

# ***STAR TREK***<sup>™</sup> **A D V E N T U R E S**

## ***ABYSS STATION***

*By Jacob Ross*

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

***A LIVING CAMPAIGN MISSION FOR 2269***

## INTRODUCTION

La station Abyss 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 l'USS Lexington et son équipage en 2269.

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 de l'U.S.S. Lexington pré-tirés

## SYNOPSIS

Omega Draconis A est un trou noir avec un panache de rayonnement brillant. La station Abyss a été mise en orbite pour le surveiller et en apprendre davantage sur ce phénomène. Le système comporte une seule petite planète survivante, Omega Draconis I, qui, selon les rapports, contient des poches de vie consciente. La planète était probablement beaucoup plus grande et plus hospitalière avant que son soleil ne devienne une supernova et incinère une grande partie de sa surface.

On trouve également en orbite autour du trou noir, à mi-chemin d'Omega Draconis I, une installation extraterrestre gigantesque. Cette sphère, sans relief, à peu près de la taille de la Terre, est très, très ancienne. Les anthropologues de Starfleet supposent qu'elle a été construite par les Conservateurs, les Iconiens ou l'empire T'Kon quelque temps avant l'arrivée de la supernova. Jusqu'à présent, l'installation extraterrestre a été silencieuse et éteinte, sans que l'on puisse y pénétrer. En vérité, cette installation a été créée par une espèce ancienne avec une technologie qui surpasse de loin celle de Starfleet.

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

## SOUS LE FEU DES PROJECTEURS

Chaque joueur veut avoir la chance de mettre son personnage en avant. Utilisez le guide suivant pour déterminer comment intégrer chaque personnage dans l'action de manière significative.

**Commandant :** Sur la planète Chaktir, les commandants mènent les négociations. S'il n'y a pas d'officier de sécurité en mission sur Chaktir, demandez au Ministre des Sports de défier le commandant de l'équipe. À bord du Lexington, ce personnage peut arbitrer tous les différends que peut avoir l'Ithik avec les membres d'équipage ou entre eux dans la soute bondée du vaisseau. À bord de la base extraterrestre, un officier de commandement doté de compétences diplomatiques peut tenter d'utiliser son sens inné de la compréhension des peuples et des sociétés pour aider à comprendre la langue étrangère afin que les officiers scientifiques et ingénieurs puissent passer plus facilement le contrôle des systèmes de la base.

**Pilote :** Sur le Lexington, le pilote peut voler dans le système si besoin. Un officier de pilotage est également utile en tant que pilote pour aller à la station avec la navette.

Pour créer des défis supplémentaires, vous pouvez décider que les rayonnements du trou noir créent également des anomalies aléatoires qui rendent la navigation dans le système périlleuse. Vous pouvez aussi faire en sorte que la navette ait du mal à se dégager de la station en train d'exploser, avec le pilote comme seul espoir de retourner au Lexington en toute sécurité.

**Ingénierie :** Il n'y a pas grand-chose à faire pour un ingénieur sur la planète, mais si vous le voulez, vous pouvez les faire discuter de principes scientifiques avec l'un des ministres Ithik. Une grande partie de l'attention des ingénieurs est sur la station où ils peuvent passer du temps à surmonter les systèmes de défense automatisés, avoir accès à des systèmes critiques et travailler contre T'Lah et les cultistes. Comme un défi supplémentaire, vous pouvez également avoir un officier mécanicien transféré sur la station Abyss pour réparer les dégâts causés lors de l'activation de la base alien. Vous pouvez également augmenter la tension en décidant que l'inclinaison du trou noir crée un risque d'irradiation ambiante dans tout le système. Les ingénieurs peuvent travailler sur une solution pendant l'aventure. Si les agents de sécurité à bord de la base extraterrestre tombent à court de munition pour leur Phaser en repoussant les assauts, les ingénieurs peuvent récupérer les armes des robots gardiens détruit pour les utiliser.

**Sécurité:** L'officier de sécurité présent sur Chaktir est un choix naturel pour relever le défi du ministre des sports. À bord de la station extraterrestre ils passent le plus clair de leur temps à repousser les gardiens. Pour garder vos personnages de sécurité occupés, vous pouvez faire en sorte que les systèmes de la base envoient régulièrement des drones pour assaillir la zone de débarquement.

**Science:** Les officiers scientifiques sont utiles à la fois sur la planète et sur la base extraterrestre. Dans le cadre de la délégation pour convaincre les Ithik qu'ils doivent quitter Chaktir, un officier scientifique peut démontrer les connaissances scientifiques supérieures de Starfleet à l'un des ministres. Vous pouvez offrir à l'officier quelques défis, dont au moins un se rapporte à son objectif. Sur la base alien, un officier scientifique aura pour tâche de comprendre et d'apprendre à faire fonctionner le système informatique.

