

Les Missionnaires d'Azah
Les Connaissances Interdites

Version 1.0

SOMMAIRE

Titres	Page
AVANT PROPOS	2
I - L'UNIVERS	3
1 - Réponses aux questions sur notre univers	3
2 - Les Créés	3
3 - Les Anciens	4
II - CONSEILLES AU MENEUR DE JEU	5
1 - Quelle époque jouer ?	5
2 - Quelles aventures ?	5
3 - L'ambiance	6
III - TABLES ALEATOIRES	8
1 - Fabrication d'un appareil	8
2 - Les voyages spatiaux	8
3 - La vie de Missionnaire	10
4 - Les Relations	22
IV - LES PERSONNAGES NON JOUEURS	24
1 - Les personnalités, organisations et états importants	24
2 - Caractéristiques de personnes communes	25
V - CREATION D'UNE PARCELLE D'UNIVERS	28
1 - Les étoiles	28
2 - Les planètes	29
3 - Population et Culture	31
VI - SCENARII	35
1 - Rendez-vous diplomatique	35

AVANT PROPOS

Ce livret essaye de fournir des réponses aux questions que l'on est amené à se poser sur l'univers.

Ces informations ne sont pas accessibles aux joueurs et devront toujours leur rester inconnues. Elles sont réservées au meneur de jeu qui pourra intégrer certains éléments dans ses aventures, mais ne devra jamais dévoiler la totalité des connaissances interdites. Le mystère est un des éléments de la vie et un des ressorts des jeux de rôles.

Le reste du livret fournit des aides au meneur de jeu, libre à lui d'utiliser ces indications.

I - L'UNIVERS**I.1 - Réponses aux questions sur notre univers**

L'homme n'est pas une race aussi jeune qu'il apparaît.

L'univers abrite une race très vieille : les Anciens. Une race qui possède quasiment toutes les connaissances pouvant être découvertes. Elle a voyagé dans l'ensemble de l'univers, acquis l'immortalité. Elle a aussi acquis une crainte de l'aventure, une peur du contact. Les Anciens ayant tout ce qu'il désire ne veulent pas perdre la seule chose qui peut leur échapper : la vie.

Les anciens ont donc créé des races de serviteurs, accomplissant les tâches risquées pour eux. Une de ces races créée est l'homme. Que nous appellerons les Créés. Ceux-ci ont tellement bien accompli les tâches qui leur étaient destinées que les Anciens leur ont rendu leur liberté. Mais conditionnés à servir, ils ne savaient pas s'affranchir de leurs maîtres. Ils ne pouvaient assumer une existence libre. Sans objectifs à court terme leur civilisation se mit à déperir.

Alors les Créés ont demandé aux Anciens la permission de recréer une nouvelle race d'Hommes libres. Les Anciens ont alors développé des conditions favorables à l'apparition d'humains sur un grand nombre de planètes d'un secteur d'une galaxie appelée Voie Lactée. Ce programme s'appelait Azah, du nom que les Anciens donnaient aux Créés.

Les Créés surveillent l'évolution des nouvelles civilisations humaines et interviennent aux moments cruciaux afin de rapprocher la nouvelle humanité de leurs idéaux.

Mais celle-ci ne répond pas à leurs attentes. Sa moralité est trop souvent éloignée de la leur pour qu'ils puissent se reconnaître en elle. Les nouveaux hommes laissés libres évoluent sauvagement, bien peu des nouvelles civilisations sont dignes des vertus leurs ancêtres.

Liva Nir, un Créé nouvellement réveillé de son complexe lunaire, décida de lancer un vaste programme afin d'unifier la nouvelle humanité et de la guider vers une moralité plus proche de celle des Créés. Pour ce faire il décida de s'appuyer sur deux éléments la religion et la technologie...

I.2 - Les Créés

Les Créés sont de moins en moins nombreux, ceux-ci, ne se reproduisant quasiment plus. Leur race s'éteint lentement laissant sa place à la nouvelle humanité.

Depuis leur affranchissement par les Anciens, leur civilisation habituée à servir a perdu tous ses objectifs, déçus par l'évolution des nouveaux hommes ils ne se trouvent plus aucune raison de vivre. Certains ont définitivement fui leur existence physique pour un état supérieur, s'apparentant à un état gazeux, où leurs esprits s'oublent dans une existence collective passive. Leurs "âmes" se mélangent les uns aux autres pour aboutir à un "Tout" n'ayant que peu de volonté. La carapace rouge entourant la Lune est composée d'une de ses communautés forcées à migrer autour du satellite par Liva Nir.

Mais certains d'entre eux, les plus combattifs, ont été disséminés dans des centres secrets, où en hibernation ils attendent leur réveil pour surveiller l'évolution de la nouvelle humanité. De tels centres sont dispersés dans l'ensemble de l'espace de la nouvelle humanité. Dans ces centres, des ordinateurs surveillent l'évolution des nouveaux hommes et réveillent les Créés lorsque la situation semble requérir leur intervention.

La société des Créés n'est pas réellement organisée, leur civilisation est quasiment éteinte. Ils ne sont plus qu'une centaine à être éveillés, communiquant entre eux grâce aux appareils de communication hyper puissant qu'ils ont dans leurs complexes. Certains prennent des décisions individuellement lançant des programmes sur la planète où ils sont, quelquefois au détriment du programme d'ensemble. Liva Nir durant sa période d'éveil essaya de coordonner l'action des Créés situés dans sa zone d'influence. Il a dû pour ce faire mettre au pas certains de ses semblables en s'appuyant sur l'Ordre des Missionnaires...

I.3 - Les Anciens

Les Anciens se désintéressent de la nouvelle humanité. Ils la surveillent comme ils le font avec le reste de l'univers, dont ils s'estiment les gardiens. Mais ils n'interviennent jamais dans les affaires de l'humanité. Bien qu'ils soient amenés, quelquefois, à intervenir dans les planètes à peuplement humain pour leurs raisons, ils essayent alors d'être le plus discret possible.

Leurs plus fidèles serviteurs sont les Démons, ayant la forme de grands humains à la peau rouge et possédant deux gigantesques cornes sur le sommet de leur crâne. Ils agissent toujours à la place de leurs maîtres, cachant l'existence des Anciens et intervenant pour eux.

Une autre race de serviteurs, de la zone spatiale humaine, sont les passeurs, ils ont la même apparence que les humains, si ce n'est qu'ils sont grands et minces. Ils résident, le plus souvent, sous la surface dans une transe cataleptique attendant d'accomplir leur tâche. Ils sont chargés de faire voyager les serviteurs des Anciens à travers les planètes et les univers, utilisant leur bâton pour ouvrir des portes entre les dimensions.

Les Anciens voyagent par l'intermédiaire des passeurs ou de leurs vaisseaux spatiaux, ceux-ci ayant la forme d'oursins métalliques dorés d'une vingtaine de mètres de diamètre. A l'intérieur dans les quartiers des serviteurs, généralement des démons, c'est le dénuement le plus complet, des murs en pierre, du mobilier en bois, un feu de cheminé... Le quartier des Anciens est totalement inaccessible, personne n'a jamais vu un ancien, celui-ci préférant s'autodétruire que de laisser paraître des informations qui puissent être dommageables pour son peuple. Les Anciens laisseront toujours faire croire que les démons sont les seuls maîtres du vaisseau. Les anciens communiquent avec leurs serviteurs par l'intermédiaire de la télépathie, mais jamais il ne la pratique sur une race étrangère, car leur personnalité sensible ne pourrait pas psychologiquement supporter les pensées d'êtres aussi sauvages...

II - CONSEILLES AU MENEUR DE JEU

II.1 - Quelle époque jouer ?

Après la lecture des livrets, le meneur de jeu intéressé par l'arbitrage d'une partie devra se demander quelle période et quel contexte jouer. Cela dépendra de ses aspirations et de celles de ses joueurs. Voici la liste des principales époques et des différences dans l'atmosphère générale du monde :

- Le début de l'aventure spatiale terrienne et l'émergence de la Religion (de 2003 à 2039). Cette période est propice en aventures d'exploration spatiale dans le système solaire, avec des intrigues politiques et des conflits larvés entre les différentes nations terriennes. Cette période couvre la fondation de Luna, les premiers problèmes d'autonomie, les rivalités dans la petite communauté et les créations des premiers centres industriels luniens, ainsi que l'émergence de la doctrine religieuse de Liva Nir (né dans la communauté, ayant disparu, puis finalement retrouvé par ses parents ??), ses premiers discours théologiques, les dossiers scientifiques révélés par Azah et les découvertes technologiques : génétique, énergie antimatière, générateur hyperspatial, antigrav...

- L'aventure terrienne de l'Eglise de la Nouvelle Conscience (de 2039 à 2068), durant cette période la Terre s'enfonce dans une société marquée par la violence et la pauvreté. Les systèmes sociaux terriens font faillites les uns après les autres poussant des millions de défavorisés vers le chemin de la violence et les riches vers plus de pouvoir. Un monde proche de Cyberpunk, avec l'Eglise recrutant des combattants et des scientifiques parmi ses fidèles, organisant l'exploration spatiale, son armée et son réseau d'espionnage, effectuant des actions terroristes sur Terre pour faire plier les gouvernements et leur interdire l'espace.

- L'aventure spatiale de Luna (de -12 L.R. à +20 L.R.), les vaisseaux d'exploration parcourent l'espace proche du Soleil. Ils découvrent de nouvelles civilisations, les étudiant et développant des échanges avec certaines d'entre elles. Luna essaye de contrôler les échanges de technologie et les mondes mis en quarantaine alors que se développent des organisations criminelles à l'échelle spatiale. Puis la création de la Confédération et les luttes contre les pirates ou les états non progressistes.

- Le présent (de +15 L.R. à +25 L.R.), la Confédération est suffisamment développée pour pouvoir intégrer de nouvelles cultures. Les mondes périphériques se sont développés, mais pas assez pour pouvoir rejoindre la Confédération, certains étant ouvertement contre la CoMoP. La frontière spatiale recule lentement.

II.2 - Quelles aventures ?

Les Missionnaires auront en moyenne une aventure par an, bien que le meneur de jeu puisse en accomplir plus dans des cas de campagnes ou si tel est sa volonté. Il pourra de même laisser les joueurs sans aventure pendant quelques années cela lui permettra de jouer avec des événements historiques et les carrières des personnages.

Une grande diversité d'aventures est ouverte aux joueurs de jeux de science fiction :

- L'exploration spatiale : Une planète inconnue avec des espèces animales étranges, intelligentes ou non. Des vaisseaux capturés par des phénomènes physiques inconnus. Une population de naufragés capturés sur un astéroïde ou sur une planète habitée. Des artefacts provenant de civilisation de technologie très évoluée...

- La découverte de nouvelles cultures. Problèmes de communication et différences culturelles. Attention à ne pas se montrer en tant que voyageurs spatiaux pour les civilisations avec lesquelles le contact n'a pas encore été établi. Attention à ne pas lier des amitiés ou même des amours...

- Le combat contre un virus ou des espèces animales inhabituelles, tel que des parasites.

- Assistance à des mondes menacés par un dérèglement de leur écosystème ou par des interventions extérieures. Cette tâche peut s'avérer plus compliqué lorsqu'il faut en plus éviter le contact avec la civilisation locale.

- L'assistance à des naufragés de l'espace. Ceci peut jeter les personnages dans des pièges d'astrophysique compliqués ou au milieu d'êtres intelligents désirant conserver ces naufragés. Il est possible que les naufragés ne désirent pas fuir le monde qui les a recueillis...

- Les actions d'espionnage contre des états rivaux ou des groupes de malfrats. Des actions de polices de l'espace.
- Des campagnes militaires ou de préparation à une intervention de la Formoc.
- Des duels feutrés d'ambassadeurs ou d'hommes d'affaire à coup d'influence et quelques mauvais coups.
- Des Missionnaires qui profitent de leur poste pour leurs avantages personnels ou qui ne respectent pas les consignes du Conseil. Mais certains d'entre eux n'ont-ils pas raison car en s'affranchissant de certaines règles de la morale ils servent les intérêts de la Religion de manière plus efficace ?
- Petits problèmes avec le SRAA ou la Confrérie d'Azah.
- L'expérience d'un scientifique qui finit mal, création de monstres génétiques, robots ou menaces sur des vies intelligentes.
- Entrer en contacts avec des serviteurs des Anciens ou des Créés, ceux-ci essayeront de cacher leur identité et leurs buts. Les joueurs ne doivent pas connaître certaines réalités. Ces aventures peuvent les entraîner dans d'autres dimensions. Au moment du rapport final, il leur sera signifié que l'Ordre s'occupe de l'affaire et que celle-ci est classée.
- Missions incompréhensibles données par Liva Nir ou un intermédiaire faisant partie d'un vaste plan d'ensemble échappant à l'entendement des joueurs.

Le meneur de jeu peut s'inspirer de nombreuses sources pour la création de ses scénarii. La meilleure source pour les scénarii d'exploration est sans contexte Star Trek où la philosophie d'exploration est très proche de celle des Missionnaires. Mais la technologie de la série T.V. est bien plus avancée notamment pour les senseurs, les téléportations, la médecine et les voyages spatiaux. Les scénarii politiques et d'espionnage peuvent être extrapolés des informations actuelles, de l'histoire ou des romans.

II.3 - L'ambiance

L'importance dans un jeu de rôle de science fiction est de laisser énormément de liberté aux joueurs. Ceux-ci doivent avoir le droit de tenter tout ce qu'ils désirent, que ce soit de fabriquer du matériel, entreprendre des recherches scientifiques encore inconnues, avoir des activités entre les missions... Le rôle du meneur de jeu est alors de conserver la cohérence du jeu, en fixant les difficultés les plus logiques à chaque action et en limitant les joueurs lorsque ceux-ci vont à l'encontre des règles de l'Ordre.

Évitez de vous laissez envahir par la technologie et les chiffres. L'aspect scientifique doit être un support pour l'imaginaire et ne doit pas être réservé aux Einsteins en herbe.

Arbitrer des parties de sciences fictions nécessite une préparation, car il faut éviter une monotonie des personnages, des planètes et des situations. La diversité doit partout être présente. Pour éviter ce problème il sera plus facile au meneur de jeu de se restreindre dans un premier temps sur une petite région de l'espace. Il aura au préalable développé celle-ci, en créant des interactions entre les différentes nations, races, organisations et les Missionnaires.

Évitez les situations manichéennes, nous sommes les gentils ce sont les méchants, il n'y a que dans "La guerre des étoiles" que cela se produit. Personne n'a le monopole du bon côté, il y a seulement des différences de points de vue. Tout "bon" possède son mauvais côté et inversement un ennemi n'est agressif que par ce que les conditions le poussent à agir contre vos intérêts. Le devoir d'un Missionnaire est de comprendre avant de juger, n'hésiter pas à leur poser des cas de conscience. Ne les dégoûter pas trop de la Religion, celle-ci a réellement amené des vertus civilisatrices dans sa sphère d'influence, même si les abus existent.

Afin de développer le côté humain des relations avec les PNJ, il est nécessaire de développer la psychologie de ceux-ci, ce n'est pas forcément un travail compliqué. Détaillez leurs objectifs, les moyens qu'ils sont prêts à mettre en oeuvre pour les atteindre, leur morale, leurs qualités, leurs points forts, leurs faiblesses et leurs défauts.

