

LE DÔME DE NÉMÉSIS

SCÉNARIO POUR STAR TREK ADVENTURES 2ED



FREDRAIDER | SCENARIO STA2ED | 26 SEPTEMBRE 2025

Les images intérieures ont été générées par IA Gemini
La couverture de première page est de Falke-dffzen

Synopsis : L'USS *Challenger*, un vaisseau de classe *Constitution* en mission de routine dans un secteur inexploré de la Galaxie, détecte une anomalie : un astéroïde massif, qui semble abriter un écosystème entier sous un dôme transparent. L'équipe des personnages-joueurs doit enquêter sur cet étrange phénomène et découvrir son origine.

Journal du Capitaine : 2260.7 - Nous sommes dans la Nébuleuse d'Orion, nous analysons des balles cosmiques, des singularités spatiales singulières, des amas de gaz à haute vitesse, supposées être des éléments d'un événement catastrophique solaire. Nous venons de découvrir en amont de ses singularités, des nuées d'astéroïdes constitués de métaux lourds à haute vitesse de fuite. Nos scanners nous ont révélés une curiosité artificielle sur un de ses astéroïdes, un dôme opaque et colossal !

ACTE I : LA DÉCOUVERTE

La partie commence alors que l'équipe d'exploration est en approche de l'astéroïde. Le dôme fait cinq kilomètres de diamètre et huit cents mètres de haut en son centre. L'officier tactique ou l'officier Scientifique a la possibilité de faire un test de **Maîtrise + Science (Difficulté 2)** assisté du Vaisseau **Détecteurs + Science** pour déterminer la composition intérieure de l'astéroïde. Les résultats indiquent qu'il est principalement composé d'**Osmium** cristallisé émettant une douce lumière bleutée au contact des gaz environnants. À l'exception du dôme, qui semble être fait d'un alliage inconnu.

L'officier scientifique peut faire un test de **Maîtrise + Science (Difficulté 1)** assisté du Vaisseau **Détecteurs + Science** pour analyser l'atmosphère à l'intérieur du dôme. Elle est similaire à celle de la Terre, avec une atmosphère de classe M et une gravité équivalente. L'atmosphère est quasi équivalente à celle de la Terre, un pourcentage de dioxygène de 20 %. L'officier de sécurité peut effectuer un test de **Maîtrise + Sécurité (Difficulté 2)** pour s'assurer qu'il n'y a pas de menace à l'intérieur du dôme. Les scanners sont peu concluants, l'alliage inconnu du dôme bloque en partie le scan et celui-ci dévoile de trop nombreuses biosignatures.

L'équipe d'exploration peut se téléporter sous le dôme dans sa périphérie sans problématique particulière. L'enseigne ne peut téléporter au centre de celui-ci vu les pics d'énergie impropres à un transport sans danger.

ACTE II : L'EXPLORATION

En arrivant, les personnages-joueurs devraient être ébahis par le paysage. À l'intérieur du dôme, il y a une forêt luxuriante avec des plantes et des animaux inconnus. De l'intérieur, le revêtement du dôme est transparent, on peut voir l'espace proche et les écharpes diffuses de clarté bleutée. Les personnages-joueurs vont vite établir que la chaleur et la lumière irradient du centre du dôme. Un bâtiment pyramidal et haut touchant presque le faite du dôme attire la vue (700 mètres de haut). L'équipe doit explorer la zone pour aller en direction de la source de la chaleur et de la lumière. Il est possible d'établir plusieurs rencontres au cours du trajet de 2.5 kilomètres :