**Médical:** Les médecins peuvent soigner les blessés. Sur Chaktir, ils peuvent engager un débat avec le ministre de la biologie ou d'autres fonctionnaires. Le défi de trouver et de recueillir des échantillons d'ADN relève de leur compétence. Les médecins et les infirmières sur la base alien peuvent soigner toutes les blessures résultant de la chute des débris ou des attaques du système de sécurité. Tous les médecins qui se trouvaient sur la planète et qui ont besoin de quelque chose à faire après être revenus de la station Abyss peuvent traiter les maladies dues aux radiations qui se sont accumulées depuis que le Lexington est parti.

## SCENE 1: ARRIVEE A LA STATION ABYSS

En arrivant à la station Abyss juste après leur mission à Dourap IV (voir la mission 'Adriff' pour plus de détails), le Lexington est accueilli par le chef de la mission scientifique, le Docteur T'Lah. T'Lah est une Vulcaine d'âge mûr à la peau foncée. Elle met rapidement l'équipage au courant. Elle parle avec l'intense détermination qui convient à un Vulcain:

*"Nous avons déterminé que la base possède une coque en neutronium, ce qui empêche nos capteurs de la pénétrer. Notre personnel a réussi à synthétiser des amortisseurs gravimétriques qui leur permettra de marcher sur la surface sans être écrasé."*

*"Il y a quelques semaines, une de nos équipes de recherche a trouvé ce qui ressemblait à un ancien ordinateur sur la coque de la base. Après de nombreuses essais et erreurs, ils ont pu l'activer et s'interfacer avec le système. La dernière transmission a indiqué qu'ils ont ouvert une porte sur la surface. La base a alors commencé à s'activer. "*

À ce stade, T'Lah transmet des images de la base, qui est maintenant couverte de points lumineux qui sillonnent sa surface.

Après qu'elle se soit activé, la base a commencé à générer des distorsions gravitationnelles qui inclinent le trou noir très lentement. Le danger immédiat est que les jets de radiation du trou noir sont maintenant dirigés le long du plan galactique. Ils ne sont pas assez longs pour atteindre les systèmes stellaires proches, mais la planète de ce système se trouve directement sur le chemin des jets. Les rayons gamma vont certainement dévaster la population. La base extraterrestre est en orbite perpendiculaire aux jets et n'est pas en danger, tout comme la station Abyss.

T'Lah explique que les deux navettes de la station sont perdues. La première était sur la station alien lorsque les distorsions gravitationnelles ont commencé et est supposée détruite. La deuxième navette était en route vers Omega Draconis I lorsque le trou noir s'est incliné. Il n'en reste plus qu'une nuage d'atome...

Si l'un des membres de l'équipage s'oppose au sauvetage de la population locale en raison des préoccupations de la Directive Première, T'Lah ou un autre personnage peut signaler que le danger est directement dû à l'interférence de Starfleet, ils ont donc l'obligation d'agir.

### **SUR LES DEUX FRONTS**

La mission du Lexington est double : pénétrer la station extraterrestre afin de déterminer l'endroit où se trouve l'équipe de recherche manquante afin de l'évacuer et évacuer la planète. La planète est actuellement à l'opposé de la station Abyss et de la base extraterrestre, donc l'équipage doit se séparer. La population de la planète se compte en centaines d'individus, ce qui signifie que le Lexington peut abriter brièvement les indigènes dans les cales et les navettes. Pour gagner du temps, la meilleure option est d'envoyer une équipe dans une navette vers la base extraterrestre, puis d'accélérer vers la planète avec le Lexington.

**Aide au MJ :** *En général, vous devrez alterner entre la planète et la base. Une bonne règle de est d'avoir une scène sur la planète, puis dans la station afin de permettre à l'équipe d'exploration d'arriver dans une nouvelle pièce. Si l'équipe de la planète a convaincu au moins deux ministres (voir ci-dessous) de parler au maire Akkara, alors vous pouvez commencer l'évacuation des indigènes sur la station Abyss. Vous devez faire en sorte que le Lexington arrive juste avant que l'équipe de la station atteigne son objectif et commence à travailler sur une solution, permettant aux cultistes de se rendre sur la station et de menacer leur plan.*

## SCENE 2: CONVAINCRE LES NATIFS

Selon la Directive Première et de nombreuses autres lois, seules les personnes qui veulent être secourues peuvent être expulsées de leur domicile. L'équipe du Lexington devra utiliser le peu de temps dont ils disposent avant d'atteindre la planète pour se renseigner sur le peuple d'Omega Draconis I et sur leur société. L'équipage peut télécharger des informations sélectionnées à partir des dossiers de la station Abyss à mesure qu'ils se dirigent vers la planète. Le commandant T'Lah ne donnera pas accès à l'intégralité de la bibliothèque de la station, invoquant le protocole de confidentialité de Starfleet.