Il est recommandé de développer certains personnages que l'on retrouvera dans les différentes aventures : le supérieur des joueurs, un inquisiteur, deux ou trois compagnons non joueurs, éventuellement un adversaire...

Animez la vie des personnages entre les missions spéciales : événements durant les carrières, interactions avec d'autres personnages et avec le monde où ils vivent...

Ne pas louper une opportunité d'aventure personnalisée, si le groupe désire un service, un équipement ou accomplir une action a priori sans problème, saisissez-vous de l'occasion. Les joueurs ne sont jamais aussi motivés que lorsqu'ils jouent pour résoudre leurs problèmes personnels.

Évitez les combats dans les scénarii, que ce soit les combats spatiaux ou des affrontements individuels. Ceux-ci sont mortels, laissez toujours une occasion aux personnages de s'en échapper et inversement pénalisez les mauvais comportements dans les missions par des combats.

Rythmez vos scénarii avec d'autres types d'actions que les combats, diversifiez les défis, cela pouvant être des réparations technologiques vitales, la création d'oeuvre artistique, des négociations, des discours... Essayez de favoriser la diversité des actions afin de satisfaire l'ensemble des capacités des joueurs. Développez des situations résolubles par le bon sens permettant ainsi à chacun quel que soit les capacités de son personnage de participer.

Évitez les scénarii trop linéaire, privilégiez la stratégie des joueurs.

Il est très facile d'obtenir des rivalités entre les joueurs, particulièrement si l'un d'eux est un inquisiteur. Évitez de telles situations, ou alors soyez très sévère avec les joueurs lorsqu'ils s'éloignent du comportement d'un Missionnaire, leurs supérieurs n'hésitant pas alors à leur supprimer les bénéfices d'une mission réussie.

Afin de conserver la cohérence de groupe favorisez les récompenses collectives plus que de juger les actions de chaque joueur. A moins que l'un d'entre eux ait réellement accompli un très grand effort dans le scénario.

III - TABLES ALEATOIRES

Ce chapitre fournit des tables aléatoires afin de stimuler l'imagination du meneur de jeu dans certaines situations. Il lui est conseillé de ne pas utiliser les résultats de façon brute, mais de les adapter, en offrant éventuellement des portes de sorti aux joueurs. Ces événements peuvent même devenir de petits scénarii.

III.1 - Fabrication d'un appareil

Lorsqu'un joueur fabrique un prototype ou effectue une réparation majeure, on pourra utiliser cette table pour déterminer les défauts cachés d'un appareil, ceux-ci pourront être corrigé lors d'une réparation.

Bonus sur le D10 :

- 6 si la réussite est supérieure à 10.
- 3 si la création est réussite.
- +1 par point d'échec jusqu'à +5
- +7 pour un échec supérieur à 10

1D10	Etat de l'appareil
0 et -	L'appareil fonctionne sans aucun problème
1-2	Matériel très bruyant lors de son utilisation.
3	Coût de chance le matériel possède un effet secondaire "bénéfique".
4	Matériel très salissant lors de l'utilisation (fuites d'huiles ou de fumées noires...)
5-6	Matériel chauffant rapidement, le temps d'utilisation de l'appareil ne peut être que court sous peine de sa destruction.
7	Matériel entraînant des effets indésirables (tel que parasitage des communications radios ou détecteurs...)
8	Matériel fournit un malus lors de son utilisation, par exemple -3 sur une compétence.
9	Matériel ayant 1 chance sur 10 de ne pas fonctionner.
10	Matériel ayant 1 chance sur 10 d'exploser lors de chaque utilisation.
11-15	Matériel ne fonctionnant pas.
16 et +	Lors de la fabrication du matériel celui-ci est détruit, le créateur reçoit des dommages.

III.2 - Les voyages spatiaux

Un équipage de vaisseau spatial est caractérisé par 2 chiffres : son moral et le niveau d'entretien qu'il peut fournir au vaisseau.

Le moral est pour un équipage :

- de Missionnaire : 20
- régulier et bien payé (salaire minimum > 1 000 K) : 18
- régulier et mal payé (salaire minimum > 500 K) : 12
- irrégulier : la moitié de la valeur du commandement du capitaine
 - +5 si bien payé
 - +3 si l'équipage connaît le capitaine depuis plus de 4 ans.

Le niveau de moral de l'équipage pourra évoluer en cas d'événement, par exemple :
 perte de 1 point si un membre d'équipage meurt lors d'un accident à bord du vaisseau,
 gain de 1 point pour une semaine de repos, mais sans que le niveau de moral puisse dépasser le niveau initial.

Le niveau d'entretien du vaisseau :

- Si l'équipage minimum est respecté : 18
- Si l'équipage minimum est respecté à l'aide d'ordinateur : 16
- Si l'équipage est supérieur aux trois quarts de l'équipage minimum : 12
- Si l'équipage est supérieur à la moitié de l'équipage minimum : 8
- Si l'équipage est supérieur au quart de l'équipage minimum : 5
- +2 si l'équipage est composé de Missionnaires
- +2 si le vaisseau suit un programme de révisions régulières, au moins une tous les 2 mois
- 3 si le vaisseau a reçu des dommages depuis sa dernière révision
- 2 si le vaisseau a accompli 10 sauts ou plus en une semaine depuis sa dernière révision
- 1 si le vaisseau a accompli 3 sauts ou plus en une journée depuis sa dernière révision.

Lorsque le vaisseau entame un voyage, c'est à dire accompli au moins un saut hyperspatial, on tirera un événement pour chaque semaine de voyage.

1D100 Evénement

- 1 Le mécontentement règne à bord du vaisseau, jet de moral, en cas d'échec une partie de l'équipage tentera une mutinerie.
- 2 Jet d'entretien, en cas d'échec problème de conservation des réserves de survie, perte de 1 point de moral pour l'équipage.
- 3 Jet d'entretien, en cas d'échec avarie du générateur d'énergie, celui-ci est inutilisable tant qu'une réparation à -5 pendant 1D3 jours n'a pas réussi.
- 4 Jet d'entretien, en cas d'échec perte de l'assistance des ordinateurs auxiliaires et des programmes évolués de l'ordinateur principal, nécessite une réparation à -5 pendant 1D6 jours.
- 5 Si voyage à l'extérieur de la CoMoP rencontre avec des pirates.
- 6 Vous recevez un SOS d'un vaisseau en difficulté alors que vous émergez d'un saut hyperspatial.
- 7 L'état où vous faites escale à besoin de votre vaisseau (livraison urgente sur une autre planète, transport d'un dignitaire...) et essayera par tous les moyens (réquisition, chantage...) d'obtenir la faveur demandée.
- 8 Lors d'une escale vous perdez 2D6 membres d'équipage qui ont décidé d'abandonner leurs postes. Cet événement n'est pas applicable pour les équipages de Missionnaires ou de militaires de la Confédération.
- 9 Jet d'entretien, en cas d'échec à la sortie d'un saut le générateur hyperspatial sera inopérant, réparation à -5 pendant 2D6 jours.
- 10 Jet d'entretien, en cas d'échec perte de 50 % des capacités électronique du vaisseau, réparation à -5 pendant 1D6 jours.
- 11 Lors d'une escale 2D6 membres d'équipage se font arrêter par les forces de l'ordre pour des bagarres dans une taverne.
- 12 Jet d'entretien, en cas d'échec une personne est victime d'un accident à bord du vaisseau et meurt, perte de 1 point de moral.
- 13 Collision avec un objet spatial perte de 1D100 points de structure, sans tenir compte des écrans.
- 14 Jet d'entretien, si échec fuite des réserves de 1D10 UE / jour, réparation à -5 pendant 1D6 jours.
- 15 Jet d'entretien, si échec perte d'un moteur, réparation à -5 pendant 2D6 jours.
- 16 Jet de moral, si échec grève de l'équipage pendant 2D10 jours
- 17 Jet d'entretien, si échec le générateur hyperspatial nécessite un recalibration, jet de connaissance hyperspatial à -5 pendant 2D6 jours, en attendant la réussite de la recalibration le navigateur aura un malus de -5 lors de ses sauts.
- 18 Lors d'une escale le capitaine peut recruter 1D6 membres d'équipage qualifiés.
- 19 Inspection surprise des douanes de la CoMoP, même si vous êtes en dehors de l'espace de la Confédération.
- 20 Insubordination d'un des officiers, perte de 1 point de moral.
- 21 Une maladie a été contractée par un membre d'équipage lors d'une escale et se propage en épidémie parmi le personnel embarqué.
- 22 Un passager clandestin est à bord
- 23 Le vaisseau à la sortie d'un saut extérieure à la CoMoP, se trouve au milieu d'une échauffourée entre 2 forces militaires rivales.
- 24-100 Aucun événement particulier.

III.3 - La vie de Missionnaire

Afin de déterminer les événements de la vie du Missionnaire d'Azah, au début de chaque année le personnage tirera un événement sur les tables suivantes. Le meneur de jeu est libre d'interpréter et de modifier les événements.

Table déterminant la nature de l'événement

1D12 Nature de l'événement

1-2	Événement divers
3-4	Événement général professionnel
5-7	Événement professionnel lié à l'activité du personnage
8-9	Événement géographique
10	Événement de Corps
11-12	Aucun événement particulier

Si le personnage n'appartient à aucun Corps et qu'un '10' est tiré, alors aucun événement ne sera appliqué.

Si un événement géographique est tiré et qu'aucune table ne correspond utilisez la table des événements divers.

Table des événements divers

1D20 Événement

- 1 Le joueur rencontre un guide spirituel d'un ordre religieux. Celui-ci lui propose de le rejoindre dans son monastère quand il le désire. Pour chaque année passée dans le monastère en recueillement le joueur recevra un gain moyen en foi. Lors du tirage des événements, s'il obtient un événement professionnel cela équivaudra à aucun événement.
- 2 Si le personnage possède une moralité religieuse douteuse (si le respect doctrine est inférieur ou égal à 0,8), il recevra un avertissement de la Confrérie d'Azah. Au second avertissement il pourra avoir des problèmes...
Si le personnage est de bonne moralité, la Confrérie d'Azah le contactera pour qu'il vienne la rejoindre.
- 3 Le personnage est invité à participer à un jugement d'un de ses pairs, il pourra en ressortir avec un ou des ennemis.
- 4 Le personnage est contacté par le SRAA pour une mission temporaire. Tirez un événement sur la profession du SRAA. Au second contact que le joueur accepte, il pourra faire définitivement partie du service de renseignement s'il le désire.
- 5 Le personnage établit des contacts avec un des groupes politiques de l'Ordre, au choix : Les conservateurs (proche de Liva Nir), les réformateurs (proche de la Confrérie d'Azah) ou les modérés.
- 6 Le personnage est muté pour 3 ans au service de l'Eglise. Il sera alors envoyé dans un temple sur un monde extérieur à Luna où il accomplira les tâches religieuses, sociales ou de protection du temple...
- 7 Le personnage tout en restant dans son occupation recevra une mutation géographique, que ce soit dans la CoMoP, les mondes extérieurs ou sur la frontière.
- 8 Le personnage participe à une office dirigée par Liva Nir ou des hauts dignitaires de l'Ordre, il obtient un gain mineur en foi.
- 9 Le personnage est sélectionné pour participer à une délégation de représentation dans un état extérieur. Il gagnera une connaissance générale de cet état au niveau 8 et un niveau 3 dans la langue locale. Toutes ces compétences lui seront inculquées sous hypnose.
- 10 Le personnage rencontre un Missionnaire créant des drogues, il pourra éventuellement s'approvisionner au près de cette personne s'il le désire.
- 11 Le personnage rencontre un technicien qui acceptera de lui fabriquer un matériel en échange d'un service s'il le désire.
- 12 Le personnage possède la sympathie d'un haut dignitaire de l'Ordre qui l'aidera à changer de carrière s'il le désire ou tout autre faveur raisonnable.
- 13 Le personnage rencontre une personne extérieure à l'Ordre avec laquelle il partage de tendres sentiments.

- 14 Le personnage peut avoir une aventure sentimentale au sein de l'Ordre. Au second tirage de cet événement ou du précédent un enfant naîtra de l'union.
- 15 Le personnage reçoit, pour services rendus, un stage de 2D10 points au cours de cette année.
- 16 Le personnage se fait un ennemi au sein de l'Ordre.
- 17 Vous rencontrez un marchand influant extérieur à l'Ordre et par l'intermédiaire du quel vous pourrez acheter ou vendre tout type de produits même ceux interdits dans la Confédération et à un prix honnête.
- 18 Le personnage a une révélation mystique sur ses objectifs dans la vie qui peut l'amener à changer complètement son comportement.
- 19 Le personnage est atteint d'une maladie.
- 20 Effectuez le tirage de 2 événements, revenez à la première table pour déterminer la nature de chacun des événements.

Tables des professions

Chaque année le personnage devra accomplir un jet dans les 5 ou 6 compétences les plus utilisées dans sa profession. Ces jets seront effectués même si aucun événement professionnel n'est tiré cette année.

Par exemple pour un pilotage de chasse spatial : Pilotage spatial, Combat spatial, Pilotage atmosphérique, Connaissance armement, Technique électronique et Commandement s'il est officier.

En cas d'échec à une des compétences, il perdra un niveau d'avancement s'il se situe au-dessus des 2 premiers grades de sa profession. Pour le premier grade il perdra un niveau pour 3 compétences échouées la même année et pour le second grade il perdra un niveau pour 2 compétences échouées.

En cas d'une marge globale supérieur à 5 pour les 2 premiers grades de la profession, supérieur à 10 pour les 2 suivants et à 20 pour tous les autres, il gagnera 1 niveau d'avancement.

Généralement il augmentera d'un grade lorsqu'il aura augmenté de 3 niveaux d'avancement.

Table générale de profession

1D20 Événement

- 1-2 Temps difficile dans votre carrière. Vous devez accomplir des jets sous les compétences les plus appropriées à votre carrière. En cas d'échec vous perdez un niveau d'avancement par compétence échouée, ce tirage est en plus du tirage habituel.
- 3-4 Vous vous faites remarquer. Accomplissez des jets sous les compétences de votre carrière mêmes résultats que précédemment si vous échouez. Mais en cas de réussite supérieure à 10 sur l'ensemble des tests vous augmentez de 1 niveau d'avancement.
- 5 Affaire exceptionnelle vous augmentez d'un niveau d'avancement.
- 6 Un Missionnaire influent veut vous aider à réaliser vos ambitions. Vous avez la possibilité de changer de carrière ou d'affectation.
- 7 Un rival essaye de vous faire de l'ombre. Effectuez un jet sous la connaissance de votre milieu au niveau de l'état. En cas d'échec vous perdez un grade dans votre activité.
- 8-9 Possibilité d'une mutation géographique dans votre profession sur une autre planète.
- 10 Vous vous faites une relation bien placée dans votre travail, celle-ci pourra vous sortir d'un coup dur professionnel.
- 11 Vous avez la possibilité d'acquérir un poste indépendant, vous devrez toujours rendre des comptes à vos supérieurs sur vos accomplissements, mais vous avez une entière liberté d'action.
- 12 Une organisation d'un état (de la CoMoP ou des mondes extérieurs) vous propose un emploi intéressant dans votre profession. Mais pour cela vous devez quitter l'Ordre des Missionnaires (ceci n'est possible légalement qu'après avoir atteint le titre de Chevalier).
- 13 Un groupe de Missionnaire de votre profession ou d'une activité proche vous propose de venir les rejoindre afin de vous mettre à votre compte, mais pour cela vous devez quitter l'Ordre des Missionnaires.
- 14 Si votre comportement professionnel a été exemplaire sur les 3 dernières années vous gagnez 0,1 point en note professionnelle.
- 15 Vos supérieurs vous offrent un stage de 2D10 points d'apprentissage dans les compétences de votre activité.

