

CHAPITRE  
04.00

# SOLEIL MOURANT

PAR IAN LEMKE

TRADUIT PAR MIKAEL SEGUIN

3478-1547375 392 58  
3932 1603-86 003



|       |                        |    |
|-------|------------------------|----|
| 04.10 | SYNOPSIS               | 31 |
| 04.20 | INVITÉS INNATENDUS     | 32 |
| 04.30 | PANNE DE GÉNÉRATEUR    | 35 |
| 04.40 | EXPLORER LA STATION    | 36 |
| 04.50 | MORT D'UN SOLEIL       | 39 |
| 04.60 | REPOUSSER LES VAMPIRES | 40 |

## SYNOPSIS

### INTRODUCTION

« **Soleil Mourant** » est une mission de la Campagne Vivante de **Star Trek Adventures**. Elle est prévue pour être jouée par un maître de jeu et trois à sept joueurs, et se base sur le contenu additionnel disponible en ligne.

Pour maîtriser cette mission, vous devez être familier de celle-ci ainsi que des règles de **Star Trek Adventures** décrites dans le livre de règles de Base.

Vous aurez besoin :

- D'au moins deux dés à vingt faces (d20) par joueur et de plusieurs dés à six faces (d6) pour servir de dés de Défi.
- De huit jetons pour représenter la réserve d'Impulsion.
- De douze jetons pour représenter la réserve de Menace.
- Des personnages et du vaisseau de vos joueurs.

### SYNOPSIS

Le vaisseau des joueurs est envoyé livrer de l'équipement scientifique sur Epsilon 19, une station de recherche scientifique dans le système Osarin, au cœur de l'Étendue de Shackleton. Le soleil du système Osarin s'effondre à un rythme inhabituel et émet de mystérieuses ondes trioliques de plus en plus puissantes. Epsilon 19 a été construit pour surveiller l'étoile et déterminer la raison de sa désintégration rapide, ainsi que pour trouver la source du rayonnement triolique.

Les joueurs sont déposés sur la station par leur vaisseau qui s'éloigne ensuite pour effectuer des balayages détaillés de l'étoile Osarin. Les joueurs sont invités à dîner avec le commandant de la station, le Commandeur Erich Johansson. Ils seront peut-être surpris de voir qu'une capitaine Orionne, Paja Tajenko, est également présente au dîner. Peu après le dîner, des explosions massives secouent Epsilon 19, et la station rencontre des défaillances sur tous ses systèmes. Les joueurs se trouvent dans l'impossibilité de communiquer avec leur vaisseau et apprennent rapidement qu'une surtension massive a détruit le centre de commandement de la station et son personnel. Les joueurs sont donc les officiers les plus haut gradés qui restent sur la station.

En explorant la station endommagée, les joueurs découvrent que le réacteur à fusion de la centrale perd rapidement de la puissance et que tous les appareils électriques fonctionnent de façon irrégulière. Ils n'ont que quelques heures pour comprendre ce qui draine l'énergie de la station et empêcher tout le monde de suffoquer dans le vide glacial de l'espace.

Après quelques recherches, les joueurs découvrent que la cause de la mort du soleil est que son énergie est consommée par un groupe de formes de vie cosmiques, rapidement surnommées "vampires énergétiques" par les scientifiques de la station, qui se nourrissent de l'énergie de l'étoile. Le rayonnement triolique est un sous-produit des entités qui se nourrissent de l'étoile. L'effondrement imminent de l'étoile a déclenché la reproduction des créatures, et celles-ci sont maintenant capables de quitter le soleil pour aller dans l'espace et trouver leurs propres étoiles pour se nourrir.

Elles étaient indétectables jusque-là car légèrement en décalage de phase par rapport à notre univers. C'est seulement leur reproduction qui les a rendus visibles pendant une courte période de temps. Plusieurs d'entre elles ont été attirés vers le réacteur à fusion de la station, qu'elles considèrent comme une source de nourriture viable. Les joueurs doivent trouver un moyen de tuer les entités ou de les éloigner de la station avant que l'énergie ne soit épuisée.

Le MJ peut décider du niveau d'implication de Paja Tajenko et de son équipage dans l'aventure. Il se peut qu'elle ne soit rien de plus qu'une diversion ennuyeuse ou bien un allié bien utile, selon l'ampleur du défi que le MJ veut proposer.

Comme le but de cette aventure est de faire jouer les joueurs sans accès aux ressources de leur vaisseau, le MJ devra peut-être faire preuve de créativité pour expliquer pourquoi ils ne peuvent pas contacter leur navire ou obtenir son aide avant la fin de l'aventure.

### DIRECTIVES

En plus de la Directive Première, les Directives de cette mission sont :

- Protéger la vie sous toutes ses formes.

*Le maître de jeu commence cette mission avec 2 points de Menace pour chaque PJ dans le groupe.*

## ACTE 1 : INVITÉS INNATENDUS

L'aventure commence par un dîner offert par le commandant d'Epsilon 19, le Commandeur Erich Johansson. Tous les personnages devraient assister au dîner, puisque toute l'aventure se déroule sur la station. Avant de lire le texte encadré ci-dessous, le MJ devrait informer les joueurs qu'ils assistent à un dîner organisé par le commandant d'une station spatiale et les laisser décider quel équipement, le cas échéant, ils emportent avec eux. Le protocole exigerait que tous les membres du groupe ne soient pas armés, sauf peut-être le chef de la sécurité.