Les habitants d'Omega Draconis I s'appellent les Ithik, et il y en a moins d'un millier sur la planète, dont le nom est Chaktir en langue Ithik. Les stations d'écoute secrètes ont suffisamment assimilé le langage Ithik pour que les traducteurs universels puissent le déchiffrer sans trop de problèmes.

Les Ithik sont les descendants des survivants originaux de la supernova Omega Draconis A. Ils vivent du côté de la planète qui a subi le moins de dégâts il y a 100 000 ans. Ces personnes sont des humanoïdes bipèdes à la peau très foncée et aux grands yeux de chat qui tirent le meilleur parti de la lumière limitée qui leur est offerte par le panache de radiation du trou noir. Leur peau rugueuse et noire est parcourue par une série d'excroissances qui aident à prévenir les dommages causés par l'exposition aux rayonnements.

Les Ithik sont une société pré-warp. Jouissant d'un niveau de vie confortable, il semble qu'avec seulement très peu de guerres pour ralentir le progrès et une zone fertile et riche en matériaux, l'Ithik moyen a décidé de vivre une vie sédentaire.

Il semble n'y avoir aucune religion parmi les quelques habitants de la planète. La société Ithik encourage la libre pensée et l'athéisme est populaire, tout comme une variété de petites organisations religieuses qui ressemblent à des clubs sociaux. Le seul point commun entre la majorité des Ithik est le sentiment qu'ils font partie d'une race "bénie" ou "chanceuse" qui est au-dessus des tragédies et de l'extinction, car elle a survécu à toutes sortes de tribulations à partir de l'effondrement d'Omega Draconis A. Cela signifie que l'équipe qui se posera sur la planète ne pourra pas se faire passer pour des Dieux afin de convaincre les natifs de partir.

Quand l'équipe arrive au sol, ils ne rencontrent ni peur, ni hostilité ou hospitalité, mais un mélange de curiosité et d'amusement. Pour parler avec les habitants, tout ce qu'ils ont à faire est de demander à être écouté. Les Ithik sont friands de grands rassemblements pour débattre de la nature de l'univers, donc la population se rassemble rapidement. Curieusement, il semble qu'il n'y ait pas d'enfants dans la ville. La réunion est modérée par le maire Akkara. Il parle d'une voix aiguë et animée, mais très polie:

*"Bienvenue sur Chaktir, voyageurs fatigués. Nous ne pouvons qu'imaginer la joie que vous devez ressentir d'avoir atteint le centre de l'univers! Y a-t-il plus de membres de votre société en chemin ou êtes-vous les seuls membres de votre village avec la droiture morale, l'intelligence et la force de caractère suffisante pour pouvoir entrer dans notre royaume ? "*

Les Ithik ressentent que l'univers tourne autour de leur monde, et ils tiennent leur société au-dessus de tous les autres. L'interrogatoire d'Akkara révèle que cette société n'a pas peur des extraterrestres, car ils ont longtemps postulé que des sociétés existent au-delà des leurs, bien qu'ils sentent qu'ils vivent dans le plus parfait de tous les lieux, et que seuls les meilleurs exemplaires des vies extraterrestres trouveront leur chemin vers Chaktir. Après que le chef de l'équipe au sol a expliqué le but de leur visite, le maire Akkara parle à nouveau:

*"Vous savez, nous avons eu notre part de situations périlleuses, et nous nous en sommes toujours sortis. Le cataclysme qui a brûlé notre monde a fini par enlever une grande partie de la couche arable. Cependant, il a exposé suffisamment de fer, de quartz, de pierres précieuses et de ce qui était autrefois considéré comme un métal précieux pour que nous puissions tous, des plus pauvres aux plus riches, vivre dans des maisons dorées et avoir tout ce que nos ancêtres rêvaient de réaliser. "*

Pour convaincre les gens de partir, ils devront surmonter toutes sortes de superstitions et de croyances que les Ithik chérissent. Bien qu'il soit peut-être plus facile d'abandonner après les premiers arguments, il est clair, d'après le degré de déférence démontré au maire, que son poste exerce une grande influence sur le peuple. Si l'équipe arrive à le convaincre il est probable que la plupart ou tous les autres le suivront. Il ne serait pas juste de laisser l'entêtement ou le manque de vision d'un homme condamner une société.