- 16 Vous rendez un service dans le cadre de votre profession à une personne extérieure à l'Ordre qui en récompense vous donne 2D100 x 100 Kirialis.
- 17 Votre travail, s'il a été brillant ces 3 dernières années, sera récompensé d'une médaille.
- 18 Votre groupe traversant une passe difficile vous recevez un soutien de hauts dignitaires de l'Ordre, vous appliquez un gain mineur en foi.
- 19-20 Effectuez le tirage de 2 événements professionnels, un sur cette table et un sur la table de l'activité du personnage.

Table des équipages de vaisseaux civils

1D20 Événements

- 1 Votre vaisseau s'est fait arraisonner par un vaisseau pirate. Il s'ensuit un combat que vous pouvez développer ou effectuez un jet de chance à +10, en cas d'échec vous êtes blessé à +4 dans le combat, sinon vous vous en sortez.
- 2 Vous avez été réquisitionné par l'armée pour des manoeuvres ou une campagne militaire. Vous gagnez +2 à la connaissance des militaires au niveau de l'état et la possibilité de dépenser vos points de l'année dans des compétences de forces spatiales. Tirez un événement des forces spatiales.
- 3 Votre vaisseau à la suite d'importants contrats est changé contre un autre moderne ou de plus grosse taille.
- 4 Vous changez d'activité, passez du transport de fret à celui de passager ou inversement.
- 5 Vous avez établi des contacts avec des contrebandiers lors de vos escales, connaissance des contrebandiers au niveau de l'état à +2, possibilité de proposer au SRAA vos services pour les infiltrer.
- 6 Vous effectuez une longue escale dans un état étranger, connaissance général de cet état +3.
- 7 Vous faites escale dans une station libre contrôlée par la pègre, connaissance de la pègre au niveau local +2, vous pouvez acheter ou vendre tout ce que vous désirez.
- 8 Un problème technique paralyse votre vaisseau dans l'espace profond loin de toute civilisation pendant plusieurs mois, la tension psychologique à bord du vaisseau était énorme, vous gagnez une phobie de niveau 1D3.
- 9 Une partie de l'équipage dépose le capitaine pour incompétence, si vous êtes le capitaine effectuez un jet de commandement et de psychologie pour éviter ce déshonneur.
- 10 Une épidémie sévit à bord du vaisseau, effectuez un jet de constitution pour ne pas attraper la maladie.
- 11 Les douanes d'un état vous cherchent des problèmes, vous retrouvez fiché et interdit de séjour dans cet état.
- 12 Le SRAA vous demande d'effectuer le transport clandestin de quelques agents et du matériel vers un état extérieur. Effectuez un jet de chance à +10, en cas d'échec la mission se fait découvrir et vous faites capturer par les forces de l'ordre de cet état et passez une mauvaise captivité, blessure à +3, de 1D10 mois.
- 13 Votre vaisseau est mis en quarantaine pendant 1D3 mois. Effectuez un jet de chance à +5 en cas d'échec un produit dangereux est embarqué à bord et vous êtes atteint d'une maladie si vous échouez un jet de constitution à +5.
- 14 Lors d'une escale dans un monde extérieur, des personnes embarquent de force dans votre vaisseau et demande l'asile politique à Luna. Vous devez accomplir des négociations serrées avec l'état (réussite de 10 en communication et psychologie à accomplir par un des membres de l'équipage). Vous pouvez en retirer de profondes amitiés, si cela se déroule bien et un gain mineur en foi.
- 15 Lors d'une escale dans un bar vous vous êtes pris dans une sérieuse bagarre.
- 16 Une mission urgente de livraison humanitaire à un état extérieur est confiée à votre vaisseau vous gagnez la reconnaissance du pouvoir politique en place.
- 17 Lors d'une escale dans un des états de la CoMoP (tel que l'Oligarchie d'Ustril, le Royaume des Cyrfills, les Colonies Unifiées...) un groupe d'opposants politiques ou de dissidents proches de l'Eglise demandent l'asile politique à Luna, mais ceux-ci sont poursuivis par la justice de leur état. L'équipage devra faire preuve de discernement entre les dissidents et les criminels de droits communs (jet de psychologie, connaissance des lois de l'état concerné à 0) et de diplomatie vis à vis de cet état (communication, psychologie à +10) pour que l'affaire soit correctement résolue. Si l'affaire est mal résolue, par mauvaise diplomatie vis à vis d'un état de la CoMoP l'avancement des Missionnaires dans leur activité sera gelé pendant 3 ans, ou par un rejet de tous les demandeurs d'asile sans discernement, perte de 2D10 points de foi.
- 18 Le vaisseau est capturé par un état en froid avec la Religion et l'équipage sera en douce captivité pendant 2D6 mois.
- 19 Le vaisseau se trouve pris au milieu d'une bataille spatiale entre 2 états ou une force militaire rebelle et des forces gouvernementales. Jet de chance, pour s'en sortir sans dégâts, sinon appliquez l'événement 1.

20	Votre vaisseau sauve un vaisseau en détresse, vous gagnez des amitiés et avantages.
----	---

Table des Forces Militaires Spatiales et Chasse

1D20 Événements

1-4 Manoeuvres. Votre Légion part en manoeuvre, faites 2 jets sur les compétences les plus appropriées à votre poste. En cas de réussite supérieure à 5 à chacun des jets vous êtes remarqué, vous gagnez 1 niveau d'avancement.

5-6 Opération de sécurité, accrochage avec des vaisseaux pirates, des contrebandiers, de la pègre ou des corporations. Même chose que précédemment mais en cas d'échec supérieur à 5 faites un jet de blessure à +1 par 10 points de marge d'échec, ou vous pouvez développer le combat. Si vous appartenez à la chasse et que vous échouez vous descendez 1D6-4 ennemis, en cas de résultat négatif vous avez été descendu, si vous réussissez vous descendez 1D4-1 ennemis.

7 Campagne militaire. Même chose que précédemment mais avec un malus de -3 à vos jets. Si vous êtes de la chasse et que vous réussissez vous descendez 1D6 ennemis et en cas d'échec, seulement, 1D6-4 (cf événement précédent).

8 Votre officier vous remarque et vous envoie en entraînement intensif pour la prochaine année, 2D10 points d'apprentissage.

9 Vous êtes muté au service de la flotte de l'Agés. Si vous ne désirez pas cette mutation vous devez réussir un jet de connaissance de votre milieu au niveau de l'Ordre pour l'annuler.

10 Vous êtes muté des forces militaires de l'Ordre des Missionnaires au personnel encadrant les troupes multinationales de la Formoc ou inversement et gagnez un grade ou inversement perdez un grade. Si vous ne désirez pas cette mutation vous devez réussir un jet de connaissance des forces militaires au niveau de l'Ordre à -5 pour l'annuler.

11 Vous êtes muté aux douanes spatiales ou aux forces spatiales si vous étiez déjà dans les douanes spatiales. Si vous ne désirez pas cette mutation vous devez réussir un jet de connaissance de votre milieu au niveau de l'Ordre pour l'annuler.

12 Il vous est proposé un poste d'instructeur de forces spatiales d'un état de la Confédération ou proche. Si vous acceptez vous passerez vos 4 prochaines années dans ce poste et gagnerez : Connaissance générale de cet état +5 et Connaissance des forces militaires de cet état +10.

13 Si vous vous êtes bien comporté dans vos derniers combats spatiaux, une médaille militaire vous est offerte.

14 Votre groupe de combat développe une rivalité avec un autre groupe de la même armée. Si cet événement a déjà été tiré, la rivalité devient féroce allant jusqu'à des blessés dans les 2 groupes.

15 Vous êtes affecté à la défense d'un système stellaire ou vous revenez dans les forces spatiales si vous étiez déjà dans la défense d'un système. Si vous ne désirez pas cette mutation vous devez réussir un jet de connaissance des forces militaires au niveau de l'Ordre à -5 pour l'annuler. Durant l'occupation de ce poste les événements de 2 à 7 sur cette table se transformeront en rien de spécial.

16 Si le personnage possède un haut grade, il lui sera offert la possibilité d'exprimer ses idées sur la conception d'un nouveau vaisseau spatial dont il aura le commandement une fois sa construction terminée.

Sinon appliquez l'événement suivant.

17-18 Consultez la table des équipages de vaisseaux civils (retirez sur cette même table si vous obtenez les événements 1, 2, 4 ou 11).

19-20 Si vous faites partie des forces de l'Agés vous tirerez sur la table des explorateurs de l'Agés, sinon même chose que précédemment.

Notes : Si vous appartenez **au service des douanes** ou à **la flotte militaire de l'Agés** et que vous tirez une campagne militaire ou une manoeuvre cet événement deviendra : Vous arraisonnez un vaisseau contrebandier, mêmes conséquences que l'opération de sécurité. Vous retranchez -1 au nombre de vos ennemis descendus si vous êtes de la chasse avec une seule chance de se faire descendre sur un résultat de '1' sur le D6.

Si vous appartenez aux forces opérationnelles et si cette année est l'année d'une campagne majeure dans votre région, tirez un événement de campagne militaire, si vous n'êtes pas dans la région vous avez 30 % de chance d'être engagé dans cette campagne.

Tables des Chercheurs, Techniciens et Médecins

1D20 Événements

- 1 La Compagnie vous propose de travailler sur la conception d'un nouvel équipement situé dans votre domaine d'activité. Vous aurez pendant 3 ans toutes les facilités de création, mais votre recherche doit complètement aboutir sous peine de perdre vos avantages de recherche.
- 2 Le SRAA vous propose de travailler pour lui, vous bénéficierez de toutes les facilités, mais vous devez remplir les demandes très rapidement, sous peine d'être renvoyé.
- 3-5 Votre employeur ou un haut dignitaire de l'Ordre si vous êtes indépendant vous commande une recherche de niveau 20 ou la création d'un objet de niveau 10 si vous êtes technicien. Vous avez 2D4 ans pour réussir.
- 6 L'Ordre vous offre les moyens d'accomplir la recherche de votre choix.
- 7 L'Agés vous propose un poste d'explorateur, de membre d'équipage ou de chercheur.
- 8 Vous vous faites enlever par la Confrérie d'Azah ou le SRAA et vous êtes menacé si vous continuez les recherches que vous accomplissez car ils les jugent trop dangereuses. N'appliquez cet événement que si les recherches le sont réellement ou Erare humanum est.
- 9 Une de vos expériences termine mal...
- 10 Vous êtes poursuivi pour atteinte aux règles éthiques de la communauté scientifique, vous êtes jugé par un tribunal Missionnaire. Ceci peut être une erreur, mais dans ce cas le jugement sera une relaxe.
- 11 L'armée vous offre un poste à bord d'un de ses vaisseaux laboratoires.
- 12 Un collègue chercheur prend ombrage à vos recherches, vous vous faites un ennemi.
- 13 Un groupe de scientifique vous demande de les rejoindre pour une recherche très innovante qui pourra vous occuper pour plusieurs années (voir dizaines d'années).
Si vous êtes un technicien, un poste de technicien de vaisseau vous est proposé.
- 14 Un de vos articles dans un des journaux de l'Académie vous amène une renommée dans votre activité.
- 15 Un état (CoMoP ou monde extérieur) vous propose de joindre ses laboratoires de recherche à prix d'or, mais pour cela vous devez quitter l'Ordre des Missionnaires.
- 16 Un poste à bord d'un centre de recherche spatial vous est proposé si cela entre dans votre domaine de compétence, sinon ce sera à bord d'un vaisseau spatial.
- 17 Un coup de chance extraordinaire vous permet de faire une découverte mineure mais intéressante.
- 18 Quelqu'un sabote votre recherche en cour, rajoutez -10 à la réalisation de l'appareil ou à la recherche.
- 19-20 Votre employeur ou un haut dignitaire de l'Ordre si vous êtes indépendant vous commande une recherche ou de niveau 15 ou la création d'un objet de niveau 7 si vous êtes technicien. Vous avez 1D6 ans pour réussir.

Note : Si vous êtes un médecin, les recherches peuvent être remplacés par d'importantes interventions chirurgicales ou la conception de médicaments pour de nouvelles maladies.

Explorateurs de l'Agés

1D20 Événements

- 1-2 Vous êtes affecté pour une longue période (supérieure à 1 an) à l'étude d'une race intelligente nouvellement découverte.
- 3-5 Vous êtes affecté pour une longue période (supérieure à 1 an) à une mission de cartographie d'une zone de l'espace inexplorée.
- 6 Vous découvrez une nouvelle race.
- 7 Lors de l'étude d'une race intelligente vous tombez amoureux d'une autochtone.
- 8 Vous êtes victime d'une enquête pour atteinte aux règles éthiques de non-contact avec des êtres intelligents scientifique. En cas de fortes suspicions vous pouvez être jugé par un tribunal Missionnaire.
- 9 Un collègue explorateur prend ombrage à vos recherches, vous vous faites un ennemi.
- 10 Un de vos articles dans un des journaux de l'Académie vous amène une renommée dans votre activité.
- 11 Vous êtes affectés à un laboratoire d'astronomie fixe installé en plein espace.
- 12 Vous êtes affecté aux forces de surveillance de l'Agés ou aux équipes d'explorations si vous étiez déjà membre des forces de surveillance.
- 13 Vous aidez un peuple en difficulté, vous recevez un gain mineur en foi.
- 14 Lors de votre étude d'un peuple intelligent présatial l'affaire tourne mal et votre présence est révélée à ce peuple, vous perdez 2 niveaux d'avancement.
- 15-20 Tirez sur la table des forces militaires spatiales si vous êtes membre des forces de surveillance de l'Agés.
Tirez sur la table des équipages civils si vous êtes membres des équipes d'exploration.

