

**STAR TREK™**  
ADVENTURES

*WE ARE THE  
STARS THAT  
SING WITH OUR  
LIFE*

**BY AARON POLLYEA**

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

***A LIVING CAMPAIGN MISSION FOR 2371***

## INTRODUCTION

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

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

Pour cette mission vous aurez besoin de :

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

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

## SYNOPSIS

Suite aux découvertes sur Seku VI lors de l'épisode "Le Signal", Starfleet a demandé à tous les vaisseaux disponibles assignés à la station Narendra de se diriger vers le système stellaire Alpha Toryui. Ils doivent aider à l'évacuation d'une équipe d'archéologues civils et du Corps des Ingénieurs de Starfleet sur Alpha Toryui II après que des capteurs à longue portée aient détecté que le soleil du système est sur le point de s'effondrer et de devenir une supernova.

Une fois dans le système, il devient rapidement évident que les archéologues ont découvert une ancienne civilisation qui s'est installée sur la seconde planète et y a récupéré des artefacts uniques. Cette découverte complique les choses car depuis le début de l'effondrement du soleil, d'intenses ondes gravimétriques perturbent l'espace-temps, rendant les systèmes de téléportation incapables de fonctionner correctement.

Les joueurs doivent d'abord déterminer le temps qu'il reste avant que l'étoile s'effondre, puis se rendre compte que les opérations de sauvetage ne sont pas réalisables dans le délai imparti, enfin améliorer suffisamment les systèmes de transport pour qu'il soit possible de les utiliser.

## BACKGROUND

Alpha Toryui est un système à trois planètes avec une étoile géante rouge qui atteint la fin de sa vie. Les scientifiques de la Fédération s'intéressent à l'étoile car elle est beaucoup trop jeune pour atteindre les derniers stades de son existence puis une supernova. Certains chercheurs ont suggéré qu'une ancienne civilisation pourrait avoir réalisé une sorte de projet de réingénierie stellaire dans un but inconnu. Les premiers relevés des trois planètes rocheuses du système ne montrent aucun signe d'habitations ou de terraformation. Les seules preuves de sa présence que cet espèce inconnue a laissé derrière elle dans le système sont des épaves et des constructions orbitales inactives encerclant l'étoile en expansion.

Cela évolua lorsqu'une équipe civile d'astronomes et d'ingénieurs se posait à la surface d'Alpha Toryui II en vue d'y d'installer un petit observatoire stellaire habité sur le côté de la planète orienté vers le soleil. En prélevant des carottes de roche-mère, les ingénieurs ont pénétré dans un complexe souterrain qui était clairement artificiel et qui fut dépouillé, à une époque lointaine, de tout ce qui était technologique. Ce qui reste est encore précieux car cela démontre la présence d'une espèce inconnue, déjà rencontrée dans d'autres systèmes de l'Etendue, à l'époque où cette-ci construisait des dispositifs autour de l'étoile. Comme aucune technologie opérationnelle ou dispositif d'enregistrement n'a encore été trouvé sur la planète, la Fédération est incapable de déterminer si ce qu'ils appellent les 'Bâtisseurs Toryuian' étaient une espèce indépendante ou une race vassale d'une espèce inconnue plus largement répandue, peut-être celle qui a créé les artefacts trouvés sur Seku VI et d'autres planètes dans l'Etendue.

Starfleet a envoyé l'équipe archéologique dans le système Alpha Toryui pour explorer les vastes voûtes souterraines et les cavernes de la taille d'une ville; ainsi qu'une équipe du Corps d'Ingénieurs de Starfleet pour les aider à arpenter la planète à la recherche de nouvelles zones souterraines, déblayer les anciens tunnels et les renforcer pour éviter un effondrement. Le vaisseau du Corps d'Ingénieurs de Starfleet, U.S.S. Mogami (NCC-44785, classe Calypso) est arrivé à la station depuis quelques semaines.

Les soubresauts de l'étoile ont commencé il y a quelques jours et sont devenus plus fréquents avec des jets de plasma et d'autres instabilités observées par les capteurs. Le chef du Corps des Ingénieurs, le lieutenant Hal Thompson, vient d'envoyer une demande d'extraction à Starfleet et c'est aux joueurs de s'assurer qu'ils sont capables de sortir vivants avec les pétaoctets de données enregistrées et les divers artefacts récupérés.