Comme de nombreux membres de la population oisive, Akkara aime passer du temps avec des jeux et autres divertissements intellectuels. Toute personne qui réussit une tâche d'**Intuition + Science ou Médecine** (Anthropologie ou Psychologie comme spécialisation) avec une difficulté de 2 peut prendre le dessus et gagne un *Avantage* sur les tâches pour *Convaincre* durant ce *Conflit Social*.

Akkara peut être convaincu si les joueurs arrivent à faire plaider leur cause à ses conseillers les plus dignes de confiance. Tous les défis ci-dessous ne doivent pas être réalisés - seulement assez pour rendre les choses intéressantes pour les joueurs. Chaque défi est représenté par un « ministre », chacun avec une supposée connaissance spécifique.

## **MINISTRE DE L'ASTRONOMIE**

Le ministre de l'astronomie, gringalet et presque aveugle, affirme qu'il peut prouver par le mouvement des étoiles que Chaktir est au centre de l'univers. Pour réfuter cela, il faut chercher dans ses théorèmes et découvrir des erreurs mathématiques.

## **MINISTRE DES SPORTS**

Cette femme musclée affirme que n'importe quelle espèce vraiment digne serait en mesure de battre son plus fort champion (elle même) au corps-à-corps. Pour rendre les choses plus intéressantes, faites que le combat ait lieu après que le combattant de Starfleet ait d'abord couru une course contre l'Ithik le plus rapide, puis passe plusieurs minutes à esquiver les balles lancées par le premier joueur de chasse-ball d'Ithik.

## **MINISTRE DE LA BIOLOGIE**

Un individu robuste avec un goût apparent pour l'aventure qui dépasse la norme pour l'Ithik placide, croit que non seulement les Ithik, mais toutes les créatures indigènes de Chaktir sont « choisies » et doivent être préservées. Il est prêt à recommander au maire Akkara d'évacuer sur le Lexington, mais seulement à la condition que l'équipe au sol rassemble les différentes espèces locales à emmener avec la population consciente. Les Ithik connaissent l'ADN mais n'ont pas de capacités de clonage. Si l'équipe peut montrer cette technologie au ministre alors ils peuvent se contenter de recueillir des échantillons d'une douzaine d'espèces.

## **MINISTRE DE LA PHYLOSOPHIE**

Cette femme, très charismatique, a l'oreille du maire Akkara. Elle est convaincue que l'équipe qui a débarqué n'est rien de plus qu'une création de l'imagination des Ithiks rendue réelle grâce à leur esprit supérieur. Si la partie adverse ne peut pas la convaincre du contraire, il y a de fortes chances qu'elle empoisonne Akkara avec ses idées.

N'hésitez pas à faire divers essais avec l'équipe au sol. La société Ithik n'a pas l'esprit pratique et peut être très conservatrice voire absurde.

## **SCENE 3: LA BASE ALIEN**

L'équipe d'intervention s'approche de la base extraterrestre près du site où l'équipe précédente a disparu. De la surface, il n'y a aucun signe de la navette. Une ouverture en forme d'iris s'ouvre à l'approche de la navette, et il n'y a aucune indication de menace immédiate, de sorte que l'équipe peut atterrir en toute sécurité à l'intérieur.

L'intérieur de la station semble être conçu pour que des êtres humanoïdes puissent la faire fonctionner. Les couloirs peuvent accueillir confortablement une personne qui ferait trois mètres de haut et possède une atmosphère d'oxygène. À l'intérieur, elle est éclairé, avec des murs blancs et gris.

Dans la première pièce, la baie d'atterrissage, l'équipe trouve la navette de l'équipe de recherche. Elle est désactivé et vide. L'équipe d'intervention peut relier l'alimentation de leur navette à l'autre pour avoir accès aux journaux de bord. Les lectures des capteurs depuis l'activation de la base montrent qu'elle génère des niveaux d'énergie inimaginables.

Quand l'équipe d'intervention plongera plus profondément dans la base, ils devraient savoir qu'ils vont limiter leurs capacités de communication avec le Lexington à moins qu'ils prennent des mesures supplémentaires. Le neutronium, le matériau qui compose la coque de la station, est la matière la plus dense de l'univers. Les scans et les communications ne peuvent pas le pénétrer. Puisque l'ouverture vers l'extérieur semble commandée par un détecteur de présence, n'importe quel officier ingénieur ou scientifique peut fixer une antenne subspatiale juste à l'extérieur du sas de l'iris. Cela peut maintenir un relai pour les communications, passant ensuite par la navette, jusqu'aux combadges.