Table des Cadres de la Compagnie**1D20 Evénement**

- 1 Votre compagnie vous envoie coordonner une mission de défense militaire d'un des centres de production dans un monde extérieur en ébullition. Effectuez des jets d'athlétisme et survie, en cas d'échec à l'un d'eux vous recevez une blessure de niveau égal à votre marge d'échec divisé par 3 arrondi à l'inférieur. Vous pouvez dépenser vos points d'apprentissage de l'année dans les compétences militaires.
- 2 Vous êtes muté sur une mine spatiale ou un autre centre en espace, vous pouvez dépenser une partie de vos points d'expérience dans des compétences de membres d'équipage de vaisseau.
- 3 La Compagnie vous propose un poste de votre choix à votre grade.
- 4 Le SRAA vous propose de travailler pour lui dans le département de l'espionnage commercial.
- 5 Vous êtes muté sur une autre planète.
- 6 Faites un jet de communication et de psychologie, en cas de réussite supérieure à 5 aux deux jets vous vous faites de nouveaux clients, augmenter de 1 niveau d'avancement.
- 7 Un concurrent agressif fait irruption dans votre marché, vous traversez une passe difficile, tant que restez sur cette planète et dans ce secteur, vous recevez un malus de -3 à vos jets d'avancement.
- 8 Vous êtes muté dans un autre secteur d'activité, au même grade et même planète.
- 9 La Compagnie vous propose un poste de représentant commercial international pour l'un de ses secteurs d'activité. Si vous êtes à un grade élevé un vaisseau personnel vous sera affecté. Vous pourrez perdre vos avantages si vous n'êtes pas assez efficace.
- 10 Si vous êtes à un grade suffisant la Compagnie vous propose de lancer une nouvelle affaire commerciale. Ceci ne sera pas facile. Vous recevrez un malus de 5 à vos jets mais en cas de réussite (réussir vos jets de commerce, stratégie à -5 pendant 2D4 ans) vous recevrez un avancement d'un grade et un gain de note professionnelle de 0,1.
- 11 Vous vous faites un ennemi parmi vos collègues de travail ou un de vos concurrents commerciaux.
- 12 Vous vous faites des relations dans les milieux politiques de l'état où vous travaillez.
- 13 Vous vous faites des relations parmi des commerçants indépendants.
- 14 Vous êtes victime d'une tentative d'assassinat, jet de blessure à +5, concurrents commerciaux, pègre, contrebandiers...
- 15 Vous êtes victime d'une demande de raquette d'un important gang de l'état où vous travaillez...
- 16 Pour un service rendu à un commerçant ou un homme politique vous recevez 1D20 x 1 000 K.
- 17 La confrérie d'Azah mène une enquête sur votre comportement...
- 18 Un groupe de la pègre vous propose l'établissement de contacts commerciaux dans des secteurs non-interdits mais à la limite de la morale. Si vous acceptez, vous gagnez un +3 à vos jets commerciaux durant ce contrat.
- 19 Vos unités de production sont paralysées par une grève dure. Déployez vos talents de négociateur (Communication et psychologie à -5).
- 20 Vous découvrez que certaines de vos filiales font travailler votre main d'oeuvre dans des conditions déplorables. Si vous les changez vous recevrez un malus de -2 à vos jets commerciaux. Sinon vous perdez 2D10 points de foi et 0,1 en respect doctrine.

Table de la Politique**1D20 Evénements**

- 1-6 Vous concourez pour une élection, effectuez un jet de communication à -15, plus vos soutiens en cas de réussite vous remportez l'élection.
- 7 Un groupe commercial accepte de soutenir financièrement votre prochaine campagne, ajoutez +3 à votre prochaine élection, mais vous devez pour cela vous compromettre.
- 8-9 Vous décrochez un poste dans une ambassade. Si vous l'acceptez vous devrez abandonner toutes les charges politiques pendant 1D4+4 ans au minimum, mais pourrez conserver des liens avec des organisations politiques.
- 10 Règlement de compte dans votre parti politique et vous en faites les frais, retranchez -2 à votre crédit politique lors de votre prochaine campagne.
- 11 Vous intégrez un grand parti politique (ou si vous êtes déjà dans un grand parti, vous prenez des responsabilités en son directoire) qui vous soutiendra dans vos futures élections, bonus de +4 à toutes vos élections.
- 12 Le Conseil d'Azah vous nome pour un poste non-électif dans la politique de Luna.

- 13 L'Ordre vous propose un poste politique sur une planète extérieure à Luna où vous pouvez avoir des chances de vous faire élire. L'Ordre vous fournit un important soutien financier et médiatique compensant le fait que vous étranger à la nation.
- 14 La situation économique de la région (ville ou planète) que vous gouvernez est mauvaise, cela rejaillira sur vos prochaines élections où vous recevrez un malus de -5. Si vous n'avez aucun poste électif cette récession vous aidera car le peuple désire un changement, bonus de +2 à vos prochaines élections.
- 15 Vague de déstabilisation, grèves, émeutes... dans votre région, si vous dirigez une collectivité vous devez réussir des jets de Communication et Psychologie à -5, sinon appliquez les mêmes événements que précédemment.
- 16 Le Conseil d'Azah vous demande d'accomplir des actions peu populaires : Ouverture d'un Temple contre l'avis de la population, pression sur des communautés jugées dangereuse par l'Ordre ou ouverture d'un centre de traitement des déchets chimiques pour la Compagnie... Vous appliquerez les mêmes conséquences que l'événement précédent.
- 17 Vous vous faites un ennemi dans le milieu politique.
- 18 Vous vous faites épingler sur un scandale politique, effectuez un jet de Communication à -10 et de connaissance des lois au niveau de l'état à 0, si vous voulez continuer votre carrière politique.
- 19 Vous décrochez un poste de conseiller dans le gouvernement de la planète, cela vous rajoute du crédit politique, +2 à votre prochaine élection.
- 20 Vous vous faites une relation avec un journaliste renommé qui vous promet son soutien en échange de faveurs. Rajoutez +5 à votre prochaine élection si vous acceptez.

Notes : Les bonus et malus pour la prochaine élection s'annulent après 5 ans sans élection.

Lorsque vous gouvernez une région, les compétences que vous testerez devront inclure Commerce et Stratégie (commerciale). Vos pertes de niveaux d'avancement entraînent un malus de -3 lors de votre prochaine élection et vos augmentations de niveaux d'avancement un bonus de +1. Tous les 5 ans vous devrez retenter une élection pour le poste que vous occupez. Pour le poste que vous convoitez vous devrez attendre la sortie de l'événement. Vous ne pouvez pas cumuler plus de 2 mandats.

Table des Prêtres

1D20 Evénements

- 1-2 Vous êtes muté dans un quartier très défavorisé, connaissance générale locale +3, effectuez les jets de la table d'événements géographique sur la table des mondes insécures.
- 3 Vous êtes muté à bord d'un vaisseau spatial n'appartenant pas à la Formoc comme aumônier, compétence de membre d'équipage de vaisseaux civils accessibles.
- 4 Vous êtes muté comme aumônier des forces militaires, spatiales ou terrestres.
- 5 Vous avez réussi à convertir un groupe, gain de foi moyen.
- 6 Si votre comportement est positif vis à vis de la Religion vous gagnez 0,1 en respect doctrine.
- 7 Vous êtes muté à bord d'un centre industriel orbital ou sur une planète morte.
- 8 On vous demande de participer à une enquête sur la moralité de certaines personnes de l'Eglise. Vous vous faites des ennemis.
- 9 Vous êtes muté comme prêtre à bord d'une station libre, connaissance de la pègre au niveau de l'état +4.
- 10 Vous êtes muté sur une planète n'ayant aucune implantation religieuse, votre tâche est plus difficile. Vous recevez un malus de -2 à tous vos jets d'avancement, mais en cas de réussite vous avez un gain mineur en foi.
- 11 Des problèmes avec les milieux politiques, vous devez accomplir des négociations, jet de Communication et de Psychologie à -5, en cas de réussite vous gagnez 1 niveau d'avancement.
- 12 Vous participez à une office religieuse menée par les hauts dignitaires, vous recevez un gain normal en foi.
- 13 Le SRAA utilise votre temple comme base pour ses missions. Effectuez un jet de chance à +5, en cas d'échec vous vous faites repérer et il sera plus difficile d'accomplir votre tâche. Vous recevrez un malus de -2 pour les 1D4 prochaines années si vous restez sur ce monde.
- 14 Les forces de l'ordre de l'état investissent votre temple. Si le monde est en froid vis à vis de la Religion vous allez passer 1D10 mois en prison, victime de sévices, blessure à +4. Sinon vous passerez 1D10 semaines en prison le temps d'une enquête.
- 15 Vous êtes considéré comme gênant par certains milieux politiques qui vous en veulent.
- 16 Vous vous faites des relations parmi la population de la planète.

17	Vous recevez une médaille humanitaire pour votre action sociale si vos actions la justifient.
18-19	Une enquête effectuée par l'Eglise est menée sur vos actions, si celles-ci ne sont pas en accord avec vos devoirs de religieux votre démission sera demandée.
20	Un haut dignitaire de l'Ordre vous propose de vous aider à changer de carrière.

Note : Tous les ans vous recevez un gain mineur en foi en plus de vos autres variations de foi.

Table des Forces Militaires

1D20 Evénement

1-4	Manoeuvres. Votre légion part en manoeuvre, faites des jets d'athlétisme, survie, commandement et stratégie pour les officiers. En cas de réussite à tous les jets de plus 3 vous êtes remarqué, gagnez 1 niveau d'avancement.
5	Opération humanitaire. Même chose que précédemment mais les jets sont survie, communication et sociologie.
6-7	Opération de sécurité. Même chose que les manoeuvres mais en cas d'échec supérieur à 5, faites un jet de blessure à +1 par 5 points de marge d'échec. Ajoutez -2 aux jets de blessures pour les officiers.
8	Campagne militaire. Même chose que précédemment mais avec un malus de +2 supplémentaire sur la table des blessures en cas d'échec.
9	Votre officier vous remarque et vous envoie en entraînement intensif pour la prochaine année, 2D10 points d'apprentissage.
10	Vous avez des contacts avec d'anciens Missionnaires devenus des mercenaires, vous avez la possibilité de les rejoindre si vous quittez l'Ordre.
11	Vous êtes muté des forces militaires de l'Ordre des Missionnaires au personnel encadrant les troupes multinationales de la Formoc et gagnez un grade ou inversement et perdez un grade. Si vous ne désirez pas cette mutation vous devez réussir un jet de connaissance des forces militaires au niveau de l'Ordre à -5 pour l'annuler.
12	Vous êtes affecté à des troupes assurant la protection des intérêts de l'Ordre à l'extérieur de la CoMoP (défense des temples, balises de communication non-E...). Si vous acceptez vous gagnez +5 à la connaissance générale de l'état où vous serez affecté. Si vous ne désirez pas cette mutation vous devez réussir un jet de connaissance de votre milieu au niveau de l'Ordre à 0 pour l'annuler.
13	Il vous est proposé un poste d'instructeur de forces militaires d'un état de la Confédération ou proche. Si vous acceptez vous passerez vos 4 prochaines années dans ce poste et gagnerez +5 à la Connaissance générale de cet état et Connaissance des forces militaires de cet état à +10.
14	Si vous vous êtes bien comporté dans vos derniers combats, une médaille militaire vous est offerte.
15	Votre groupe de combat développe une rivalité avec un autre groupe de la même armée. Si cet événement a déjà été tiré, la rivalité devient féroce allant jusqu'à des blessés dans les 2 groupes.
16	Vous êtes affecté à la défense de planète ou vous revenez dans les forces de la Formoc si vous étiez déjà dans la défense d'un système. Si vous ne désirez pas cette mutation vous devez réussir un jet de connaissance des forces militaires au niveau de l'Ordre à -5 pour l'annuler. Si vous obtenez les résultats 2 à 6 sur cette table se transformeront en rien de spécial.
17	Le SRAA vous propose de venir les rejoindre.
18	Il vous est proposé de devenir aumônier des forces militaires, pour cela vous devez avoir un respect doctrine supérieur à 1,1 et un score de 20 ou plus en Communication et Psychologie. Tous les ans vous aurez un gain mineur en foi.
19	Vous êtes défié, à la suite d'un affront, en duel au katana, au premier sang (c'est à dire au premier point de vie perdu) par un autre Missionnaire militaire. Ses compétences seront de 20+1D20 en combat contact et en esquive et possédant 5D20+100 points de foi (il dépensera au maximum 40 points de foi). Si vous gagnez, effectuez un jet de chance, en cas d'échec cette personne conservera une rancune.
20	Un ordre de Missionnaire combattant vous propose de venir les rejoindre si votre respect doctrine est supérieur ou égal à 1,1. Tant que vous resterez dans cet ordre, tous les ans vous aurez un gain mineur en foi.

Notes : Si vous appartenez **aux troupes assurant la protection des intérêts de l'Ordre à l'extérieur de la CoMoP** et que vous tirez une campagne militaire ou une manoeuvre cet événement deviendra : Rien de spécial.

Si cette année est l'année d'une campagne majeure dans votre région, tirez un événement de campagne militaire, si vous n'êtes pas dans la région vous avez 30 % de chance d'être engagé dans cette campagne.

Agent du SRAA**1D20 Evénement**

- 1-3 Le SRAA vous envoie dans une mission d'infiltration ou vous retire d'une mission d'infiltration. Il vous est implanté télépathiquement une seconde personnalité. Tous les ans vous devrez faire des jets de Dissimulation, Communication et Cryptage, en cas d'échec à l'un des jets il est possible que vous vous fassiez repérer. Ces jets sont en supplément de ceux d'avancement.
- 4 Vous vous faites des relations avec des membres de la pègre de l'état où vous êtes affecté.
- 5 Vous devenez un des ennemis d'un service secret rival.
- 6 Vous devenez l'ennemi d'une organisation non-gouvernementale (Pègre, Corporation...).
- 7 Vous êtes victime d'une tentative d'assassinat, jet de blessure à +6.
- 8 Vous êtes muté au service administratif du SRAA.
- 9 Un implant cybernétique vous est proposé.
- 10 Une nouvelle drogue vous est offerte.
- 11 Vous devez aider un agent qui est en mauvaise posture. Effectuez des jets de discrétion, dissimulation et corruption, en cas de réussite tout se passe bien et vous vous faites un ami. En cas d'échec d'un des jets de moins de 5, vous vous faites repérer mais tout se passe bien. En cas d'échec plus important la mission échoue.
- 12 Vous recevez un stage de 2D10 points dans les compétences de renseignement ou militaires.
- 13 Vous recevez la mission de libérer un Missionnaire détenu. Faites une petite mission ou quelques jets.
- 14 Vous vous faites capturer par une organisation, effectuez des jets de chance tous les mois en cas de réussite de plus de 5 vous êtes libéré par vos collègues du SRAA. En cas de réussite supérieure à 10 vous avez l'opportunité de vous échapper. En cas d'échec vous recevez des blessures à un niveau égal à votre marge d'échec divisée par 2 arrondi à l'inférieur.
- 15 Vous recevez la mission de capturer une personne. Faire une petite mission ou quelques jets de dés.
- 16 Vous recevez un équipement qui selon votre grade peut aller jusqu'à un vaisseau spatial personnel.
- 17 Vous recevez une mission de sabotage. Faire une petite mission ou quelques jets de dés.
- 18 Vous êtes affectés comme chef d'un petit groupe de 3 à 5 agents.
- 19 Vous avez des contacts avec d'anciens Missionnaires devenus des mercenaires, vous avez la possibilité de les rejoindre si vous quittez l'Ordre.
- 20 Si vous vous êtes bien comporté dans vos dernières missions, une médaille vous est offerte.

