

« CURIOSITE FACHEUSE EN DERIVE »

La curiosité est parfois un (bien fâcheux) défaut. C'est ce que vont apprendre les Rangers (personnages) à leurs dépens.

L'Amiral trouve ici un nouvel épisode complet pour *Final Frontier* (FF) à faire jouer et qui... commence dans un bar, une fois n'est pas coutume ! Il aura aussi l'occasion de découvrir deux nouveaux navires : la bille exploratrice nelrodan et le bateau pirate.

L'Amiral découvrira un scénario assez dense où beaucoup de choses s'imbriquent, s'influencent et interagissent entre-elles.

Pré générique

L'équipage fait relâche au « Club Galactus », un bar situé dans la ceinture d'Utopia II (cf. FF, p. 84). Les personnages peuvent s'adonner à toute une série d'activité de leur choix. L'ambiance est bon enfant et détendue.

L'Amiral peut placer la rencontre avec des extraterrestres originaux, belliqueux,... des cadets de l'Académie Galactique peuvent interroger les personnages sur les hauts-faits. L'ambiance est chaude comme les strip-teaseuses qui se trémoussent autour de barres métalliques verticales. Il n'y a pas que les slorgiens qui bavent. NDA : les slorgiens sont une sorte de peuple extraterrestre similaire à de grosses limaces humanoïdes.

On y joue une partie serrée de poker, il ne reste plus qu'un homme un peu négligé, gros et en sueur et l'ambassadeur humain Manuel Perez Villabolos (cf. FF, p. 66) qui fait partie des membres d'équipage du vaisseau des personnages. L'autre homme est occupé de perdre au vue du niveau de confiance qu'affiche Manuel Perez Villabolos et du tas de jetons qui trône devant lui. Celui-ci use de ses compétences de Psychologie pour mesurer le bluff de son adversaire et sait qu'il n'a rien et mise le tout pour le tout. Son adversaire, un mécano reconnaissable à sa dégaine et uniforme (test de Civilité modéré – SR de 6) mise tout faisant « tapis » tout en ajoutant un bijou fait d'un métal précieux serti d'une pierre pour égaliser le banco. Et lors du dévoilement du jeu, c'est gagné pour Manuel Perez Villabolos qui s'enorgueillit et

offre une tournée générale à tous, membre d'équipage compris. C'est la liesse.

Il se peut qu'un personnage sylvanienne (ou féminin) ait le coup de foudre pour ce bijou et souhaite développer quelques charmes afin de se le voir offrir en cadeau.

Charmé avec un jet en opposition de Civilité, Manuel Perez Villabolos voudra peut-être poursuivre l'entrevue de manière plus intime et « chaude » dans sa cabine. Au personnage et l'Amiral de gérer cela au mieux, cela pourra très bien engendrer un *soap-plot* supplémentaire.

Une fois en possession du personnage, il sera peut-être plus facile par la suite et à l'avenir de le faire analyser.

On finira par remonter à bord, à l'aide d'une navette pendant que le générique s'entame.

L'Amiral peut découvrir ci-après les... dessous des cartes !

Les intrigues

INTRIGUE PRINCIPALE

Premièrement, les personnages interceptent et tractent par rayon une bille exploratrice nelrodan. Une fois à bord, cette dernière émettra un signal pour faire venir l'un ou l'autre intercepteur biotronique nelrodan surtout si le vaisseau est immobilisé afin de tenter un abordage du navire.

Deuxièmement et accessoirement, les pirates attendent que le bijou « piégé » fasse effet et neutraliser la puissance des moteurs pour tenter un abordage de l'appareil pour en prendre le contrôle.

Ce dernier fera office de saboteur infiltré et discret au sein même du vaisseau. Les senseurs du vaisseau ne remarquent rien étant donné qu'ils ne s'activent pas d'office et que ce minierai et ses désastreuses propriétés sont totalement inconnus. D'ailleurs, rien ne pourra le détecter, il faudra reprendre les visionnages des caméras avec un test de Système de sécurité difficile (SR de 12) pour peut-être se dire qu'à leur retour du bar, cet objet a été embarqué à bord.

Les pirates pourraient choisir de ne pas agir surtout quand ils verra s'approcher du vaisseau des personnages un ou plusieurs intercepteurs biotroniques nelrodans (cf. FF, p. 61). L'Amiral pourra ainsi doser l'opposition de cet épisode et



l'amoindrir s'il le faut. Les pirates auront tout bonnement raté l'occasion...