Après que l'équipe a décidé qu'ils sont prêts à aller plus loin dans la station, ils doivent se frayer un chemin à travers l'enchevêtrement des couloirs, essayant de trouver leur chemin vers un terminal connecté au cœur de la station.

Vous pouvez choisir au hasard le contenu des salles pour aider les joueurs à avancer :

- La pièce est pleine de symboles et d'appareils étranges. L'analyse prend du temps et détermine qu'il n'y a rien d'utile.
- Un seul robot Gardien Alien, déterminé à se battre.
- Un long couloir, jonché de poutres au sol qui doivent être enlevées pour rendre le passage possible.
- Distorsions gravitationnelles avec des débris tourbillonnants. Esquiver ou trouver un moyen d'orienter les distorsions pour éloigner les débris.
- Un terminal d'ordinateur, non connecté à la partie de la station qui contrôle le générateur de fluctuation gravitationnelle. Il contient des informations historiques (qui confèrent un Avantage lors de l'utilisation du générateur de fluctuation gravitationnelle), une carte de l'installation (qui crée un Avantage pour naviguer dans l'installation),

ou des images d'un robot Gardien Alien incinérant un des chercheurs de l'équipe (ce qui donne un Avantage aux attaques contre un robot Gardien Alien).

- Le dernier membre grièvement blessé de l'équipe d'origine. Il est piégé par des débris instables et des fils électriques qui pendent autour d'eux.
- un bioréplicateur qui crée des clones dérangés instantanés des PJ qui ne s'intéressent qu'au combat.
- La salle de contrôle de la station, fermée par une trappe blindée. Une tâche de **Raison + Ingénierie** doit être réussie, avec une Difficulté de 2, pour la désactiver sans la faire exploser.

## SCENE 4 : LA SALLE DE CONTRÔLE

Une fois que l'équipe arrive à la salle de contrôle et c'est débarrassé de toutes les menaces, elle peut commencer à travailler pour prendre le contrôle de la station. Cela nécessite une tâche de **Raison + Ingénierie** avec une difficulté de 1 pour déchiffrer comment marche les différents écrans. Si l'équipage de la navette a mis en place une antenne subspatiale, ils peuvent obtenir de l'aide des ordinateurs de la station Abyss (et du Lexington s'il est de retour de la planète) pour accélérer les choses.

Une fois que l'équipe a réussie à comprendre comment fonctionne les ordinateurs de la station, ils peuvent essayer de prendre le contrôle de celle-ci. Il s'agit d'une série de tâches difficiles (2) qui utilisent généralement **Raison + Science ou Ingénierie**, avec une spécialisation appropriée. Ces tâches doivent durer jusqu'à ce que les survivants sectaires arrivent à la station (voir la section suivante).

Divers modules peuvent être remis en marche au fur et à mesure par l'équipe incluant le programme de communications (éliminant le besoin d'une antenne subspatiale), la sécurité interne (pour dérouter les robots Gardiens Alien), le support de vie, les scanners, la génération d'énergie et les contrôles gravitationnels. Cette pièce est l'un des nombreux points d'accès d'un système conçus pour être redondants en cas de panne.

Parmi les premières choses que l'équipe d'intervention devrait découvrir il y a un fichier vidéo détaillant l'objectif original de la station. Omega Draconis A est un trou noir artificiellement créé. C'était à l'origine une arme utilisée dans des guerres terribles. Chaque fois que cela était nécessaire, la station inclinait l'axe du trou noir, récupérait de la puissance, commençait un processus de rotation, ouvrait un trou de ver et envoyait le trou noir dans un système ennemi, le faisant se déplacer jusqu'à dévaster sa cible puis revenir à la station.

L'activation et le lancement de l'attaque prennent quelques jours pour être enclenchés mais les lectures du générateur de fluctuation gravitique indiquent que la station est en train de commencer la rotation afin d'ouvrir un trou de ver. L'analyse informatique révèle que sa cible est le monde de la Fédération le plus proche et le plus peuplé.

## LES CULTISTES

Après que le Lexington soit arrivé sur la station Abyss et ait commencé à transférer les Ithik, le capitaine du Lexington va vouloir parler avec T'Lah pour obtenir le contrôle du trou noir. Il s'avère que T'Lah ne s'est jamais présenté à la salle de conférence du Lexington, mais c'est éclipsé avec deux citoyens Ithik en volant une navette. Les trois personnes se dirigent directement vers la station extraterrestre.