Table des Artistes**1D20 Evénements**

- 1 Votre courant artistique est à la mode, vous devenez reconnu.
- 2-3 Vous rencontrez un groupe d'artiste avec lequel vous vous associez.
- 4 Vous accomplissez des spectacles ou des expositions à succès.
- 5 Vous effectuez une grande tournée à travers 1D3+1 états.
- 6 Un critique artistique renommé attaque la qualité de vos oeuvres.
- 7 Une corporation vous propose une carrière commerciale (producteur, impresario...)
- 8 On vous propose un métier de critique artistique dans un média ou de journaliste.
- 9 Votre popularité, vous permet d'envisager une carrière politique.
- 10-11 Vous décrochez une importante commande de l'Eglise ou d'un état.
- 12 Un de vos compagnons artistes vous hait car il vous soupçonne de lui avoir volé ses idées.
- 13-14 Vous participez à un travail commandé par l'Eglise, vous recevez un gain mineur en foi.
- 15 Votre dernière représentation a été un échec complet.
- 16 Lors de votre dernière représentation des individus ont fait irruption et ont tout saccagé aux cris de "mort aux Missionnaires", vous recevez une blessure de niveau 0.
- 17 Vous recevez des prix artistiques pour votre travail.
- 18 Un groupe médiatique indépendant vous propose de travailler pour eux, mais pour cela vous devez quitter l'Ordre des Missionnaires d'Azah.
- 19-20 Les muses vous inspirent, vous recevrez un bonus de +5 pour votre prochain jet de création artistique.

Table des événements d'un Corps

Sont considérés comme des corps pour les besoins de cette table : Les Corps d'élites, la Confrérie d'Azah et les groupes politiques présents au Conseil d'Azah.

ID10 Événement

- | | |
|------|---|
| 1 | Le Corps permet au personnage d'obtenir un poste convoité. Si le personnage est un Grand Sage Missionnaire et un membre important du Corps, un poste au Conseil d'Azah lui sera proposé. |
| 2 | Le chef du Corps prendra le personnage sous sa protection tant que celui-ci ne le décevra pas. |
| 3 | Le Corps vous demande un service, tel qu'une action contre un ennemi, des informations confidentielles, vous rendre sur un monde afin de visiter une personne ou d'accomplir une mission... |
| 4 | Le Corps mène une enquête sur votre comportement, si celui-ci n'est pas en accord avec les principes du Corps un avertissement vous sera signifié et vous pourrez perdre certains avantages du Corps. Au deuxième avertissement votre démission du Corps sera demandée. |
| 5 | Le Corps étend son influence politique sur une région, le personnage aura de forte chance d'y être muté. |
| 6 | Le Corps organise une grande messe religieuse, recevez un gain mineur en foi. |
| 7 | Votre Corps organise une manifestation politique pour faire prévaloir ses points de vus. |
| 8 | Le Corps vous demande d'accomplir une mission semi-politique dans vos capacités. |
| 9-10 | Vous montez d'un grade dans la hiérarchie du Corps. |

Note : Si vous appartenez à la Confrérie d'Azah tous les ans vous recevez un gain mineur en foi en plus de vos autres variations de foi.

Tables géographiques

Table générale**ID20 Événement**

- | | |
|-------|--|
| 1 | Vous attrapez une phobie tirée aléatoirement au niveau ID3. |
| 2 | Vous contractez une dette de 1D20 x 1 000 K. |
| 3 | Vous gagnez 1D20 x 1 000 K. |
| 4 | Vous vous faites un ami parmi les locaux. |
| 5 | Vous devenez célèbre pendant 2 semaines. |
| 6 | Vous avez un accident, tirez sur la table des blessures à +2. |
| 7 | Vous êtes victime de poursuite policière par les forces de l'ordre locale (ou éventuellement une autre organisation : une corporation, des contrebandiers...), sur de vrais ou de faux témoignages. A vous de vous justifier. |
| 8 | Vous faites une rencontre utile au niveau des fonctionnaires locaux (Chef de la police, Maire, Juge...) |
| 9 | Vous vous liez d'amitié avec un officier d'un vaisseau spatial civil. |
| 10 | Vous vous liez d'amitié avec un cadre d'une corporation locale. |
| 11 | Vous vous liez d'amitié avec un artiste qui vous propose de rejoindre son groupe artistique. |
| 12-20 | Consultez les tables suivantes. |

Note sur Ouar et Ustril : La République d'Ouar n'autorise pas à séjourner les personnes issues de manipulations génétiques. L'Oligarchie d'Ustril refusera tout individu non-ustrilien à séjourner sur ses planètes.

Table de l'espace**ID20 Événement**

- | | |
|----|--|
| 12 | Votre centre spatial s'agrandit, vous avez la possibilité de postuler pour de nouvelles carrières utiles à votre centre et dans vos compétences. |
| 13 | Un incident technique se produit à bord de la station, vous vous retrouvez isolé sans système de survie dans un module partant à la dérive. Vous êtes secouru mais si vous échouez votre jet de volonté vous gagnez +1 à votre niveau de phobie de l'espace. |
| 14 | Vous créez des relations avec des contrebandiers qui vous proposent de les rejoindre. |

- | | |
|-------|--|
| 15 | Vous vous liez d'amitié avec un capitaine d'un vaisseau civil. |
| 16 | Vous attrapez une phobie de 1D2 niveaux. |
| 17-20 | Table des équipages civils. |

Table pour la démocratie de Xsx

1D20 Événement

- | | |
|-------|--|
| 12-19 | Vous êtes désespérément seul. |
| 20 | Un exilé de force vous demande de l'aider à s'installer en dehors de la démocratie, il deviendra un ami. |

Note : Toute relation avec un xsxien se fera par les moyens de communication et sans aucun contact physique.

Table de la Lune

- | | |
|-------|---|
| 12 | Vous établissez des contacts avec des pèlerins venus visiter la Lune. |
| 13 | Vous établissez des contacts avec des Missionnaires bien placés. |
| 14-20 | Vous participez à des cérémonies religieuses, gain mineur en foi. |

Table des mondes proches de la Religion

- | | |
|----|---|
| 12 | Vous vous liez d'amitié avec une personne influante sur la planète où vous vivez. |
| 13 | Vous avez l'occasion d'aider des personnes à mieux assumer leur foi. Vous recevez un gain mineur en foi. |
| 14 | Vous pouvez développer une aventure sentimentale avec une des personnes vivant sur la planète. |
| 15 | Vous participez à des cérémonies religieuses, gain mineur en foi. |
| 16 | Un de vos amis locaux vous fait visiter sa planète, vous gagnez +4 en connaissance générale de l'état. |
| 17 | Vous rencontrez des personnes prêtes à vous soutenir pour un projet personnel. |
| 18 | Vous aidez les autorités locales dans votre domaine professionnel, cela vous fournit des appuis influants. |
| 19 | Vous établissez des contacts avec des personnes locales dans votre domaine d'activité, vous gagnez +4 dans la connaissance de ce milieu au niveau de l'état. |
| 20 | Vous établissez des contacts avec des personnes locales dans un domaine de votre choix, vous gagnez +4 dans la connaissance de ce milieu au niveau de l'état. |

Table des mondes insécures

- | | |
|----|---|
| 12 | Vous devenez dépendant d'une drogue de plaisir au niveau 1 si vous échouez un jet de volonté à +5. |
| 13 | Vous devenez dépendant de niveau 1 à une drogue augmentant vos performances si vous échouez un jet de volonté à +5. |
| 14 | Un de vos amis meurt d'overdose, vous haïssez les trafiquants et les drogues. Avant toute absorption d'une nouvelle drogue vous aurez un bonus supplémentaire de +5 à vos jets de volonté. |
| 15 | Vous vous liez d'amitié avec un officier d'un vaisseau de contrebandier qui ne connaît pas votre appartenance à l'Ordre des Missionnaires. Augmentez votre connaissance du milieu des nomades spatiaux au niveau de l'état de +2. |
| 16 | Un malfrat vous propose de vous vendre une fausse identité parfaite pour (1D4+4)x 1000 K. |
| 17 | Par mégarde ou volontairement vous tuez ou blessez un membre influant d'un gang, ils vous en veulent... |
| 18 | Vous vous liez d'amitié avec un malfrat connaissant votre appartenance à l'ordre des Missionnaires. |
| 19 | Vous êtes victime d'une tentative de rackette, un combat s'ensuit, jet de blessure à +1. |
| 20 | Vous êtes pris au milieu d'un combat entre 2 bandes rivales, jet de blessure à +3. |

Table des mondes hostiles à la Religion

- | | |
|----|--|
| 12 | Vous êtes victime d'une attaque contre votre personne. Blessure à +1. |
| 13 | Une manifestation anti-Religion vous cloue dans votre appartement pour 1D6 semaines. |
| 14 | Vos locaux de travail ont été saccagés. |
| 15 | Les forces de l'ordre vous mettent 1D10 mois en prison où vous serez maltraité, blessure à +2. |
| 16 | Vous recevez un entraînement supplémentaire afin de mieux assurer votre protection. Effectuez un stage de 2D10 points d'apprentissage dans les compétences militaires ou de renseignement. |
| 17 | Vous attrapez une phobie de niveau 1D2. |
| 18 | Le SRAA vous propose de vous recruter. |

19	Vous devenez dépendant d'une drogue au niveau 1 si vous échouez un jet de volonté à +5.
20	Vous faites un ennemi influant sur la planète où vous vivez.

Table des blessures

Cette table sera utilisée à chaque fois que le personnage reçoit une blessure lors d'un événement. Si un niveau de blessure est spécifié, ce chiffre sera ajouté au D10.

1D10+Bonus	Nature de la blessure
1-5	Cicatrice à localiser
6-8	Grave cicatrice à localiser, perte de 1 point de Charisme si dans la tête.
9-10	Personnage défiguré, perte de 2 points en Charisme
11	Blessure grave au bras secondaire
12	Blessure grave dans les membres inférieurs
13	Blessure grave au bras directeur
14	Blessure grave dans le torse, abdomen ou organes vitaux
15	Blessure grave dans la tête
16 et +	Personnage mort, mais dont le cerveau a été récupéré

Les médecins de l'Ordre n'auront pas beaucoup de problèmes pour soigner les effets secondaires des blessures.

Table des campagnes militaires

Lorsque vous êtes impliqué dans une campagne militaire et que vous désirez la développer utiliser la table suivante. Vous tirerez 1 ou 2 événements pour chaque engagement. Une petite campagne militaire ne sera composée que d'un engagement, une campagne moyenne de 2 à 3 engagements. Les longues campagnes peuvent occuper plusieurs mois avec plusieurs batailles par mois.

- Retranchez -6 si la bataille tourne en désastre pour votre camp.
- 4 si votre camp est en mauvaise posture.
- 2 pour un faible désavantage.

Ces chiffres sont appliqués en bonus lorsque votre camp possède l'avantage.

Bataille terrestre

1D10 Événement

- 4 et - Alors que votre cohorte replie, vous devez assurer leur arrière avec votre groupe (2D6 personnes), vous recevrez 2D3 assauts de 3D10 soldats.
- 0 à -4 Vous et quelques compagnons (2D6 personnes) êtes attaqués par 4D10 soldats frais.
- 1 Vous tombez dans une embuscade, même nombre de combattants mais ils ont l'avantage du 1er round.
- 2-3 Vous êtes victime d'un pilonnage d'artillerie. Faites un jet de chance. Si réussit de plus de 10 les explosions sont éloignées. Sinon vous recevrez un dommage de 14D6 réduit de 1D6 pour chaque 2 points de marge de réussite supérieurs à -10.
- 4 Vous êtes surpris par une faucheuse maniée par 2D4 soldats camouflés.
- 5-7 Votre groupe de 2D6 personnes rencontre un groupe équivalent de 2D6 personnes.
- 8 Vous tendez une embuscade à 2D6 soldats, vous avez l'avantage du premier round.
- 9 Des civils sont capturés par des ennemis, ceux-ci sont 2D6 vous avez l'avantage de la surprise, si vous réussissez à libérer les civils sans dommages vous recevrez un gain mineur en foi.
- 10 Vous rencontrez un véhicule blindé de commandement, armé d'un canon et d'une faucheuse, armure 20 points et 40 points de structure. 2D6 rounds après l'attaque il sera renforcé par 2D6 soldats. Si vous le détruisez ou le capturez faites un jet de chance en cas de réussite de plus de 10 il était occupé par un des généraux adverses.

11	Votre groupe découvre un groupe de logistique ennemi, 1 chasseur atmosphérique de soutien, des réserves de carburant et 2D6 soldat, vous avez la surprise.
12-13	Vous capturez avec votre groupe 3D6 soldats ennemis.
14-16	Vous capturez un lieu stratégique avec votre groupe sans aucune perte, jet de blessure à +1.

Bataille spatiale de chasseur

1D10 Événement

-4 et -	Votre meute défend un croiseur lourd endommagé contre les attaques de 1D3+1 meute de chasseur.
0 à -4	Votre meute (composée de 2D4 chasseurs plus le votre) se fait attaquer par 1D2 meutes, vous êtes hors de la portée de détection de vos vaisseaux.
1	Votre meute (composée de 2D4 chasseurs plus le votre) se fait attaquer par 1 meute, vous êtes hors de portée de détection de vos vaisseaux.
2-3	Votre meute au complet reçoit la mission d'attaquer un croiseur (possédant au minimum 50 tourelles de DCA) et 2D6 chasseurs d'escorte.
4	Votre meute doit escorter 3 vaisseaux transport de troupe pour l'assaut d'une base spatiale ou d'un cuirassé ennemi. Vous devez affronter 1 meute. Vous recevez un renfort de 2D6 chasseurs, vous devez faire un trou dans la coque de l'objectif et détruire un maximum de tourelles de D.C.A. afin de protéger vos transports de troupes.
5-7	Vous rencontrez une meute ennemie dans un combat tournoyant.
8	Vous affrontez une meute située hors de la portée de détection de ses vaisseaux lourds.
9	Votre meute attaque 1D6 vaisseaux de transport de troupe et de ravitaillement escorté par 2D6 chasseurs.
10	Votre meute attaque 2 croiseurs légers endommagés escortés par 2D6 chasseurs.
11	Votre meute attaque 2D3 chasseurs, puis un second combat de 2D3 chasseurs, ceux-ci étant à chaque fois hors de portée de détection de leurs vaisseaux lourds.
12-16	Votre meute participe à l'assaut majeur sur la flotte ennemi en retraite, vous rencontrez une meute ennemie hors de la portée de détection de sa flotte et à court de missiles et torpilles.

III.4 - Les Relations

Afin d'aider le meneur de jeu à se souvenir des relations liant le personnage avec son entourage (personnes ou organisation) ou de figurer les relations diplomatiques entre les états ou les organisations, il est possible d'utiliser une échelle de valeur allant de -30 à +30. En schématisant on obtient :

-30 : Haine féroce, c'est la principale priorité habitant la personne, selon la personnalité de celle-ci cela pourra aller des tentatives d'assassinats à tous les coups vaches possibles. Et entre les nations, ce niveau représente la tension maximum proche de la guerre.

-20 : Haine, la personne fera des coups tordus lorsqu'il pourra gêner le personnage, mais il a d'autres priorités en tête. Entre états ce sera une forme de guerre froide.

-10 : Animosité, la personne n'aidera jamais le personnage et, éventuellement, lui réservera quelques mauvaises surprises lorsque l'occasion se présentera. Entre états ou organisations une tension existera.

0 : L'indifférence, la neutralité.

+10 : Camaraderie, la personne aidera le personnage lorsque l'occasion se présentera à condition que cela ne soit pas un sacrifice pour elle. Entre états de bonnes relations et coopérations.