Quand les joueurs sont prêts, lisez ceci :

*Votre vaisseau a été chargé de livrer du matériel scientifique important sur Epsilon 19, une station de recherche nouvellement construite au cœur de l'Étendue de Shackleton. La station a été construite pour étudier le soleil du système Osarin, qui se dégrade à un rythme incroyablement accéléré. Peut-être encore plus étrange, le soleil a aussi commencé à émettre des niveaux élevés de rayonnement triolique pour des raisons inconnues.*

*À leur arrivée, l'officier tactique a remarqué qu'un navire marchand non armé se trouvait également en orbite autour de la station. La station était trop petite pour que le vaisseau puisse s'amarrer, alors vous vous êtes directement téléporté. Votre vaisseau a quitté la station pour effectuer des balayages plus détaillés du soleil du système.*

*Après avoir déchargé l'équipement, le Commandeur Erich Johansson a invité votre équipage à dîner. Au dîner, vous êtes surpris de voir non seulement le commandant et la scientifique en chef, une bolienne nommée Lenana Mosa, mais aussi un capitaine marchand Orionne et son équipage composé de deux Nausicaans*

L'Orionne Paja a apporté plusieurs cadeaux pour l'équipage de la station, qu'elle présente au commandant à la première occasion : Des vins français (du Château Picard), des pâtisseries duveteuses Delvaniene (pour le dessert), et même une robe de soie pour le Commandeur Johansson. Celle-ci est complètement captivée par la belle capitaine Orionne, et les deux femmes s'enferment dans une conversation pendant une grande partie du dîner, même si elle prend le temps de flirter avec un ou plusieurs des joueurs aussi. Les deux Nausicaans ne participent pas au repas, mais se tiennent au garde-à-vous à une distance discrète derrière Paja.

### JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 48738.0

*Notre vaisseau a reçu l'ordre de dévier de livrer du matériel sur Epsilon 19. Cela devait être une mission de routine jusqu'à ce que j'apprenne que c'est le Commandeur Johansson qui dirige la station.*

*Je sent que les choses vont être bien plus compliquées que prévues...*

Lenana Mosa, la scientifique en chef, peut dire à l'équipage ce qui suit au sujet de ses recherches :

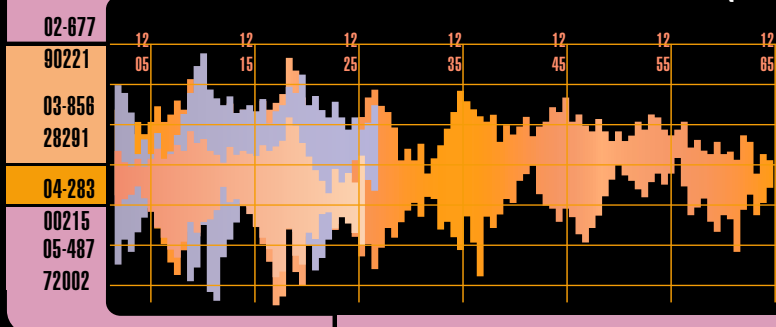
- Le soleil d'Osarin meurt à une vitesse incroyable. Elle a déterminé que le processus de décomposition avait augmenté de façon exponentielle au cours des derniers millénaires - et que cela avait encore plus accéléré au cours de la dernière année. Au rythme actuel, ils s'attendent à ce que l'étoile s'effondre au cours des six prochains mois.

Cependant, contrairement à l'effondrement de la plupart des étoiles, ils ne s'attendent pas à ce que le soleil d'Osarin devienne une nova parce que son énergie semble tout simplement disparaître. Certains scientifiques ont émis l'hypothèse que l'énergie glisse d'une façon ou une autre dans une autre dimension, mais ils n'ont aucune preuve.

- Des vagues de rayonnement triolique sont émises dans de nombreux endroits du soleil d'Osarin. Ils ont examiné la composition du soleil et n'ont pas été en mesure de déterminer la raison ou la source des ondes trioliques.

- Il y a 15 scientifiques à bord de la station, dont la plupart sont ici depuis sa construction il y a six mois.

#### ANALYSE DES EMISSIONS TRIOLIQUES



L'attention du Commander Johansson est surtout portée sur Paja, mais elle répond à toutes les questions qui lui sont posées et peut révéler ce qui suit :

- Epsilon 19 a été achevé il y a à peine 6 mois, et ils reçoivent toujours l'équipement dont ils ont tant besoin. Les relevés du vaisseau des joueurs devrait permettre aux scientifiques de réaliser enfin une étude complète du soleil.
- Les ondes trioliques provenant du soleil ne sont pas dangereuses pour les humains à cette distance (et la station est protégée), mais elles ont causé des interférences occasionnelles avec les capteurs et les communications.

Au cours du dîner, Paja explique qu'elle est ici parce que son navire a été endommagé par une tempête ionique (c'est un mensonge et un scan de son navire montre qu'il n'y a aucun dommage) et qu'elle a accosté pour effectuer des réparations à la station.

Elle demande si son équipage pourrait utiliser les installations de divertissement de la station, car son navire est petit et exigu et l'équipage devient claustrophobe. Les personnages devraient réaliser instantanément qu'ouvrir l'accès à une station de recherche scientifique de la Fédération à un équipage Orion, même de façon limitée, n'est probablement pas une bonne idée.

Le Capitaine des joueurs est techniquement le supérieur de Johansson, mais Johansson est le commandant de la station. Le capitaine (ou un joueur plus gradé que Johansson) pourrait faire jouer son rang, mais cela mettrait Johansson en colère (la rivalité entre Johansson et le personnage peut entrer en jeu ici), et le dîner se termine abruptement si cette lutte de pouvoir a lieu. Dans ce cas passez à la scène suivante.

La meilleure alternative est de convaincre le Commandeur Johansson qu'autoriser l'Orionne et son équipage à accéder à la station serait une mauvaise idée. C'est un conflit social contre Johansson, mais avec Paja manipulant Johansson. Alternez entre les personnages joueurs et Paja, chaque camp faisant une seule Tâche (et les activités associées, telles que tenter de faire un marché ou présenter des preuves, pour essayer de persuader Johansson de se ranger de leur côté. Le premier camp à persuader complètement Johansson de se ranger de leur côté obtient ce qu'il veut, et la situation continue à partir de là.

