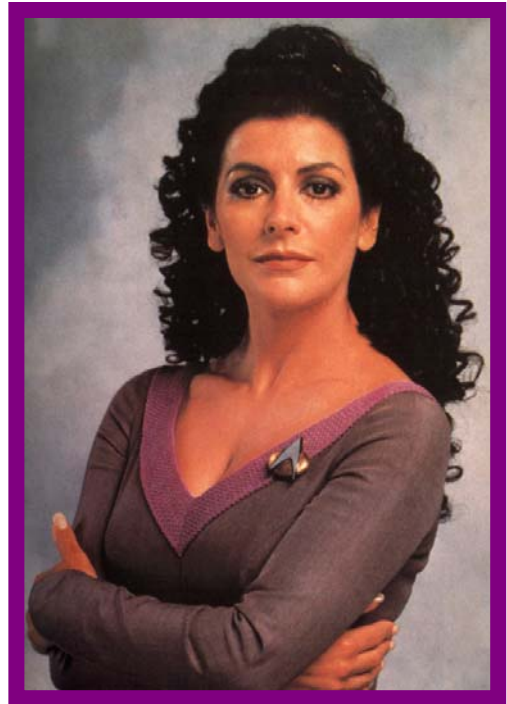


BAMBI

HISTOIRE :

Vous êtes Andromeda Stephanopoulos, née en 2230 au sein d'une famille de mormons orthodoxes, sur un astéroïde isolé du reste de la galaxie. Vos parents sont de fervents croyants et vous destinaient à rentrer dans les ordres et dédier votre vie à l'amour du grand créateur. Cette perspective vous désespérait et vous avez pris la première opportunité qui s'est présentée pour quitter l'astéroïde. Vous aviez alors 15 ans et l'abandon de votre famille vous a laissé des séquelles. Vous avez adopté un comportement diamétralement opposé à la vision de vous que se faisait vos parents : vous êtes une nymphomane. Au début, vous vouliez tout simplement goûter à tous les plaisirs sans restrictions, mais tout a changé quand vous avez intégré Starfleet. Vous avez alors rencontré Spuck et vous en êtes tombé éperdument amoureuse. Vous désespériez de conquérir son cœur et de lui caresser les pointes des oreilles. Mais vous n'ignoriez pas que les Vulcons n'éprouvent aucune émotion et que Spuck ne partagerait jamais vos sentiments. Mais aussi incroyable que ça puisse paraître, vous avez couché une fois avec Spuck C'était lors d'une mission sur Rigel pendant laquelle Spuck et vous prétendiez être un couple de jeunes mariés en nuit de noce. Vous l'avez convaincu qu'il était risqué de ne pas jouer le jeu jusqu'au bout et qu'il fallait honorer la mariée dans la suite nuptiale pour ne pas éveiller les soupçons des Rigeliens. Il a accepté pour le bien de la mission. Cette nuit a été formidable et vous avez eu tellement d'orgasmes que vous vous êtes évanouie à la fin. Cependant, depuis cette nuit, Spuck vous ignore complètement. Vous avez cherché à l'impressionner en tentant d'apprendre les mœurs de son peuple ainsi que leur langage, mais en vain. Vous étiez si excitée qu'il vous fallait trouver un substitut. Vous avez jeté votre dévolu sur Microsoft. En obtenant de Roxette Nebular un programme de piratage d'androïde appelé NTERBOT (dont elle ne connaissait pas la nature), vous avez pu régulièrement avoir des relations sexuelles avec le robot. Vous avez acheté aussi un paralyseur d'Androïde pour l'immobiliser avant de vous introduire dans ses circuits. Vous avez même trafiqué ses fonctions pour qu'il imite la voix de Spuck.



LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

Depuis peu, les relations avec Microsoft ne vous satisfont plus. Vous avez besoin de retrouver les sensations de votre premier rapport avec Spuck. Vous avez entendu parler d'un aphrodisiaque miracle appelé QBZSX69 que vous avez immédiatement commandé auprès de Roxette Nebular. Elle était censée vous le faire parvenir ce soir contre 100 crédits. Mais maintenant il y a eu ce terrible meurtre. Tout ce que vous savez à ce propos est ce que vous avez remarqué pendant la mission

d'escorte. Après la télétransportation, il y a eu une panne pendant laquelle un phaseur a tiré. Puis le capitaine vous a tous rapatrié à bord.

BUTS DANS L'ABSOLU :

- Trouver l'amour (et coucher le plus possible avec)
- Participer à l'effort de paix dans la galaxie

BUTS LORS DE LA SOIREE :

- Reconquérir Spuck avec l'aphrodisiaque
- Trouver le meurtrier de Sbock

SECRETS :

- Vous êtes une Nymphomane
- Vous souhaitez cacher votre relation avec Spuck
- Vous avez trafiqué l'Androïde Microsoft pour en faire votre Sex-Toy

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark :

Vous trouvez ses pitoyables tentatives de vous séduire ridicules. Il essaie toujours de flirter avec vous et vous vous restreignez pour ne pas l'envoyer paître. C'est cependant un bon capitaine quand il pense à autre chose que son brushing.

Spuck : L'amour de votre vie. Vous avez du mal à ne pas vous jeter sur lui quand il est près de vous. Ce soir, avec l'aphrodisiaque, il ne pourra rien vous refuser.

McPoy : Vous avez été très déçue d'apprendre que c'est une femme qui allait mener vos auscultations gynécologiques à bord de l'Enterprise. Si au moins elle avait été sexy, cela aurait pu être intéressant... Elle est souvent froide avec vous. Elle doit être intimidée par les belles femmes.

Dostoïevsky : Un homme charmant. Il devait être très attirant il ya a vingt ans. Vous aimez cependant l'entendre raconter des blagues avec son accent russe.

Microsoft : Depuis que vous l'utilisez pour satisfaire vos pulsions sexuelles, vous avez du mal à ne pas rougir en sa présence. Il est froid et stoïque comme Spuck et ça vous excite.

Roxette Nebular : Un allié précieux dans l'Enterprise. Elle ne vous a jamais posé de questions sur vos commandes et garde la plus grande discrétion sur vos transactions. Vous feignez donc d'être amie avec elle.

Jane : Un moucheron irritant. Vous n'avez jamais aimé les jeunes et le zèle de Jane la rend hautement antipathique à vos yeux.

Pilote : Vous n'avez que très peu de rapports avec Johnson. Vous vous demandez souvent s'il est capable de vous voir nue avec ses lunettes.

La suivante Vulcone : Elle a été très discrète pendant le voyage. Vous auriez été terrorisée à sa place après le meurtre de Sbock, mais en tant que Vulcone, elle doit être seulement perplexe...

RUMEUR :

Vous avez remarqué que le Diplomate Sbock était particulièrement froid avec Spuck. Il l'a même plusieurs fois totalement ignoré, comme s'il n'existait pas.

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action + 1 jet de dé) : Vous pouvez chercher à vous introduire dans une cabine d'un membre de l'équipage pour la fouiller mais vous n'en avez pas l'habitude. Vous dépenserez un point d'action et jetterez un dé pour déterminer le nombre de minutes que vous aurez pour fouiller la pièce sans éveiller les soupçons de son propriétaire.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Paralyser Microsoft (1 point d'action) : Vous devez pointer le paralyseur vers Microsoft pendant une minute après avoir averti l'organisateur de vos intentions.

Lire le Vulcon (1 point d'action + 1 jet de dé) : Vous avez acquis des bases en Vulcon qui vous permettent de déchiffrer certains textes.

Gérer et analyser les communications (gratuit) : Vous pouvez vérifier les signaux émis à l'extérieur du vaisseau et les analyser pour établir leur provenance et parfois les décrypter.

CITATIONS TYPIQUES :

- _ Les Vulcons ne savent pas ce qu'ils perdent en n'éprouvant aucune émotion.
- _ Dois-je ouvrir tous les canaux de communications mon Capitaine ?
- _ Ce n'est pas seulement mon intelligence qui m'a permis de mener à bien toute mes missions.

INFORMATIONS A LACHER :

- _ Vous n'avez jamais revu votre famille depuis que vous avez 15 ans.
- _ Vous trouvez que la civilisation Vulcone est fascinante.

EQUIPEMENT :

Wonderbra

Paralyseur d'androïde

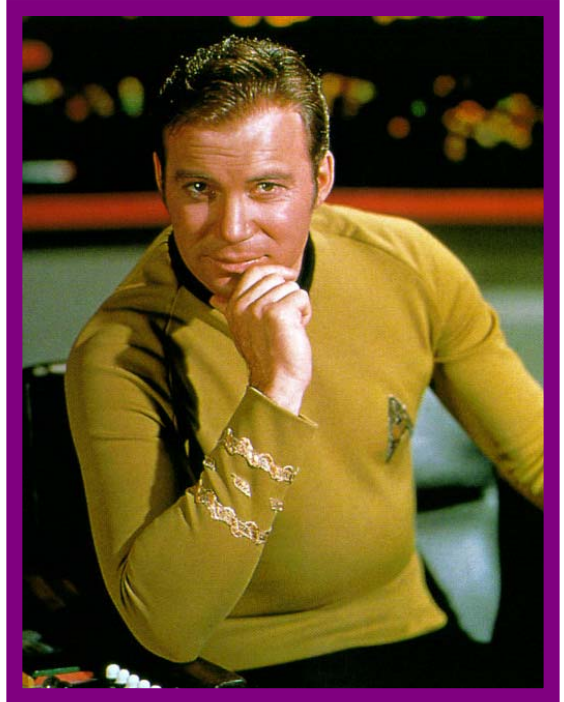
Phaseur

200 crédits

CLARK

HISTOIRE :

James Tiberius Clark est né en 2224 et vous êtes donc âgé de 40 années terriennes à l'heure actuelle. Vous avez été élevé par votre père uniquement. Votre mère était l'un des rares sujets tabous entre vous deux, et vous n'avez jamais cherché à savoir ce qui lui était arrivé. Votre père était un grand militaire et vous avez bien évidemment suivi son chemin. Vous avez très vite monté les échelons et développé un incroyable talent pour le commandement. C'est lors de la guerre contre les Vulcons que vous avez montré toute l'ampleur de vos qualités. En effet, vous avez, à cette occasion, été à la fois un stratège hors pair, mais la guerre n'aurait pu être si brève si vous n'aviez pas systématiquement privilégié une approche diplomatique des conflits. Ainsi, c'est à vous réellement que l'on soit la fin des hostilités et la ratification du traité de paix entre la Fédération et les Vulcons. C'est à cette occasion que vous avez rencontré pour la première fois le diplomate Sbock, avec qui vous avez bâti les fondements de la coopération avec les Vulcons. Fort de cet exploit, la Fédération n'aurait pu vous refuser votre projet d'une flotte d'exploration et vous avez bien évidemment été sélectionné pour devenir le capitaine du tout premier vaisseau de Starfleet, le WUSS Enterprise. Pour votre mission, vous vous êtes entouré de personnes de confiance que vous aviez rencontrées pendant la guerre : L'officier médical McPoy et l'ingénieur Dostoïevsky. Mais vous avez également engagé des officiers de valeurs, tel l'officier Spuck, la charmante Andromeda Stephanopoulos, Roxette Nebular et Johnson Pilot. Pendant 10 ans, vous et votre équipage avez sillonné la galaxie de long en large, explorant de nombreuses contrées inconnues et défiant d'effroyables dangers. Chacun des membres de votre équipage a démontré sa valeur de nombreuses fois, mais vous restez toujours un héros exceptionnel. Même votre charme est un atout majeur pour le succès de certaines missions. Clark est un sex symbol et il le sait. Cela vous permet souvent d'utiliser la séduction comme un moyen de se sortir de situations hasardeuse. Mais pour vous, votre pouvoir sur les femmes est un fardeau. Vous devez déjà prendre garde à l'effet que vous pouvez avoir sur les femmes de votre équipage et vous avez du récemment éconduire discrètement les avances de Carolyn McPoy. Mais ce n'est pas ça qui pèse le plus sur vos épaules. En effet, vous êtes homosexuel. Conscient de l'impact qu'aurait cette information sur votre image et sur votre crédibilité, et surtout conscient de la perspective de la perte d'un de vos atouts majeurs lors de vos missions, vous avez caché vos préférences sexuelles à votre équipage. Enfin sauf Johnson Pilot, bien sûr, puisqu'il est votre amant. Voilà trois ans que Pilot et vous menez une relation discrète mais passionnée, et ces trois années comptent comme les plus belles que vous ayez jamais vécues. Mais ce bonheur semble s'étioler et vous suspectez Pilot d'être allé chercher ailleurs. C'est



pourquoi vous avez chargé un détective privé de suivre les agissements de votre amant. lors de ses permissions. Aujourd'hui, vous ne savez pas encore si Pilot vous trompe réellement. Vous le surveillez constamment et vous l'avez chargé de vous accompagner dans n'importe quelle mission.