1. **La Pyramide délabrée** : Un test d'**Intuition + Science (Difficulté 2)** révélera qu'il y a des ruines d'un bâtiment tétraédrique qui s'est effondré partiellement il y a plusieurs milliers d'années. Un test de **Raison + Science (Difficulté 3)** permettra de déchiffrer des inscriptions. Il s'agit d'un message d'une espèce disparue. Le message explique que cet astéroïde est un "jardin d'éveil", créé pour permettre à leur espèce de revivre après leur destruction.
2. **La Faune Hostile** : L'équipe peut rencontrer un animal qui ressemble à un gros chat, un félin ombre. Un test d'**Intuition + Sécurité (Difficulté 2)** est nécessaire pour éviter d'être attaqué. Si la rencontre dégénère, le groupe peut utiliser ses armes de façon non létale.
3. **Le Noyau du Dôme** : Un test de **Raison + Science (Difficulté 3)** permettra de découvrir une structure au centre de l'astéroïde qui émet de l'énergie. Il s'agit du cœur de l'astéroïde et de la source de l'écosystème.



ACTE III : LA RÉVÉLATION

En examinant le noyau, l'équipe réalise que celui-ci est endommagé. Un test d'**Intuition + Sciences (Difficulté 3)** et d'**Intuition + Ingénierie (Difficulté 3)** pour déterminer si l'astéroïde est en train de mourir. Si le test est réussi, il indique que l'astéroïde est en train de s'effondrer et qu'il ne reste que quelques heures avant sa destruction totale.

Les joueurs ont plusieurs options :

1. **La fuite** : Se retirer et laisser l'astéroïde se désintégrer. Si le groupe choisit cette option, le Meneur de Jeu peut décrire la destruction du dôme et de ses habitants. Ce n'est pas vraiment la meilleure option pour un équipage digne de la Fédération.
2. **La réparation** : L'officier Ingénieur peut tenter une réparation d'urgence. Un test **Raison + Ingénierie (Difficulté 4)** est requis pour stabiliser le noyau du dôme.
3. **Le sauvetage** : L'équipe peut tenter de sauver un maximum de plantes et d'animaux. Un test d'**Intuition + Science (Difficulté 3)** est requis pour trouver une façon de téléporter le plus d'espèces possibles. Il faudra préparer des zones dédiées pour les espèces animales. L'option de l'Arche de Noé est envisageable mais elle va ouvrir de nombreuses questions de logistiques pour toute l'équipe.

FLORE DU DÔME DE NÉMÉSIS

La flore du dôme est luxuriante et vibrante, caractérisée par des formes de vie adaptées à un environnement clos et auto-suffisant.

- A. **Les Arbres Lumineux** : Ces arbres sont les plus grands du dôme, atteignant des hauteurs impressionnantes (100 mètres pour les plus hauts). Leurs feuilles, d'un vert profond, ont la particularité de capter l'énergie lumineuse et de la stocker, puis de la relâcher doucement la nuit, créant un éclairage tamisé et féerique. Leurs troncs sont lisses et écorcés, avec des motifs complexes qui semblent changer légèrement de couleur en fonction de l'humidité.
- B. **Les Fougères Chantantes** : Des fougères géantes qui poussent en grappes. Leurs frondes émettent un léger bourdonnement mélodieux lorsqu'une brise les traverse ou qu'une créature les frôle. Ce son est apaisant et semble être une forme de communication au sein de la flore.
- C. **Les Fleurs Solaire** : Ces fleurs sont uniques par leur capacité à s'orienter constamment vers la source de lumière principale du dôme, c'est-à-dire la pyramide délabrée. Leurs pétales, d'un jaune éclatant ou d'un orange profond, s'ouvrent et se ferment au rythme des cycles lumineux artificiels du dôme. Elles libèrent un pollen légèrement phosphorescent, qui scintille dans l'air.
- D. **Les Lianes Grimpantes** : Des lianes robustes et souples qui s'enroulent autour des arbres lumineux, formant des ponts naturels et des alcôves. Leurs fruits, de petites baies bleues, sont comestibles et ont un goût sucré-acidulé.
- E. **Les Mousses Bioluminescentes** : Au sol, des tapis de mousses vert vif recouvrent les rochers et le sous-bois. La nuit, ces mousses s'illuminent d'une douce lueur bleue ou verte, créant des chemins naturels et des zones de repos apaisantes.