#### Guide au MJ : Compliquer l'Intrigue

- *Le Commandeur Erich Johansson est une ancienne rivale du Capitaine des joueurs. Ils ont fréquenté ensemble l'Académie Starfleet, où ils sont devenus d'après rivaux. Sa promotion au poste de Capitaine d'un vaisseau spatial n'a fait qu'exacerber cette vieille rivalité puisque Johansson n'est encore que Commandeur. Johansson sera polie et cordiale bien qu'elle profitera de toutes les occasions pour attaquer verbalement le Capitaine et celui-ci souffrira d'une Difficulté augmentée de 1 pour toute interaction sociale.*
- *L'un des scientifiques est un ami, un ex-amant ou le mentor d'un des personnages autres que le Capitaine. Le MJ peut mettre le scientifique PNJ en danger à n'importe quel moment si l'action traîne.*

## Commandeur Erich Johansson [PNJ PRINCIPAL]

**TRAIT:** Humaine, Ambitieuse, Esprit de compétition

**IDÉAUX:** Dévouée à sa carrière, Exige de tous un niveau de compétence élevé

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 11

FORME 08

PRÉSENCE 13

AUDACE 10

INTUITION 08

RAISON 09

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 04

SÉCURITÉ 02

SCIENCE 03

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 03

MÉDECINE 01

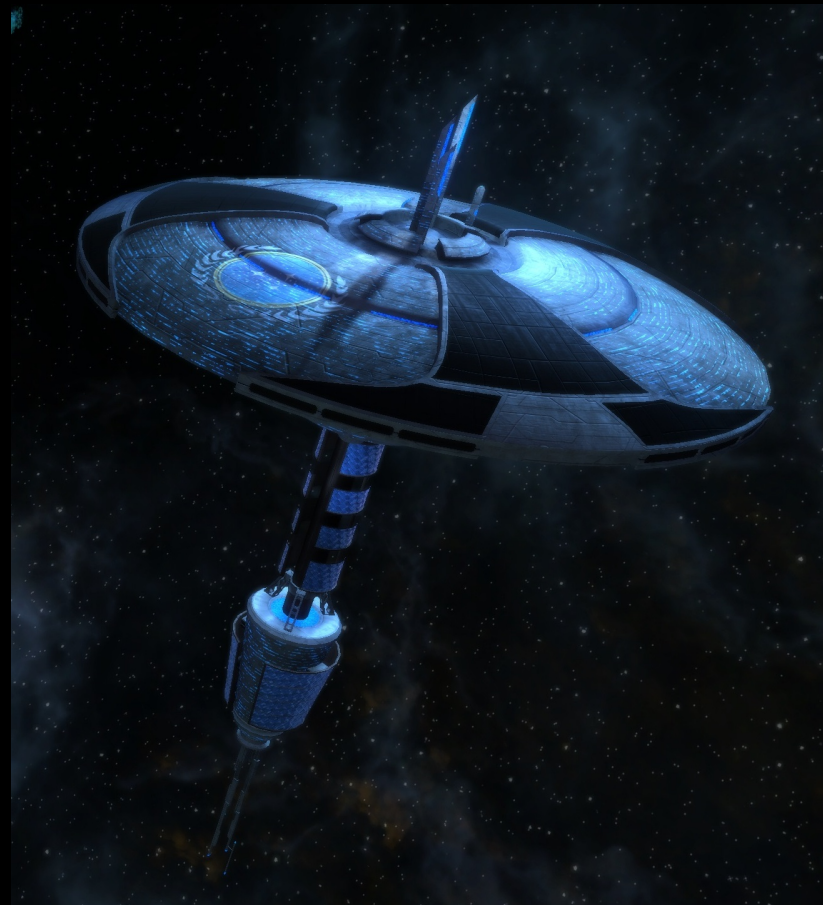
**SPÉCIALISATIONS:** Physique, Recherche Scientifique, Obstiné

**STRESS:** 10

**RÉSISTANCE:** 0

#### ARMES:

- Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 3 ▲ Renversement, 1M, Non létale)



Cette section a pour but d'initier les joueurs au background de la mission. S'ils le demandent, n'hésitez pas à donner aux joueurs des informations supplémentaires sur la station, comme décrit dans la scène 3. Le MJ peut choisir d'utiliser Paja autant qu'il le souhaite, voire pas du tout. Elle peut être un adversaire pour ajouter un niveau de difficulté supplémentaire, une alliée pour les joueurs en difficulté ou peut être utilisée comme une diversion pour attirer l'attention des personnages alors que les choses empirent ailleurs. Assurez-vous de jouer la rivalité entre Johansson et le Capitaine. Toute tentative de faire jouer son rang sur elle se heurtera à l'hostilité la plus totale.

## Paja Tajenko [PNJ PRINCIPAL]

Paja, qui fait partie du Syndicat d'Orion, est une pirate qui n'a à cœur que son intérêt supérieur. Elle peut être utilisée par le MJ comme bon lui semble: une diversion, un partenaire ou un adversaire. En supposant qu'elle n'obtienne pas la permission d'amener son équipage à bord, elle et les deux Nausicaans présents derrière elle durant le dîner seront toujours sur la station lorsque le courant sera coupé. Si les joueurs n'ont pas réussi à convaincre Johansson que les Orions ne devraient pas être autorisés à être à bord, alors d'autres Orions pourraient être monter sur la station. Quoi qu'il en soit, Paja profitera certainement du chaos pour tenter de voler de l'équipement ou des connaissances scientifiques précieuses. Il est également possible que Paja rejoigne les joueurs pour aider à sauver la station. Elle est avide, mais elle se soucie aussi de sauver sa propre vie. In fine elle est piégée dans la station agonisante, comme tout le reste de l'équipage.

**TRAIT:** Orion, Manipulatrice, Opportuniste, Égoïste

**STRESS:** 11      **RÉSISTANCE:** 0

**IDÉAUX:** La cupidité, c'est bien !

Avoir l'œil pour les choses de valeurs.  
Un bon mensonge vaut mieux qu'une mauvaise vérité.