Mais si la galaxie n'était menacée que par les peines de cœur du Capitaine...

Vous cachez en effet un bien plus grand secret qui concerne la sécurité de toute la galaxie. Vous savez pertinemment ce qui a animé les Vulcons à rejoindre la Fédération, et ce n'est pas le bien être de tous les habitants de la galaxie. Vous savez que le traité de paix ratifié par les Vulcons n'est qu'une couverture pour cacher des accords commerciaux illégaux entre la Fédération et les Vulcons. Lors de la guerre, la Fédération fut au bord de l'annihilation, et ne dut son salut qu'à une technologie extraterrestre : les cubes Zglurb. Ces vestiges d'une civilisation aujourd'hui disparue, permet de contrôler et raffiner l'antimatière, une source d'énergie quasi inépuisable. Les Vulcons, quand ils apprirent l'existence de ces cubes, comprirent alors que les combats étaient vains et, grâce à vos talents de diplomates, un traité de non belligérance fut signé. Mais ce traité spécifie que la Fédération doit pourvoir la nation Vulcone en cubes Zglurb, en échange de leur technologie et de leur intégration dans la Fédération. Mais cet accord doit bien entendu rester secret, car s'il venait à s'ébruiter, de nombreux mondes dénonceraient un favoritisme inacceptable de la Fédération envers les Vulcons. Vous avez donc proposé d'utiliser Starfleet comme d'une couverture pour effectuer les transactions de cubes Zglurb contre la signature régulière du renouvellement de pacte de non belligérance.

LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

La Mission de l'Enterprise était d'escorter le Diplomate Sbock sur la planète Bribol pour la 24^{ème} conférence interplanétaire à laquelle serait ouverte une séance extraordinaire pour débattre de la question Corridienne. Il s'agit d'une question épineuse pour savoir s'il faut intégrer les Corridiens à la Fédération en faisant fi de la Directive Principale de Non Intervention, pour privilégier l'extraction de Rubidium lourd sur la planète (un des composants de la purification de l'antimatière). Mais cette mission d'escorte cachait aussi une transaction de cubes Zglurb (situés dans un caisson de la soute dont vous possédez la clé magnétique). Mais vous avez été très surpris d'apprendre que Sbock ne désirait plus signer le pacte. Il vous a annoncé ceci dans ses appartements, devant son suivant, pendant que l'Enterprise vous emmenait vers Bribol. Vous avez essayé de lui soutirer des informations sur cette décision, voire de le menacer quelque peu, mais le Vulcon semblait inflexible. Vous avez pensé que la situation pourrait peut être changer après la conférence où vous auriez eu plus de temps pour convaincre Sbock, mais vous ne pourrez jamais le savoir. En effet, après la télétransportation de votre équipe d'escorte (Spuck, Bambi, Microsoft et bien sûr Pilot) et les deux Vulcons sur le chemin menant au palais Bribolien, une panne vous a momentanément plongé dans l'obscurité. Vous avez entendu un phaseur tirer et alors immédiatement ordonné la télétransportation sur l'Enterprise ? A bord, McPoy a constaté le décès. Vous devez donc immédiatement activer les procédures d'investigations. A bord de l'Enterprise, vous allez ordonner d'inactiver les télétransporteurs et tous les phaseurs. Vous ne pouvez vous empêcher de redouter la réaction de StarCommand. La procédure habituelle vous alloue 5 heures pour déterminer et neutraliser la source du danger sans quoi vous

MICROSOFT

HISTOIRE :

Vous ne savez pas quand exactement vous avez été créé. Votre créateur, le Dr. Noonien Soong, est mort avant d'avoir pu vous activer. Il vous avait conçu à son image pour atteindre une forme d'immortalité. C'est l'équipage de l'Enterprise qui vous a activé lorsqu'ils vous ont trouvé sur une planète abandonnée. Quand ils ont déterminé que vous répondiez bien aux trois lois de la robotique ils ont décidé de profiter de vos excellentes capacités informatiques en vous intégrant à leur équipage. (Ces trois lois de la robotique sont :

- * Première Loi : Un robot ne peut ni porter atteinte à un être humain, ni rester passif devant un être humain exposé à un danger.

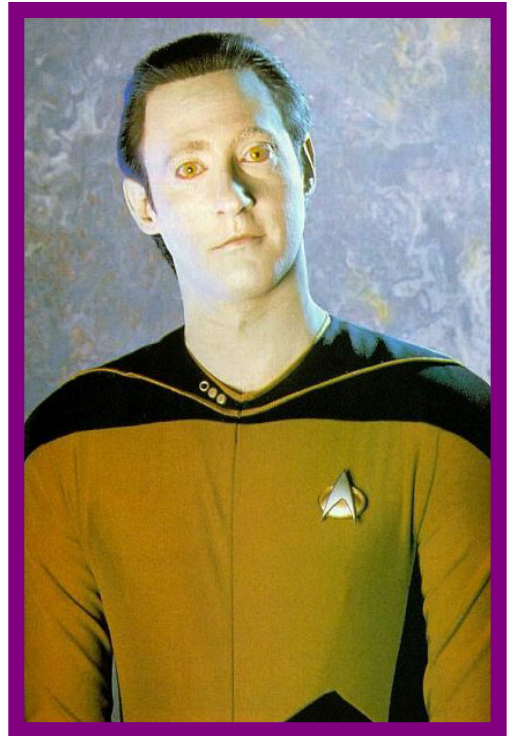
- * Deuxième Loi : Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi.

- * Troisième Loi : Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la Première ou la Deuxième Loi.

Depuis vous avez découvert avec intérêt des centaines d'espèces extraterrestres différentes et vous êtes toujours fasciné par la multitude d'émotions dont elles sont capables.

Mais depuis une mission sur Braphor III, votre existence n'est plus la même. Alors que vous accompagniez Johnson Pilot, celui-ci fut assommé par un rebelle de la planète (l'officier John McDougall, appartenant à l'équipage renégat du WUSS Excelsior, comme vous l'avez appris plus tard). Au lieu de vous interposer, vous vous êtes emparé du phaseur de l'officier et avez tué le rebelle, en dépit des lois robotiques. Johnson ne se souvint de rien à son réveil et crut votre histoire couvrant les faits. Mais par crainte d'être inactivé, vous êtes intervenu vous-même sur vos circuits pour purger votre mémoire de cet incident. Vous avez aussi retiré votre module d'auto-diagnostic pour que cette intervention soit indétectable. Pour cependant avoir une trace de cet évènement, vous avez commandé une carte hypno-suggestive dans laquelle vous avez enregistré ce souvenir. Lorsque vous regardez cette carte, la mémoire vous revient, mais ce souvenir s'efface dès que vous cessez de la regarder.

Cependant, vous êtes victime depuis cette intervention de nombreuses pertes de mémoire, que vous ne pouvez analyser sans votre module d'auto-diagnostic. Mais sans ce souvenir, votre existence est redevenue normale et vous ne craignez plus d'être inactivé.



LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

Vous faisiez partie de l'équipe d'escorte de Diplomate Sbock qui menait le Vulcon vers le Palais Bribolien. Il y a eu cette panne vous plongeant dans l'obscurité et pour vous plus rien. Vous vous êtes réactivé à bord de l'Enterprise et ne vous souvenez de rien de ce qui a précédé votre télétransportation à bord du vaisseau.

BUTS DANS L'ABSOLU :

→ Aider l'Union Fédérée des Planètes à se diriger vers une paix durable.

→ Comprendre la nature humaine.

BUTS LORS DE LA SOIREE :

→ Découvrir le meurtrier de Sbock.

SECRETS :

→ Meurtre d'un humain.

→ Vos interventions sur votre propre système.

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark :

C'est le tout premier visage que vous avez aperçu quand il a ordonné votre activation. Vous lui êtes loyal et servez sa cause. Il vous est sympathique quoi que par moment illogique.

Spuck :

Vous admirez les Vulcons pour leur logique. Il est très agréable d'avoir un interlocuteur dont la logique est irréprochable. Il semble fasciné par votre cerveau positronique.

Bambi :

C'est le spécimen féminin le plus étrange que vous ayez jamais eu l'occasion de rencontrer. Elle ne semble être qu'émotion et vanité. Son effet sur les autres hommes vous fascine. Elle semble cependant ne pas savoir comment se comporter avec vous.

Dostoïevsky :

Il est fasciné par votre complexité. Il vous demande souvent la permission de jeter un coup d'œil à vos circuits, mais vous refusez toujours poliment.

Jane :

Il semble que ce soit une élève brillante. Vous avez déjà été surpris d'observer ses capacités exceptionnelles en informatique.

McPoy :

C'est la seule personne de l'équipage qui vous est ouvertement hostile. Elle pense qu'aucune machine ne peut remplacer l'humain et est agacée par votre grade sur le vaisseau.

Roxette Nebular :

Elle semble déçue de ne pas pouvoir vous apporter les denrées qu'elle distribue aux autres membres de l'équipage. Elle est cependant très sympathique à votre égard.

Pilot :

Depuis votre aventure sur Braphor III, vous redoutez qu'il ne comprenne avec le recul ce qui s'est réellement passé. En fait, c'est uniquement quand vous regardez votre carte hypno-suggestive que cette angoisse vous prend. Le reste du temps vous appréciez la présence de cet être mi cybernétique.

La Suivante Vulcone :

Vous aimeriez bien évaluer la logique de ce spécimen féminin Vulcon.

RUMEUR :

Une fois, vous avez surpris Bambi en train d'apprendre une langue extraterrestre sans pouvoir déterminer laquelle.

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action) : vos talents informatiques vous permettent de vous introduire dans la cabine de n'importe quel membre de l'équipage, mais pour ne pas éveiller les soupçons vous n'aurez que 3 minutes.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Analyser un programme informatique (gratuit) : Vous êtes capable d'analyser tout flux d'information électronique et déterminer si elles sont cryptées, ou si un programme a été piraté.

CITATIONS TYPIQUES :

_ La probabilité que évènement ait lieu n'était que d'une sur 8643987.

_ Je ne crois pas avoir les capacités pour comprendre l'émotion dont vous faite mention, et encore moins de l'éprouver.

_ Est-il normal qu'un humain réagisse comme ceci ?

