un court épisode axé sur le jeu de rôle, mais au fur et à mesure que les personnages terminent leur mission et commencent à partir, c'est le début de la scène 2, activant d'anciennes armes basées sur le principe de l'homme mort.*

Les armes s'activent et tentent de projeter le vaisseau des joueurs sur les planètes, mettant ainsi la vie tout le monde en danger. Le reste de l'épisode est constitué de sirènes et d'alarmes qui hurlent alors que les personnages tentent de garder le navire en un seul morceau sans éveiller l'intérêt des Romuliens.

Au moment où le navire est sur le point de quitter l'orbite, lisez ce qui suit :

SCENE 2: ENTRE LE MARTEAU ET L'ENCLUME

Lorsque le vaisseau des joueurs commence à sortir de son orbite, deux puissants rayons tracteur, provenant de chaque monde, se verrouille sur le vaisseau et commence à le pousser vers l'autre. Les ordinateurs en sommeil depuis longtemps se sont réveillés lorsque leurs capteurs ont détecté une masse suffisamment grosse pour être utilisée comme une arme. Sans ses boucliers levés, le vaisseau est frappé comme s'il avait été heurté violemment, la coque extérieure se déformant, des alertes de décompression hurlant à travers le vaisseau et le réacteur de distorsion se déconnectant, etc. C'est aux personnages de stabiliser le navire avant qu'il ne soit écrasé.

Traitez ceci comme une rencontre de combat de vaisseau, avec les deux rayons tracteurs représentant un vaisseau d'envergure 3 et un équipage de base (Attribut 8, Discipline 1), même si les deux émetteurs se trouvent sur l'une ou l'autre planète. Utilisez l'arme suivante pour représenter les deux rayons qui écrasent le navire.

- Faisceau Répulseur (Energie, Longue Portée, 7 ▲, Haut Rendement)

***Aide du MJ :** Si les joueurs peuvent trouver un excellent moyen d'échapper aux rayons tracteurs qui colle à l'univers Star Trek, ne les retenez pas. Récompenser leur créativité. Le pilote peut tenter des manœuvres d'évitement, auquel cas les rayons tracteurs des planètes doivent réussir une tâche Difficulté 1 pour se verrouiller de nouveau sur le vaisseau. Les rayons tracteurs des deux planètes continueront à détériorer la structure du navire, causant des dommages au champ d'intégrité, puis au navire lui-même, tandis que les deux faisceaux tentent de repousser le navire jusqu'à la planète opposée. Certaines zones du vaisseau peuvent se rompre et se déformer, ce qui risque d'exposer des zones à l'espace, obligeant l'équipage à porter des combinaisons EVA et à tenter des tâches de contrôle des avaries. Le choix de ces sections, et la difficulté qu'elles ajouteront à une tâche de compétence, dépendra de l'ensemble des compétences des joueurs et de la façon dont ils se débrouillent.*

Avec toutes les procédures de réparation ou de contrôle des dégâts réalisées par les joueurs, le maître de jeu est encouragé à augmenter la difficulté à mesure que la gravité artificielle sur de nombreux ponts commence à mal fonctionner, fluctuant entre la gravité 0 et celle de planètes comme Vulcain (1.4G). Cela pourrait être la cause de blessures mineures ou graves parmi les personnages ou le reste de l'équipage. Vous pouvez présenter une scène avec un membre d'équipage inconscient flottant le long d'un couloir juste avant que la gravité ne se rallume et le projette contre le sol, brisant ses os, puis rebondissant vers le plafond alors que la gravité s'estompe à nouveau.