+20 : Amitié, la personne aidera le personnage lorsque celui-ci en aura besoin, même si elle doit faire quelques sacrifices. Entre états une alliance stratégique et économique.

+30 : Très forte amitié ou amour, la personne aidera le personnage quel que soit les conséquences pour elle, même au détriment de sa propre vie. Le personnage étant la principale raison d'être de la personne. Entre états, nous avons une situation de mondes associés suivant les directives avec une bonne volonté.

IV - LES PERSONNAGES NON JOUEURS**IV.1 - Les personnalités, organisations et états importants****Liva Nir**

Personnage assez grand, 1m90, mince, aux traits osseux, aux cheveux noirs et à la fine barbe. Ses pensées sont totalement obscures, personne ne doit avoir connaissance de ses motivations, celles-ci sont :

- Bâtir un ensemble humain unifié respectant les principes moraux des Créés et oeuvrant pour une expansion harmonieuse de l'humanité.

- Pour cela il se base principalement sur la Religion, l'Ordre et la Confédération. Il oeuvre pour la création d'un Ordre fort gardien des principes moraux et de l'expansion.

- Il a très peu confiance dans les humains, les seuls qu'il estime sont les Missionnaires. Le prix en vie humaine n'a que peu d'importance tant qu'il atteint ses objectifs.

- Il est ambitieux et paranoïaque. Il se méfie de tous Créés voulant s'imiter dans ses plans, il en a déjà écarté un certain nombre, et cherche à mettre au pas tout ceux qu'il connaît. Il n'hésitera pas à faire appel aux Missionnaires pour accomplir les basses besognes.

Indiquer ses caractéristiques n'aurait que peu d'utilité, il est très intelligent, rusé et charismatique, il possède un talent similaire au 6ème sens à un niveau très élevé.

Ses fidèles au Conseil d'Azah sont regroupés au sein d'un groupe politique appelé les "conservateurs", dont les membres sont : Meil Gribson, Pierre d'Esterac, Kim Tse Luong, Liette Elson et Marilyn Rilisa. De manière générale le Conseil suit toujours les consignes de Liva Nir.

Ses alliés à l'extérieur sont : Le Prince Elégat XII du Royaume des Cyrfills, le Khan qui après la guerre contre l'Ordre à complètement tourné sa veste en faveur de la CoMoP, Eléonor une autre Créée qui accepte de servir Liva Nir malgré leurs nombreux désaccords, et un important réseau de contact personnel sur l'ensemble de la galaxie.

La Confrérie d'Azah

Celle-ci n'ose pas s'opposer à Liva Nir mais essaye de se préparer pour sa succession, elle est dirigée par Tec, le frère de Liva Nir. Ses objectifs sont :

- Augmenté la proportion de fidèles pratiquants dans les planètes contrôlées par la Religion. Seul compte les vrais croyants, les autres n'ont que peu de raison d'exister car ils ne participent pas à la grande oeuvre d'Azah.

- Epurer l'Ordre et l'Eglise des éléments suspects.

- Prendre le pouvoir au sein de l'Ordre et du Conseil afin de contrôler la CoMoP puis l'ensemble de l'univers connu.

Son émanation politique est le groupe des réformateurs, ses membres au Conseil d'Azah sont : Yup Yop, Enrik le Rouge, Nabil Ben Kadir.

Ses alliés sont Grash Gjst O et le gouvernement des Colonies Unifiées.

Les modérés

Groupe politique du Conseil proche de Liva Nir regroupant principalement la nouvelle vague dirigée par Eric Lando. Leurs objectifs :

- Empêcher une dérive de la Religion et de l'Ordre vers des positions extrémistes.

- Diminuer l'influence politique de la Religion sur les états de la CoMoP et des mondes extérieurs.

- Elargir la Confédération aux mondes développés, même si la Religion n'y est pas fortement implantée.

- Renforcer le contrôle de l'Ordre sur l'espace et plus particulièrement à l'extérieur de la CoMoP.

Les personnes participant activement à cette politique sont : Eric Lando, Eliat N'Gommey, Fes 37, le gouvernement du Pligiar d'Otar, d'Africa, de Babylonia et de Rhodia.

Principales politiques des états :

Le Royaume des Cyrfills : Le Prince Elégat XII coopère pleinement avec l'Eglise dans les domaines politiques et théologiques. Il aspire par la même à jouer un rôle majeur au sein de la CoMoP, et cherchant à étendre son influence commerciale sur tous les mondes connus. Le Royaume tente de s'aménager une autonomie vis à vis de l'Ordre, entretenant une grande flotte spatiale et un important réseau d'espionnage, bien que celui-ci soit très bien infiltré par le SRAA. Il collabore très étroitement avec Luna pour toute sa politique extérieure, mais entend être traité comme un partenaire et non pas comme un vassal.

Le Pligiar d'Otar : Le gouvernement du Pligiar ne possède qu'une faible influence extérieure malgré son apparente puissance car la souveraineté de l'état est morcelée entre les seigneurs. Le Pligiar coopère sans arrière pensées avec Luna et l'Ordre, l'appartenance à la CoMoP l'aidant à dégager un consensus entre les différents seigneurs en matière de politique extérieure.

Les Colonies Unifiées : Le gouvernement des Colonies essaye de limiter l'intervention de la CoMoP dans ses affaires internes, menaçant plusieurs fois de sortir de la Confédération si certaines mesures lui étaient appliquées. Il établit de nombreux contacts avec les mondes extérieurs essayant de créer une zone d'influence extérieure à la Confédération afin de se créer un contre pouvoir à celle-ci. Il soutient très activement la Confrérie d'Azah dans le but de déstabiliser le Conseil et bénéficier d'appuis en son sein.

IV.2 - Caractéristiques de personnes communes

Les caractéristiques des humains non-crées génétiquement sont tirées à l'aide de 2D6. Pour l'humain moyen nous les prendrons égales à 7. En fonction de sa spécialité ses caractéristiques seront modulées, par exemple 8 ou 9 pour les caractéristiques utiles dans sa profession.

Les compétences seront considérées égales à 15 pour des compétences professionnelles non-spécialisées. Si le personnage est un spécialiste dans son domaine ses compétences pourront être prises égales à 20 ou 25.

Policiers ou militaires

PER : 8 Points de vie : 8
CON : 8 Points de fatigue : 21

Compétences :

Connaissance de l'armement : 15
Pilotage terrestre : 15
Combat terrestre : 10
Soin des humanoïdes : 15
Tir revolver : 15
Tir armes à répétition : 15

Combat contact : 15
Combat à mains nues : 15
Lancer : 15
Esquiver : 15
Commandement : 15
Athlétisme : 15

Cette description couvre la grande majorité du personnel des forces militaires ou de l'ordre. Certaines personnes pourront avoir quelques compétences supplémentaires en fonction de leur spécialisation.

L'équipement des troupes de combat :

Combinaison de sécurité E : 3 P : 6 L : 5
Fusil d'assaut
3 grenades à fragmentation et 2 à concussions.
Revolver 38 spécial ou Pistolet laser

L'équipement des policiers :

Gilet de la seconde chance E : 3 P : 6 L : 5
Revolver 38 spécial ou Pistolet laser
2 grenades fumigènes et 2 grenades soporifiques.
Plus un fusil d'assaut et une combinaison de sécurité pour les groupes d'intervention.

Troupes d'élites régulières

VOL : 7	FOR : 9	
ION : 8	PER : 10	Points de vie : 10
	AGI : 8	Points de fatigue : 25
	CON : 10	

Compétences :

Connaissance de l'armement : 15	Tir artillerie : 15
Stratégie : 15	Combat contact : 20
Pilotage terrestre (ou autre) : 20	Combat à mains nues : 20
Combat terrestre (ou autre) : 15	Lancer : 15
Soin des humanoïdes : 15	Esquiver : 20
Tir revolver : 20	Commandement : 15
Tir fusil : 15	Survie : 15
Tir armes à répétition : 20	Athlétisme : 20

Plus 2 compétences à 25, correspondant à la spécialisation du personnage.

L'équipement des troupes de combat :

Combinaison de sécurité et écran E : 9 P : 10 L : 6
 Fusil laser d'assaut
 Lance grenades plus 5 grenades antimatières, 10 fumigènes et 5 concussions.
 Pistolet laser

Cette description couvre la minorité du personnel des troupes combattantes ou des forces de l'ordre.

De même les pilotes de chasse ou membres d'équipages pourront être extrapolés, en utilisant la description des militaires et ajoutant 2 compétences à 25 et 5 ou 6 compétences à 20.

Troupes irrégulières de choc

Cette catégorie couvre les combattants d'élite employés par les armées, forces de l'ordre, gangs ou corporations.

Ce peut être des personnages issus de manipulations génétiques, dans ce cas considérez toutes les compétences à 8 et ajoutez 6 fois 3 points de caractéristique où vous le désirez.

Ce peut aussi être aussi des humains normaux avec des prothèses et des drogues telles que :

Prothèse visuelle de tir : Perception 25, Vision infrarouge, bonus de +2 à la portée et de +1 au tir pour toutes les armes.

Implant de protection psychique +10 à la protection contre les pouvoirs psychiques.

Doses de Rachag, +1 action par round pendant 2D6 round.

Doses de Bakwa, +10 en intuition pendant 1D6 heures.

Dose de drogue augmentant l'Agilité de +10 pendant 1D6 minutes.

Les compétences sont similaires à celle des troupes d'élite avec 1 score de '25' supplémentaire.

L'équipement des troupes de combat :

Combinaison de sécurité et écran	E : 9	P : 10	L : 6	
ou Armure d'assaut et écran	E : 15	P : 16	L : 12	Force de 30 (5 minutes) et Agilité -10

Fusil laser d'assaut
 Lance grenades plus 5 grenades antimatières, 10 fumigènes et 5 concussions.
 Pistolet laser

Les stratégies des forces de l'ordre

Les forces de l'ordre développent des stratégies d'intervention très musclée pour les mondes et les zones peu sûres.

Par exemple pour l'intervention dans une bagarre où des coups de feu ont été tirés, verra l'arrivée de 2 ou 3 véhicules antigravs opérant un tir préventif de grenades soporifiques et fumigènes puis un assaut en règle digne des commandos aéroportés.

Les forces de l'ordre ne sont pas stupides, elles possèdent de la technologie et n'ont pas l'intention de se faire marcher sur les pieds par qui que ce soit. Attention aux Missionnaires qui essaieraient de prendre de haut les policiers. Même pour les états membres de la CoMoP, les forces de l'ordre n'approuvent pas les interventions de l'Eglise dans leurs affaires internes.

V - CREATION D'UNE PARCELLE D'UNIVERS

Ce chapitre fournit au meneur de jeu des tables aléatoires afin de créer un secteur spatial.

Le meneur de jeu sélectionnera une zone géographique de 300 AL par 300 AL et 600 AL d'altitude, tel que définit dans le chapitre VI.7 du livret de civilisation, qu'il décidera de créer.

V.1 - Les étoiles

Il n'y a que peu d'étoiles abritant des planètes pouvant satisfaire aux conditions favorables pour abriter la vie, moins de 1 sur 50 000 étoiles existantes.

La densité des étoiles n'est pas identique dans toute la galaxie, elle est plus importante au centre de celle-ci et dans les bras de la galaxie.

Les deux bras de la galaxie sont enroulés en forme de spirale autour du centre de la galaxie. Le soleil est situé dans le bras d'Orion.

Le nombre d'étoile varie en fonction de la position de la zone considérée. On définit 3 types de densité :

La région centrale des bras de la galaxie, dans cette région la distance moyenne entre les étoiles est de 5 AL. Cette région sera considérée comme étant une bande de 1 200 AL par 600 AL d'altitude centrée suivant l'axe Nord-Sud des cartes. Toutes les cartes E1, E2, O1 ou O2 avec A0 seront considérées dans ce type de densité.

La région intermédiaire, partie des bras où la densité des étoiles diminue. Cette région entoure la région précédente de 300 AL. Cela couvre toutes les cartes comprises entre A-1 et A1 et E4 et O4 non situées dans la première région.

La région hors des bras mais proche de ceux-ci, où la densité des étoiles est beaucoup plus faible. Dans les zones situées entre les bras ou à une altitude de 2 ou -2 la probabilité de découvrir une étoile abritant une planète offrant des conditions favorables à la vie est faible.

Cette décomposition ne couvre pas 2 cas :

Lorsque l'Altitude est supérieure ou égale à A-3 ou A3, on pourra considérer la probabilité de découvrir une étoile abritant une planète offrant des conditions favorables à la vie comme quasi-nulle.

Au centre de la galaxie où la densité d'étoile est très importante. Mais située à plus de 20 000 AL le centre de la voie lactée n'est pas encore ouvert à nos Missionnaires...

Table du nombre d'étoile intéressante dans un secteur de 300 AL x 300 AL x 600 AL.			
1D10	Région centrale des bras	Région intermédiaire	Région hors des bras
1	6	1	0
2	7	2	0
3-4	8	3	0
5-6	9	4	1
7-8	10	5	1
9	11	6	2
0	12	7	3

Utilisez du papier à petit quadrillage pour vos cartes, chaque carreau représentant une zone de 10 AL.

Coordonnées des étoiles	
1D6	Centaine du chiffre des coordonnées en N/S ou E/O relativement au coin haut et gauche de la carte.
1-2	000
3-4	100
5-6	200

1D10	Centaine à l'altitude dans la zone A0	1D6	Centaine à l'altitude * dans les autres zones
1	-200	1	+000
2-3	-100	2	+100
4-5	-000	3	+200
6-7	+000	4	+300
8-9	+100	5	+400
0	+200	6	+500

* Ajoutez 300 si la carte est en A1 ou A-1, ajoutez 900 si la carte est en A2 ou A-2. Mettez un signe - devant l'altitude si la carte est en A-1 ou A-2.

Pour déterminer les dizaines des coordonnées utilisez un D10. Vous n'avez pas besoin de déterminer les unités.

V.2 - Les planètes

Lorsqu'une étoile abrite une planète propice à la vie, on utilise les tables suivantes pour déterminer les caractéristiques de la planète.

1D20	Nombre de planètes dans le système stellaire
1	1 unique planète pouvant abriter la vie
2-4	+ 1D6 planètes mortes, dont 1D3-1 géantes gazeuses
5-7	+ 1D3-1 ceintures d'astéroïdes
8-10	dont 1D3-1 planètes ou satellites minéralement riches
11-17	+1D6 planètes mortes, pour un total de 2D6 dont 1D4-1 géantes gazeuses.
18	+1D6 planètes mortes, pour un total de 3D6, dont 1D6-1 géantes gazeuses
19	+ 1 planète pouvant abriter la vie et qui recevra un malus de 2 sur certains tirages *.
20	+ 1 planète pouvant abriter la vie et qui recevra un malus de 3 sur certains tirages *.

* Caractéristiques de la planète recevant les malus : Gravité, température, hydrographie.

Les résultats de cette table se cumulent aux précédents. Par exemple si un '19' est obtenu, on tirera 2 planètes pouvant abriter la vie, 1D3-1 ceintures d'astéroïdes, 3D6 planètes mortes dont 1D6-1 géante gazeuses et 1D3-1 planètes minéralement riches.