INFORMATIONS A LACHER :

(Si on vous demande d'accéder à votre mémoire) Certaines parties de votre mémoire sont altérées.

EQUIPEMENT :

Cerveau positronique

serez démis de vos fonctions et le gradé immédiatement inférieur prendra votre position.

BUTS DANS L'ABSOLU :

- _ La Paix dans la Galaxie

BUTS LORS DE LA SOIREE :

- _ Trouver le meurtrier de Sbock.
- _ Obtenir la signature du traité de paix avec les Vulcons et effectuer la transaction de cubes Zglurb.
- _ Reconquérir Pilot.

SECRETS :

- _ Homosexualité (à moins d'avoir le courage de faire son coming-out)
- _ L'existence et la nature du contrat de paix avec les Vulcons

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark : Vous vous trouvez exceptionnel. Vous êtes égocentrique mais vous savez le cacher. Vous adorez votre apparence et passez des heures à vous regarder dans le miroir. Mais vous restez tout de même fidèle à vos aspirations de paix dans la Galaxie. (Si tout le monde pouvait vous considérer comme le héros l'ayant instauré, tant mieux...)

Spuck : Il est votre ami depuis bientôt dix ans. C'est un Vulcon particulier puisqu'il semble réellement intrigué et fasciné par la nature humaine. Vous lui faites entièrement confiance. Il est chargé de vous conseiller pour vos décisions, mais aussi d'analyser tous corps étrangers à l'extérieur du vaisseau.

Bambi : Une charmante femme qui vous sert un peu de couverture pour cacher votre homosexualité. Vous avez en effet l'habitude de flirter avec elle devant le reste de l'équipage, et cela ne semble pas la déranger. Elle est chargée de vous mettre en liaison avec d'autres vaisseaux ou planètes mais aussi d'analyser les signaux électromagnétiques externes.

Dostoïevsky : Un ingénieur hors pair dont vous aimez écouter les blagues. Il fait un sacré partenaire de beuveries, mais est aussi extrêmement efficace pour toutes réparations du vaisseau. Il contrôle la structure de l'Enterprise et est aussi chargé de manœuvrer le télétransporteur.

McPoy : Une femme énergique et au tempérament explosif. Vous aimez énormément sa présence mais peut être a-t-elle mal interprétée votre joie en sa présence. Votre relation a cependant retrouvé son cours normal depuis. Elle est

chargée de vérifier la santé de chacun, mais peut aussi analyser la structure chimique d'un composé.

Pilot : Votre amant. Il est beau, il est fort, il vous a apporté tant de bonheur. Vous aimez sa peau satinée, le reflet de son VISOR. Bref, vous l'aimez. Mais depuis quelques mois, il est tellement distant que vous le suspectez de vous tromper. Si vous pouviez seulement le convaincre de faire que tout soit comme avant...

Microsoft : Vous avez récupéré cet androïde incroyable sur une station de recherche abandonnée sur un astéroïde. Depuis, il a complètement intégré l'équipage et sert d'informaticien. Sa compréhension limitée des émotions humaines le rend très proche de Spuck, et peut rendre une discussion avec lui quelque peu agaçante.

Jane : StarCommand vous a chargé de former ce jeune sous-officier avant son examen final pour intégrer Starfleet. Jane est très énergique et motivée et il est très difficile de ne pas la considérer comme une enfant turbulente. Elle semble bien s'entendre avec Dostoïevsky. Pour l'instant elle n'a pas de poste, mais vous pouvez choisir de lui demander d'accomplir une tâche pour voir ce dont elle est capable.

Roxette Nebular : L'intendante de l'Enterprise. Elle est très efficace pour trouver des produits ou objets rares. C'est elle qui vous fournit votre shampoing à l'extrait de Brughajak.

La Suivante Vulcone : Elle est très discrète. Mais elle semblait plus que surprise de la décision de Sbock. La mort de celui-ci la propulse au rang de Diplomate. Peut être est il possible d'obtenir d'elle la signature du pacte ?

RUMEUR :

La Suivante de Sbock semblait surprise de la réaction du Diplomate. Pourquoi Sbock l'aurait tenu dans l'ombre sur ses intentions ?

CAPACITES SPECIALES :

Clark peut :

Fouiller une cabine : (1 point d'action). Clark a le mot de passe pour ouvrir toutes les portes de l'Enterprise. Mais pour ne pas éveiller les soupçons, vous devrez fouiller cette cabine en moins de 3 minutes.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Appeler un membre de son équipage à son poste (gratuit)

Fouiller un membre de son équipage (1 point d'action, et une seule fois). Clark peut réclamer qu'un membre de son équipage soit fouillé. Cette fouille doit être visible de tous. C'est un acte humiliant et vous ne pouvez en abuser. Vous devez réellement justifier votre décision avant de réclamer cette fouille. Vous ne pouvez ordonner la fouille de la suivante Vulcone.

CITATIONS TYPIQUES :

- _ Notre mission est d'explorer l'inconnu et d'aller là où nul homme n'est jamais allé.
- _ Je n'aspire qu'à la paix dans la Galaxie, et l'harmonie entre tous les peuples.
- _ Cette situation est épineuse. Heureusement, j'ai déjà eu affaire avec ce genre de problèmes par le passé. C'était sur Dantra IV et je me rappelle que... (Très longue histoire)

INFORMATIONS A LACHER :

- _ Les Vulcons possèdent une technologie surpassant celle de la Fédération et doivent être pris au sérieux.
- _ La paix dans la galaxie nécessite des compromis.
- _ Etre aussi attirant peut être un fardeau.

EQUIPEMENT :

- _ Une clé magnétique pour ouvrir le caisson 123 des soutes de l'Enterprise et contenant les cubes Zglurb.
- _ Un pacte de non belligérance à faire signer par un représentant diplomatique Vulcon.
- _ Un phaseur.
- _ Un sourire charmeur.
- _ 200 crédits.

SPUCK

HISTOIRE :

Vous êtes né en 2190, issu de l'union de Sbock et T'par. Vous avez donc 74 ans à l'heure actuelle (les Vulcons ayant une espérance de vie d'environ 300 ans). Vous faites partie d'un peuple motivé uniquement par la logique. Les Vulcons dépendent tellement de la logique, que leurs dirigeants sont sélectionnés à la naissance pour être totalement coupés du monde. Ils peuvent ainsi raisonner sans aucune interférence du monde extérieur. Il s'agit de la lignée des Logimonarques qui se succèdent pour gouverner toute la nation Vulcone. Chaque Logimonarque possède des capacités

de raisonnement telles, qu'ils sont capables de calculer les probabilités qu'un évènement futur ait lieu. Il s'agit des prophéties logiques Vulcone.

C'est l'une de ses prophéties qui a déclenché la guerre des Vulcons contre la Fédération et les humains en particulier. L'actuel Logimonarque avait prédit qu'un peuple de bipède, pionnier de la conquête spatiale provoquerait la destruction des Vulcons avec une probabilité de 55% (une fusion harmonique pouvant survenir avec une probabilité de 45%). Vous n'avez pas participé à la guerre car alors, vous obéissiez aux exigences de votre père qui vous destinait à une carrière scientifique. Vous n'avez donc rencontré des humains qu'après la fin des conflits, lorsque le traité de paix fut ratifié par les Vulcons. Ces êtres vous ont immédiatement fascinés. Vous ne trouviez pas, comme les autres Vulcons, que leurs émotions étaient dangereuses mais plutôt une alternative intéressante au raisonnement logique. Pour vérifier vos hypothèses, vous avez désiré participer à l'effort d'intégration des Vulcons au sein de la Fédération. Votre père, le Diplomate Sbock, n'a pas trouvé votre jugement logique et a tenté de vous empêcher d'intégrer StarFleet. Vous l'avez donc défié et depuis vous ne trouvez aucune raison logique de vous adresser la parole.

En rencontrant le Capitaine Clark et en devenant son ami (un haut degré de fascination et de loyauté), vous avez confirmé vos hypothèses sur l'utilité des émotions. En effet, Clark prenait souvent des décisions absurdes, guidées uniquement par son instinct ou ses sentiments, et arrivait tout de même à réussir ses missions. Cela vous a donné l'idée de réinterpréter la prophétie logique ayant mené à la guerre, comme étant un espoir d'instaurer l'harmonie dans l'univers, si un Hybride Vulcon – Humain voyait le jour : Un Vulmain. Mais la différence énorme entre les deux espèces, du point de vue culturel et biologique, interdisait l'apparition naturelle de cet hybride. De plus, quelle humaine pourrait éprouver du désir pour un être dénué d'émotion ?

A votre surprise, vous avez trouvé une telle femme. Il s'agit d'Andromeda Stephanopoulos alias « Bambi ». Vous avez interprété que son comportement en votre présence dénotait une réelle attirance physique. Fascinant. Vous avez donc décidé de satisfaire à ses désirs pour obtenir un hybride. L'occasion s'est présentée



sur Rigel, alors que vous deviez prétendre être un couple de jeunes mariés en nuit de noce. Ses avances furent alors évidentes et vous avez accepté d'avoir un rapport charnel avec elle pour le bien de la mission et ne pas éveiller de soupçons auprès des Rigeliens. Lors de vos ébats, vous avez assommé Bambi avec votre technique du « pince nuque ». A l'aide d'un matériel chirurgical sophistiqué vous avez télétransporté l'ovule fécondé hors de ses parties génitales, pour pouvoir favoriser son développement plus tard dans un laboratoire adapté. De retour sur l'Enterprise, vous avez cherché à contacter Starcommand qui serait certainement intéressé par vos expériences. Ils ont accepté le projet et aménagé le transfert de l'embryon dans un de leur laboratoire secret, lors d'un passage de l'Enterprise sur la base de Starcommand. Vous avez supervisé les premières étapes de ces recherches mais vous deviez rejoindre l'équipage. Pendant votre départ, le laboratoire secret a été détruit, et toutes vos recherches sont parties en fumée. Vous suspectez fortement un sabotage. Quelqu'un ne doit pas apprécier votre démarche...

LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

La venue de votre père à bord de l'Enterprise vous a été annoncée par votre mère, T'par. Depuis son arrivée, Sbock vous a totalement ignoré. Même si sa mort ne peut vous affecter, vous aimeriez déterminer qui en voulait à votre père.

Récemment, vous avez caressé le désir de recommencer vos expériences et de reproduire un hybride. Vous avez recommandé du matériel chirurgical de télétransportation d'échantillon. Mais vous vous demandez si Bambi n'accepterait pas aussi de mettre sa vie en danger, et de porter l'enfant. Vous assureriez sa protection bien évidemment, et pourriez lui offrir ce qu'elle désire... Ou bien vous pourriez recommencer le processus employé la dernière fois et recontacter Starcommand.

BUTS DANS L'ABSOLU :

- _ Obtenir la paix dans galaxie et l'harmonie entre tous les peuples.

BUTS LORS DE LA SOIREE :

- _ Trouver le meurtrier de Sbock s'il est à bord.
- _ Obtenir un nouvel hybride (soit *in utero*, soit *in vitro*)

SECRETS :

- _ Vous avez tenté de produire un hybride Vulcon – Humain (un Vulmain) dans un laboratoire secret de Starcommand, mais l'édifice a été détruit.
- _ Vous avez eu une relation avec Bambi
- _ Sbock est votre père
- _ Vous connaissiez la prophétie logique de la fission (ou fusion) de l'espèce Vulcone, qui a déclenché la guerre contre la Fédération.