Le maire Akkara peut identifier les personnes disparues à partir d'images de sécurité. Il se trouve que les deux hommes sont les seuls membres de leur propre religion, le Culte du Porteur de Mort.

Ils croient que la station est un Dieu, et qu'il devrait être l'utilisé pour nettoyer l'univers de toute la vie non-Ithik. Les Ithik, avec leurs egos démesurés, croient que les membres de leur espèce sont incapables de se tromper, ils n'ont donc jamais eu d'inquiétude sur les croyances bizarres que ces deux hommes avaient.

T'Lah répond à tous les appels. Elle explique calmement qu'elle croit que les capacités complètes de la station devraient être utilisées et observées. Elle n'a aucune intention de l'utiliser contre un monde de la Fédération, mais espère diriger l'arme vers Qo'noS, le monde natal des Klingon. La capacité de la station à créer des vortex à volonté peut permettre à Starfleet d'explorer la Galaxie en quelques années, tandis que ses capacités destructrices et sa structure stable en neutronium révolutionneront les capacités militaires de la Fédération, faisant d'elle la seule superpuissance dans l'univers connu.

Elle ne partage pas les croyances des cultistes, mais elle a fait une découverte surprenante au sujet des Ithik et a besoin de quelques membres de cette espèce pour compléter ses plans. À ce stade, elle met fin à la conversation. La physiologie vulcaine de T'Lah est sensible à diverses sources de rayonnement, telles que le trellium-D qui les rend plus agressif. Le rayonnement du trou noir déforme le sens logique de T'Lah et provoque une augmentation de ses pensées paranoïaques.

Si le Lexington parvient à détruire la navette avant qu'elle n'atteigne la station, T'Lah et ses co-conspirateurs se téléportent à travers l'iris ouvert. Si la porte était fermée, les Ithik parvient à l'ouvrir au moyen d'un rayon tracteur.

***Aide au MJ:** Les Ithik ne sont pas la société primitive qu'ils semblent être. Un examen médical approfondi ou l'examen des dossiers de la Station Abyss que le Commandant T'Lah avait scellés révèle qu'à la place des mitochondries, ces êtres ont des nanomachines, et leur constitution génétique comporte des matériaux synthétiques. Ils étaient à l'origine une race serviteur créée par les espèces qui ont fait la station. Chacun des membres de la population actuelle était vivant lorsque leur planète a été frappée par des radiations pendant la supernova; tous, sauf les deux cultistes du Culte du Porteur de Mort ont eu leurs souvenirs endommagés par les radiations. Les Ithik ont été utilisés pour construire la station et agir comme ouvriers d'entretien. En tant que tel, la station leur donne accès à toutes les zones, et les robots Gardiens aliens ne les attaqueront pas.*

## **SCENE 5: ARRETER T'Lah**

T'Lah et les cultistes se frayent un chemin à travers la station, ils se déplacent beaucoup plus rapidement que l'équipe d'intervention jusqu'à une salle de contrôle. T'Lah sait qu'elle ne fait pas le poids, alors elle se dirige vers une autre salle de contrôle. Pour freiner leurs progrès, l'équipe d'intervention peut verrouiller les portes sur leur chemin et envoyer des robots Gardiens aliens après eux. Les robots pourraient attaquer T'Lah, mais ils laisseront les cultistes tranquilles - les deux Ithik continueront sans le Commandant. Les cultistes peuvent également ouvrir les portes avec une tâche de **Contrôle + Ingénierie** réussie. Le membre de l'équipe qui verrouille la porte peut faire des jets d'opposition contre les cultistes pour tenter de retarder leurs efforts.

En attendant, les personnages joueurs devraient travailler sur un moyen de désactiver la station. Tout officier scientifique qui cherche une faiblesse devrait savoir que le neutronium est pratiquement impénétrable et indestructible. Cependant, en raison de sa nature dense, le neutronium doit généralement être façonné avec une forme géométrique spécifiques pour éviter l'effondrement. La coque de cette station parvient en quelque sorte à violer ces règles parce qu'elle est maintenue par un champ d'énergie. Ce champ d'énergie empêche la coque de s'effondrer et annule la gravité générée par elle, permettant aux humains et autres formes de vie de marcher dans la station sans être écrasés.

Si les personnages joueurs peuvent détruire le générateur de puissance de la station, ou même simplement l'éteindre, la couche de neutronium s'effondre vers une forme plus stable.