INTRIGUE SECONDAIRE

Le problème de Puissance du vaisseau se révèle être un problème crucial pour le personnage Mécanicien Chef et ses collaborateurs. Ce dernier est dû à la présence à bord de ce bijou « piégé » contenant une pierre qui annihile la puissance des cristaux de dilithium. A lui de percer le mystère à temps !

L'Amiral afin de maintenir le suspense et la tension à son comble, au paroxysme doit opter pour une dégradation rapide du niveau de Puissance.

Peut-être un point par jour mais il peut très bien choisir s'il le faut d'accélérer la perte de Puissance, en la faisant chuter d'un coup, pour subitement la réduire à zéro. Cette ficelle scénaristique et dramatique peut s'expliquer par le côté surprenant et déconcertant de l'espace et de ses mystères.

Attention de ne pas trop vite, trop tôt porter l'attention du chef mécanicien sur le problème.

Tout une question de dosage en fonction du rythme de votre partie de jeu.

La bille exploratrice nelrodan va au contact de PIA du vaisseau lui inoculer une sorte de « virus » qui agit comme un Brouilleur XP (cf. FF, p. 78) et qui corrompt PIA du navire des personnages. C'est un autre problème pour le Mécanicien Chef qui aura bien du pain sur la planche. L'abordage nelrodan sera facilité par cette IA déconcentrée, éternuant presque.

Les pirates peuvent avoir décidé d'infiltrer le vaisseau des personnages avec l'un des leurs hommes pour faciliter les choses ou contrecarrer leurs mesures et moyens de défense. Ceci va peut-être requérir l'attention du chef de sécurité. L'individu va s'emparer d'un combadge d'un bonhomme en rouge (cf. FF, p. 69) dédié à la mécanique et à l'entretien technique du navire (tunique jauge). Il va se fondre à bord et embarquer sous une fausse identité comme passager clandestin.

Marcus, espion infiltré pirate. Marcus est sûrement l'un des meilleurs agents de l'équipée pirate. Même si sa moyenne de compétence avoisine le score de 3, il possède de sérieux atouts et compétences pour se fondre dans la masse et

avoir des yeux partout. C'est un humain de corpulence et taille standard et il apparaît comme étant des plus banals, normaux. Il est habillé d'un uniforme jaune typique des mécaniciens et techniciens. Pour ne pas se faire repérer, il ne possède aucun appareil pour rentrer en contact avec le bateau pirate. Par contre, il possède un sérieux et efficace esprit d'initiative, d'entreprise et d'improvisation. Il juge de fait la situation et agit en conséquence, de son propre chef. Avec les autres, il paraît décontracté et se montre des plus discrets quand il le faut. C'est un habile menteur et il n'a aucun problème ou scrupule à faire avaler des couleuvres à n'importe qui. Ces traits reflètent cela. En équipement, il n'a rien qui le ferait repérer (arme, appareil émetteur/récepteur, etc.). Il n'est pas omniscient en protocole Ranger, ni très habile avec tous leurs équipements comme avec la complexité mécanique d'un explorateur galactique. *Traits : A l'aise, Discret, Trompeur. Principales compétences : Athlétisme 3, Civilité 3, Culture scientifique 2, Equipement personnel 1, Galactologie 2, Infiltration 4, Investigation 3, Maintenance 2, Technique martiale 3, Survie 4.*

Biomoniteurs :

Chocs ○○○○

Traumas ○○○○

L'Amiral va devoir gérer ce PNJ pour jouer le trouble-fête, voire le saboteur le cas échéant. Les pirates le voient comme un atout.

Dans ce cas, il convient de laisser une occasion, une piste au personnage responsable de la sécurité pour l'intercepter, l'arrêter et le renvoyer en cellules.

Il peut se montrer trop distant avec ses collègues, se montrer peu (in)compétent pour le poste qui lui est décerné ou se griller auprès de ses collègues avec des questions, éléments personnels. Le corps assommé n'est pas retrouvé, on a pris soin de le dissimuler pour que cela n'éveille pas les soupçons de prime abord.

Il y aura des tests d'opposition entre sa compétence d'Infiltration et celle d'Investigation du personnage. Le chef de la sécurité pourra repérer l'agent infiltré s'il lance via PIA une recherche d'intrus basé sur l'ADN de chacun des membres du personnel consignés dans les bases de données.