**ARMES:**

■ Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 5 ▲  
Renversement, 1M, Non létale)

**RÈGLES SPÉCIALES:**

■ **Phéromones :** En essayant de persuader ou de manipuler un personnage masculin, une Orionne gagne un bonus d'un d20 sur n'importe quelle Tâche. Ce bonus passe à deux d20, puis à trois d20, si le personnage manipulé est en présence de l'Orionne depuis très longtemps. Les personnages féminins près d'une Orionne pendant une longue période de temps augmentent leur Marge de Complication de 1 à cause des maux de tête. Quelques espèces sont affectées différemment par ces phéromones - les Vulcains sont entièrement immunisés, tandis que les Dénobuliens ont tendance à devenir somnolents et maladroits à la place - et le MJ peut souhaiter faire preuve de créativité à cet égard.

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09      FORME 07      PRÉSENCE 13

AUDACE 09      INTUITION 12      RAISON 10

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 03      SÉCURITÉ 04      SCIENCE 01

PILOTAGE 02      INGÉNIERIE 02      MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATIONS:** Dissimulation, Séduction, Combat sans armes

## Lenana Mosa [PNJ PRINCIPAL]

Lenana est la scientifique responsable de la recherche sur le soleil d'Osarin. Elle est calme et sympathique, ainsi que curieuse. Si l'un des membres de l'équipage s'intéresse aux études en cours à la station, elle en parle volontiers aussi longtemps qu'on l'écouterait. Elle est très reconnaissante aux joueurs parce que l'équipement scientifique qu'ils ont apporté était nécessaire pour poursuivre son examen du soleil.

**TRAIT:** Boliën, Enthousiaste, Sociable, Curieuse

**IDÉAUX:** Toute connaissance est bonne.

Tu ne sauras jamais tant que tu n'auras pas essayé.  
Donnez l'exemple.

**STRESS:** 12      **RÉSISTANCE:** 0

**ARMES:**

■ Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 2 ▲  
Renversement, 1M, Non létale)

**SPÉCIALISATIONS:** Astrophysique, Physique,  
Équipements scientifiques

### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 10      FORME 11      PRÉSENCE 09

AUDACE 08      INTUITION 09      RAISON 14

### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 02      SÉCURITÉ 01      SCIENCE 04

PILOTAGE 01      INGÉNIERIE 04      MÉDECINE 01

## ACTE 2 : PANNE DE GÉNÉRATEUR

### DANGER : DANS L'ASCENCEUR

Lorsque le dîner est terminé, donnez aux personnages un moment de calme et laissez-les discuter des événements qui se sont produits pendant le dîner avant de les plonger dans le chaos. Lorsque la conversation est terminée, lisez ce qui suit :

*Le dîner terminé, vous êtes invités à visiter le poste de commandement de la station. Vous êtes dans le turbolift lorsque l'ascenseur stoppe brutalement, puis chute de plusieurs étages avant que les freins d'urgence ne l'arrêtent.*

*Les lumières vacillent et s'éteignent avant que l'éclairage de secours ne prenne le relai. Quelques instants plus tard, la cabine tremble et l'ascenseur tombe un peu plus bas. Quelque chose au-dessus de vous vient d'exploser !*

Chaque personnage doit tenter une Tâche d'**Audace ou Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 3 pour éviter d'être blessé par la chute du turbolift qui tombe en chute libre dans la cage d'ascenseur. Un échec entraîne 3 ▲ de dégâts ; des Complications peuvent augmenter ces dégâts de + 2 ▲ chacun.

Les Tâches peuvent être résolues dans n'importe quel ordre, il est donc recommandé que les personnages les plus habiles passe en premier, permettant de récupérer de l'Impulsion pour aider les autres personnages.

Sortir de l'ascenseur par l'écouille de secours du toit n'est pas très difficile et ne nécessite pas de tâche. Une fois sorti, les joueurs doivent décider de la direction à prendre, monter ou descendre. Au-dessus d'eux se trouvent les quartiers de l'équipage et le centre de commandement, et en dessous se trouvent l'ingénierie, les laboratoires scientifiques, les hangars de stockage et la salle de téléportation.

En levant les yeux, des flammes jaillissent dans la cage d'ascenseur au niveau que les joueurs peuvent supposer être le centre de commandement.

Grimpez ou descendez le long du turbolift nécessite une Tâche d'**Audace ou Contrôle + Sécurité** avec une difficulté de 1. Le MJ peut demander un jet de dé lorsqu'un joueur décide de passer à un nouveau niveau. Cette Tâche utilise la règle des Réussites Mitigées : l'échec ne signifie pas qu'un personnage tombe et meurt, mais seulement qu'il doit payer un coût supplémentaire pour réussir, en subissant une Complication automatique.

Les joueurs peuvent se déplacer d'un niveau sans incident ; cependant, chaque fois que les joueurs changeront ensuite de niveau, le MJ peut dépenser deux Menaces (ou utiliser les Complications des jets des joueurs) pour introduire une Complication dans la montée. Aucune de ces Complications ne doit être utilisée plus d'une fois.

- La station tremble à la suite d'une explosion, ce qui augmente la difficulté de la tâche d'escalade à 2.
- Une section de l'échelle se détache et le groupe est maintenant séparé. Ceux qui restent derrière la cassure doivent trouver un autre chemin par des tubes de Jefferies, mais cela prendra au moins une demi-heure.
- Un conduit EPS se rompt, bloquant le passage d'un nuage de produits chimiques toxiques. Un joueur peut tenter de réparer le conduit (ou au moins d'arrêter la fuite) avec une Tâche **Audace + Ingénierie** ou **Contrôle + Science** avec une Difficulté de 2), sinon il devra trouver une autre solution (comme ci-dessus).
- Tout autre obstacle que le MJ peut imaginer, qui devrait normalement augmenter la Difficulté de +1, ou nécessiter une Tâche supplémentaire de Difficulté 2 maximum pour le contourner.