## ACTE 1 : LES ORDRES DE STARFLEET

Lisez ce qui suit :

"Journal de bord du capitaine, date stellaire 48673.4. Un message prioritaire de Starfleet Command nous a envoyés dans le système Alpha Toryui à la rencontre de l'U.S.S. Mogami pour aider à l'évacuation d'une équipe d'archéologues et de plusieurs artefacts antiques uniques provenant de la surface du second monde du système. Je suis intrigué par les mystères que contient la planète, mais ceux que nous sauverons répondront peut-être aux nombreuses questions que nous nous posons sur qui était dans ce système, et pourquoi"

Normalement, la prédiction du moment où une étoile devrait commencer son effondrement gravitationnel est quelque chose que les capteurs de Starfleet peuvent déterminer avec un certain degré de précision, mais les modifications apportées à l'étoile par l'espèce inconnue l'ont rendu beaucoup plus difficile. Des lignes spectrales étranges et des séismes intenses provoquent des lectures étranges. Cela est rendu encore plus dur, car quelque part au fond de l'étoile, il y a une ombre sur les capteurs qui cache quelque chose que l'ingénierie ou l'astrophysique moderne ne peut expliquer.

Afin de déterminer le bon timing, il faut réaliser une Tâche **Raison + Science** avec une difficulté de 3 avec Astrophysique en spécialisation. En cas de succès, les personnages détermineront que l'étoile subira un effondrement gravitationnel dans 11 heures +/-30 minutes. La mission de sauvetage des artefacts et du personnel sur la planète devrait durer 18 heures. Des succès supplémentaires sur les 3 nécessaires peuvent donner les bonus suivants par succès : Pour 4 succès, les joueurs sont également en mesure d'augmenter la précision des lectures du capteur pour montrer que la zone d'ombre étrange au fond de l'étoile provoque la compression de la matière stellaire autour d'elle et peut accélérer l'effondrement de façon inattendue. Tout succès supplémentaire peut être utilisé pour ajouter des succès à un test scientifique ultérieur effectué par les personnages (Impulsion).

L'arrivée du vaisseau des joueurs va accélérer l'opération de sauvetage, et toutes leurs navettes seront utilisées pour aider à faire remonter le matériel et les gens à la surface, de sorte que toute utilisation des navettes par les joueurs, sauf pour aller entre le vaisseau et la surface, ne sera pas possible.

Les joueurs peuvent aussi explorer le champ de débris alien en orbite basse autour de l'étoile. Un personnage peut le faire s'il n'est pas impliqué dans la recherche pour déterminer quand l'étoile s'effondrera, ou si les joueurs sont capables d'obtenir des succès dans ce défi, cela leur laissera suffisamment de temps pour le faire en même temps sur une console différente. Les joueurs peuvent aussi avoir l'idée d'utiliser une sonde en orbite basse en plus des capteurs du navire ; si c'est le cas, une Tâche **Raison + Science ou Ingénierie** avec une Difficulté de 0 avec des spécialisations applicables en Construction Orbitale, Science des Matériaux ou Physique peut être faite à tout moment avant l'Acte 2 avec les résultats suivants en fonction de la quantité d'Impulsion que les joueurs souhaitent dépenser :

0 : L'épave est composée d'alliages de tritanium, de duranium et de polyduramide. Ce sont tous des matériaux assez standard que l'on voit sur les vaisseaux modernes.

1 : L'orbite de l'épave semble s'éloigner du centre de la masse de l'étoile de manière à suggérer un second objet de masse élevée qui l'attire. Aucun objet ne peut être détecté là où l'autre masse devrait être pour tenir compte de ce mouvement.

2 : L'épave semble avoir été liée par gravitation à ce qui se situe au fond de l'étoile. Cela pourrait être ce qui affecte les orbites des débris, mais cela ne semble pas vraiment être là, comme un trou sur les capteurs.

3+ : Vous détectez une variation de puissance dans une partie des débris durant une éruption solaire alors que les capteurs sont en cours d'analyse, il semble qu'il y ai des équipements en état de fonctionner qui n'ont pas été détecté auparavant ou qui n'était pas opérationnel à ce moment-là dans le champ de débris.