Il peut apprendre que le bateau pirate est sur leurs traces et que le bijou « offert » est un cadeau empoisonné.

ELEMENTS RECURRENTS



Manuel Perez Villabolas sera toujours et tout le temps à exiger des explications, des rencontres, etc. avec le Capitaine ou un officier supérieur. Il est dans l'une des ses crises colériques et de sautes d'humeur. Il n'hésitera pas à menacer tout officier « qu'il connaît du monde » dans toutes ses relations si on ne le tient pas au courant. Il aura le don d'être là au plus mauvais moment.

Bien sûr, dans le même temps, l'Amiral est invité à ajouter et faire jouer quelques *soap-plots* liés aux personnages.

PERIPETIES

Ce ne sont pas de nouvelles intrigues en soi. L'Amiral peut voir cela comme des événements additionnels qu'il peut placer à sa guise durant le déroulement des intrigues principale et secondaire. Celles-ci viennent occuper les personnages et viennent bouleverser le train-train quotidien ou les faire souffler quelque peu si au contraire tout s'accélère un peu trop fort.

Fugue onirique

L'un des membres d'équipage est un vinéen. Un peuple extraterrestre à la peau bleue provenant de la planète Vinéa (s'inspirant de la BD belge Yoko Tsuno de Roger LÉLOUP).

Ces derniers lors de tensions ou préoccupations ont la fâcheuse tendance à projeter celles-ci dans la pensée d'une personne réceptacle, sensible qui voit ses rêves influencés.

Yoko, la vinéenne en question est perdue, et erre dans ses tortueux problèmes personnels.

L'un des personnages est la cible de cette projection. De fait, en pleine nuit, il rêve bien que tout cela paraisse extrêmement réel. D'ailleurs, il pourrait aussi développer du somnambulisme ce qui le ferait se réveiller au beau milieu d'endroit qu'il avait quitté en rêve (ou non). Est-ce un rêve ? Est-ce réel ? La frontière devrait être tenue et floue.

Dans ses rêves, il progresse au travers des différents couloirs (cf. FF, p. 71) qui forment un dédale au cœur de l'explorateur galactique. Il n'y a personne, mais ça semble être la nuit ce qui peut expliquer les choses. L'IA semble « désactivée », de même que les combadges s'il en porte un car il pourrait se réveiller alerté par

un bruit, et en pyjama, vraiment, celui qu'on porte pour dormir, pas son uniforme.

Il pourrait voir une forme fugace déambuler au travers les couloirs. Il ne la connaît pas mais pourrait la reconnaître avec sa peau bleue pâle très caractéristique. Il lui faudrait questionner adroitement l'IA ou consulter les dossiers des membres d'équipage ce qui est plutôt une prérogative du chef de la sécurité qui pourrait bien ne pas apprécier l'indiscrétion. Mener de telle recherche requiert un jet d'Investigation ardu (SR de 9) mais il faudra déjouer les questionnements et blocages de l'IA qui trouvera cette manœuvre proche des prérogatives du chef de la sécurité.

Yoko, la vinéenne est tendue et préoccupée. Il pourrait l'apercevoir distinctement dans le 2^e ou 3^e épisode onirique. Elle a besoin d'accompagnement, de soutien. Elle se sent « faible » ou « déprimée » et il faut le mener vers les « moteurs » ou « bar » pour lui redonner du peps et de l'entrain. Un jet de Psychologie difficile (SR de 12) est requis. Il serait utile d'avoir l'avis du médecin de bord qui pourrait plus facilement arriver à cette conclusion mais encore faut-il lui en faire part. Cette transposition et interprétation dans le rêve aurait un réel impact au sein de la réalité. C'est ainsi que les vinéens peuvent se « soigner ». On apprend cela avec un test de Galactologie difficile (SR de 12).

Il est assez facile d'aller au bar (cf. FF, p. 73) tandis qu'atteindre la salle des moteurs (cf. FF, p. 74) devrait poser plus de difficulté car le lieu est plus « sensible » pour Yoko. Des adversaires projetés par son subconscient pourraient venir s'interposer, il s'agirait d'araignées espions sans compter que l'accès proprement dit à la salle des machines est difficilement accessible. Les araignées espions pourraient être nombreuses ici presque formant un nid.