*Guide au MJ : La station est sur l'énergie de secours jusqu'à ce que des réparations soient effectuées en salle des machines. Cela signifie que les lumières sont atténuées et qu'aucun des principaux systèmes ou fonctions de la station, y compris les boucliers, les téléporteurs, les communications, les capteurs et l'ordinateur principal, ne fonctionnent. Les joueurs voudront probablement tenter d'eux même les réparations, et le cas échéant, vous pouvez laisser entendre que des réparations doivent être effectuées en ingénierie avant que d'autres choses puissent être accomplies.*

Les joueurs ne peuvent pas accéder ou communiquer avec leur vaisseau. Le vaisseau de Starfleet est trop gros pour s'amarrer à la petite station, et les téléporteurs ne fonctionnent pas.

Les communications peuvent être rétablies avec lui une fois que le courant est de retour dans la station, mais l'équipage à bord du vaisseau est incapable d'effectuer un sauvetage. Les ondes trioliques rendent la téléportation impossible et les navettes de la station ont été vidées de toute leur énergie.

Faites ce que vous pouvez pour faire comprendre aux joueurs qu'ils sont seuls et qu'ils n'auront pas les ressources de leur vaisseau de disponible.

## ACTE 3 : EXPLORER LA STATION

Les personnages doivent se rendre à l'ingénierie principale pour rétablir l'alimentation électrique ; cependant, ils peuvent vouloir se séparer et explorer le reste de la station, surtout lorsqu'ils se rendent compte qu'ils sont affectés par le rayonnement triolique. Le personnel en charge de la station, à l'exception du Commandeur Johansson, a été tué, mais celle-ci est dans un état critique. Une douzaine de scientifiques sont encore en vie et sont dispersés dans les quartiers de l'équipage et dans les laboratoires scientifiques.

Les personnages peuvent explorer la station dans l'ordre qu'ils désirent. La cage du turbolift principal (même si l'ascenseur lui-même est inopérant) est le moyen de déplacement le plus facile. Il y a également de multiples conduits et tubes de Jefferies qui peuvent être utilisés pour accéder aux différentes parties de la station. Les joueurs peuvent vouloir rester ensemble ou se séparer pour gagner du temps. Quoi qu'il en soit, ils sont pris par le temps - dans dix heures, la station n'aura plus d'énergie et sera envahie par le froid de l'espace, tuant tout le monde à bord.

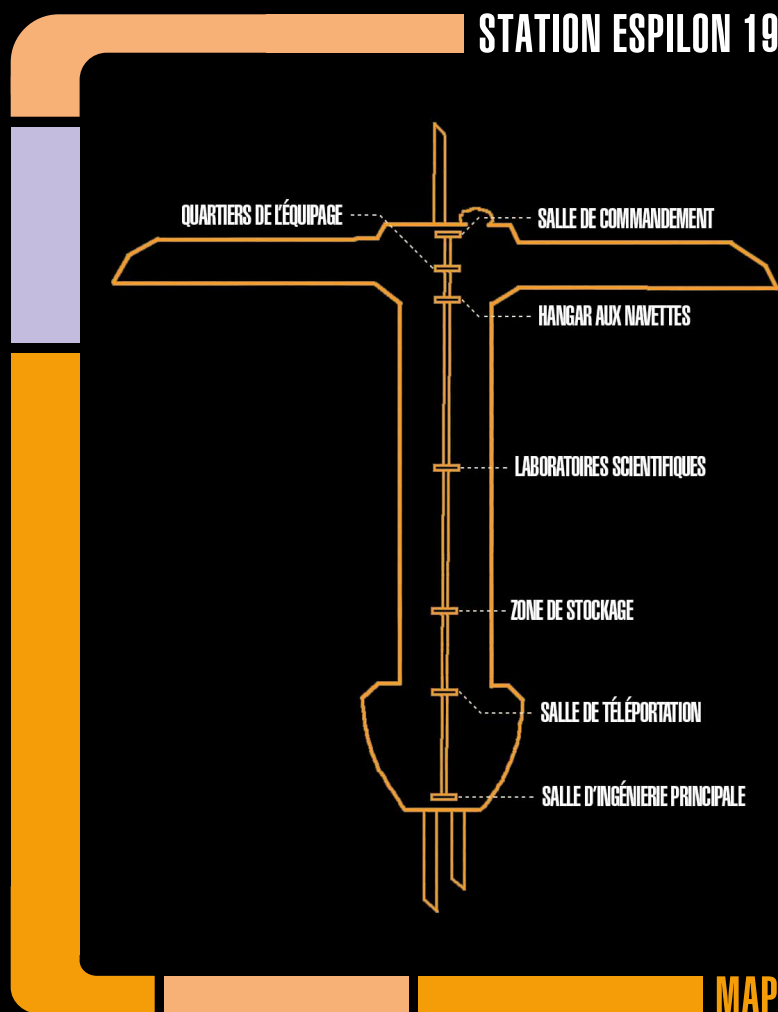
Les ondes trioliques interfèrent également avec les communications. Les communications à bord des navires fonctionnent toujours, de sorte que les joueurs des différents secteurs de la station peuvent se contacter, mais ils sont complètement coupés de leur vaisseau jusqu'à ce que les entités soient parties.

### SALLE DE COMMANDEMENT

En montant vers le haut de la station, les joueurs peuvent voir des flammes et de la fumée se jeter dans le conduit.

Le centre de commandement, au sommet de la station, a été complètement consumé par les flammes, tuant tout le personnel de Starfleet sauf le commandant Johansson. Les relevés du tricordeur montrent qu'elle est la seule survivante de l'explosion ; il semble qu'un officier Vulcain l'ait protégé de son corps au moment de l'explosion. Le centre de commandement est toujours soumis à de fortes températures et est rempli de fumée.