Les joueurs peuvent vouloir faire des recherches sur la planète Alpha Toryui II. Cela peut être effectué à tout moment au cours de cette tâche, et sans lancer de dés, les joueurs déterminent que la deuxième planète est de classe B (un monde chaud, partiellement fondu semblable à Mercure à bien des égards, mais avec un volcanisme actif) et ont accès à toutes les informations sur la découverte des artefacts anciens et la mission en cours des archéologues pour les récupérer. Si les personnages souhaitent faire un scan plus approfondi de la planète, une Tâche **Raison + Science** avec une Difficulté de 0 (spé Géologie ou Cartographie) peut être faite avec les résultats suivants en fonction de l'Impulsion que les joueurs choisissent de dépenser :

0 : Plusieurs des régions géologiquement les plus stables de la planète ont de grands espaces creux qui s'enfoncent profondément dans la croûte terrestre. Actuellement, toutes les formes de vie se trouvent dans l'une de ces cavités, ou dans le turbolift qui remonte jusqu'à la surface pour être récupérés par des navettes. Ce sont clairement les équipes d'archéologie et d'ingénierie de Starfleet.

1 : Beaucoup d'espaces creux ont une atmosphère respirable, légèrement différente de la norme terrestre avec de l'argon et de l'hélium en plus. Aucune source d'énergie, sauf celles de Starfleet.

2 : Les cavernes et les espaces creux semblent tous être construits artificiellement avec une datation allant de 2 millions à 200 000 ans.

3: (Uniquement avec la spécialité Géologie) Les canaux volcaniques et les fissures semblent également être artificiels, de nombreux espaces creux ayant de petits canaux inactifs menant à de grands canaux actifs. Cela suggère que la source d'énergie que les espèces qui ont construit ces cavernes était géothermique.

Les joueurs qui regardent ou enquêtent sur les artefacts récupérés doivent se faire lire la description suivante.

*Les artefacts récupérés de la surface semblent avoir des formes et des dimensions variées, mais tous ont des bords tranchants, semblables à du cristal. La surface de chaque élément n'est pas lisse, et il n'y a rien qui puisse indiquer une fonction, à l'exception des petits canaux acérés qui traversent leur surface. En y regardant de plus près, les artefacts ressemblent à des météorites métalliques cristallisées et ont même une légère odeur cuivrée ou métallique. Régulièrement, un observateur verra une lumière bleue clignotante à l'intérieur de l'appareil. Mais les capteurs ne détecteront jamais d'activité.*

Au cours de cet Acte, les personnages télépathiques ou empathiques commenceront à entendre des chuchotements dans leur esprit. Rien ne peut être entendu spécifiquement, mais un personnage de joueur entendant ces chuchotements peut faire une Tâche d'**Intuition + Commandement** avec une difficulté de 1 pour déterminer que ce qu'il entend est trop loin pour provenir du vaisseau ou de la planète. Ces chuchotements se poursuivront durant l'Acte 2 et se renforceront avec l'Acte 3. Les tâches et les notes sur ces chuchotements se trouvent à la fin de chaque Acte.

**Aide au MJ :** *Complications suggérées pour cette Acte : Accident de navette (ce qui pourrait entraîner une mission de sauvetage rapide impliquant les joueurs. Dégâts gravimétriques endommagent les capteurs du navire (ce qui permet au MJ de réduire le nombre de succès sur un défi dans les Actes 2 ou 3). Dégâts à l'USS Mogami du fait des ondes gravimétriques les obligeant à partir plus tôt (ce qui affecte aussi la difficulté des défis ultérieurs).*

Le maître de jeu est encouragé à permettre à des personnages Ingénieurs ou ceux qui peuvent aider dans les réparations et qui ne sont pas impliqués dans les recherches à tenter de résoudre ces problèmes.

## ACTE 2 : LA TEMPERATURE MONTE

*"Journal de bord du capitaine, annexe. Mes officiers ont déterminé que l'étoile d'Alpha Toryui subira un effondrement gravitationnel final en moins de 14 heures, et le lieutenant Thompson du Corps des Ingénieurs m'a assuré qu'il faudra des jours pour évacuer les gens et les artefacts de la planète. Si on en arrive là, c'est la vie des nôtres qui sera prioritaire, mais nous resterons en orbite jusqu'à la fin pour préserver tout ce que nous pourrons. "*

LeMJ devrait commencer cette Acte en demandant aux joueurs à quelles options ils pensent pour accélérer l'évacuation de la surface. Organisez une " réunion en salle de conférence " où ils expriment leurs idées et débattent, mais ne la laissez pas durer trop longtemps. Amenez le lieutenant Hal Thompson à la réunion via l'écran. Essayez de les concentrer sur un total de trois idées claires à explorer. Certains d'entre elles peuvent être des impasses, et les options qui ne fonctionneront pas incluent :