1D20	Location de la planète pouvant abriter la vie
1	En orbite autour d'une planète géante gazeuse. Gravité : -4
2	Satellite d'une planète Gravité : -6
3	En orbite autour d'une étoile double
4	Orbite autour d'une étoile naine rouge. Peu de luminosité durant la journée. Température : -3
5	En orbite autour d'une supergéante bleue. Température +5
6-20	En orbite autour d'une étoile "classique" telle que le soleil.
1D10	Satellites autour de la planète
1	1D2+1 satellites de grandes tailles (taille de la Lune).
2	1 satellite de grande taille.
3-7	1D6 petits satellites
8-10	Aucun satellite de taille raisonnable

Gravité
3D6 x 0,1 : le résultat est exprimé en g, 1g est égal à la gravité terrestre
La gravité ne pourra être inférieure à 0,2.
L'intensité de la gravité influencera la végétation et les animaux vivant sur une planète :
Une faible gravité impliquera de longues plantes et longs animaux, peu musclés mais volant ou planant.

Une forte gravité favorisera des animaux et plantes courts et trapus et peu de volant.		
Si la gravité est inférieure ou égale à 0,6 g	Animaux +2	Vie intelligente -1
Si la gravité est supérieure ou égale à 1,3 g	Animaux -2	Vie intelligente -1

1D10	Température			
1	Glacée. Respirateur lourd nécessaire pour des humains			
		Hydrographie 0 %	Climat -4	Vie intelligente : -2
2	Très froide, 70 % des mers sont des banquises, possible de vivre à l'équateur sans combinaison.	Hydrographie -4	Climat -3	
3-4	Froide		Climat -3	
5-6	Normal			
7-8	Chaude.	Hydrographie -2	Climat -1	
9	Très chaude, possibilité de vivre aux pôles.	Hydrographie -5	Climat -3	
10	Fournaise, 50 % des terres sont des coulées de lave.	Hydrographie -10	Climat -3	Vie intelligente -2

Hydrographie		
1D20	% des terres immergées	
1	0 % (pas de mer)	Climat : -4
2	10 %	Climat : -4
3	20 %	Climat : -3
4	30 %	Climat : -2
5-6	40 %	Climat : -1
7-9	50 %	
10-13	60 %	
14-16	70 %	
17-18	80 %	Climat : +1
19	90 %	Climat : +2
20	100 %	Climat : +2

Durée de la journée	
1D10	heures
1-2	2D10
3-6	2D10+10
7-9	2D10+20
10	2D20+20
Si la gravité est supérieure ou égale à 1,3 g tirez 1D8+2 sur cette table.	

Climats		
1D10	Nature du climat dominant de la planète	Bonus
0 et -	Arctique ou Désertique à 99 %	Animaux : -5 Vie intelligente : -2
1	Arctique ou Désertique à 80 %	Animaux : -4 Vie intelligente : -1
2	Arctique ou Désertique	Animaux : -3
3-7	Tempéré	Vie intelligente : +1
8	Tropical	Animaux : +1
9	Tropical à 80 %	Animaux : +2
10 et +	Tropical à 99 %	Animaux : +3 Vie intelligente : -1

Il existe bien d'autres types de climats qui peuvent être intégrés à la planète comme variante du climat principal ou comme climats secondaires : Climat continental, climat méditerranéen (ou tempéré doux), climat avec des vents saisonniers importants...

Atmosphère		
1D10	Nature de l'atmosphère relativement à des humains	
1	Très tenue ou contenant des éléments nocifs tel que le monoxyde de carbone en grande quantité. Nécessite un respirateur lourd. Différence de température importante entre le jour et la nuit.	Richesse minière : -2 Vie intelligente : -2
2-4	Tenue ou contenant beaucoup de CO2 ou autres molécules gênant la respiration sans filtre.	Richesse minière : -1 Vie intelligente : -1
5-10	Atmosphère normalement respirable pour un humain.	

Richesse minière : +1 Vie intelligente : +1

1D20 Particularité Végétation et animaux

- 0 et - Végétation très pauvre, que des insectes, poissons et petits mammifères.
 1 Faible végétation, espèces animales très agressives
 2 Insectes géants
 3 Principales formes de vie souterraines (dans des cavernes ou tel des vers ou des taupes...)
 4 Règne des reptiles, dinosaures et autres.
 5-7 Règne des mammifères
 8 Des virus très agressifs habitent la planète.
 9 Ecosystème fragile, la visite d'étrangers peut irrémédiablement l'endommager.
 10 Règne des oiseaux dominant.
 11-12 Très peu d'espèce animale, écosystème particulier
 13-14 La majorité de la vie est concentrée dans la mer, monde jeune les terres sont nouvelles.
 15 Les mers sont couvertes de végétaux et abritent une faune étrange.
 16 Les animaux et les végétaux semblent être guidés par un instinct collectif.
 17 Les principales formes de vie se situent dans des eaux calmes (marécage...).
 18 Végétation luxuriante, avec des végétaux carnivores
 19 Végétation luxuriante, des végétaux faiblement mobiles et possédant un instinct collectif.
 20 et + Végétation très luxuriante, petites espèces animales, oiseaux, singes...

1D10 Richesse minière

- 0 et- Très vastes ressources minières
 1-2 Importantes ressources minières
 3-6 Richesse minière moyenne
 7-10 Faible richesse minière, difficulté pour une économie industrielle.
 11 et + Très pauvre richesse minière, le fer et tous métaux sont des éléments rares

V.3 - Population et Culture

Lorsque le meneur de jeu tirera les caractéristiques de la civilisation, il est invité à prendre beaucoup de liberté avec les résultats, les tables ne sont ici que pour stimuler son imagination. Ainsi lorsqu'il commence à avoir une idée de la civilisation, il lui est conseillé de laisser tomber les tables et de développer les caractéristiques désirées.

1D10 Vie intelligente ?

- 1 et - Planète n'accueillant aucune race intelligente
 0 Population d'humains mutants
 1-7 Planète n'accueillant aucune race intelligente
 8 Population d'humains mutants
 9 et+ Population d'humains

1D10 Nombre de cultures ou races intelligentes

- 1 Si des mutants avaient été tirés, une deuxième race (autres mutants ou humains) est présente sur la planète. Sinon appliquez l'événement suivant. Nombre de nations -1
 2-3 Race multi-culturelle : 1D4 différentes ethnies (minimum 2) Nombre de nations -1
 4-10 Une unique culture avec des variantes régionales.

Environnement de l'ethnie : la population peut être habituée ou obligée à ne vivre que dans un environnement particulier : sous-terre, sur l'eau, dans des atmosphères sulfureuses...

1D10 Culture dominante de la race intelligente			
1-2	Militaire	Politique : +4	
3	Commerce	Politique : 1D8+1	Evolution NT : +1
4-5	Agriculture	Politique : -1	Evolution NT : -1
6-7	Nomade	Politique : -3	Evolution NT : -2
8	Artisan, bâtisseur ou artiste	Politique : -1	
9	Théocratique	Politique : 1D4+5	Evolution NT : -2
10	Intellectuelle	Politique : 1D6+2	Evolution NT : +2

1D10 Régime politique			
2 et -	Tribal	Niveau technologique : -4	Nbre de nations -2
3	Anarchie	Niveau technologique : 1D20-10	Nbre de nations -2
4-6	Démocratie	Niveau technologique : 1D8+2	Nbre de nations +1
7-8	Oligarchie	Retirer si le niv. technologique obtenu est primitif.	
9 et +	Dictature	Retirer si le niv. technologique obtenu est primitif.	Nombre de nations -1

Tribal : petit groupe d'individu commandé par un sage ou un chef.

Anarchie : absence de pouvoir central, un minimum de lois régleme la collectivité.

Démocratie : le pouvoir est entre les mains de personnes issues du peuple ou élues par le peuple.

Oligarchie : le pouvoir appartient à une caste immuable (droit de naissance, pouvoir monétaire ou religieux...)

Dictature : le pouvoir appartient à un homme, celui-ci s'appuyant généralement sur un groupe de pression (armée, peuple, force de l'ordre...)

Sélection des dirigeants : Le type de régime politique est nuancé par la façon dont les dirigeants sont désignés, par exemple une démocratie peut être élective, mais aussi aléatoire. Dans l'Athènes antique certains postes du "gouvernement" de la cité était tirés aléatoirement parmi les électeurs. Ce peut être aussi le choix d'un ordinateur...

1D10 Moralité des dirigeants	
1	Intègre
2-3	Bonne
4-5	Correcte
6	Gouvernement menacé par un puissant groupe d'opposition, retirez pour la moralité
7-9	Gouvernement corrompu et désintéressé du sort de la population
10	Gouvernement instable, révolte perpétuelle contre le gouvernement.

Si le régime est anarchique il est inutile de tirer sur cette table.

Lois : Chaque ethnie a sa particularité législative, quelquefois mineure mais quelquefois importante. Par exemple le Royaume d'Ersistia accepte dans le cadre de certaines règles le jugement des armes pour arbitrer 2 parties.

Groupes de pouvoirs : En dehors du gouvernement et des classes politiques, il peut y avoir d'autres centres de pouvoir, quelquefois plus importants que le gouvernement, tel que les corporations, le clergé, les artisans... Seuls seront retenus ceux dont l'influence est comparable à celle du pouvoir politique.

Organisation sociale : ici sera indiqués les échelons intermédiaires du pouvoir, l'organisation entre le gouvernement et l'individu.

Système économique : Capitaliste, collectiviste, étatique...

Comportement collectif : complète la description de la morale et de l'organisation sociale de la société.

1D10 Nature de la famille	
1-4	Couple et enfants

5	Famille collective
6	Vagabondage amoureux
7	Solitaires
8	Polygamie
9	Polyandrie
10	Différents types de famille (homosexuelles, androgynes, quasiment inexistantes, procréation et éducation sous l'égide de l'état...)

1D10 Particularités morales de la population	
1	Respect d'autrui mais dans une attitude très libre.
2	Société libertaire sur les plaisirs, mais non matérialiste.
3	Aucune crainte de la mort.
4	Société très matérialiste, mais morale.
5	Société organisée en caste avec une morale très rigide entre les castes.
6	Société à la morale très rigide avec de nombreuses règles semblants illogiques.
7-8	Valeur morale moyenne.
9	Société à la morale faible mais conservant des apparences de civilité.
10	Absence de moral, c'est la loi du plus fort.

1D10 Niveau culturel et artistique	
1	Très forte, chaque individu est encouragé à développer des talents artistiques
2-3	Forte
4-7	Moyenne
8-9	Faible
10	Inexistante

1D10 Niveau technologique				
1 et -	Primitif	Religion : -7	Nombre de nations -5	Population : 1D2
2	Post primitif	Religion : -5	Nombre de nations -5	Population : 1D3
3-4	Antique	Religion : 0	Nombre de nations -4	Population : 1D6
5-6	Niveau technologique atypique*			
7	Préindustriel	Religion : +2	Nombre de nations -3	Population : 1D8
8-9	Industriel	Religion : +3		Population : 1D10
10	Spatial	Religion : +3	Nombre de nations +1	Population : 1D10

* Une ou plusieurs disciplines, une technologie, l'art, la philosophie ou la politique sont très en avances, 2 ou 3 niveaux par rapport au reste de la culture (retirez pour le déterminer).
Voir Chapitre IV.4 du livret de la Civilisation pour plus de détails sur les niveaux technologiques.

1D10 Evolution du niveau technologique	
1-2	Niveau technologique définitivement stabilisé
3-4	Niveau technologique temporairement stable
5-6	Niveau technologique ayant régressé
7-8	Niveau technologique en progression
10	Niveau technologique en très forte progression
11 et +	Niveau technologique en progression

1D10 Nombre de nations sur la planète	
2 et -	De multiples nations avec éventuellement des vassalités entre les nations
3-5	Plusieurs nations avec des niv. technologique et des régimes politiques différents
6-7	1D6+1 nations ou groupes de nations regroupant des idéaux différents
8 et +	1 unique nation ou une fédération à l'échelle planétaire

Sur cette table sera appliqué le bonus de la première ethnie tirée.

1D10 Religion

- 1-2 Basée sur la vénération de la nature
- 3-4 Polythéiste
- 5-6 Monothéiste
- 7-8 Monothéiste faiblement croyant.
- 9 Dieu est une représentation du collectif de l'humanité
- 10 et + Athée

1D10 Réaction en cas de contact avec des étrangers

- 1-2 Agressivité
- 3-4 Refus de tout contact, utilisation de la force si nécessaire.
- 5-6 Méfiance
- 7 Neutre
- 8 Curiosité
- 9 Accueillant
- 10 Chaleureux

Population

- 1 1D100 x10 milliers d'habitants
- 2 1D10 millions
- 3-4 1D10 x 10 millions
- 5-6 1D10 x 100 millions
- 7-8 1D10 milliards
- 9 1D10 x 10 milliards
- 10 1D10 x 100 milliards

VI - SCENARI

VI.1 - Rendez-vous diplomatique

Ce scénario est assez long. Il se décompose en 2 parties indépendantes jouables en deux différents scénarii. Il est possible d'occulter l'une des parties qui peut être utilisée en toutes autres circonstances.

Avant de jouer ce scénario le meneur de jeu se doit d'être familiarisé avec les situations et les personnages impliqués. Il doit imaginer les scènes, les décors et les personnages, éventuellement développer des scènes supplémentaires afin de renforcer l'ambiance.

Introduction

Les joueurs sont convoqués par Meil Gribson au centre de commandement opérationnel de l'Ordre sur la Lune, comme toujours seulement quelques minutes leur seront accordées pour se rendre à la convocation...

"Je vous ai convoqué pour une mission diplomatique. Nos chantiers viennent de produire un nouveau modèle de vaisseau de commandement ultra moderne, le Caesar. Celui-ci n'a pas complètement été armé, la 2ème piste d'atterrissage des chasseurs n'est pas équipée, afin de libérer de la place pour l'installation d'un complexe temporaire de conférences. Le Caesar, escorté par 2 légions spatiales va être le siège d'une importante conférence entre la CoMoP et quelques mondes extérieurs. Je vous ai appelé pour que vous renforciez les équipes déjà formées. A la sortie de cette salle vous consulterez les terminaux qui vous indiqueront vos affectations et vos supérieurs hiérarchiques. Avez-vous des questions ?" "Non" "Qu'Azah vous guide."

Pour toutes questions Meil Gribson renverra les joueurs aux personnes dont ils vont dépendre.

Les joueurs se rendront donc immédiatement aux terminaux, où après avoir signalé leur nom, ils découvriront leurs affectations et les personnes qu'ils devront contacter. Ils auront la possibilité de changer d'affectation par l'intermédiaire des terminaux s'ils le désirent et si leurs capacités les y autorisent. Leur supérieur essaiera de les recevoir avant d'embarquer, mais il sera très occupé par les phases d'embarquement du matériel et du personnel et n'acceptera pas très bien les questions superflues.

L'enregistrement final est pour 22 heures. L'entretien avec Meil Gribson termina au environ de 20 heures.