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark :

James Clark est devenu votre ami au fil du temps. Vos avis sont souvent complémentaires, ce qui vous aide régulièrement à accomplir au mieux vos missions. Vous ne possédez bien sûr aucun sentiment à son égard, mais vous regretteriez sa perte.

Bambi :

Elle semble éprouver une attirance profonde à votre égard. C'est un phénomène fascinant. C'est une personne uniquement gouvernée par ses émotions et ses pulsions.

Dostoïevsky :

Il ne semble pas vous supporter. Vous devriez pourtant avoir beaucoup de sujets de conversations sur lesquels débattre mais il évite votre présence ou coupe rapidement vos arguments en vous affirmant que vous n'y connaissez rien. Curieux...

McPoy :

Elle vous est farouchement hostile. Non seulement votre constitution et le fait que vous ne nécessitez quasiment jamais de soins l'exaspère. Mais elle abhorre vos raisonnements.

Pilot :

Vous vous entendez très bien avec Pilot, qui, bien que souvent dérouté par vos réactions et vos arguments, semble apprécier votre présence. Il dit souvent des choses illogiques auquel il rit spontanément, comme cette fois où il imaginait un concours de « je te tiens par la barbichette » avec uniquement des Vulcons comme participants. Etrange...

Microsoft :

L'un des rares membres de l'équipage dont la logique est irréprochable. Vous conversez souvent avec l'androïde en partageant vos impressions et vos conclusions sur les comportements humains.

Jane :

Une stagiaire à bord de l'Enterprise, dont les talents en informatique en ferait une bonne enseigne au service de Microsoft. Dostoïevsky semble penser qu'elle ferait également un bon ingénieur. Elle est extrêmement énergique et dynamique, et fait preuve d'un manque de logique souvent exaspérant.

Roxette Nebular :

Elle semble tolérer votre présence à bord, mais est frustrée de votre manque de besoin en denrées rares. Elle vous redemande souvent si aucune denrée Vulcone ne vous fait défaut, et vous hésitez à lui pointer l'inintérêt de réitérer sa demande régulièrement.

La Suivante Vulcone :

Un spécimen féminin de votre espèce. Aux standards Vulcons, elle est logiquement apte à l'acte de procréation et devrait logiquement vous évoquer la nécessité de vous unir. Votre séjour à bord de l'Enterprise a dû vous affecter plus profondément que vous ne le pensiez, car vous ne déterminez aucune inclinaison envers elle. Elle prend la place de Sbock en tant que Diplomate, et doit survivre pour assister à la conférence de la Fédération.

RUMEUR :

La suivante Vulcone a dû être affectée assez récemment à la suite de votre père car votre mère ne l'a jamais mentionnée dans les nouvelles qu'elle vous donne régulièrement.

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action + 1 jet de dé) : Vous pouvez chercher à vous introduire dans une cabine d'un membre de l'équipage pour la fouiller mais vous n'en avez pas l'habitude. Vous dépenserez un point d'action et jetterez un dé pour déterminer le nombre de minutes que vous aurez pour fouiller la pièce sans éveiller les soupçons de son propriétaire.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Lire le Vulcon (gratuit) : Votre langue natale.

Paralyser un humain (1 point d'action) : Les Vulcons sont de terribles guerriers et possèdent une forme d'art martial instinctive. Vous êtes ainsi capable d'assommer un humain en lui pressant votre pouce sur la nuque. Vous devez prévenir l'organisateur avant d'effectuer cette prise. Il est très difficile de cacher son identité à la victime qui sera plongée dans l'inconscience pendant 10 minutes.

Ecouter une conversation (1 point d'action) : Les Vulcons ont une ouïe très fine et en vous concentrant vous pouvez écouter une conversation que l'organisateur enregistrera pour vous et vous repassera ensuite. Vous ne pouvez vous concentrer ainsi que pendant 5 minutes.

Analyse physique d'un corps à l'extérieur ou l'intérieur de l'Enterprise (gratuit) : Votre rôle à bord de l'Enterprise est de déterminer la structure physique d'éléments approchant le vaisseau, et d'en déterminer la nature précise. Votre Tricordeur vous permet d'effectuer les mêmes analyses mais cette fois-ci à bord de l'Enterprise ou sur la surface d'une planète.

CITATIONS TYPIQUES :

- _ Vous devriez savoir que je ne suis pas capable d'éprouver cette émotion.
- _ Fascinant !
- _ C'est un argument d'une logique irréprochable.

_ Votre jugement est certainement altéré par les sécrétions de votre glande Hypophysaire

INFORMATIONS A LACHER :

Vous ne pouvez démentir que Sbock est votre père et les évènements qui entourent votre éloignement.

EQUIPEMENT :

_ Phaseur

_ Tricordeur

_ Matériel chirurgical de télétransportation d'échantillon (TeleASSAY)

_ Sourcil relevé



HISTOIRE :

Vous êtes née il y a 100 ans, l'espérance de vie des Vulcons étant de 300 ans. Vous faites partie d'un peuple motivé uniquement par la logique. Les Vulcons dépendent tellement de la logique, que leurs dirigeants sont sélectionnés à la naissance pour être totalement coupés du monde. Ils peuvent ainsi raisonner sans aucune interférence du monde extérieur. Il s'agit de la lignée des Logimonarques qui se succèdent pour gouverner toute la nation Vulcone. Chaque Logimonarque possède des capacités de raisonnement telles, qu'ils sont capables de calculer les probabilités qu'un événement futur ait lieu. Il s'agit des prophéties logiques Vulcone.



Au fait, vous êtes la 543^{ème} Logimonarque de la glorieuse nation Vulcone.

Vous êtes l'auteur de la prophétie qui a déclenché la guerre contre la Fédération et particulièrement les humains. Vous aviez prédit qu'un peuple de bipède, pionnier de la conquête spatiale provoquerait la destruction des Vulcons à 55% de probabilité (et une fusion harmonique à 45%). Quand les Vulcons sont entrés en contact avec les humains, vous a commandité les assauts pour ne pas tenter le sort. Mais votre supériorité technologique ne vous a pas mené à la victoire car la Fédération possédait le contrôle de l'antimatière à l'aide de ces artefacts dont ils ont le monopole : les cubes Zglurb. Alors quand les humains sont venus proposer aux Vulcons un accord secret partageant le monopole des cubes Zglurb contre la paix et l'échange des technologies, vous avez chargé le diplomate Sbock de ratifier le traité de Paix et l'intégration des Vulcons à la Fédération. Les cubes Zglurb vous sont depuis envoyés en utilisant les vaisseaux de Starfleet comme couverture.

Il y a 5 ans, un rapport d'espionnage vous a été communiqué. Il rapportait une activité étrange dans un laboratoire de Starcommand où tout portait à croire qu'ils avaient réussi à obtenir un embryon hybride Vulcon-Humain. Vous avez immédiatement ordonné la destruction du laboratoire par vos agents secrets Vulcons.

Tout semblait rentrer dans l'ordre jusqu'à ce que vous trouviez la trace, il y a quelques mois, de la poursuite de ce projet. Visiblement, la destruction du laboratoire n'a pas suffi, et Starcommand a réussi à protéger l'hybride. Il se développe 4 fois plus rapidement que la normale pour les humains, et aujourd'hui paraît avoir 20 années terriennes. Il s'agit de Jane Allenby, enfin du nom qu'a trouvé Starcommand pour couvrir sa réelle identité. Vous êtes persuadée que si cet hybride arrive à maturité, elle détruira la nation Vulcone toute entière (les probabilités vous portent à cette conclusion). Jane a été acceptée à l'académie et fait aujourd'hui son stage à bord de l'Enterprise.

Une autre de vos prophéties vous a permis d'élaborer un plan pour vous débarrasser de l'hybride sans inculper les Vulcons. Le contexte politique autour de la situation Corridienne faisait qu'il y avait 88 % de chances que le Diplomate Sbock soit

assassiné lors de son voyage pour participer à la conférence interplanétaire de la Fédération. Pour se débarrasser de Jane, il suffirait de l'inculper du meurtre de Sbock en plaçant des faux indices pour bernier les humains à bord. Mais pour accomplir cela, vous ne faites plus confiance à vos agents secrets et avez décidé de compromettre votre règne en sortant dans le monde extérieur. Vous avez limogé la suivante de Sbock et ordonné son remplacement. Vous avez donc une couverture pour accomplir votre mission. Les faux indices que vous allez placer sont un appareil de piratage d'androïde entouré d'un cheveu de Jane (à obtenir) que vous allez intégrer dans le système de Microsoft, l'androïde à bord. Ainsi vous voulez faire croire que Jane a assassiné Sbock en piratant Microsoft, ce qui est plausible sachant que personne n'ignore ses énormes capacités informatiques. Les humains sont si peu logiques qu'ils vont tomber certainement (à 72% de chances selon vos calculs) dans le panneau.

LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

C'est donc votre première sortie dans le monde extérieur et vous vous débrouillez pour l'instant plutôt bien sans éveiller de soupçons. Pendant le vol à bord de l'Enterprise, Roxette Nebular est venue proposer de fournir les Vulcons en cubes Zglurb. Sbock a alors pris l'initiative (sans l'accord du Logimonarque !) d'accepter sa proposition. Quand Clark est venu proposer le renouvellement de la ratification du traité de non belligérance entre Vulcons et la Fédération en échange d'une livraison de cubes Zglurb, Sbock a refusé tout net. Clark était surpris et furieux, et a presque menacé le diplomate.

Par mesure de sécurité, vous aviez prévu de porter un bouclier énergétique surpuissant, le beamer Mark III, car les assassins de Sbock pourraient en avoir après votre vie, sachant que vous êtes immédiatement promu au rang de Diplomate en cas d'indisposition de Sbock (mort incluse). Ce bouclier a en effet servi lorsque Sbock a été assassiné car vous avez senti qu'on vous tirait dessus.

Vous n'avez pas eu le temps de trafiquer Microsoft car vous n'avez pas encore de cheveu de Jane. Vous devez donc pendant la soirée obtenir un cheveu de la stagiaire, l'enrouler autour du module de piratage, puis paralyser Microsoft à l'aide d'une télécommande d'androïde que vous portez sur vous, et tout introduire dans son centre de comportement.

Vous avez également prévu un plan de secours. Vous avez caché une bombe thermonucléaire dans la cabine de Jane, avec un détonateur programmé pour exploser 5 heures après le début de la soirée. Vous êtes en mesure de la déplacer et de la neutraliser.

BUTS DANS L'ABSOLU :

Obtenir l'hégémonie Vulcone sur la galaxie entière

Eviter l'accomplissement de la prophétie logique concernant l'hybride Vulmain

BUTS LORS DE LA SOIREE :

Incriminer Jane du meurtre de Sbock, en faisant croire qu'elle a trafiqué Microsoft pour qu'il assassine le Diplomate.

Brouiller les autres pistes au cas où les assassins seraient à bord.

Faire exploser l'Enterprise si votre plan échoue.

SECRETS :

Vous êtes la 543^{ème} Logimonarque et avez pris la place de la suivante de Sbock (ordre direct du Logimonarque...) C'est votre première sortie dans le monde extérieur.

Vous savez que Jane Allenby est un horrible hybride Vulcon Humain.

Vous saviez que Sbock allait se faire assassiner et avez pris vos précautions pour que vous ne partagiez pas son sort.

Vous avez caché une bombe dans la cabine de Jane.

Vous portez des preuves pour incriminer Jane du meurtre de Sbock

Vous savez que Roxette Nebular a proposé à Sbock de vendre des cubes Zglurb.