- Améliorer les systèmes de téléportation pour permettre la téléportation de la matière vivante. La haute densité d'ions dans le système de l'étoile mourante rend les systèmes de téléportation très sensibles.
- Faire atterrir le vaisseau (si le vaisseau est capable d'atterrir) car la surface de la planète est géologiquement instable.
- Abandonner les artefacts et partir dans l'heure avec tout le personnel présent. Si cela est proposé, demandez à un archéologue d'écouter la conférence sur la transmission du Lt Thompsons et de soulever des protestations. Cette suggestion est suffisamment mauvaise pour qu'il y ait une Tâche de **Présence + Commandement** immédiate avec une difficulté de 3, le Lt Thompson ajoutant un seul succès, sinon les archéologues en tant que groupe commencent à remettre en question l'engagement de Starfleet envers la science, l'exploration et la préservation du passé. À la discrétion du maître de jeu ils peuvent soit mettre cela de côté pour une aventure future (ce qui pourrait avoir une incidence négative avec toute personne associée au Conseil scientifique de la Fédération), soit recevoir une complication immédiate.
- Tout ce que le maître de jeu pense impossible.

Les idées qui peuvent fonctionner sont les suivantes :

- Améliorer les émetteurs et les capteurs du téléporteur à l'extérieur du navire, en les reliant aux capteurs gravimétriques pour fournir une résolution suffisamment précise pour permettre le transport de matières non organiques seulement, comme les artefacts depuis la planète. Le flux d'ions lourds à l'extérieur du navire peut brouiller des molécules organiques plus complexes, mais les objets non organiques sont plus faciles à traiter pour les systèmes, à condition que les personnages n'aient pas peur d'avoir des décharges d'électricité statiques sur toutes les surfaces métalliques à cause des ions chargés qui arrivent aussi à bord.
- Construire des " paniers " sur les navettes du vaisseau, des bacs scellés qui permettraient aux navettes de déplacer plus d'artefacts à chaque voyage.
- Tout ce que le MJ considère comme ayant un sens dans l'univers de Star Trek. N'oubliez pas que les archéologues doivent être sur la planète pour aider à trier, charger et cataloguer les artefacts.

Une fois que les personnages ont terminé le débat sur ce qu'il faut faire et quittent la salle de réunion, une vague de gravité intense s'abat sur le navire, l'ordinateur déclare automatiquement une alerte jaune. Les navettes sont réassignées entre le navire des joueurs et l'USS Mogami pour être arrimées.

Le temps manque maintenant. Si les personnages souhaitent améliorer les systèmes de téléportation afin de pouvoir téléporter de la matière non-organique (c'est-à-dire les artefacts), une Tâche **Intuition + Science** avec une Difficulté de 2 (spé Phénomènes Spatiaux ou Mécanique Quantique) ou une Tâche **Raison + Ingénierie** avec une Difficulté de 2 (spé Systèmes de Transport) peut être faite avec les résultats suivants en fonction du nombre total de succès : 0 : La modification des émetteurs du téléporter sur l'extérieur du navire échoue, et le rayonnement de l'étoile endommage l'équipe en EVA. Chaque personne qui participe aux modifications subit 1+3 dommages dus au rayonnement. 1 : Modifier les systèmes de téléportation ne réussit pas tout de suite. Le premier lot d'artefacts ne se matérialise pas correctement et est perdu. 2+ : Les modifications des téléporteurs réussissent !

La construction de « paniers » à l'extérieur des navettes est assez simple. Si les personnages le souhaitent, une Tâche **Raison + Ingénierie** avec une Difficulté de 1 est faite.

Pendant la fin de cet Acte, alors que les personnages terminent leurs améliorations, le MJ est encouragé à augmenter la fréquence et l'intensité des ondes de gravité impactant le navire, l'onde de gravité finale de l'Acte étant accompagnée d'une augmentation drastique de la luminosité de l'étoile, et de la panique venant des archéologues. Le capitaine Fortok de l'USS Mogami signalera que les capteurs de ses navires commencent à montrer des instabilités profondes dans la croûte des planètes et des champs magnétiques qui changent rapidement. Son officier scientifique n'est pas capable d'expliquer le phénomène. Les personnages qui souhaitent également scanner la planète obtiendront la même information : le champ magnétique fluctue rapidement et la croûte de la planète se déplace le long de failles qui n'existaient pas quelques instants auparavant. Tout cela semble se produire sans aucune raison. L'heure limite pour passer en distorsion approche à grands pas et il y a encore des archéologues qui refusent de laisser leur travail derrière eux.