FAUNE DU DÔME DE NÉMÉSIS

La faune est tout aussi diverse et fascinante, avec des créatures qui ont évolué pour vivre en harmonie et /ou en compétition dans cet écosystème fermé.

- A. **Les Cervidés Ailés** : De gracieux herbivores ressemblant à des cerfs, mais dotés de grandes ailes membraneuses leur permettant de planer d'une plate-forme rocheuse à l'autre ou de descendre en douceur des arbres. Leur pelage est moucheté, offrant un excellent camouflage dans le feuillage. Ils se nourrissent principalement des feuilles des arbres lumineux.
- B. **Les Rongeurs Siffleurs** : De petites créatures ressemblant à des écureuils ou des suricates. Ils vivent en colonies et communiquent par des sifflements complexes qui peuvent alerter les autres d'un danger imminent ou signaler la découverte de nourriture. Ils sont agiles et construisent des nids complexes dans les racines des arbres.
- C. **Les Félines Ombre** : Ressemblant à de grands chats sauvages, ces prédateurs sont d'une agilité et d'une furtivité exceptionnelles. Leur pelage sombre leur permet de se fondre dans les zones d'ombre, et leurs yeux brillent faiblement dans l'obscurité. Ils sont les

principaux prédateurs des Cervidés Ailés et des Rongeurs Siffleurs, mais ils évitent les confrontations directes avec des créatures plus grandes.

- D. **Les Insectes Cristallins** : Des insectes aux carapaces chitineuses translucides, qui scintillent comme du cristal. Ils volent en essaims autour des fleurs solaires, se nourrissant de leur pollen phosphorescent. Certains plus gros spécimens ressemblent à des libellules géantes et sont très colorés.
- E. **Les Reptiles Écailloux** : Des reptiles de différentes tailles, certains petits et inoffensifs, d'autres plus grands et serpentiformes. Leurs écailles peuvent changer de couleur pour s'adapter à leur environnement, et certains possèdent de petits sacs de venin utilisés pour immobiliser leurs proies.

L'interaction entre ces espèces crée un équilibre délicat au sein du dôme, un microcosme de vie qui a perduré pendant des millénaires grâce à l'ingéniosité d'une civilisation disparue.

LA PYRAMIDE DÉLABRÉE

Le bâtiment est une structure pyramidale massive, construite avec des blocs de pierre sombre et lisse. La végétation a commencé à l'envahir, avec des lianes serpentineuses s'enroulant autour de ses bords et des mousses bioluminescentes couvrant une partie de sa base. Il est partiellement effondré sur un côté, révélant des circuits complexes et des conduits d'énergie qui brillent faiblement. Au sommet de la pyramide se trouve un grand cristal, qui pulse d'une lumière chaude et stable, fournissant l'énergie et la lumière nécessaires au dôme.

Les inscriptions sont gravées dans une langue ancienne, un mélange de symboles géométriques et de caractères cursifs. Grâce à un test réussi de **Raison + Science (Difficulté 2)**, l'équipe peut déchiffrer leur signification. Elles racontent l'histoire d'une civilisation qui a fui une catastrophe imminente sur leur planète natale.

Le message principal, gravé sur une grande dalle à l'entrée, peut se lire comme suit :

« À ceux qui trouveront ce Jardin de Némésis, sachez qu'il fut notre arche et notre dernière demeure. En voyant la fin de notre monde, nous avons créé ce havre pour que la vie puisse persister. Nous sommes les Maîtres du Jardin, les gardiens de la vie. Nous avons placé le "Noyau de Vie" en son cœur pour le protéger, pour qu'il soit un écho de ce qui fut. Si le cœur faiblit, trouvez le moyen de le guérir, car c'est la seule façon pour que notre héritage puisse un jour s'épanouir de nouveau. »



D'autres inscriptions peuvent être trouvées à l'intérieur de la structure :

- 1. **Sur un mur effondré** : Un schéma détaillé des cycles de vie de l'écosystème, montrant comment le noyau régule la température, l'humidité et la lumière, et comment les plantes et les animaux contribuent à maintenir l'équilibre.
- 2. **Sur une dalle de contrôle brisée** : Les Maîtres du Jardin ont laissé des instructions pour réparer le noyau, mais elles sont complexes et partielles. Elles indiquent des points de défaillance potentiels et des solutions rudimentaires qui pourraient être utilisées pour stabiliser le système.