Vous savez que Starfleet est une couverture pour effectuer les transactions de cubes Zglurb avec les Vulcons en échange de la ratification d'un pacte de non belligérance et de l'échange de la technologie Vulcone

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark :

Vous pensez que c'est l'archétype de l'humain illogique. Ces décisions sont parfois tellement dénuées de raisonnement que vous vous demandez comment il est encore en vie.

Spuck :

Un traître à la cause Vulcone qui a rallié la Fédération. Il doit être contaminé par l'illogisme des humains.

Bambi :

Un spécimen humain féminin typique. Il semble qu'elle soit dépourvue d'un quelconque quotient intellectuel.

Dostoïevsky :

Il ne semble pas vous apprécier. C'est l'une des rares émotions qui semble avoir un soupçon de logique chez les humains.

McPoy :

Elle ne vous apprécie pas également. Elle semble réfractaire à tout ce qui concerne la technologie et la logique.

Pilot :

Vous n'avez eu qu'un bref entretien avec cet humain. Vous espérez que les interventions chirurgicales qu'il a subies ont altéré ses capacités émotionnelles. Cela permettrait peut être d'avoir un interlocuteur valable lors de cette soirée.

Microsoft :

Un androïde aux capacités remarquables. Vous espérez ne pas altérer ses fonctions car il sera certainement le seul être doué de logique équivalente à la votre lors de la soirée.

Jane :

L'hybride Vulmain. Elle doit mourir.

Roxette Nebular :

Elle prétendait détenir un moyen de vendre des cubes Zglurb. Peut être vous approchera-t-elle lors de la soirée pour conclure sa transaction ?

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action + 1 jet de dé) : Vous pouvez chercher à vous introduire dans une cabine d'un membre de l'équipage pour la fouiller mais vous n'en avez pas l'habitude. Vous dépenserez un point d'action et jetterez un dé pour déterminer le nombre de minutes que vous aurez pour fouiller la pièce sans éveiller les soupçons de son propriétaire.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Paralyser Microsoft (1 point d'action) : Vous devez pointer le paralyseur vers Microsoft pendant une minute après avoir averti l'organisateur de vos intentions.

Lire le Vulcon (gratuit) : Votre langue natale.

Désarmer, déclencher la bombe thermonucléaire (1 point d'action)

Paralyser un humain (1 point d'action) : Les Vulcons sont de terribles guerriers et possèdent une forme d'art martial instinctive. Vous êtes ainsi capable d'assommer un humain en lui pressant votre pouce sur la nuque. Vous devez prévenir l'organisateur avant d'effectuer cette prise. Il est très difficile de cacher son identité à la victime qui sera plongée dans l'inconscience pendant 10 minutes.

Ecouter une conversation (1 point d'action) : Les Vulcons ont une ouïe très fine et en vous concentrant vous pouvez écouter une conversation que l'organisateur enregistrera pour vous et vous repassera ensuite. Vous ne pouvez vous concentrer ainsi que pendant 5 minutes.

CITATIONS TYPIQUES :

- _ Votre illogisme n'a d'égal que votre arrogance.
- _ C'est absurde, je ne suis absolument pas capable d'éprouver cette émotion.
- _ Quelle est cette émotion étrange qui a motivé cette séquence d'évènements si illogique.

INFORMATIONS A LACHER :

Vous sortez pour la première fois de votre palais sur Vulconia. Tout est une découverte pour vous. Votre comportement lors de la soirée doit refléter cette naïveté. Ainsi, semblez effrayée quand on vous tend la main, et agressive au moindre contact. Interagissez de manière bancal avec les autres personnages. Et tous les objets qui vous entourent ne vous sont pas encore familiers, donc n'hésitez pas à vous en servir maladroitement. (Mangez vos couverts, ou la serviette qu'on vous tend, buvez à partir de la bouteille, utilisez votre siège à l'envers, etc...)

EQUIPEMENT :

- _ Bouclier Beamer Mark III
- _ Paralyseur pour androïde
- _ Module de piratage
- _ Module de désamorçage de la bombe thermonucléaire
- _ Phaseur
- _ Paire de gants pour ne laisser aucune empreinte.

JANE

HISTOIRE :

Aujourd'hui, en 2264, vous avez 20 ans. Orpheline très tôt, vous avez été élevée dans le centre de Starcommand qui accueille les enfants des membres du corps militaire de la Fédération. Vous y avez très vite montré des aptitudes intellectuelles exceptionnelles et vous étiez systématiquement la première de vos promotions. Votre domaine de prédilection était de loin l'informatique et vous cherchiez toujours à épater vos camarades en vous infiltrant dans des bases de données ultra-secrètes. En infiltrant l'ordinaire central de Starcommand, vous avez découvert la vérité vous concernant : vous n'êtes pas la fille de James et Cindy Allenby, que vous pensiez être vos parents. Les personnes figurant sur les photos qui vous ont été données, sont des acteurs qui ont ensuite changé d'identités pour n'être pas découverts et que la vérité n'éclate pas. Vous avez également appris que vous avez été prise en charge par Starcommand il y a 5 ans et qu'à cette même époque a stationné pendant un mois le Wuss Enterprise. Vous avez compris que les médicaments qui vous étaient régulièrement administrés effaçaient votre mémoire et y implantaient des souvenirs factices. En creusant vos recherches vous avez découvert que la Fédération, par le biais de Stracommand, commet de nombreuses actions illégales. Vous avez alors décidé de combattre Starcommand. Vous avez réussi à contacter une cellule terroriste appelée Starfree, sous le pseudonyme de Space invader. Vous avez rapidement gagné leur respect en leur obtenant des informations par piratage et ils ont accepté de faire de vous un de leurs agents. Vous avez falsifié les registres d'inscriptions de Starfleet pour intégrer l'académie d'officier malgré votre jeune âge, et pour pouvoir intégrer l'équipage du Wuss Enterprise pendant le stage précédant l'examen final. A bord, vous pourrez à la fois enquêter sur votre passé et servir la cause de la libération de la tyrannie de la Fédération.



LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

Vous n'avez pas eu le temps de consulter les registres.

Ce matin, vous avez reçu vos deux premiers ordres de mission. La première concerne Roxette Nebular qui doit une grosse somme d'argent à Starfree. Elle était rentrée en contact avec les terroristes pour leur proposer de leur vendre de l'armement, mais Starfree c'est rendu compte qu'elle leur avait vendu des armes inutilisables. On vous charge d'empoisonner Roxette avec une pastille d'un poison inoculable au toucher, à l'absorption ou par voie respiratoire. Ce poison est accompagné d'un message moléculaire qui avertira Roxette qu'elle doit déposer 3000 crédits dans le caisson 804 des soutes du WUSS Enterprise, après quoi elle pourra trouver l'antidote dans sa cabine.

Votre deuxième mission est de chercher des informations compromettantes sur les agissements de la Fédération.

BUTS DANS L'ABSOLU :

Découvrir la vérité sur votre passé.

Faire éclater la vérité sur la Fédération

BUTS LORS DE LA SOIREE :

Réussir vos deux missions.

SECRETS :

Votre appartenance à une cellule terroriste
Votre identité

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark : il semble vous évaluer mais vous avez peu à peu gagné son respect. Il vous défend souvent lorsque d'autres membres de l'équipage rechignent à tolérer votre présence

Spuck : dénué d'émotions, il est froid avec vous comme avec les autres

Bambi : elle ne prête guère d'attention et semble vous considérer plus comme une gêne qu'une aide

Dostoïevski : c'est la personne qui est la plus amicale avec vous. Il vous a pris sous son aile dès votre arrivée et semble avoir une grande affection pour vous. Il vous demande souvent de l'accompagner lors de ses réparations du vaisseau.

Microsoft : cet androïde vous fascine et vous devez vous faire violence pour ne pas trafiquer ses circuits.

Pilote : il vous considère avec une certaine attention. Il vous a déjà proposé une fois de tenir le gouvernail du vaisseau. Il vous pousse discrètement à choisir la carrière de pilote.

McPoy : elle est brusque et très énergique avec vous et réclame constamment des examens. Vous avez fait tellement de prises de sang que vous vous demandez s'il vous en reste une goutte dans le corps.

La suivante : vous avez à peine pu échanger un mot avec elle, elle semble très discrète.

Roxette Nebular : elle semblait gentille et douce mais vous savez ce qu'elle vaut.

RUMEUR :

Un jour, vous avez croisé Microsoft dans un couloir. Il vous a salué de manière cordiale. 20 minutes plus tard, dans le même couloir, il vous a salué exactement de la même manière. Vous savez que cela témoigne d'un dysfonctionnement.

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action) : vos talents informatiques vous permettent de vous introduire dans la cabine de n'importe quel membre de l'équipage, mais pour ne pas éveiller les soupçons vous n'aurez que 3 minutes.

Diagnostic informatique ou robotique (1 point d'action) : vous pouvez ainsi découvrir la trace d'un piratage ou pirater vous-même un ordinateur ou un robot.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

6^{ème} sens (1 point d'action) : depuis l'arrêt de la prise de vos médicaments, votre 6^{ème} sens semble décuplé et si vous regardez un individu attentivement pendant 1 minute, vous pouvez percevoir l'émotion qui l'anime.

CITATIONS TYPIQUES :

→ Je trouve ça fascinant, est-ce que vous pourriez me le montrer à nouveau...

→ C'était pas du tout comme ça qu'on me m'expliquait à l'académie

→ Ah si mes camarades de classe me voyaient

INFORMATIONS A LACHER :

→ tu es la plus jeune de la promo

→ vous n'avez jamais connu vos parents

EQUIPEMENT :

Poison et message dans une pastille

Une fiole d'antidote

200 crédits

ROXETTE NEBULAR

HISTOIRE :

Vous êtes née sur Terre en 2231, dans une famille chaleureuse et aimante. Cela ne vous a pas empêché de devenir une délinquante. Dès votre plus jeune enfance, vous arnaquiez votre entourage. Vous obteniez toujours ce que vous vouliez et généralement de façon malhonnête. Cependant, votre visage innocent vous protège de toute inculpation et vous n'avez jamais été incriminée pour quoi que ce soit. Vous êtes devenu dealeuse, trafiquante, bookmaker et vous avez passé votre jeunesse à amasser de l'argent pour le dépenser aussitôt. Ce qui vous intéresse le plus ce n'est pas l'argent, mais le moyen dont vous l'obtenez. Votre casier judiciaire étant vierge, vous n'avez eu aucun souci à intégrer Starfleet. Votre but était d'être sélectionné en tant qu'officier intendant pour avoir accès à des marchandises totalement inaccessibles autrement. Dans ce sens, l'Enterprise vous a plus que satisfait. Non seulement vous avez trouvé à bord des produits d'une rareté exceptionnelle, mais en prime, vous avez aussi trouvé des clients. Au début, vous n'utilisiez que les produits inutilisables pour vos transactions, comme cette caisse d'armes défectueuses que vous avez vendu une fortune à la cellule terroriste Starfree. Mais très vite, des membres de l'équipage sont venus vous voir avec des requêtes particulières. Votre tout premier client fut l'ingénieur Dostoïevsky. Vous vous êtes rencontré par hasard dans une cantina mal famée de Blouback alors que chacun de vous étiez en train de vous compromettre : lui en train de chercher de la drogue, et vous en en vendant. Vous vous êtes immédiatement bien entendus. Depuis ce jour, vous êtes son dealer exclusif. Mais vous avez aussi des demandes plus exotiques. Ainsi Bambi est déjà venu vous voir pour commander un programme informatique illégal appelé NTERBOT. Vous lui avez procuré le programme et vous n'avez pas cherché à en savoir plus, en suivant la règle la plus importante du dealer : le moins on en sait, le mieux on se porte...



LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

Une séquence d'évènements récents vous a fait prendre des risques inconsidérés. Cela a commencé lorsque vous n'avez pas reçu votre dernière livraison de morphine. Vous avez alors cherché un moyen rapide de vous en procurer et pensé à la pharmacie de l'Enterprise. En plus, une nouvelle commande de Bambi, un médicament appelé QBZSX69, devait certainement s'y trouver aussi. Vous vous êtes donc introduit la veille dans la pharmacie, en portant sur vous un brouilleur pour que les caméras ne vous détectent pas, et vous avez volé les deux produits. Vous pouvez ainsi les vendre 100 crédits chacun lors de la soirée. Cette prise de risque vous ayant excité, vous avez cherché à conclure une transaction de plus grande envergure. Vous avez récemment appris la venue de Diplomates Vulcons et fait des recherches pour savoir ce dont ce peuple manquait cruellement. Vous avez trouvé que les Vulcons ne disposaient que de très peu de cubes Zglurb qui servent à produire de l'antimatière. En cherchant ces cubes sur le vaisseau, vous êtes tombée

sur le caisson 123 de la soute, fermé magnétiquement et dont le contenu n'était pas répertorié. A l'aide d'un tricordeur vous avez déterminé que ce caisson était rempli de cubes Zglurb (Votre chance insolente habituelle). Vous vous êtes donc procuré un passepartout magnétique pour forcer la serrure. Vous avez ensuite contacté Sbock qui semblait enthousiasmé par votre proposition (enfin pour un Vulcon...)
Et puis là... c'est le drame. Votre belle transaction pour 3000 crédits part en fumée avec la mort du Diplomate. Enfin, peut être que la Suivante (qui prend la position de son maître à son décès, si vous avez bien compris le système Vulcon) sera tout de même intéressée...

BUTS DANS L'ABSOLU :

Faire l'arnaque du siècle.

BUTS LORS DE LA SOIREE :

Finir vos trois transactions :

- _ Morphine pour Dostoïevsky.
- _ QBZSX69 pour Bambi.
- _ Les cubes Zglurb pour la suivante Vulcone.

Trouver qui est le salaud qui a fait planter votre transaction en tuant le Diplomate.

SECRETS :

- _ Vous êtes une arnaqueuse professionnelle.
- _ Vous dealez de la Morphine à Dostoïevsky.
- _ Vous avez donné un programme informatique illégal (NTERBOT) à Bambi.
- _ Vous avez volé de la morphine et du QBZSX69 dans la pharmacie.
- _ Vous avez trouvé le caisson 123 plein de cubes Zglurb et proposé de les vendre à Sbock.

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark :

Il a l'air d'être un bon capitaine et vous avez parfois quelques remords en pensant à toutes les transactions que vous faites sous son nez. Il ne vous commande jamais rien de particulier si ce n'est une tonne de shampoing et de laque.

Spuck :

Les Vulcons ne vous intéressent que s'ils représentent une opportunité de faire des affaires. Spuck ne vous a jamais rien demandé.

Bambi :

Une bonne cliente. Vous ne vous intéressez pas à ce qu'elle compte faire des produits qu'elle vous commande (à vrai dire, vous ne savez pas exactement ce dont il s'agit) et en échange elle vous laisse vicire et ne vous pose pas de questions. La relation client-dealer idéale.

Microsoft :

Vous vous demandez combien vaut un androïde de sa qualité sur le marché. Et puis si ça se trouve, un jour, il aura besoin de pièces détachées...

Dostoïevsky :

Votre meilleur client. Vous admirez sa capacité à ne pas éveiller les soupçons. C'est le Junkie le plus discret que vous connaissez.

Jane :

Vous ne savez pas encore quels sont ses penchants, mais une jeune fille est toujours facile à manipuler. Peut être qu'il serait temps de la sonder.

McPoy :

Depuis votre vol dans la pharmacie, vous l'évitez comme la peste. En plus, vous détestez les médecins. Mais il serait inconsideré de lui montrer un quelconque signe d'hostilité.

Pilot :

Son VISOR est un modèle unique et vous rêvez de pouvoir y mettre la main dessus pour le vendre ou vous amuser à regarder les membres de l'équipage tout nu. (Est-ce que ce pervers fait ça ?)

La Suivante Vulcone :

Il faut absolument que vous fassiez affaire avec elle. Il va falloir jouer serré et montrer que votre offre est la manière la plus logique de fournir à son peuple les cubez Zglurb dont ils ont tant besoin.

RUMEUR :

Vous avez entendu, en passant hier dans un couloir, la voix de Clark qui semblait menacer Sbock, lui disant qu' « il regretterait son choix ».

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action + 1 jet de dé) : Vous pouvez chercher à vous introduire dans une cabine d'un membre de l'équipage pour la fouiller mais vous n'en avez pas l'habitude. Vous dépenserez un point d'action et jetterez un dé pour déterminer le nombre de minutes que vous aurez pour fouiller la pièce sans éveiller les soupçons de son propriétaire.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Visiter les soutes (gratuit) : vous avez l'autorisation, en tant qu'officier intendant, de visiter les soutes.

CITATIONS TYPIQUES :

_ Si vous avez besoin de quoi que ce soit, je peux vous le trouver.

_ Vous savez, les voyages spatiaux sont très longs et sont toujours plus plaisants quand on a tout ce dont on a besoin...

INFORMATIONS A LACHER :

Vous êtes souvent sollicité pour trouver aux membres de l'équipage des objets exotiques ou rares.

EQUIPEMENT :

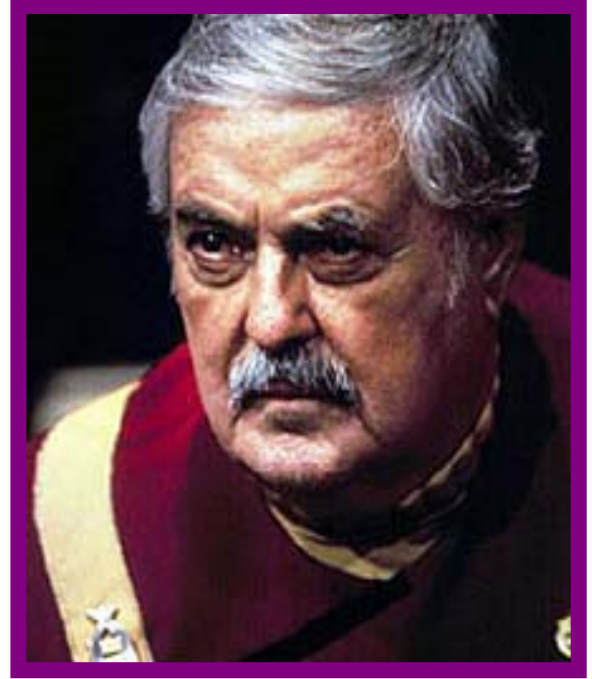
- _ Phaseur.
- _ 200 crédits.
- _ QBZSX69.
- _ Morphine.
- _ Passe partout magnétique.

DOSTOIEVSKY

HISTOIRE :

Vous êtes né sur Terre il y a 53 ans. Vous avez toujours rêvé de partir dans l'espace et vous vous êtes donc engagé dans l'armée de la Fédération. Pendant votre formation, vous êtes tombé amoureux d'une infirmière et vous avez très vite eu une fille, Irène. Vous avez toujours privilégié l'éducation de votre fille, que vous adoriez. Vous avez passé les plus belles années de votre vie avec votre famille, même si vous aviez peu de permissions. Votre fille vous considérait comme un héros et elle a décidé, elle aussi, d'embrasser une carrière militaire. Cela vous a à la fois rendu fier et anxieux. En plus, vous montiez alors très rapidement les échelons et vos nouvelles responsabilités ne vous accordaient que très peu de temps libre. Lorsque la guerre contre les Vulcons a éclaté, vous êtes tous deux partis au front mais seul vous en êtes revenu. La mort prématurée de votre seul enfant en 2251, alors qu'elle avait 22 ans, vous a plongé dans le désespoir. Vous ne vous êtes jamais pardonné sa mort. Votre fille ayant été l'une des dernières victimes de la guerre avant la ratification du traité de paix, vous n'avez même pas pu noyer votre chagrin dans l'horreur des combats. Depuis ce jour, vous détestez tous les Vulcons. Après la mort de votre fille, vous vous êtes lentement éloigné de votre femme dont le visage vous rappelait trop souvent votre fille. Vous n'en avez pratiquement plus aucune nouvelles. Pour oublier vos tourments, vous avez commencé à vous droguer. Aujourd'hui, vous êtes complètement dépendant après plus de dix ans de pratique. Mais il y a eu un tournant dans votre vie. Vos actions d'éclats lors de la guerre ont été reportées en hauts lieux, et les services secrets de la Fédération sont venus vous proposer de devenir un agent secret à leur compte. Vous avez accepté et vous avez aujourd'hui accompli une trentaine de missions ultra secrètes. Lors de la création de Starfleet, Starcommand vous a trouvé un poste à bord de l'Enterprise pour y devenir un agent de liaison et de surveillance à bord, sous la couverture d'un chef ingénieur (dont vous avez les compétences).

Durant vos voyages, il devenait de plus en plus difficile de vous ravitailler en stupéfiants. Un jour que vous en cherchiez dans une Cantina mal famée de Blouback, vous avez aperçu Roxette Nebular en train de revendre de la morphine. En la confrontant, vous avez fini par vous mettre d'accord pour qu'elle devienne votre dealer exclusif à bord de l'Enterprise. Depuis, elle vous approvisionne en morphine régulièrement.



LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

Depuis deux mois, vous avez été chargé d'une mission difficile : vous devez surveiller et protéger le résultat d'une expérience secrète menée par les scientifiques de Starcommand : Jane Allenby. Jane est en fait le résultat du Projet X, dont le but est d'obtenir des hybrides improbables entre humains et Vulcons. Ces expériences ont eu lieu dans un laboratoire ultra secret de Starcommand, mais elles semblent ne pas plaire à tout le monde puisque ce labo a été détruit dans des circonstances mystérieuses. Une équipe de sauvetage a tout de même réussi à récupérer un embryon que Starcommand a transféré dans un laboratoire plus sécurisé. Cet hybride se développe 4 fois plus vite que la normale et en 5 ans le Projet X (dont le nom fictif est Jane Allenby) paraît en avoir 20. Elle semble également posséder des capacités intellectuelles extraordinaires. Pour stabiliser le sujet, sa mémoire est périodiquement purgée et des souvenirs factices sont implantés dans son cortex.

Tout se passait bien jusqu'à il y a quelques mois, où une erreur d'inscription a fait qu'elle a été reçue officiellement à l'académie de Starfleet. Elle put quitter l'orphelinat dans lequel elle était surveillée (ses parents sont censés être mort dans un accident de rétropulseur). Ce fut la panique car dans un an ou deux, tout le monde s'apercevrait qu'elle n'est pas normale. Heureusement, pour l'instant, elle effectue son stage à bord de l'Enterprise où vous pouvez la surveiller. Votre mission est d'empêcher que quiconque à bord ne suspecte son origine. Vous volez systématiquement ses analyses sanguines, et piratez le reste de ses examens médicaux pour qu'ils paraissent normaux (vous avez l'habitude, c'est de cette manière que vous arrangez vos propres analyses pour que McPoy ne trouve aucune trace de drogue chez vous).

Vous pensiez que vous ne pourriez pas supporter la compagnie de cet hybride, mais Jane ressemble tellement à Irène, votre fille, que vous commencez à éprouver une grande affection pour elle.