Le lieutenant Thompson demande au capitaine Fortok de quitter l'orbite car l'USS Mogami est presque à pleine capacité. L'USS Mogami récupère ses navettes et son personnel et souhaite rapidement bonne chance à l'équipage avant de passer en distorsion. Le compte à rebours jusqu'au moment où le point de non-retour estimé est encore de quelques heures, et avec les améliorations que les personnages ont apportées au navire et à ses navettes, tout le monde peut s'en sortir avec tous les artefacts dans le temps imparti, mais l'inattendu se produit. Une autre vague de gravité massive déchire la coque du navire, permettant à tous les personnages d'entendre les gémissements de la structure. L'ordinateur principal du navire annonce que les moteurs de distorsion du navire sont hors service.

Le navire et son équipage sont laissés à la dérive en orbite et il ne reste que quelques heures avant l'effondrement total de l'étoile au moment où l'opération de sauvetage se termine.

Au cours de cet Acte, le murmure dans l'esprit des télépathes et des empathes à bord du vaisseau se renforce. Les personnages qui souhaitent explorer ces phénomènes devraient vous dire qu'ils veulent faire des recherches à ce sujet. Le maître de jeu et les joueurs devraient suivre la méthode scientifique (pg. 157-158, Star Trek Adventure, règles de base) pour faire des recherches sur ce qui se passe. Dans l'étape 1, Observation, la tâche relève de la science, car le chuchotement semble fonctionner sur de nombreux schémas cérébraux et sur une grande surface, de sorte qu'il ne s'intègre pas parfaitement à la médecine ou à l'ingénierie. Dans l'étape 2, Hypothèses, la Bonne Voie est la Théorie Subspatiale (ou toute autre idée qui s'en rapproche comme la Mécanique Quantique), mais le MJ peut en ajouter d'autres.

À l'étape 3, Essais, le maître de jeu devrait exiger 5 succès pour compléter la recherche. Cette recherche nécessitera la plus grande partie de l'Acte trois et d'autres détails sur les événements impliquant le chuchotement se trouvent à la fin de cette Acte.

***Aide au MJ :** Cette Acte implique beaucoup de résolution de problèmes, et le jeu de rôle devraient être encouragé pour permettre aux joueurs d'avoir l'occasion de sortir des sentiers battus.*

## **ACTE 3 : LA LUMIERE EST VIE ET MORT**

*"Journal de bord du capitaine, annexe. Il était de notre devoir de rester en arrière, car il y a encore des civils en danger, mais cela nous a mis en difficulté. L'effondrement va survenir d'ici qq heures et les derniers membres du personnel montent à bord. J'ai ordonné que le vaisseau soit en pleine impulsion dès que la dernière navette sera revenue, mais nous sommes actuellement dans l'impossibilité d'entrer en distorsion à cause des dommages causés par les ondes gravimétriques. J'espère que le fait d'avoir autant de distance possible entre nous et l'étoile permettra à nos équipes d'ingénieurs et de scientifiques d'avoir plus de temps pour essayer de stabiliser un champ de distorsion et nous mettre en sécurité."*

Le moteur de distorsion du navire étant hors service et les dernières navettes étant revenues à bord, le navire doit quitter l'orbite. Le vaisseau passe en impulsion complète en s'éloignant de l'étoile environ 15 minutes avant que l'étoile n'implose. Il est temps de mettre les moteurs de distorsion en marche, et vite. Mais le temps n'est pas un facteur si important que vous pourriez le penser ; c'est là que la vraie physique entre en jeu. Alpha Toryui II fait le tour de son étoile à environ 19,29 UA, ce qui signifie que même si le vaisseau était resté en orbite, il aurait fallu plus de 160 minutes avant que l'onde de choc de la supernova ne l'atteigne et le vaisseau accélère actuellement à pleine impulsion.

Lorsque l'étoile explose, il y a un choc subspatial qui se déplace plus vite que la lumière et désactive toutes les communications subspatiales à longue distance et rend presque impossible la formation d'un champ de distorsion pour le vaisseau. Mais cela ne signifie pas que le rayonnement destructeur et le plasma hautement chargé de l'explosion détruira le navire, car l'onde de choc se déplace juste en dessous de la vitesse de la lumière.