Détruire la station est une affaire compliquée. Les concepteurs savaient ce qu'ils faisaient et ont installé plusieurs sécurités. Les cultistes travaillent également activement contre l'équipage pendant qu'ils essaient d'initier la rotation du trou noir et d'ouvrir un trou de ver pour éradiquer leur cible. Les arrêter est un défi adapté aux forces de l'équipe d'intervention. Si elle est composée de scientifiques et d'ingénieurs, permettez-leur d'utiliser leurs points forts. Prévoyez environ trois tâches, ainsi que des tâches opposées contre les efforts des cultistes.

Une fois que le générateur est désactivé, il ne reste que quelques minutes pour sortir de la station avant qu'elle ne s'effondre. Un moyen rapide est d'activer à distance les téléporteurs de la navette, une tâche que tente la navette avec **Senseurs + Ingénierie** et une difficulté de 4, étant donné qu'il s'agit d'un transport de site à site assez urgent. Sinon, les membres de l'équipe doivent courir jusqu'à la navette. Il devrait prendre un Défi, avec deux tâches, Audace ou Forme, car les personnages joueurs évitent les débris qui tombent, se fauillent entre les obstacles ou contrôlent leur peur face à la situation.

La station s'effondre et finit par se réduire à un petit objet qui tombe dans le trou noir.

## EPILOGUE

Une fois la mission terminée, le Lexington contacte Starfleet pour les informer de la situation et déterminer une solution à long terme pour les Ithik. La planète, Chaktir, est irradiée par les jets du trou noir et devient complètement inhabitable. Starfleet peut utiliser toutes les données des scanners de la station Abyss et du Lexington, ainsi que toutes les lectures des tricordeurs de l'équipe d'intervention, afin d'augmenter leurs connaissances de la gravité, des trous noirs, des trous de ver et faire des progrès dans la création et le contrôle du neutronium. La biologie des Ithik peut également fournir des informations qui rendent la création de membres et d'organes synthétiques plus rapides et plus fiables.

Le trou noir reste incliné, ce qui présente un risque de navigation pour les navires dans le système, mais il ne s'étend que sur une année lumière, ce qui n'est pas une menace pour la galaxie.

Considéré comme une menace pour les futures missions, Starfleet doit se méfier des Ithik maintenant qu'ils connaissent leur vraie nature. Si un Ithik venait à récupérer ses souvenirs et ses connaissances techniques, il serait capable de fabriquer des outils, des installations et plus encore, construisant éventuellement un cuirassé capable de constituer une menace pour l'ensemble de la flotte.

Si vous le souhaitez, poursuivez le scénario de la menace extraterrestre en demandant à l'équipe qui est allé sur la station de ramener des données qui montrent plusieurs autres sites d'armes dans l'espace. Le plus gros problème est qu'au moins un de ces sites se trouve dans l'espace Klingon ou Romulien.

# PERSONNAGES NON JOUEURS ET VAISSEAUX

## CULTISTES ITHIK (PNJ MINEUR)

Le profil suivant montre les statistiques des membres du culte du Porteur de Mort. Vous pouvez également l'utiliser pour représenter les membres standard de l'espèce Ithik.

Trait: Ithik

ATTRIBUTES					
Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
8	8	9	7	7	8

DISCIPLINES					
Command	Pilotage	Ingénierie	Sécurité	Médecine	Science
0	1	2	2	0	1

Stress: 12      Resistance: 0

Armes:

- Phaser volé de type-2 (Distance, 4▲, 1M, Charge)

## REGLES SPECIALES

- **Synthétique** : En tant que créations de la race qui a fait la station extraterrestre, ces PNJ sont à l'abri des attaques des robots gardiens extraterrestres, et ils peuvent rapidement accéder aux systèmes de la station.
- **Immunisés aux radiations** : Les Ithik sont adaptés à la vie en orbite autour d'un trou noir.

## MINISTRE DES SPORTS ITHIK (PNJ SECONDAIRE)

Le profil suivant détaille le ministre Ithik des Sports qui provoque un membre de l'équipe au sol en combat singulier.

Trait: Ithik

Valeur: Prouver votre valeur

ATTRIBUTES					
Contrôle	Audace	Forme	Intuition	Presence	Raison
10	13	11	8	13	10

DISCIPLINES					
Command	Pilotage	Ingénierie	Sécurité	Médecine	Science
2	1	0	3	2	1

**Spécialisation:** Corps à corps

**Stress:** 14      **Resistance:** 0

**Armes:**

- Arme cérémonielle Ithik: (Corps à corps, 4▲, 2M, Encombrant, Non-létale)

## REGLES SPECIALES

- **Synthétique** : En tant que créations de la race qui a fait la station extraterrestre, ces PNJ sont à l'abri des attaques des robots gardiens extraterrestres, et ils peuvent rapidement accéder aux systèmes de la station.
- **Immunisés aux radiations** : Les Ithik sont adaptés à la vie en orbite autour d'un trou noir.