Un joueur peut tenter de sauver Johansson mais subit 5 de dégâts en le faisant. Le joueur peut tenter une Tâche **d'Audace ou de Forme + Sécurité** avec une Difficulté de 1 pour résister aux dégâts. Le centre de commandement ne sera pas sûr pendant au moins une heure et même là,



aucun des équipements ne sera fonctionnel (si Johansson est la rivale du Capitaine et que le Capitaine effectue le sauvetage, le joueur du Capitaine devrait recevoir un point de Détermination).

Johansson est grièvement blessé et mourra bientôt sans soins médicaux. Un joueur peut tenter une Tâche **Audace + Médecine** avec une difficulté de 2 pour la stabiliser.

L'échec signifie que Johansson meurt de ses blessures (et bien sûr, il faut lui permettre d'échanger ses derniers mots avec le Capitaine des joueurs), tandis qu'un succès signifie qu'elle est stabilisée, mais il lui faudra rapidement une opération plus poussée.

Un personnage avec un tricordeur peut essayer une Tâche **Raison + Ingénierie** avec une difficulté de 2 pour déterminer que plusieurs conduits EPS ont explosé dans le centre de commandement, provoquant des dégâts importants et des feux de plasma. Il semble que des réactions massives dans le réacteur à fusion de la station aient causé les explosions. Le personnage doit aller à l'ingénierie principale, au niveau inférieur, pour en savoir plus.

## QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE

Sous le centre de commandement se trouvent plusieurs niveaux de quartiers de l'équipage. Plusieurs scientifiques peuvent être trouvés ici. Quatre d'entre eux sont blessés, mais pas sérieusement, nécessitant une Tâche **Contrôle + Médecine** avec une Difficulté de 2 pour les remettre sur pied. La plupart sont encore dans leurs quartiers, ce qui est la procédure normale si la station est attaquée ou gravement endommagée.

Les scientifiques n'ont pas d'autres informations à partager. Si la deuxième option de complication de l'intrigue est utilisée (voir ci-dessus), elle peut se faire ici.

## LABORATOIRES

Plusieurs autres scientifiques sont ici, rassemblés en groupes et discutant de ce qui a pu se passer. Certains pensent que les Orions en visite ont saboté la station.

La scientifique principale, Lenana Mosa, est ici (mais elle est blessée) Si la deuxième option de complication de l'intrigue n'a pas déjà été utilisé, faites-le ici.

Si la station a un peu récupéré d'énergie, l'équipement présent ici peut être utilisé pour prendre des relevés supplémentaires du soleil d'Osarin. (Voir Analyse du soleil, dans l'Acte 4.)

## SALLE DE TÉLÉPORTATION ET HANGARS

Ces niveaux n'ont pas beaucoup d'utilité. Même si vous avez rétabli un petit peu d'énergie, les téléporteurs ne fonctionnent pas - ils sont complètement grillés et ne peuvent pas être réparés. Les deux navettes de la station ont été complètement vidées de leur énergie et ne sont donc pas utilisables.

Il y a des armoires murales contenant de l'équipement que les joueurs pourraient récupérer : tricordeurs, phaseurs, plots amplificateurs ou tout autre équipement standard de Starfleet. Des répliqueurs se trouvent également à cet endroit, mais comme l'énergie est limitée, on ne peut créer que de la nourriture et autres fournitures de base.

## INGÉNIERIE PRINCIPALE

La section Ingénierie est une grande salle circulaire à la base même de la station. Le réacteur à fusion occupe le centre de la pièce mais il peut être éjecté en cas d'urgence.

La salle est bordée d'écrans d'ordinateurs et de panneaux de contrôle. Il y a ici un centre de commandement secondaire complet qui permet un contrôle total des fonctions de la station.

Les joueurs arrivent et trouvent deux ingénieurs morts (tous deux tués dans l'explosion initiale) et l'un des panneaux d'un conduit EPS qui a explosé est en feu. L'extinction automatique du feu a arrêté le pire de l'incendie, mais tant que le plasma continue de s'échapper du conduit brisé, l'incendie continue. Un joueur peut tenter une Tâche **Audace + Ingénierie** avec une difficulté de 2 pour arrêter le flux de plasma. Une fois le conduit fermé, l'alimentation partielle peut être rétablie en tentant une Tâche de **Contrôle + Ingénierie** avec une difficulté de 1.

Même lorsque le conduit EPS est fermé, les affichages indiquent une consommation d'énergie massive venant du réacteur à fusion. La source du drain n'est pas claire - l'énergie semble être siphonnée vers nulle part. Les relevés tricordeurs de la pièce révèlent des radiations trioliques provenant du drain. C'est une tâche de Difficulté 0 qui ne nécessite pas de jet de dé, mais un joueur peut lancer un dé s'il le souhaite.

## RADIATION TRIOLIQUES

*Les scans des tricordeurs montrent des niveaux dangereux de radiation triolique dans la station. Toute personne à bord de la station réduit son stress maximal d'un point toutes les heures, tant que les formes de vie cosmiques restent attachées au réacteur à fusion. Tout personnage en salle d'ingénierie principale réduit son stress maximum de 1 toutes les demi-heures à la place.*

*Un joueur peut tenter de soigner cet empoisonnement par rayonnement, ou même créer une inoculation contre le rayonnement triolique. Pour ce faire, il faut avoir accès aux installations médicales du laboratoire de sciences. Un joueur peut passer une heure à tenter une Tâche **Contrôle + Médecine** avec une Difficulté de 2 pour restaurer le Stress maximum de tous les personnages présents. Deux Impulsions peuvent également être utilisées pour vacciner les personnages traités, empêchant toute réduction supplémentaire de leur stress maximum pendant les huit heures suivantes.*

*Des personnages peuvent essayer d'Aider, par exemple avec **Raison + Science** en fournissant des données sur le rayonnement triolique.*

## TIMELINE

|        |   |         |
|--------|---|---------|
| 696855 | Explosion initiale                            | Heure 0 |
| 97868  | La Station est réduite à l'énergie de secours | H + 6   |
| 494743 |   |         |
| 878555 | La Station perd toute son énergie             | H + 9   |
| 978533 |   |         |
| 686    |   |         |
| 687733 | L'atmosphère respirable est perdue            | H + 10  |
| 987    |   |         |
| 978777 |   |         |



**Guide au MJ :** Le MJ a beaucoup d'options pour ajouter des Complications durant cet Acte. Les Complications obtenues par les joueurs peuvent entrer en jeu, et les Orions peuvent être en train de courir à l'intérieur de la station. Ils utilisent les tubes de Jefferies pour contourner le turbolift et éviter les officiers de Starfleet.