Ce qui se passe dans cette scène, dans l'ensemble, c'est que les deux rayons tracteurs extrêmement puissants venant des planètes, conçus par les R'lowo Shal pour les défendre contre d'éventuels impacts d'astéroïdes et ensuite utilisés comme armes de guerre, sont activés dès qu'ils détectent le vaisseau des joueurs sortant de l'orbite. Ils n'ont pas été détectés auparavant en raison du parasitage des capteurs comme indiqué précédemment et du fait qu'ils n'étaient pas encore complètement sous tension et qu'ils continuaient à charger leurs condensateurs. Comme ces rayons tracteurs ont été initialement conçus pour déplacer de gros astéroïdes et les placer en orbite à des fins d'exploitation minière, ou pour les jeter dans l'étoile, la force de ces faisceaux est suffisante pour submerger le champ d'intégrité structurel et les amortisseurs inertiels du vaisseau. Notez les brèches des différents systèmes des vaisseaux et suivez leurs tentatives de réparation selon le chapitre 9 : Un Foyer dans les étoiles du livre des règles de base. De plus, décrivez le problème avec l'intégrité structurelle ci-dessous :

INTEGRITE STRUCTURELLE

C'est la question la plus urgente à laquelle sont confrontés les personnages alors que le vaisseau est lentement écrasé entre les deux rayons tracteurs. Le champ d'intégrité structurel doit être réparé et amélioré pour renforcer la coque en duranium. Il s'agit d'une tâche d'ingénierie avec une difficulté de 3. L'amélioration du champ peut provenir de plusieurs méthodes différentes. Tout d'abord, les personnages peuvent souhaiter augmenter la puissance passant dans le système d'intégrité structurelle.

Cela est faisable, mais il faudra la retirer de la propulsion principale en raison du besoin important des centrales à fusion qui assurent normalement la propulsion par impulsion. Pour ce faire, il faut une autre tâche d'ingénierie avec une difficulté de 2, avec une spécialisation dans un domaine lié à la Structure des Vaisseaux. C'est probablement la première chose que les joueurs feront, mais cela empêchera le navire de se déplacer et permettra seulement de gagner du temps pour effectuer d'autres réparations ou améliorations.

Voici d'autres suggestions de réparations/améliorations :

- Modulation de la puissance de sortie au champ d'intégrité structurel pour annuler les formes d'ondes gravitationnelles produites par les faisceaux. Il s'agit d'une tâche Science ou Ingénierie avec des spécialisations comme Opérations sur les Capteurs, physique des hautes énergies ou dynamique spatiale. Cela permettra également au vaisseau de continuer à avoir une vitesse d'impulsion réduite.
- Utiliser le déflecteur avant pour " transmettre " une onde stationnaire dans le sous-espace afin d'amortir la force des faisceaux au point que le vaisseau continue à être maintenu en place, mais qu'il n'est plus écrasé. Il s'agit d'une tâche Science ou Ingénierie avec une difficulté de 2, avec l'aide de spécialisations comme Opérations sur les Capteurs, physique des hautes énergies ou dynamique spatiale.

Comme toujours, permettez aux joueurs de trouver des solutions qui peuvent fonctionner à votre convenance.

Une fois que le champ d'intégrité structurelle est rétabli et que le vaisseau des joueurs est hors de danger, les dommages à travers le navire peuvent commencer à être réparés, au moins les éléments de base comme la gravité, les systèmes de survie, les brèches dans la coque, etc. Le navire est toujours maintenu en place par les rayons tracteurs qui luttent l'un contre l'autre. Le vaisseau continue à être secoué de temps en temps alors qu'il se déplace dans l'espace, comme des turbulences dans un avion. Ceci rend les réparations délicates comme le moteur de distorsion et les systèmes sensibles presque impossibles. Tous les briefings que les personnages peuvent tenir sont faits via l'éclairage d'urgence, avec un air respirable ténue, froid et sec, craignant que le prochain frisson traversant le navire puisse souffler les fenêtres en aluminium transparent autour d'eux. Il est temps de se mettre au travail.

SCENE 3: Chevauchée SAUVAGE

Le navire est toujours en un seul morceau, mais les capteurs en état de fonctionnement indiquent aux personnages que de plus en plus de systèmes d'alimentation se mettent en marche sur chaque planète alors qu'elles luttent toutes les deux pour gagner leur duel. Les personnages doivent décider comment se libérer maintenant, ou comment dire au revoir à leurs familles. Dans Starfleet, on n'abandonne jamais et on se bat jusqu'à la fin, de sorte que les personnages arrivent à un plan audacieux pour s'en sortir en un seul morceau.