Araignée espion (cf. FF, p. 79). Adversaire généré par le subconscient de Yoko, la vinéenne qui s'oppose aux soins et thérapie données *Trait : Véloce. Compétences : Infiltration 6, Système de sécurité 6 et Technique martiale 6.*

Vente aux portes-à-portes

La voix de l'IA du vaisseau retentit si ce n'est le responsable du Système de bord : transmissions & senseurs qui détecte l'arrivée d'un vaisseau



dans la zone de chasse. Il s'agit en fait d'un cargo marchand (p. 61). Ce dernier ne tarde d'ailleurs pas à s'annoncer au capitaine via l'écran externe (cf. FF, p. 72).

Il s'agit d'un humain et se présente comme étant le marchand Dubosq. Il souhaite monter à bord avec quelques marchandises pour organiser une petite vente, tel un marchand ambulante. Il explique disposer d'un système de téléportation pour rejoindre l'appareil des personnages, avec leur permission bien entendue. A ce propos, d'office, il propose de couper la communication et laissez le capitaine réfléchir à sa proposition demande en toute confidentialité sauf si le capitaine s'empresse d'accepter son invitation.

Le capitaine pourrait recueillir les avis des officiers supérieurs qu'il écoute en salle de réunion (briefing) attendant à la passerelle (cf. FF, p. 73). Possiblement le chef de la sécurité pourrait y voir une tentative d'abordage, il conviendrait d'être sur ses gardes et faire fouiller leurs marchandises. Le médecin de bord trouve la proposition divertissante pour l'ensemble du personnel. Le mécanicien ou l'attaché scientifique trouvent que c'est une occasion de combler certains manques.

Laissons les personnages se décider et s'organiser. Le mess pourrait servir de lieu idéal, de place de marché. L'Amiral trouverait quelques équipements personnels à vendre à la point de l'évolution (cf. FF, p. 78) ou l'un ou l'autre Technoblaba possible et inimaginable (cf. FF, p. 77). On propose aussi des tissus, des aliments, des boissons typiques et rares humaines ou issus de plusieurs races extraterrestres, notamment des surmulots, un délice pour les sylvaniennes. A ce sujet, si Dubosq remarque la sylvanienne, il en parlera d'office sachant qu'elle sera intéressée ou en réclamera un ; et que ces « arguments » seront pointés fièrement en avant...

Cette scène pourrait s'interrompre par la détection de la sonde « mystère » qui apparaît aux abords du vaisseau des personnages. Les tractations et les achats vont devoir s'interrompre car il y a fort à parier que le personnage capitaine va enclencher le niveau d'alarme orange (cf. FF, p. 69) où tout le monde doit se tenir à son poste ; les personnages vont devoir regagner leur poste au sein de la passerelle. Le marchand ne pourrait quitter la

navire de l'intermédiaire. Au capitaine de leur expliquer la situation.

Exploration et découvertes COMME UNE BOULE DE FLIPPER

Les senseurs du navire ne vont pas tarder à faire apparaître au moniteur principal l'indication d'un engin volant non identifié avec un jet de Système de bord : transmissions & senseurs ardue (SR de 9). Le niveau d'alerte « orange » sera sans nul doute décrété par le Capitaine.

BILLE EXPLORATRICE NELRODAN

La bille exploratrice nelrodan est utilisée pour collecter des données. Elle n'a aucune intention de velléité directe, elle ne possède pas d'armement d'ailleurs. Son atout vient de son rayon type Brouilleur XP (cf. FF, p. 78) qui a la faculté de corrompre l'IA du vaisseau en la piratant et lui inoculer un puissant virus informatique. Le vaisseau finit à sa merci. L'engin termine par être arraisonné par un intercepteur biotronique nelrodan (cf. FF, p. 61) qui n'est jamais très loin. Ce vaisseau n'est dirigé par aucun équipage.

Puissance : 4
Maniabilité : 2
Senseurs : 6
Tactique : 2
Bouclier : 6
Coefficient d'équipage : 0
Intégrité structurelle : 4
Armement : 0

La valeur moyenne de la bille exploratrice nelrodan est de 4. Elle a été créée avec 24 points.

Sans but, sans trajectoire (jet de Système de bord : pilotage difficile), elle semble dériver comme sans pilote, sans commandant dans l'espace. Une fois l'objet repéré et coursé (il est en zone de chasse), on peut effectuer quelques mesures à l'aide de Système de bord : transmissions & senseurs ardue (SR de 9) pour se rendre compte de plusieurs choses :

- aucun armement,
- aucune trace de vie.

De là, il peut être « tracté » une fois que sa puissance est réduite à zéro et qu'il ait été immobilisé. On peut penser, avec raison qu'il s'agit d'une sonde.