Durant ces 15 minutes, plus le temps que l'onde de choc atteigne le vaisseau, beaucoup de choses peuvent se produire. Les personnages peuvent être impliqués dans la remise en état du moteur de distorsion. Le temps que cela prendra dépend du nombre de succès des personnages. Une tâche **Raison + Ingénierie** avec une Difficulté de 2 (spé Réparations d'Urgence, Opérations sur le Noyau de Distorsion (Matières/Anti-Matières), ou Dynamique de Champ de distorsion) peut être tentée :

Dépenser 2 Impulsions ou plus : Le navire est capable de former un champ de distorsion stable et de sauter en distorsion pendant quelques brèves minutes avant que l'onde de choc subspatiale de l'étoile le perturbe et le ramène à la vitesse d'impulsion jusqu'au point de rendez-vous avec l'USS Mogami. Le vaisseau est en sécurité.

1 Impulsion : Le vaisseau est capable de former une bulle de distorsion stable pendant quelques instants avant l'onde de choc sub-spatale. Le vaisseau est capable de voyager quelques jours-lumière avant de retomber à des vitesses inférieures à la lumière. Cela donne plus que suffisamment de temps au personnel du génie pour trouver un moyen de générer un champ de distorsion stable, mais faible, et se diriger vers le point de rendez-vous à une vitesse proche de celle de la lumière avant de passer devant le front d'onde et de rencontrer rapidement l'USS Mogami.

2 Succès ou plus sans Impulsion : Si le maître de jeu le souhaite, c'est le résultat standard qui renforcera le suspens pour les joueurs en leur expliquant ce qui se passe. L'onde de choc subspatiale passe devant le vaisseau et rend impossible la formation d'un champ de distorsion stable. Lisez la suite.



0 - 1 Succès : C'est un résultat désastreux qui n'est obtainable qu'en ayant des personnages dans le personnel technique de la salle des machines qui ratent vraiment leurs tests ou le MJ qui utilise de la menace. Les conséquences peuvent être que le noyau de distorsion doit être éjecté car il devient instable, ou que les bobines de distorsion dans les nacelles sont en train de s'épuiser en essayant de générer le champ de distorsion. La seule façon pour le navire de survivre est de contourner les règles et de désengager les sécurités relativistes sur l'impulsion, permettant au navire de continuer à accélérer jusqu'à une partie significative de la vitesse de la lumière. Cela permettra au navire de garder une longueur d'avance sur le front d'onde et il ne mettra que quelques heures pour atteindre les coordonnées de rendez-vous, mais comme pour tous les effets relativistes, cela signifie aussi que le temps passe encore normalement pour tout le monde et que le navire arriverait un an plus tard. Comme cela signifie qu'un vaisseau a disparu pendant un an, les officiers et l'équipage auront beaucoup de débriefe avec Starfleet Command et peut-être même des enquêtes temporelles, car le voyage dans le temps relativiste n'est pas bien vu dans la Fédération. C'est pourquoi les vaisseaux spatiaux, même à pleine puissance d'impulsion, ont rarement des effets relativistes et restent généralement étroitement liés au chronométrage du Standard de la Fédération. Il est recommandé que le MJ évite ce cas à moins que, pendant tout l'épisode, les personnages aient vraiment foiré, aient été incroyablement malchanceux, ou que le MJ ait pas mal de menace à utiliser.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*"Presque tout le monde sur le vaisseau se tourne vers un écran pour voir la supernova. L'étoile s'illumine en même temps qu'elle commence à s'effondrer sur elle-même, les images s'assombrissent automatiquement pour filtrer les rayons. Contrairement à d'autres supernovas, l'étoile ne complète pas son effondrement ; elle se transforme soudainement en un disque brillant, avec son bord extérieur en contact avec les débris orbitaux. Les alarmes commencent à retentir lorsque la stabilité de votre champ de distorsion disparaît et que le noyau de distorsion lui-même passe en sécurité automatique. Ceux qui surveillent les capteurs montrent une faille subspatiale vraiment massive et sans précédent qui se forme autour du reste de l'étoile. Le disque rougeoyant s'étend vers l'extérieur en direction d'Alpha Toryui II, les énergies inimaginables de l'étoile effondrée bouillant visiblement la croûte externe avant que la planète entière n'éclate en lignes vertes torturant l'espace-temps lui-même. Le vaisseau est soudainement projeté latéralement comme s'il tombait vers la déchirure avant que, tout aussi soudainement, tout s'arrête. Il n'y a plus de restes stellaires, de nuage de plasma en expansion ou de débris planétaires, rien d'autre qu'une ondulation en expansion dans l'espace-temps."*

Quel que soit ce qui restait de l'espèce inconnue et de la civilisation Toryui situé dans ce système, cela s'est activé et a produit un "portail" à l'échelle du système, le transportant ailleurs en utilisant la puissance de la supernova elle-même. Pendant ce transport, tous les personnages qui se trouvent dans la soute et qui étudient encore les artefacts peuvent ajouter ce qui suit :