Aide au MJ : *Le thème de cette scène devrait être le danger. Les personnages pourront-ils s'en sortir avec le vaisseau intact et en vie ? Le MJ devrait essayer de faire monter la tension à mesure que les personnages (et les joueurs) débattent, leur rappeler que le navire est toujours en mauvaise posture et tremble toutes les deux minutes. Les gémissements de la coque du navire continuent même s'ils ont amélioré le champ structurel.*

Il y a plusieurs façons pour les personnages de libérer le vaisseau. Si les personnages ont fait quelque chose dans l'acte précédent qui concernait des fréquences ou les harmoniques (c.-à-d. moduler la puissance de sortie pour annuler les formes d'ondes gravitationnelles des rayons tracteur, etc.), alors c'est le moment pour indiquer aux joueurs que les changements dans les harmoniques qu'ils ont apportés aux systèmes d'alimentation/champ d'intégrité structurel ont affecté les deux rayons tracteur, ce qui signifie qu'ils

opèrent tous les deux à la même fréquence. En fait, s'ils utilisent les capteurs du vaisseau pour confirmer cela, ils peuvent découvrir qu'ils sont exactement à la même fréquence car ils ont été construits par la même technologie, les mêmes usines, etc. Ils se souviendront également de l'enseignement de l'Académie sur les interférences constructives et destructrices. Le concept de base est que deux formes d'ondes (ondes sonores, ondes sur l'eau, lumière, etc.) peuvent ajouter ou soustraire leur énergie l'une à l'autre, avec des effets allant de l'augmentation de la force de l'onde pour être aussi forte que les deux réunies ou en annulant totalement chaque forme d'onde si elles ont la même amplitude et la même fréquence.

La conclusion de tout ceci est que si les personnages peuvent amener le vaisseau à un point dans l'espace où les deux rayons tracteurs interféreraient de manière soustractive, il est possible que les rayons soient perturbés assez longtemps pour que le vaisseau des joueurs puisse s'échapper. La façon dont le navire arrive à ce point dépend beaucoup de ce que les personnages ont fait auparavant. Par exemple, s'ils ont détourné la puissance d'impulsion pour renforcer le champ d'intégrité structurelle, alors les personnages ne pourront pas déplacer le navire et ils vont devoir penser autrement et tenter des changements/réparations des systèmes qui ont été mentionnés précédemment. Quoi qu'il en soit, comme toujours, si ils trouvent une façon intelligente et géniale de déplacer le navire dans l'espace, donnez-leur un défi lié à la méthode qu'ils souhaitent utiliser.

Lorsque le navire est prêt à se déplacer vers le point d'interférence, veuillez lire ce qui suit à haute voix :

Une tâche d'ingénierie avec une difficulté de 3 sera nécessaire pour s'assurer que les réacteurs de fusion qui alimente la vitesse d'impulsion ne surchargent pas et que le vecteur de poussée est correct pour ce que vous essayiez de faire. Les personnages sur la passerelle et pas à un poste d'ingénierie ne sont pas en mesure d'aider à cette vérification, bien que d'autres personnages de l'ingénierie principale ou non affectés à un poste peuvent apporter leurs aides.

Si les joueurs échouent, le maître de jeu peut utiliser de la menace pour blesser un personnage qui n'a pas réussi le test de compétence, car les conduits à plasma explosent autour de lui avant qu'il ne soit capable de corriger le désalignement ou la surcharge. Continuez la lecture.....

Une autre tâche d'ingénierie, avec une difficulté de 2, est maintenant nécessaire pour colmater les brèches dans la coque avant qu'elles ne commencent à s'étendre et à exposer de plus grandes sections du vaisseau à l'espace, ce qui pourrait tuer plus de vos coéquipiers. Les spécialisations dans les Champs de Contrôle des Dommages ou d'Intégrité Structurelle peuvent être utilisées. Tous les autres personnages qui n'aident pas déjà à gérer le moteur d'impulsion peuvent aider dans cette tâche.