Dès ce moment, avec les mesures et les divers sondages qui ont été effectués et d'autant plus quand la bille sera ramenée à bord, elle corrompt l'IA du vaisseau qui perdra de son efficacité et de ses capacités progressivement.

EN SAVOIR PLUS

Il faut décider où amener l'engin. On peut le conduire aux hangars à navettes ou dans la zone de quarantaine. Au choix du Capitaine ou de l'Attaché scientifique. Mais à ce stade, la contamination et transmission du virus informatique est effective ; il est déjà trop tard.

Il faudra réussir un test de Système de bord : laboprocess ardu (SR de 9) – on n'a jamais rien vu de pareil – pour en savoir plus. Ainsi, voici ce qu'on peut encore en apprendre :

- il doit s'agir d'une sonde,
- on ne connaît pas son origine.

On peut aussi « forcer » les recherches, difficilement (SR de 12) et apprendre qu'elle émet un signal inconnu. Ce signal peut s'apparenter à une certaine communication nelrodan découvert à l'aide d'un test difficile (SR de 12) de Galactologie.

Pour réussir un test de Maintenance titanesque (SR de 18) pour tenter de l'ouvrir et voir et comprendre ce qui se trame au cœur de cette bille. Mais un test d'Ingénierie ardue (SR de 9) déduira qu'avant cela, et pour faciliter les choses (bonus de 3 à 6), il faut vaincre son Bouclier en la soumettant à des tirs puissants comme en bataille. Il y a de forte chance pour qu'on transvase beaucoup de puissance vers les Senseurs en passant par le bouclier. Tout cela peut se faire dans une chambre confinée de laboratoire avec un laser qui redirigera la puissance de tir sur la sonde inconnue.

Très vites les intrigues secondaires vont alors se mettre en route, en parallèle sans compter la fugue onirique qui se poursuit voire s'intensifie.

Accélération

Un épisode pour **Final Frontier**

UNE FOIS LA PUISSANCE À ZÉRO

C'est à ce moment précis que l'intercepteur biotronique nelrodan fera son apparition pour les aborder (cf. FF, p. 59). Il télétransportera de suite des assaillants à son bord. Il s'agit d'androïdes nelrodans (cf. FF, p. 122).

Ces grappes d'androïdes nelrodans vont fourmiller partout et vont occasionner une belle et grande pagaille un peu partout.

Pour ramener le niveau de Puissance à son niveau initial, aucune réparation ne fera l'affaire. Ce n'est pas un ennui technique qu'on peut réparer avec un test de Maintenance. Mais c'est la pierre contenu dans l'objet qui pompe et neutralise littéralement la puissance à bord du vaisseau.

Il faut donc veiller à la destruction ou neutralisation de l'objet. Un rayon désintégrateur d'un fuseur boosté - à l'aide d'un test de Maintenance ardue (SR de 9) - pourrait faire l'affaire comme le cristal qui contient le Zblorinium (cf. FF, p. 74). Manuel Perrez Villabolo pourrait de manière entêtée, type enfant gâté ne pas vouloir se séparer de l'objet, étant quelque peu fétichiste. Comme avec un enfant capricieux, il faut user de Diplomatie/Commandement ou il faudrait quelque peu employer la manière forte et lui asséner une juste punition pour le faire cesser son « cirque » mais attention aux conséquences pour la suite car il a le bras long.

C'est peut-être aussi l'occasion que choisiront les pirates pour attaquer le navire surtout après qu'il ait fait face à l'attaque de l'intercepteur biotronique nelrodan. Voilà d'autres adversaires qui rentrent dans la danse, dans un ballet infernal où sont lancés plusieurs vaisseaux de guerre toute armement et bouclier déployés.

Résolution

ABORDAGE NELRODAN

Les personnages vont devoir faire face à l'appareil nelrodan qui risque bien d'être suivi par l'appareil des pirates venus s'emparer de leur butin. Il pourrait même les aborder à nouveau ou les éperonner pour leur apporter un coup fatal.

Le personnage Chef de sécurité aura bien du travail tandis que l'Attaché scientifique devra



par pitche - verheve_AT_gmail.com

trouver la trace des adversaires, à bord. Le Médecin de bord pourra tenter de sauver l'un ou l'autre membre d'équipage. Tandis que le Mécanicien chef devrait essayer de faire redonner de la Puissance au navire en le faisant redémarrer à l'aide d'un jet de Maintenance extrême (SR de 15) tout en ayant préalablement et impérativement détruit ou neutraliser la roche « vampire ».