*"Au fur et à mesure que la supernova s'effondre, les archéologues et les membres de l'équipage qui trient encore les objets sauvegardés commencent à remarquer des courants lumineux de lumière bleue qui s'échappent dans les petits canaux qui traversent leur surface. Les capteurs ne montrent pas ce qui se passe au début, mais... les alertes dans le hangar commencent à sonner et les tricordeurs comme l'ordinateur principal commencent à détecter des déchirures et des fractures dans le sous-espace qui proviennent de presque tous les artefacts. Ces phénomènes commencent à s'estomper rapidement et sont de nouveau indétectables après seulement quelques secondes, et peu après, la lueur disparaît."*

Le MJ peut permettre aux joueurs de faire une tâche **Raison + Science** avec une difficulté de 2 pour déterminer que certains dispositifs non détectés précédemment se sont activés et ont produit une faille subspatiale englobant l'ensemble du système avant de créer un vortex artificiel qui a duré assez longtemps pour que les trois planètes et les dispositifs soient attirés à travers. La sensation de chute que tout le monde a ressentie était le retour de l'espace-temps local à la normalité.

Pour la recherche impliquant les chuchotements dans l'esprit des télépathes et des empathes à bord du vaisseau, les personnages impliqués dans cette recherche sont incapables de prendre part aux autres Tâches et Défis qui se produisent pendant cette Acte. Il s'agit donc d'une bonne intrigue secondaire pour les personnages non qualifiés en ingénierie ou qui ne participent pas à la stabilisation du champ de distorsion afin que le vaisseau puisse s'échapper. Au fur et à mesure que l'étoile approche de son moment critique, les murmures deviennent plus fort, presque distrayant, mais aucun mot ne peut être entendu en raison du nombre croissant de voix qui s'ajoutent au bruit, semblable à une arène bondée et à une multitude de voix qui se chevauchent.

Le temps dont disposent les personnages avant que le navire saute en distorsion pour échapper à l'onde de choc de la supernova venant en sens inverse leur donnera quatre tentatives via une tâche **Raison + Science** avec une difficulté de 3. Si les personnages font des recherches sur la "bonne voie" de la théorie subspatiale (ou des concepts similaires comme indiqué précédemment), ils arriveront à une conclusion après cinq succès. Ce qu'ils découvriront, c'est que l'instabilité croissante dans l'espace-temps due à l'implosion de l'étoile affaiblit certaines barrières subspatiales, permettant à l'énergie et à l'information de " fuir " de notre univers. Le chuchotement doit être d'autres esprits qui existent, mais dans un domaine du sous-espace ou une autre dimension. Si les personnages ont utilisé une Impulsion pendant l'une de leurs tentatives de recherche, ils identifieront également la bande subspatiale d'où provient le chuchotement, et s'ils le souhaitent, ils peuvent régler un émetteur-récepteur subspatial pour amplifier les signaux avec une tâche de **Contrôle + Ingénierie** avec une difficulté de 1.

Les résultats devraient être troublants. Avant que l'étoile explose, l'émetteur-récepteur recevra des voix plus claires, mais les mots ne sont pas encore compréhensibles, seulement les émotions que les personnages télépathiques et empathiques ressentent. Il y a beaucoup de peur, mais aussi de la joie, de la tristesse, de la colère, etc...le tout mélangé à un sentiment chaotique de folie. Au moment où l'étoile explose, les voix s'éteignent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une voix forte qui parle à travers l'émetteur-récepteur subspatial et dans l'esprit des personnages qui ont déjà entendu les voix. Il dit : "Tilikaal....aidez-nous....s'il vous plaît...." avant que le sous-espace ne devienne trop perturbé pour maintenir la fréquence plus longtemps. Toute nouvelle tentative de récupération de la fréquence subspatiale spécifique échoue.

## CONCLUSION

La flottille de sauvetage revient à la base stellaire 364 pour décharger les artefacts et les civils. Le côté positif de cette quasi-catastrophe est que plusieurs artefacts ont été récupérés pour étude au lieu d'être perdus à jamais, et ces artefacts présentent des processus informatiques multidimensionnels complexes, sûrement créés par une civilisation intelligente qui n'étaient pas celles qui ont tenté de les utiliser plus tard. Ce qui est plus clair, c'est que les recherches de la Fédération sur les espèces inconnues devront maintenant tenir compte du fait qu'elles pourraient déplacer des systèmes entiers si elles ont accès à l'énergie nécessaire comme celle d'une étoile en cours d'effondrement.