Le MJ peut dépenser des points de Menaces pour que les joueurs rencontrent un ou plusieurs des Orions (un point de Menace par Orion). Les ondes trioliques interfèrent également avec les équipements de la station. Le MJ peut utiliser un point de Menace pour provoquer la défaillance d'un dispositif ou d'un panneau de contrôle pendant à tout moment durant une scène. U

n joueur peut faire fonctionner à nouveau des appareils de la station avec une Tâche de **Contrôle + Ingénierie** de Difficulté 1 mais n'oubliez pas que les joueurs doivent d'abord effectuer les réparations en ingénierie avant pour les systèmes principaux (capteurs, communications, ...).

L'équipage ne peut pas entrer en contact avec son navire ou être téléporté jusqu'à ce que les formes de vie cosmiques aient été retirées du réacteur à fusion. Les ondes trioliques causent trop d'interférences.

## RENCONTRE : LES ORIONS

Que ce soit les Nausicaans ou d'autres Orions trainant dans la station, les PJS peuvent être amenés à combattre lorsqu'ils se déplacent dans la Station.

### Gardes du Corps Nausicaan [PNJ MAJEUR]

Les deux gardes du corps de Paja sont farouchement loyaux et mourront pour la protéger. Ils ont tous deux fait entrer clandestinement des armes dans la station : des lames Nausicaane à l'aspect anodines faites d'un matériau furtif en plusieurs morceaux. Bien sûr, les Nausicaans ne sont pas armés jusqu'aux dents non plus. Il leur faut effectuer une Tâche (**Contrôle + Sécurité**, Difficulté 0) pour assembler leurs armes.

**TRAIT:** Nausicaan, Obéissant, Violent

#### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 10

FORME 12

PRÉSENCE 10

AUDACE 13

INTUITION 06

RAISON 07

#### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 04

SCIENCE 01

PILOTAGE 03

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 01

**SPÉCIALISATIONS:** Intimidation, Combat de Mêlée

**STRESS:** 16

**RÉSISTANCE:** 2 (Armure)

#### ARMES:

■ Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 5 ▲  
Renversement, 1M, Non létale)

■ Dague (Corps-à-corps, 5 ▲ Dévastateur 1, 1M, Cachée 3)

#### RÈGLES SPÉCIALES:

■ **Prise spéciale :** Après qu'un Nausicaan a fait un jet de dégâts pour une attaque en mêlée, il peut dépenser 1 Menace pour changer un seul ▲ lancé pour qu'il compte comme un Effet.

### Voyous du Syndicat d'Orion [PNJ MINEUR]

Ces voyous sont les fantassins du Syndicat d'Orion et des membres de l'équipage de Paja. Ils sont éparpillés dans la station de recherche sinistrée.

**TRAIT:** Orion, Violent

#### ATTRIBUTS

CONTRÔLE 09

FORME 10

PRÉSENCE 09

AUDACE 11

INTUITION 08

RAISON 07

#### DISCIPLINES

COMMANDEMENT 01

SÉCURITÉ 03

SCIENCE 01

PILOTAGE 02

INGÉNIERIE 02

MÉDECINE 01

**STRESS:** 13

**RÉSISTANCE:** 1 (Armure)

#### ARMES:

■ Attaque à mains nues (Corps-à-corps, 5 ▲  
Renversement, 1M, Non létale)

■ Dague (Corps-à-corps, 5 ▲ Dévastateur 1, 1M, Cachée 3)

■ Pistolet disrupteur (Distance, 6 ▲ Dévastateur 1, 1M)

## ACTE 4 : MORT D'UN SOLEIL

### ANALYSER LE SOLEIL

Les joueurs peuvent utiliser les laboratoires scientifiques de la station pour analyser les données que les scientifiques ont déjà recueillies. Les scientifiques ont étudié le soleil d'Osarin pour déterminer pourquoi il meurt si vite, mais la présence d'ondes trioliques sur la station et le drainage du réacteur à fusion fournissent des indices supplémentaires.

Un personnage qui analyse les données existantes et fait ses propres recherches peut effectuer une Tâche étendue chronométrée avec une jauge d'Effort de 10 et une Ampleur de 4 et une Résistance de 4 avec une difficulté de base de 4. Chaque tâche prend un délai de 30 minutes. Le temps disponible varie en fonction du temps que les personnages ont mis à arriver à ce point de l'intrigue.

Les scientifiques peuvent être engagés pour Aider l'acteur dans cette analyse. Pour quatre scientifiques impliqués, chaque Effet obtenue élimine un point de Résistance. Si la scientifique en chef est impliquée, alors chaque Effet obtenu ajoute également +1 Progrès.