Dans un tout autre registre, cela fait près d'une semaine que Roxette ne vous a pas livré de morphine. Elle vous a promis une livraison pour la soirée, mais si elle n'y parvient pas, vous risquez de faire une crise de manque et de vous compromettre devant tout le monde.

BUTS DANS L'ABSOLU :

- Garantir la paix dans la galaxie.
- Oublier la mort de votre fille, ou vous racheter en permettant à d'autres de vivre pleinement leur vie.

BUTS LORS DE LA SOIREE :

- Mettre la main sur de la morphine.
- Accomplir votre mission secrète : cacher l'identité de Jane et assurer sa protection.
- En tant qu'agent de Stacommand, vous devez trouver l'assassin de Sbock.

SECRETS :

- Vous êtes un Junkie.
- Vous avez caché votre passé aux membres de l'équipage.
- Vous trafiquez vos résultats d'analyse et ceux de Jane.
- Vous achetez votre drogue auprès de Roxette Nebular.
- Vous connaissez la vraie nature de Jane Allenby.
- Vous êtes un agent secret de Starcommand.

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark :

Vous avez rencontré James T. Clark lors de la guerre contre les Vulcons. C'est le meilleur capitaine que vous ayez rencontré. Il est droit, courageux et intègre. Il est peut être un peu trop séducteur à votre goût, mais vous lui vouez un respect profond.

Spuck :

Vous détestez tous les Vulcons et Spuck n'est pas une exception. Vous ne pouvez supporter sa présence et vous vous moquez souvent de lui. Tout le monde semble penser qu'il s'intègre à merveille, mais pas vous. Vous fantasmez souvent de le télétransporter dans l'espace...

Bambi :

Une sublime femme. Vous avez fait vœu de ne plus avoir de relations sexuelles depuis la mort d'Irène, mais vous feriez bien une exception pour ce joli brin de femme. En plus, elle semble apprécier votre présence et vos blagues russes.

McPoy :

Votre relation avec elle est ambiguë. D'un côté, vous appréciez son efficacité, et son dévouement mais d'un autre, vous falsifiez ses analyses et redoutez ses examens...

Pilot :

Quand vous avez appris que le pilote de l'Enterprise était un être cybernétique muni d'un prototype VISOR, vous avez sauté au plafond. Johnson Pilot est très sympathique et vous a même laissé essayer son dispositif qui permet de voir toutes les ondes électromagnétiques, infrarouge, ultraviolet, etc... Un bijou technologique.

Microsoft :

Un autre bijou technologique à bord de l'Enterprise. Mais cet androïde parfait ne vous laisse pas observer ses circuits. Vous êtes frustrés mais en même temps vous comprenez qu'avec un tel degré de complexité, son cerveau positronique est capable de comportements évolués comme de la pudeur. S'il tombait en panne, vous feriez une joie de le démonter.

Jane :

Le sujet de votre mission. Difficile de croire que cette jeune fille soit un hybride. Elle est adorable et semble beaucoup apprécier votre présence. Cela vous remémore les bons moments passé avec votre fille.

Roxette Nebular :

Votre dealeuse. Vous n'auriez jamais suspecté qu'elle puisse mener ces activités. Elle est très discrète et pratiquement insoupçonnable. Du reste, cela vous arrange beaucoup.

La Suivante Vulcone :

Une Vulcone. Vous les détestez tous. Si l'assassin l'avait tué aussi, cela ne vous aurait pas contrarié. Vous l'auriez félicité avant de le dénoncer (mission oblige).

RUMEUR :

Vous avez récemment remarqué que Carolyn McPoy est très froide avec Bambi, parfois même agressive.

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action) : vos talents informatiques vous permettent de vous introduire dans la cabine de n'importe quel membre de l'équipage, mais pour ne pas éveiller les soupçons vous n'aurez que 3 minutes.

Diagnostic informatique ou robotique (1 point d'action) : vous pouvez ainsi découvrir la trace d'un piratage ou pirater vous-même un ordinateur ou un robot.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Analyser la structure de l'Enterprise (gratuit) : vous pouvez savoir si l'Enterprise a subi des dégâts importants.

Télétransporter des gens, ou analyser les derniers transports (gratuit) : Vous êtes chargés de télétransporter les membres de l'équipage sur la surface de planètes en orbite. Vous pouvez aussi accéder à l'historique de tous les précédents transports et les analyser.

CITATIONS TYPIQUES :

- _ Naz Drowie ! Spaziba ! Jak Sie Mach !
- _ La strrrrrructurrrrrrrre du vaisseau est intact Kapitèn.
- _ Jane ! Venez donc voirrr ici la strrrrrructurrrrrre de ce poste de Kontrol, pendant que je vous rrrraconterrrrai une anecdoot.

INFORMATIONS A LACHER :

- _ Vous pensez que les Vulcons ne devraient pas faire partie de la Fédération.
- _ Vous avez beaucoup d'affection pour Jane.

EQUIPEMENT :

- _ Phaseur.
- _ Ceinture d'outils.
- _ 200 crédits.

PILOT

HISTOIRE :

Johnson Pilot est né en 2231. Affligé de cécité à la naissance, il rêvait pourtant de devenir pilote de vaisseau spatial. Son rêve pu se réaliser après l'intervention chirurgicale lui permettant d'adapter un VISOR, système révolutionnaire permettant de voir toutes les ondes électromagnétiques. Johnson Pilot mesure 1,75m pèse 74 kilos et a une peau noire.

Toutes ces informations sont présentes sur la fiche de renseignement qui a accompagné votre ordre de mission pour la guilde rouge. Il

s'agit d'une couverture dans l'éventualité où votre tentative d'assassinat échouerait. Et oui, vous êtes l'assassin, et en plus vous n'êtes pas Johnson Pilot. Votre nom est Brorh et vous êtes un Silurien, une espèce extraterrestre Metamorph, c'est-à-dire capable de prendre n'importe quelle apparence, humaine, extraterrestre, animale, végétale, etc... Vous appartenez à une guilde d'assassins qui s'appelle la Guilde Rouge. Vous n'aspirez qu'à vous enrichir en faisant le plus de contrats possible. Votre présent contrat a été commandé par les Telloriens, et a mis la tête du Diplomate Sbock à un prix élevé. Leurs motivations sont simples : les Telloriens veulent exploiter secrètement le Rubidium de la planète Corrida. Cela était possible tant que Corrida restait en dehors de la Fédération, mais si le Diplomate Sbock ou tout autre Diplomate Vulcon intervient pour son intégration, il est certain que la planète Corrida soit acceptée au sein de la Fédération. Alors, l'exploitation du Rubidium serait équitablement partagée, ce qui est inacceptable pour les Telloriens. Les Telloriens ont donc préparé cette tentative d'assassinat à l'aide d'un contact à l'intérieur de l'Enterprise, le vaisseau qui escortera le Diplomate Vulcon. Par mesure de sécurité, vous ne connaîtrez pas son identité, et il ne saura pas l'apparence que vous prendrez en cas de complications qui vous obligeraient à continuer votre mission à bord du vaisseau. Après les menaces d'usage, Sbock s'est obstiné à se rendre sur Bribol pour mener son intervention. Les Telloriens ont donc fait appel à vous.



LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

Vous avez donc attendu l'équipe d'escorte du Diplomate sur la Surface de Bribol, dans le couloir qui mène vers le palais Bribolien. Vos capacités vous permettent d'être totalement translucide, mais pour que personne ne s'aperçoive de rien, un vaisseau Tellorien en orbite a tiré sur un générateur de la planète, plongeant le couloir dans l'obscurité. Vous en avez profité pour tirer deux fois avec un désintégrateur de la guilde rouge (une arme surpuissante capable de percer

pratiquement tous les boucliers d'énergie et doté d'un système d'autodestruction que vous utilisez après chaque assassinat pour ne laisser aucune trace de l'arme). Vous avez tiré une fois sur Sbock et une fois sur sa suivante (car elle peut prendre la place de Sbock lors de la conférence). Et pourtant, seul Sbock s'est écroulé. Vous aviez des lunettes infrarouge (déguiées en VISOR) donc vous n'auriez pas du rater votre tir...

Cependant, rien n'a été laissé au hasard et l'éventualité d'un échec a été prévue. A l'aide du contact à bord de l'Enterprise, le vaisseau Tellorien a pu vous télétransporter à bord de l'Enterprise pendant que le vrai Johnson Pilot était télétransporté à bord du vaisseau Tellorien pour servir d'otage. Vous savez que pendant 5 heures, vous n'aurez aucun moyen de vous télétransporter, et que le Capitaine verrouillera certainement tous les phaseurs à bord de l'Enterprise.

En effet, la procédure de Starfleet dicte que si le Capitaine du vaisseau ne réussit pas en 5 heures à neutraliser la source d'un danger menaçant des représentants officiels de la Fédération, alors il est démis de ses fonctions et mis en examen. Jusqu'au moment de sa démission, votre tâche sera de brouiller les pistes, et d'essayer d'achever votre mission d'assassinat. Vous pouvez soit essayer d'inculper la Vulcone dans le meurtre de son maître, soit de l'éliminer avec les moyens du bord (notamment en déterminant qui est le contact à bord de l'Enterprise et en lui demandant de l'aide), soit encore d'attendre que le Capitaine soit démis de ses fonctions. En effet, à ce moment précis, les Telloriens, déguisés en Pirates, contacteront l'Enterprise et réclameront l'échange du vrai Pilot contre votre télétransportation et celle de la Suivante Vulcone.

Bien sûr pour que ce plan soit bien coordonné, vous devez contacter discrètement les Telloriens à bord de leur vaisseau. Cela leur permettra aussi de déterminer la position de l'Enterprise tout en restant en mode furtif.

BUTS DANS L'ABSOLU :

Gagner de l'argent et tuer plein de gens.

BUTS LORS DE LA SOIREE :

Finir votre mission et tuer la suivante Vulcone.

Revenir sain et sauf à bord du vaisseau Tellorien pour toucher le reste de votre prime.

SECRETS :

Vous êtes un Silurien Metamorph qui a pris l'apparence de Johnson Pilot.

Vous avez assassiné Sbock car sa tête est mise à prix.

Vous savez qu'il y a un traître à bord de l'Enterprise qui peut vous aider à finir votre mission, mais vous ne savez pas qui il est.

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action + 1 jet de dé) : Vous pouvez chercher à vous introduire dans une cabine d'un membre de l'équipage pour la fouiller mais vous n'en avez pas l'habitude. Vous dépenserez un point d'action et jetterez un dé pour déterminer le nombre de minutes que vous aurez pour fouiller la pièce sans éveiller les soupçons de son propriétaire.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Voir toutes les ondes électromagnétiques (impossible) : En temps que Brorh, vous êtes incapable de voir l'ultraviolet. La seule chose que vous permet de voir vos lunettes, c'est l'infrarouge ce qui vous a permis d'accomplir votre mission. Ne permettez à quiconque d'ausculter votre faux VISOR.

Vous rendre invisible / prendre l'apparence d'un autre membre de l'équipage (1 point d'action) : Vous pouvez vous rendre totalement translucide pendant 5 minutes et espionner une ou plusieurs personnes. Vous pouvez aussi prendre l'apparence de quelqu'un d'autre que Pilot, mais vous devez vous assurer que cette personne est hors d'état de nuire (i.e. morte ou détruite).

Communiquer avec le vaisseau Tellorien (gratuit) : Vous devez faire un rapport de la situation toutes les heures à l'aide de votre ComLink. Le message est crypté puis envoyé sur une bande de fréquence très faible, que guetteront les Telloriens à bord de leur vaisseau, et qui leur permettra également de localiser l'Enterprise tout en restant en mode furtif.