## COMMANDANT T'LAH (PNJ MAJEUR)

Le profil suivant s'applique au Commandant T'Lah

**Traits:** Vulcain

**Valeurs:** Défendre la Fédération, Améliorer les connaissances Scientifiques

ATTRIBUTES					
Contrôle	Audace	Intuition	Forme	Presence	Raison
12	8	9	10	10	11

DISCIPLINES					
Command	Pilotage	Ingénierie	Sécurité	Médecine	Science
4	2	2	3	2	4

**Spécialisation:** Cartographie stellaire, Xénobiologie

**Stress:** 12      **Résistance:** 0

**Armes:**

- Phaser Type-2 (Distance, 5▲, 1M, Charge)
- Prise Vulcaine (Corps à corps, 5▲ Intense, 1M, Non-létale)

## REGLES SPECIALES

- **Prise Vulcaine:** Vous avez appris de nombreuses techniques pour la stimulation et le contrôle des impulsions nerveuses - collectivement appelées neuro-pressure.

## GARDIENS ALIEN (PNJ MAJEUR)

Le profil suivant détaille les gardiens robotiques laissés par les créateurs de la station pour empêcher les intrus d'entrer. Ce sont des unités en forme de tonneau conçues principalement pour le combat mais qui peuvent aussi effectuer des réparations mineures.

**Traits:** Robot

**Valeurs:** Défendre la Station

ATTRIBUTES					
Contrôle	Audace	Intuition	Forme	Presence	Reason
9	9	7	10	7	8

  

DISCIPLINES					
Command	Pilotage	Ingénierie	Security	Medicine	Science
0	0	2	4	0	2

**Spécialisation:** Disrupteurs, Neutronium

## COMBAT

**Stress:** 18      **Resistance:** 3

**Armes:**

- Disrupteur: (Distance, 7 ▲ Perforant 1, 1M)

## REGLES SPECIALES

- **Machine :** Réduit la difficulté pour résister à des températures extrêmes par 2 et est immunisé contre l'étouffement, la famine et la soif.
- **Vision Nocturne:** Les tâches que le robot tente dans l'obscurité ne subit pas de difficulté.

## RENCONTRES OPTIONNELLES : CHASSEURS SPATIAUX

Si l'équipage du Lexington a envie de challenge, vous pouvez demander à la station alien d'envoyer un chasseur. Ce sont des navires coniques, sans équipage, un peu plus grands qu'une navette, mais beaucoup plus manoeuvrables et solides. Ils ont des coques en neutronium et attaquent la station Abyss et le Lexington. Leurs boucliers et leurs armes ne sont pas aussi solides que celle du Lexington, mais en nombre, ils constituent une menace. La station Abyss est désarmée et ne peut pas riposter, ce qui rend la situation beaucoup plus difficile, surtout si le Lexington est sur le chemin du retour de Chaktir et pas encore dans la zone de combat.

L'analyse des données des navires lors de leur explosion peut fournir des informations aux ingénieurs et aux officiers scientifiques qui pourront les utiliser pour tenter de surcharger ou de détourner le générateur de la base. Si les personnages joueurs tentent de trouver une faiblesse, ils peuvent trouver qu'il est possible d'utiliser le rayon tracteur du Lexington pour forcer les chasseurs à s'écraser les uns contre les autres, endommageant leurs générateurs de gravité, ce qui fera s'effondrer des parties de leur coque.

### CHASSEUR ALIEN (VAISSEAUX)

Petits navires utilisés par la base étrangère pour se défendre contre les intrus.

Trait: Drone

ATTRIBUTES					
Communications	Ordinateurs	Moteurs	Senseurs	Structure	Armes
5	3	8	6	7	7

  

DEPARTMENTS					
Command	Pilotage	Ingénierie	Sécurité	Science	Médecine
-	2	1	3	-	-

Boucliers: 9    Envergure: 1

Armes:

- Cannons Disrupteurs (Arme à énergie, 6 ▲ Perforant 1, Courte portée)

### REGLES SPECIALES

- **Coque en Neutronium** : Les capteurs ne peuvent pas la pénétrer, mais ils peuvent lire les fluctuations d'énergie qui se détachent de la coque après des coups réussis.