À la discrétion du maître de jeu, certains personnages peuvent recevoir une mention élogieuse du Conseil scientifique de la Fédération à la fin de cet épisode. Cette mention élogieuse peut être utilisée lors de missions futures pour donner au(x) personnage(s) un seul succès dans toute tâche de commandement ou de compétence scientifique associée au Conseil scientifique de la Fédération, ou à des personnes travaillant directement pour eux. Enfin, chaque personnage joueur peut utiliser le lieutenant Hal Thompson du Corps des Ingénieurs de Starfleet comme contact auquel il pourra faire appel à l'avenir pour obtenir des informations sur l'événement ou les artefacts.



## LIUTENANT HAL THOMPSON [NOTABLE NPC]

Hal Thompson est originaire des Rocheuses canadiennes sur Terre. Il est grand avec des cheveux blonds et des yeux bruns. On peut clairement les origines de ces ancêtres amérindiens. Hal est généralement bon vivant et a un bon sens de l'humour. Toute transaction entre le lieutenant Thompson et le capitaine Ral Fortok de l'U.S.S. Mogami montrera que Thompson à première vue, une relation incroyablement antagoniste avec le capitaine Fortok, mais en réalité, il s'agit d'un " badinage " amical dans le style typique des Tellarites. Thompson possède également une connaissance approfondie des projets de construction à grande échelle, de l'équipement et des opérations en apesanteur depuis qu'il fait partie du Corps des Ingénieurs. Il n'est certainement pas un officier qui reste dans son bureau.

**Traits:** Humain

**Values:** Je ne suis pas un employé de bureau

### ATTRIBUTES

Controle	Audace	Forme	Intuition	Présence	Raison
8	8	10	7	9	10

### DISCIPLINES

Command	Pilotage	Sécurité	Ingénierie	Science	Medicine
3	2	1	4	1	1

**Focuses:** Activités Extra-Vehiculaire, Construction Gigantesque

**Stress:**              **Resistance:** 0

### ATTAQUES:

- Corps à corps (Melee, 2 ▲ Etourdissant, 1M, Non-letal)
- Phaseur Type-2 (Distance, 4 ▲, Size 1M, Chargeur)

### AUTRE EQUIPEMENT:

- Kit d'Ingénieur

### REGLES SPECIALES

**Respect des procédures :** Thompson connaît bien les pratiques et les lignes directrices établies par Starfleet en matière d'ingénierie. En dépensant 2 Impulsion pour Créer un Avantage (obtenir les manuels techniques et la documentation appropriés avant de tenter une Tâche pour travailler sur le système d'un navire), il peut relancer 1d20 au cours de la prochaine Tâche d'ingénierie qu'il tente.

## DR. MITCHEL AL'MALKI [NOTABLE NPC]

Docteur en archéologie et en anthropologie, responsable de la recherche sur Alpha Toryui II et représentant du Conseil scientifique de la Fédération. Le Dr Al'Malki donne l'impression d'être surmené et nerveux. Dans toute conversation avec les personnages, Al'Malki est clairement très bien informé sur les fouilles archéologiques les plus récentes à travers la Fédération et même les développements les plus récents dans les plus grands développements scientifiques de ses domaines de compétences. Cependant, ses conversations seront brèves et précises, car il est continuellement appelé dans de multiples directions au fur et à mesure que les événements se déroulent. Les personnages qui font tout leur possible pour la science et aider à préserver les artefacts auront sa gratitude.

**Traits:** Humain, Conseil Scientifique de la Federation

**Valeurs:**

- **Chef de file en matière de découverte**

### ATTRIBUTES

Control	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
8	6	8	6	8	12

### DISCIPLINES

Command	Pilotage	Sécurité	Ingénierie	Science	Medicine
2	1	1	1	4	2

**Spe:** Archeologie, Xenoanthropologie, Etique Scientifique

**Stress:**

**Resistance:** 0

### ATTAQUES:

- Corps à corps (Melee, 2 ▲ Etourdissant, 1M, Non-letal)

### REGLES SPECIALES

- **Scientifiques en stand by** : A la discrétion du Dr Al'Malki, il peut augmenter de 2 le montant de soutien d'équipage disponible pour un vaisseau pour une seule mission, mais ce soutien d'équipage ne peut être utilisé que pour des tâches impliquant la science (ou la médecine). Ces points de soutien de l'équipage ne comptent pas dans la limite normale du soutien de l'équipage disponible pour un vaisseau.