Le mécanicien en chef va aussi devoir se porter au chevet de l'IA malade. Après avoir démonté la sonde, avec un test d'Ingénierie difficile (SR de 12) le personnage percevra un appareil au fonctionnement proche du Brouilleur XP et peut comprendre que l'IA du vaisseau en est affectée. L'inoculation du virus informatique est déjà en place. Il convient de soigner l'IA avec un jet extrême de Programmation IA (SR de 15) afin de lui assurer une sorte de « reset » salvateur. Il faut se rendre pour se faire dans la chambre de confinement de l'IA (cf. FF, p. 75) en présence de deux autres officiers supérieurs pour imprimer leur empreinte palmaire aux senseurs qui permettent d'accéder à cette zone des plus sensibles, tout ceci peut-être au plus mauvais moment, en plein combat ou abordage !

Des androïdes nelrodans vont apparaître notamment sur la passerelle et à divers endroit du vaisseau. L'Amiral fera jouer ces combats en opposition avec les personnages ou des Bonhommes en rouge ou autre couleur (à choisir selon l'endroit assailli, voyez la p. 69 de FF). La perte de ces derniers fera perdre un point au coefficient d'équipage (cf. FF, p. 52). Le Médecin de bord peut toujours à son tour agir pour éviter la perte de ce point. Attention à ce qu'il ne soit pas occupé par l'attaque de la passerelle. Aux joueurs de choisir qui reste à son poste car il y a toujours le vaisseau ennemi nelrodan.

ATTACHE D'OPPORTUNITE DES PIRATES RESTES EN EMBUSCADE

Si les pirates pensent que les personnages sont en mauvaise posture, ils viendront les attaquer sans hésiter. Ils sortent de leur réserve et de leur attitude attentive.

Leur vaisseau est une sorte de croisement de cargo et de vaisseau de contrebandiers boosté dans son armement et son bouclier notamment. Les pirates ont bien dû mal à réunir un équipage

complet des plus efficaces, dès lors la valeur moyenne de l'équipage n'est que de 3.

Ils fondent sur le navire de l'AMU et s'il est mal en point, n'hésiteront pas à l'éperonner (cf. FF, p. 59) pour prendre le dessus sur les prouesses et capacité de son équipage, supérieurs à eux.

Il se peut que les personnages repèrent le vaisseau pirate qui suit de loin le vaisseau des personnages prêt à lancer leur attaque. Il apparaît parfois grâce aux Senseurs en zone de rupture. Des personnages attentifs pourraient surprendre ce va et vient détectable au radar à l'aide d'un test de Système de bord : transmissions & senseurs difficile (SR de 12).

NAVIRE PIRATE

Ce navire est souvent conçu à partir d'un navire précédemment volé ou récupéré à bon compte (un cargo marchand ou un navire contrebandier ralthahix) pour l'augmenter quant à sa puissance et son armement surtout. On veille aussi à lui assurer une certaine protection pour comporter une tactique plus agressive.

Puissance : 3
Maniabilité : 3
Senseurs : 3
Tactique : 3
Bouclier : 4
Coefficient d'équipage : 3
Intégrité structurelle : 3
Armement : 3

La valeur moyenne d'équipage est de 3. Il possède un télétransporteur, un rayon tracteur et une navette. Il a été créé avec 25 points.

Pirate. Pirate sanguinaire assoiffé de butin.
Trait : Agressif. Compétence générique : A l'abordage ! Pas de quartier : 4.

L'épilogue

Nul doute que les Rangers seront plus circonspects et attentifs à ce qu'ils trouvent traîner et dériver au sein de l'univers. Mais comment résister à l'appel de la curiosité dévorante, de l'excitante découverte et de la palpitante exploration ? Ces états d'esprits et de sensation qui animent les Rangers galactiques.

Maintenant, ceci n'est pas perdu car ils ont appris bien plus sur les nelrodans et sur leur tactique, technologie et flottille.

De plus, la découverte de ce métal étrange (s'ils ne l'ont pas détruit) aux propriétés désastreuses sur les cristaux de dilithium qui influence la puissance des vaisseaux pourraient avoir des utilités militaires des plus intéressantes même si l'AMU prône la gestion pacifique ; parfois il n'est pas possible autrement pour protéger les intérêts et principes de l'AMU.