Si cette tâche est terminée, lisez ce qui suit ou remette-le à un personnage scientifique pour qu'il le lise :

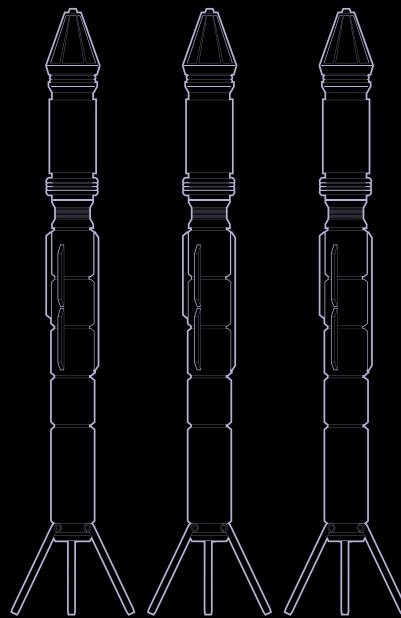
*Un examen attentif de la surface du soleil montre que les gaz surchauffés disparaissent tout simplement à l'endroit précis où les ondes trioliques sont émises. Après avoir effectué de nombreux balayages intensifs, vous découvrez qu'il y a des entités massives à la surface du soleil, d'un diamètre de plusieurs kilomètres. Les entités sont légèrement déphasées par rapport à la plupart des autres formes de vie, avec une variance de phase positive de 0,004, ce qui les rend indétectables sans utiliser un réglage précis. Il y a des centaines, voire des milliers, de ces entités qui semblent consommer de grandes quantités d'énergie provenant du soleil, ce qui est la cause de sa désintégration rapide. Quelque chose dans ce processus cause les ondes trioliques.*

*Il est intéressant de noter que ces entités semblent être en train de se reproduire. Chacune d'entre elles semble donner naissance à de nouvelles versions plus petites d'elle-même. Ces entités sont pour la plupart de forme oblongue, d'environ un mètre de diamètre et de 2 à 3 mètres de longueur. Ces jeunes quittent immédiatement le soleil et se dirigent vers les profondeurs de l'espace - probablement à la recherche de leurs propres étoiles. Apparemment, les générateurs de la station (et des vaisseaux) ont attiré les entités qui les ont prises pour des sources de nourriture.*

Si les joueurs ne donnent pas de nom aux formes de vie cosmiques, les scientifiques les surnomment des " vampires énergétiques ", ce qui leur permet non seulement de savoir ce qui se passe, mais aussi de réduire la difficulté de n'importe quelle tâche de l'Acte 5 de 1.

L'équipage a peu de temps pour résoudre le problème des vampires énergétiques avant que la station ne perde complètement sa puissance et que tout le monde ne meure dans le froid de l'espace. Vous pouvez aussi rappeler aux joueurs que leur vaisseau subit probablement le même sort.

### LOTS AMPLIFICATEURS



### SCHÉMAS

## ACTE 5 : REPOUSSER LES VAMPIRES

L'équipage doit élaborer un plan pour retirer les vampires énergétiques attachés au réacteur à fusion de la station. Plusieurs options et moyens de les supprimer sont décrits ici, bien que les joueurs puissent proposer les leur. Le MJ devrait donner aux joueurs une chance de mettre en oeuvre leur propre plan, bien que la difficulté puisse être plus élevée, selon la nature de celui-ci.

### CHOIX POSSIBLES

- **Attirer les Entités à l'extérieur** : Une option est de rétablir les boucliers de la station et d'utiliser leur vaisseau (ou même l'une des navettes de la station, si elle est modifiée) pour éloigner les entités. Le moteur à distorsion du vaisseau pourrait être mis en surcharge pour créer un leurre qui attirerait les vampires énergétiques loin de la station. Les entités sont incapables de vitesse de distorsion, donc le vaisseau n'aura aucun problème à les devancer. Cela prendra quelques jours au navire, mais une fois que les entités auront atteint le bord du système solaire, elles ne reviendront pas.
- **Détruire les Entités** : L'autre option est simplement de les détruire. Les phaseurs du navire peuvent être modifiés pour atteindre les entités, même s'ils sont déphasés (voir ci-dessus) ; cependant, les capteurs doivent également être modifiés pour pouvoir les détecter. Pour reconfigurer les capteurs, il faut une Tâche de **Contrôle + Pilotage ou Science** avec une difficulté de 3. Une fois modifiées, les entités peuvent être ciblées et détruites ; cela ne nécessite pas de tâche.
- **Autre** : Il y a toujours la possibilité que les joueurs proposent la "troisième option". Si leur idée a du sens, qu'ils essaient !

### OPTIONS

- **Rétablir les boucliers de la station** : Les boucliers de la station peuvent être modifiés pour "masquer" l'énergie de fusion aux vampires énergétiques. Bien sûr, il faut s'occuper des vampires déjà présents pour réalimenter les boucliers. Il s'agit d'une Tâche étendue chronométrée avec le joueur utilisant **Raison + Ingénierie** avec une jauge D'effort de 12, une Amplitude de 5 et une difficulté de base de 3. Chaque tentative prend 1 heure. (Si la tâche étendue de la section Analyse du Soleil a été accomplie, l'Amplitude est réduite à 2.
- **Plots amplificateurs** : Des Plots amplificateurs de téléportation peuvent être utilisés pour rendre les vampires énergétiques visibles et ainsi leur tirer dessus avec des phaseurs. La modification d'un plot amplificateur peut se faire avec une tâche **Raison + Science ou Ingénierie** avec une difficulté de 4. Plusieurs plots amplificateurs peuvent être trouvés dans les casiers de stockage dans le Hangar aux navettes.
- **Modifier les Phaseurs** : Les phaseurs à main ou des vaisseaux peuvent être modifiés à une fréquence de variance de phase de .004 pour pouvoir affecter les vampires énergétiques. Bien sûr, les entités doivent être localisées avant de pouvoir être touchées. Changer la variance de phase nécessite une Tâche d'**Audace + Ingénierie** avec une Difficulté de 3. Un autre joueur peut utiliser **Raison + Science** pour l'aider. Une fois qu'un phaseur a été adapté, les autres peuvent être adaptés sans avoir besoin d'une Tâche.

### CONCLUSION

Une fois que les entités ont été retirées de la station, les joueurs peuvent rétablir les communications avec leur navire et peut-être même se téléporter à bord.