Si les joueurs échouent, le MJ jeu peut à nouveau utiliser une menace pour blesser les joueurs à cause des cloisons qui se déchirent et de la décompression explosive qui se produit avant que les champs de force d'urgence se mettent en marche. Le MJ peut également utiliser de la menace pour que la cloison qui s'est déchirée heurte une autre partie du navire, comme les nacelles, les moteurs d'impulsion ou la section technique, ce qui exige qu'une tâche soit effectuée par la personne qui assure la veille sur les moteurs à impulsion, ou par toute autre personne disponible. Continuer la lecture.....

Chaque personnage est maintenant tenu de tenter une tâche de sécurité avec une difficulté de 2, car vous êtes projeté contre les cloisons, des consoles et des objets vous heurtent pendant qu'il sont projeté autour de vous alors que le vaisseau tremble violemment.

Chaque personnage qui échoue à la Tâche subit 1▲ point de dégâts qui peut être augmenté par l'utilisation de menace par le MJ. Continuez la lecture.....

Si vous le souhaitez, l'équipage peut commencer à réparer les systèmes du navire, idéalement en remettant le réacteur en service et en réalignant les bobines de distorsion dans les nacelles. La réparation du cœur de distorsion et des conduits de confinement de matière/antimatière est une tâche d'ingénierie avec une difficulté de 2, et le réalignement des bobines de distorsion est une tâche d'ingénierie avec une difficulté de 1.

TOUJOURS PLUS LOIN

Cette aventure fournit du background pour de futures aventures, même au-delà de la Campagne en Ligne si le maître du jeu désire aller dans une autre direction. Ce matériel pourrait également être inséré dans une aventure future durant un briefing des joueurs.

Dans les mois à venir, Starfleet va déployer plusieurs navires dans le système HIP 73513. Les conclusions des joueurs étaient significatives dans la mesure où les deux mondes sont sur le point de voir toutes leurs formes de vie s'éteindre et devenir des rochers sans vie. L'U.S.S. St. Joseph (un runabout de classe Danube) sera le premier sur place à se faufiler et à désactiver les armes de défense planétaire maintenant que Starfleet sait qu'elles existent et où elles se trouvent sur chacune des planètes. Des équipes de la Société de Préservation Biologique de la Fédération seront sur place pour cataloguer et préserver le plus possible le génome et de formes de vie uniques des deux mondes. Ensuite un grand contingent du Corps d'Ingénierie de Starfleet viendra construire des miroirs orbitaux et des processeurs atmosphériques pour tenter de réchauffer les mondes avant que les océans ne gèlent complètement, et si cela ne peut être évité, terraformer les mondes pour une réintroduction éventuelle de la vie et sa colonisation.

Les personnages pourraient également découvrir l'histoire complète (s'ils ne l'avaient pas déjà reconstituée eux-mêmes) de ces mondes comme décrit au début de ce scénario. L'histoire malheureuse du système ne s'arrêtera pas là : la vie autochtone s'éteint dans les cinq ans suivant la visite des joueurs, la xénophobie et l'altruisme mal placé de ses deux formes de vie intelligente arrivant finalement à sa conclusion.

Si l'un des joueurs a trouvé des indices qu'il pourrait y avoir un lien plus profond entre les formes de vie des deux planètes, la recherche en cours sur les planètes sera en mesure de recueillir plus d'informations, bien que les scientifiques sont, au mieux, capable de fournir des théories largement impossibles à prouver en raison du manque de matériel de recherche. L'idée que deux cultures distinctes aient réussi à se détruire l'une l'autre, mais qu'elles aient été biologiquement liées est une idée alléchante qui taquinera les scientifiques pendant un certain temps encore.

Le système HIP 73513 peut être utilisé comme base avancée pour le Corps d'Ingénierie de Starfleet ou comme escale pour les vaisseaux spatiaux se déplaçant dans le secteur Sigma Librae (noyau de l'Empire romulien dans le quadrant Beta). Une petite base stellaire sera construite très rapidement pour aider à abriter et protéger les archéologues qui explorent la planète, et un quai orbital suivra peu de temps après. Cela peut aussi être le début d'un nouveau cycle d'espionnage entre la Fédération et les Romuliens, alors que l'Empire tente de récupérer les armes utilisées par les natifs de HIP 73513.