Le Noyau de Vie est un dispositif technologique sophistiqué, une source d'énergie massive qui alimente le dôme. Il est composé de cristaux interconnectés qui émettent une lumière dorée. Cependant, il est fissuré, et des arcs d'énergie sporadiques s'en échappent, causant de légères instabilités dans l'écosystème. C'est la source des problèmes de l'astéroïde et la raison pour laquelle l'équipe doit agir.



L'ÉVÈNEMENT : LA FAIM DE L'OMBRE

Alors que votre équipe s'approche du bâtiment central, le phénomène s'aggrave de façon imprévisible. La lumière émise par les Arbres Lumineux se met à vaciller, puis s'éteint complètement par sections, plongeant de larges zones du dôme dans une obscurité anormale. Le son apaisant des Fougères Chantantes est remplacé par un silence inquiétant, et l'air devient plus frais.

Le groupe est désormais confronté à un danger direct : les Félics Ombre, désormais indétectables dans l'obscurité, deviennent des chasseurs silencieux et bien plus audacieux. Ils ne sont plus seulement curieux, ils sont affamés et agressifs, attaquant en meute pour la première fois.

LE DILEMME DU XÉNOBIOLOGISTE

Votre xénobiologiste ou Officier Scientifique (PNJ ou PJ), après avoir analysé la flore et la faune, fait une découverte cruciale. La défaillance du Noyau de Vie ne diminue pas seulement la lumière, mais affecte également la sève et la croissance des Arbres Lumineux. Ces derniers produisent une sève amère, toxique pour les Cervidés Ailés qui s'en nourrissent habituellement. Le taux de mortalité des Cervidés Ailés a explosé, et les Félics Ombre, leurs prédateurs, sont en train de mourir de faim. Leur agressivité est un acte de survie désespéré.

La solution la plus rapide pour sauver les Félics Ombre est d'injecter une substance nutritive synthétique dans la sève des arbres, ce qui les rendrait à nouveau comestibles pour leurs proies. Votre **Officier Scientifique** peut fabriquer un composé à partir du matériel de l'équipe, mais pour qu'il soit efficace, il doit être distribué rapidement à grande échelle, ce qui nécessite une surcharge du système de circulation de la sève.

LE CHOIX CORNÉLIEN

C'est ici que se trouve le dilemme pour l'équipe, et tout particulièrement pour l'Officier Scientifique :

- **Ignorer la situation et continuer vers le noyau.** L'équipe peut choisir de se concentrer sur sa mission principale. Après tout, réparer le noyau est la seule solution à long terme. Cependant, cela signifie que les Félics Ombre et d'autres espèces mourront de faim. L'Officier Scientifique pourrait voir cela comme un échec moral, une violation du serment de la Fédération de préserver toute forme de vie.
- **Intervenir immédiatement.** L'équipe peut tenter de sauver les espèces qui meurent. L'ingénieur en chef pourrait objecter que l'injection et la surcharge du système de circulation de la sève pourraient provoquer des dégâts irréparables au noyau déjà fragile, compromettant la mission principale et condamnant potentiellement tout l'écosystème. L'Officier Scientifique, cependant, pourrait être personnellement et émotionnellement lié à ces créatures, les ayant étudiées et vues comme une merveille de la nature. Il pourrait insister sur la nécessité de les sauver, même si cela implique un risque pour le reste du dôme.