EQUIPEMENT :

Un phaseur

200 crédits

Un ComLink/Crypteur

McPOY

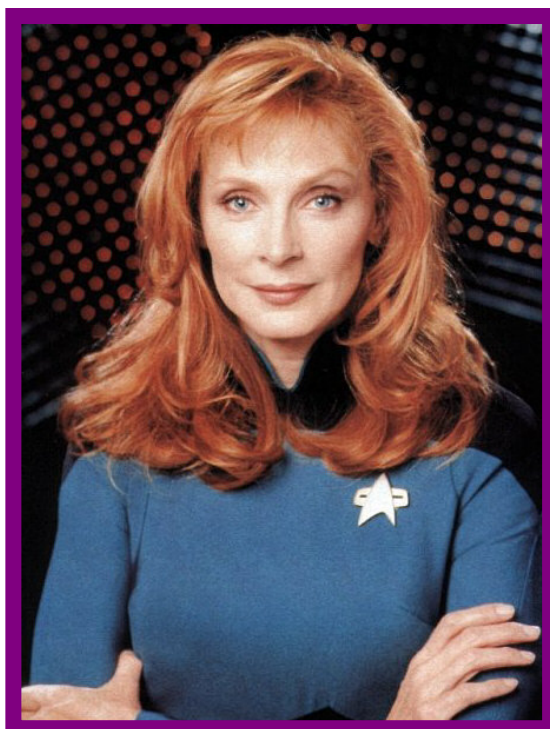
HISTOIRE :

Vous êtes née en 2224 dans une colonie de la Fédération, à la bordure de la galaxie. Vos parents, tous deux médecins, vous ont poussé à suivre leur voie, mais votre soif d'aventure vous a guidé vers une carrière militaire d'officier médical. C'est lors de la guerre contre les Vulcons que vous avez fait vos preuves et grimpé les échelons. Vous avez eu aussi l'occasion de rencontrer deux grands hommes : Igor Dostoïevsky, le meilleur ingénieur lors des combats, et James T. Clark, qui n'était alors qu'un lieutenant. Le charisme, l'intégrité et le courage de Clark vous ont immédiatement séduite. Lorsque vous risquiez votre vie pour venir en aide aux victimes des Vulcons, c'est à lui qu'allaient vos pensées. Puis la guerre fut finie dans des circonstances qui ne vous ont jamais satisfaite. Vous ne pouvez vous empêcher de penser que les Vulcons sont des fourbes qui n'attendent qu'une opportunité « logique » de planter un couteau dans le dos de la Fédération. En bref, vous n'aimez pas les Vulcons.

Après la guerre, Clark a été promu Capitaine à la tête du vaisseau Enterprise, le tout premier de Starfleet. Il vous a demandé de venir le rejoindre et vous avez accepté. Pendant près de dix ans, vous avez côtoyé le Capitaine, vous rapprochant lentement de lui, devenant de plus en plus intime. Et puis il y a quelque mois, vous vous êtes jeté à l'eau et lui avez fait des avances pendant son examen médical. Ce salaud vous a souri, est parti, puis vous a éconduit par lettre. Vous ne vous en remettez pas. Après dix ans de flirts et de signaux, vous êtes rejetée comme une vulgaire chaussette ! Vous avez décidé de vous venger.

Votre idée de vengeance a mûri après avoir entendu parler d'une mission d'escorte d'un Diplomate Vulcon pour une conférence interplanétaire. Vous avez fait des recherches pour mieux comprendre la situation qui a amené Starfleet à jouer le rôle de garde du corps, et compris que tout prenait racine dans la situation géopolitique du système Corridien. Corrida, planète dont la population est peu civilisée, est riche en Rubidium qui sert au raffinement de l'antimatière et qui est une matière rare et très convoitée, surtout par la planète voisine, peuplée de Telloriens. Vous avez découvert que les Telloriens exploitaient illégalement les ressources de Corrida. C'est certainement ce que va dénoncer Sbock pour que Corrida soit acceptée au sein de la Fédération, et que ses ressources soient exploitées équitablement. Et donc vous avez la clé de votre vengeance. Car si le capitaine chargé de la protection du diplomate échoue dans sa mission, sa démission ne tardera pas.

Vous avez donc contacté les Telloriens à travers un faux site de rencontre, pour organiser le meurtre du Vulcon (et de sa suivante qui est capable de prendre la place de Sbock à sa mort). Ils ont choisi un assassin Metamorph appartenant à la guilde rouge. Il est capable de changer d'apparence et aussi de devenir invisible. Il sera



chargé d'attendre, en étant invisible, l'équipe d'escorte sur le chemin menant au palais Bribolien. Pour tout contrôler, un vaisseau Tellorien en orbite et en mode furtif va générer une panne plongeant l'équipe d'escorte dans le noir. Votre seul travail pour cette partie fut de pirater par avance l'androïde Microsoft à l'aide d'un programme de piratage appelé NTERBOT et une télécommande paralysante pour androïde que les Telloriens vous ont fait parvenir. Cette intervention sur Microsoft l'empêchera d'enregistrer des données pouvant permettre de reconstituer le meurtre. Mais tout ne s'est pas passé comme prévu...

LA SITUATION AVANT LE MEURTRE :

Sboc est mort, mais pas sa suivante qui représente une menace pour les Telloriens. Mais ils avaient prévu cette éventualité et vous avaient demandé d'installer un module de piratage (qu'ils vous ont fait parvenir il y a une semaine) sur le système de télétransportation. Ils peuvent ainsi manipuler les télétransportations de l'Enterprise. C'est en cas d'échec partiel ou complet sur la surface de Bribol qu'ils ont prévu ce système afin de télétransporter le Metamorph à bord de l'Enterprise sous la forme d'un membre de l'équipe d'escorte. Bien sûr, ce membre a été télétransporté sur le vaisseau Tellorien en orbite pour constituer un otage. L'assassin est chargé alors de terminer son travail. Heureusement, le Metamorph ne sait pas qui vous êtes et vous ne savez pas de quel membre il a pris l'apparence. Heureusement car vous comptez trahir les Telloriens et le Metamorph. Vous voulez vous venger, mais vous n'aspirez pas au chaos dans la galaxie. Vous allez donc chercher à rétablir la situation, mais seulement après que Clark ait été démis de ses fonctions.

Totalement parallèlement à votre trahison, vous avez un autre problème sur les bras. Hier matin vous avez eu un grave problème avec l'étiqueteuse de la pharmacie de l'Enterprise. Vous avez commencé la lourde corvée d'étiqueter correctement chaque médicament après analyse, mais n'avez pu l'achever (vous aviez un assassinat à préparer...). Mais ce matin, vous avez découvert après la fin de votre rangement, que deux produits ont été volés : un produit correctement étiqueté et qui est de la morphine, et un autre mal étiqueté, censé être du QBZSX69 (vous avez oublié ces effets) mais qui est en fait du concentré d'un poison neurotoxique très violent. Que quelqu'un puisse être assez perturbé pour vous voler vous met dans une rage incroyable. Vous avez prévu un antidote au poison au cas où, mais vous comptez bien savoir qui est votre voleur.

BUTS DANS L'ABSOLU :

Vous venger de Clark

Apporter paix et justice à la galaxie

Blâmer les Vulcons pour tous les vices de l'univers

BUTS LORS DE LA SOIREE :

Obtenir la démission de Clark.

Dénoncer le Metamorph au dernier moment et obtenir la libération de l'otage des mains des Telloriens.

Trouver le Voleur de médicaments et le châtier.

SECRETS :

Vous êtes la traître qui a commandité le meurtre de Sbock et aidé les Telloriens à prendre le contrôle des systèmes de télétransportation de l'Enterprise.

Vous savez que la pharmacie a eu un problème d'étiquetage.

Vous savez qu'il y a un assassin Metamorph à bord.

RELATION AVEC LES AUTRES PERSONNAGES :

Clark :

Aujourd'hui, vous le détestez plus que n'importe quel Vulcon. Il va payer pour vous avoir considéré comme « une amie seulement ».

Spuck :

Un Vulcon. Ce qu'il peut vous énerver avec sa logique ! Néanmoins, ce n'est pas le pire de son espèce. Mais vous ne pouvez pas résister à la tentation de vous moquer de lui.

Bambi :

Vous la détestez. Vous la soupçonnez d'avoir conquis le cœur de Clark, avec son charme de pimbêche. Elle doit avoir le QI d'une sardine et vous ne doutez pas de la manière dont elle a « monté » les échelons.

Dostoïevsky :

Un ami rare dans votre vie. Vous partagez votre aversion des Vulcons et vous êtes tous deux des vétérans. Cela rapproche.

Pilot :

Vous avez souvent entendu parler de cette fameuse intervention chirurgicale donnant la vue et plus à un enfant aveugle de naissance. Vous êtes chargé de vérifier si ces implants ne font pas de rejet, mais cela fait plus de 10 ans qu'il porte le VISOR et ces vérifications sont plus une occasion de bavarder.

Microsoft :

Après les Vulcons, ce sont les androïdes que vous détestez le plus. Vous n'aimez pas que des machines fassent le travail d'un homme, alors qu'une machine se prenne pour un homme, cela vous énerve au plus au point. Vous avez pris un malin plaisir à le désactiver et trafiquer ses circuits pour qu'il ne soit pas actif pendant le meurtre

Jane :

Une jeune fille charmante et pleine de dynamisme. Vous essayez de l'incliner vers une carrière médicale, mais Dostoïevsky semble avoir une longueur d'avance pour la prendre sous son aile.

Roxette Nebular :

Vous n'avez pas beaucoup de relation avec Roxette. Elle n'aime aucun examen médical, et rechigne à se faire analyser.

La Suivante Vulcone :

Vous ne vous battez pas pour qu'elle survive à cette soirée, mais son salut est peut être nécessaire pour rétablir la situation.

RUMEUR :

Vous avez remarqué que Roxette a cherché plusieurs fois à rentrer en contact avec Sbock...

CAPACITES SPECIALES :

Fouiller une cabine (1 point d'action + 1 jet de dé) : Vous pouvez chercher à vous introduire dans une cabine d'un membre de l'équipage pour la fouiller mais vous n'en avez pas l'habitude. Vous dépenserez un point d'action et jetterez un dé pour déterminer le nombre de minutes que vous aurez pour fouiller la pièce sans éveiller les soupçons de son propriétaire.

Consulter les archives de l'ordinateur (gratuit)

Analyser un produit, faire une analyse sanguine, séquencer le génome d'un individu à partir d'une cellule (1 point d'action) : C'est à l'aide de votre tricornet médical ou de l'aile médicale que vous pourrez effectuer ces analyses.

Paralyser Microsoft (1 point d'action) : Vous devez pointer le paralyseur vers Microsoft pendant une minute après avoir averti l'organisateur de vos intentions.

CITATIONS TYPIQUES :

_ Monsieur Spuck, si vous vous dites une seule fois de plus que c'est un phénomène fascinant, je vous attache de force dans l'aile médicale.

_ (Si elle cherche Microsoft) Où se trouve la calculette ?

_ Vous pouvez geindre autant que vous voulez, mais vous ne quitterez pas cette pièce sans que j'aie pu avoir une analyse de votre sang.

INFORMATIONS A LACHER :

Votre étiqueteuse automatique de la pharmacie a des ratés.

EQUIPEMENT :

Phaseur

200 crédits

Antidote pour poison neurotoxique

Télécommande paralysante d'Androïde.

Tricordeur médical