Les différentes affectations des joueurs :

- **Equipage du vaisseau** : Actuellement un seul équipage est embarqué, il manque un équipage réduit pour les postes de nuit, car l'équipage total du Caesar ne sera embarqué qu'ultérieurement. Pour ses postes sont acceptés tous pilotes et techniciens. Le Capitaine du Caesar est le **Grand Chevalier 327**. 327 est son nom, un vrai militaire, commandant né, distant, adorant la discipline, faible imagination, mais à l'écoute de ses hommes et les adorant à sa façon. L'ensemble des forces militaires est sous le commandement de l'**Amiral Sage Chevalier Sylistère**, personnage très calme et réservé aux nerfs d'aciers.

- **Mission diplomatique** : Tout commerçant, diplomate ou même artiste est accepté. Le patron de la Mission diplomatique est l'**Envoyer Spécial Grand Sage Orateur Reistiga Elig**, Commandeur de la région 11 pour le Bureau Extérieur. C'est un personnage très intelligent, adorant les longs palabres, haïssant la violence, mais orgueilleux.

- **Le S.R.A.A.** : emploiera de préférence des membres de ses services, mais recherchera aussi des éléments provenant de différents horizons, combattants, techniciens... Le chef de la mission est le **Sage Orateur James Trevor**, personne aux allures strictes et martiales, mais en réalité très sympathique, prenant son travail à la plaisanterie, aimant les beuveries et les femmes, sans pour autant diminuer l'efficacité du travail de son service.

- **L'Eglise** : n'utilisera que des personnes de très bonne moralité. Sa représentation est dirigée par le Maître spirituel de la Région 2, le **Grand Sage des Poèmes Alicia Sélécia**, beauté surréaliste, grande brune, raffinée à la peau blanche, aux yeux entièrement bleues et aux vêtements sexy. Malheureusement elle a fait vœu de chasteté... Personne apparemment molle et aux décisions lentes mais s'avérant être un très bon diplomate.

Préparatifs

L'embarquement à bord du Caesar est une pagaille organisée. Les rondes de navettes déversent une innombrable quantité de conteneurs, transportés par un fourmillement de Missionnaires. Dans toutes les salles du vaisseau l'effervescence règne. Chaque groupe organise son quartier général, prépare son matériel alors que les techniciens du vaisseau mettent une ultime touche au quartier des négociations.

La représentation diplomatique a installé son quartier général dans la salle de conférence du vaisseau, le SRAA dans la salle de commandement et l'Eglise dans la Chapelle. Déjà les tensions entre les différents leaders apparaissent. L'Envoyé Spécial Reistiga Elig réussit à vexer toutes les personnes n'appartenant pas au corps diplomatique, il considère le Commandant 327 comme son valet, essaye d'inféoder les représentations du SRAA et de l'Eglise, voyant d'un très mauvais oeil tout ce qui pourrait perturber les négociations. Le Sage James Trevor déploie des trésors d'ingéniosité pour séduire le Maître Spirituel Alicia Sélécia sans grande réussite ce qui finit par le rendre un peu susceptible vis à vis de l'Eglise.

Après 2 jours d'intenses préparatifs, le Caesar commence son voyage à destination de Rhodia. Deux escales, à Nueva España et à N1602A-9 et 15 minutes de voyage plus tard le voila en orbite autour de Dinalt, une géante gazeuse située dans le système stellaire de Rhodia, accompagné par son escorte de 2 légions spatiales.

Les autres représentations diplomatiques invitées attendent sur leurs vaisseaux placés eux aussi en orbite autour de Dinalt.

L'entrée des acteurs

Chaque représentation diplomatique est décrite par son chef, sa philosophie et 2 chiffres représentant le niveau du lien entre les dirigeants de la nation avec la Confédération et avec l'Eglise.

Les représentations diplomatiques comprennent de 10 à 30 membres, elles sont basées sur leurs vaisseaux respectifs mais lors des négociations se retrouvent à bord du Caesar. La conférence est placée sous la protection des armées de la CoMoP qui sont les seules à être autorisées dans l'espace orbital de Dinalt durant le temps des négociations.

- **L'Autarquie de Rhodia**, l'ambassadeur est le **Prince héritier Incra XXXIV**, personnage raffiné et discret. Il est venu pour servir d'intermédiaire entre la Confédération et les mondes extérieurs afin de montrer sa bonne volonté vis à vis de la CoMoP, et d'établir des relations commerciales avec les mondes extérieurs proches de l'Autarquie. Il essayera d'éviter toute confrontation avec qui que ce soit. Relations vis à vis de la CoMoP +30, relations vis à vis de la Religion +10.

- **L'Empire du grand Khan**, représenté par son **premier ministre Zacharéli**, personnage autoritaire, n'aimant que très peu les discours, mais habile technocrate. Il est ici pour obtenir des prêts d'environ 10 milliards de Kirialis afin de développer un nouveau complexe robotique et agrandir d'astroport de Khana Terra. Relation vis à vis de la CoMoP et de la Religion +10.

- **Totz**, représenté par **Jnist**, personnage très sympathique bonhomme mais perdant vite son sourire dès qu'il est en contact avec un ustrilien de l'Oligarchie, est venu négocier l'intégration de son monde dans la CoMoP et établir des contacts commerciaux. Les négociations avec la Confédération échoppent à cause des représentants de l'Oligarchie qui désirent contrôler l'influence que pourrait avoir Totz sur leur population. Ils exigent une interdiction de l'espace de l'Oligarchie à tout totzien, l'interdiction de toute communication entre un totzien et un ustrilien en dehors des conférences internationales... Dans la représentation de la Confédération, il y a **2 représentants de l'Oligarchie Hjros et Zhadf** spécialement dépêchés pour cette négociation. Celle-ci n'aboutira pas, comme toujours. Mais lentement les positions évoluent vers une compréhension réciproque. Les relations vis à vis de la CoMoP et de la Religion sont de +30.

- **L'Arkhanar, Loos Netoïs** dirige l'ambassade, membre d'une très riche famille de l'Arkhanar, il étale ostensiblement sa richesse. Il essayera d'acheter les ambassadeurs des autres délégations afin de s'aménager des alliés et découvrir de nouveaux marchés. Il joue un double jeu avec la CoMoP, il ne cherche pas à améliorer ses relations

avec elle, mais uniquement à ne pas rompre le dialogue afin d'éviter que l'Arkhanar ne soit isolé. Les Relations avec la CoMoP sont de -10 et avec la Religion de -30.

- **Le Royaume d'Urst' Yosum**, la délégation est dirigée par **List' Yosumi**, fille du Roi Urst' Yosum I. Elle cherche à obtenir de nouvelles aides commerciales et financières de la CoMoP pour le développement du Royaume. Les Relations avec la CoMoP et la Religion sont de +30.

- **L'Ersistia**, la Confédération cherche à freiner leur appétit de puissance. Le Royaume s'est créé une zone d'influence dans la région en aidant des mondes prés spatiaux à bénéficier de la technologie. La CoMoP tient à ce que le Royaume s'engage à ne plus entrer en contact avec les civilisations mises en quarantaine et à respecter les lois internationales de la CoMoP. Les Relations vis à vis de la CoMoP sont de -10 et avec la Religion de -20.

Nous allons détailler plus particulièrement la délégation du Royaume d'Ersistia. Le meneur de jeu pourra affecter 2 ou 3 diplomates joueurs sur cette délégation plus 1 ou 2 prêtres, il pourra faire de même avec d'autres délégations en les détaillant de même.

Cette délégation est dirigée par le **Grand Duc Jerias XLII**, Premier Ministre du Royaume dirigé par Shaliaq II. Il est assisté par le **Duc Fouds XXXVI**, Ministre de l'économie, **Pledb VIII**, Maréchal et Ministre des forces armées, et le **Baron Gnyhed**, Ministre adjoint de l'intérieur chargé des cultes. Les contentieux avec la CoMoP sont nombreux :

- Economiques : Le Royaume revendique 6 systèmes stellaires dans un but d'exploitation minière sans en avoir reçu l'autorisation de la part de l'Agés, 4 sont réclamés en son nom et 2 aux noms de ses états vassaux. Alors que le Royaume possède des autorisations pour 3 systèmes miniers qu'il n'exploite que très partiellement. Il a déjà installé des bases minières sur des planètes des systèmes revendiqués. L'Agés refuse toute compromission, ces systèmes ayant été mis en quarantaine à fin d'être affectés plus tard aux nations qui ont auront réellement l'utilité pour leur expansion future.

- Militaire : Les forces du Royaume mènent 2 guerres internes. Sur Celyu (Xendabu), elles soutiennent le Prince héritier âgé de 12 ans, contre le régent et la noblesse. Sur Tropti (Gort), elles soutiennent une faction nobiliaire dans une guerre civile à caractère ethnique. La Confédération ne s'est impliquée dans aucun des conflits, mais condamne l'intervention du Royaume comme ingérence dans la politique interne de mondes extérieurs. Le Royaume entretient une très importante armée, relativement à sa situation économique, évalué à 15 Légions spatiales et 200 Légions terrestres de technologie très inférieure à celle de la Confédération. Mais c'est la plus puissante armée des états périphériques. La Confédération souhaiterait une réduction de la composante spatiale.

- Religion : L'Eglise est interdite sur l'ensemble des planètes du Royaume ainsi que dans les systèmes stellaires vassaux.

- Politique étrangère : Le Royaume possède 7 états vassaux, appelés alliés, couvrant 9 systèmes stellaires et il lance des explorations interstellaires dans des zones mis en quarantaine par l'Agés. Il essaye d'établir des contacts avec des civilisations prés spatiales afin d'effectuer des transferts de technologies en échange d'une vassalité.

Levée de rideau

Une heure après l'arrivée du Caesar dans l'orbite de Dinalt, une réception d'accueil des délégations est organisée dans le grand salon. Tout le monde est là. Le match commence par le round d'observation.

Restiga Elig reçoit, en tant que chef de cérémonie, tous les ambassadeurs. Il a dispersé son personnel auprès de chacune des représentations. Ceux-ci servent de guides sur le Caesar, faisant les présentations entre les différentes personnalités et sont chargés des négociations préliminaires. Ils doivent s'informer sur les objectifs de négociation des délégations et découvrir des opportunités permettant à la Confédération d'augmenter son influence dans les politiques nationales de ces états.

Alicia Sélécia fera de même, ses négociateurs essayant d'obtenir des droits pour l'ouverture de nouveaux temples, ou d'améliorer la collaboration entre les gouvernements et le clergé.

La réception

Dans une douce musique, au milieu du ballet des serveurs délivrant boissons et nourritures de toute origine, ce petit monde de diplomates s'entretiennent des affaires de l'univers, de la dernière mode et des dernières créations artistiques. Il est à remarquer la densité de détecteurs de pouvoirs psychiques que ce soit des machines, des télépathes

ou des animaux tel le quisitch'. Tout diplomate possède son détecteur, inutile de préciser que l'utilisation de tels pouvoirs est bannie.

Tous les joueurs ainsi que la plus part des membres d'équipages seront invités. Ils sont libres de parler, mais ne doivent pas intervenir dans les négociations s'ils ne sont pas membres du corps diplomatique. Attention les habitants des mondes périphériques sont très susceptibles et ne supportent pas de se faire traiter en inférieur. Le meneur de jeu est invité à donner un malus dans les discussions diplomatiques lorsque l'amour d'un diplomate a été froissé par un Missionnaire.

Loos Netoï s'étalera sa richesse et son mépris pour les Missionnaires, distribuant des pourboires et des quolibets : "Joli uniforme, très sexy", "Pouvez-vous me découper une tranche de jambon." en désignant le sabre du Missionnaire...

Il est à remarquer les échanges de bons procédés entre les délégations de l'Arkhanar et d'Ersistia. Ainsi que l'audience que possède Zacharéli auprès de l'ensemble des délégations fuent-elles proches ou en mauvais terme avec la Confédération. L'Arkhanar et l'Ersistia, à plusieurs reprises, feront des remarques sur la pression qu'exerce la CoMoP dans les politiques internes des mondes extérieurs pour en freiner le développement, afin de mieux les asservir. A leurs yeux la Religion n'est qu'un habillage de la politique impérialiste de la Confédération. Zacharéli se tiendra à l'écart de toutes polémiques mais ne fera rien pour dénier ces allégations.

A la fin de la réception, les ambassadeurs inviteront des membres de différentes délégations à bord de leurs vaisseaux.

Jerias XLII invitera les représentants de la CoMoP chargés de négocier avec sa délégation à bord de son vaisseau, L'ambassadeur. Celui-ci est très luxueux, décorations en or, argent et pierres précieuses, oeuvres d'art et orfèvrerie, une parfaite réplique d'un des châteaux nobiliaires d'Ersistia. Lors de la visite seront fixés les rencontres du lendemain. Celles-ci se dérouleront à bord du Caesar, les sujets sont à fixer par les Missionnaires. Chacun des Ministres traitera d'un des sujets situés dans ses compétences. Un jet de psychologie réussit permettra de voir que Jerias et ses ministres semblent mettre de la bonne volonté pour négocier, bien que Pledb montre une certaine froideur à l'égard des Missionnaires et de la CoMoP.

Retour au Caesar, Reistiga Elig convoque tous ses diplomates et les représentant de l'Eglise pour les premières impressions sur les négociations, seul l'Arkhanar semble ne pas s'impliquer dans les négociations. Reistiga convoquera éventuellement les autres membres du personnel ayant eue un comportement déplorable lors de la réception pour les sermonner.

Quelques heures plus tard les détecteurs du vaisseau révèlent une longue conversation, 2 ou 3 heures entre l'Ambassadeur (vaisseau d'Ersistia) et l'Emeraude (vaisseau de l'Arkhanar), la conversation étant initiée par l'Emeraude et est codée. Immédiatement Reistiga Elig réagit et demande un entretien avec James Trevor. Lors de l'entretien il sera décidé d'envoyer le lendemain un agent du SRAA sur l'Emeraude afin d'installer des mouchards.

Un agent du SRAA sera sélectionné, un joueur de préférence si celui-ci en a les capacités. Durant la nuit lui sera appris sous hypnose des rudiments du langage arkhanarien, cela lui conférera un niveau 1 dans la langue arkarienne.

Jour +1

Pour sa mission l'agent du SRAA recevra comme équipement : un communicateur passif du SRAA, un détecteur de mouchard électronique, un surchargeur électronique, un émetteur courte portée, 2 mouchards électroniques à installer sur les lignes de communication du vaisseau et sur les câbles de l'ordinateur central, 2 cameras et 2 micros miniatures, un plan du vaisseau, ainsi qu'une combinaison spatiale noire fabriquée en un matériau la rendant difficilement détectable aux radars et détecteurs infrarouge, des électroaimants de déplacement, 2 grenades soporifiques, 2 grenades fumigènes et une bombe aérosol vaporisant à 50 cm un gaz soporifique très puissant, résistance : constitution à -15.

Lors de son briefing, le plan lui sera expliqué :

Il devra se fixer sous la coque de la navette du Caesar qui ira chercher les diplomates de l'Arkhanar. Peu avant l'abordage lors de la phase d'approche de la navette il devra se décrocher et se propulser énergiquement afin

d'atteindre la coque de l'Emeraude. Puis de là il devra rejoindre la poupe du vaisseau, y fixer l'émetteur courte portée, servant de relais aux mouchards électronique, à l'abri du flux d'énergie des moteurs.

Il s'insérera ensuite entre la coque et les tuyères des moteurs. Attention si ceux-ci sont en activité cela le tuera. 5 mètres en arrière des tuyères se situe un sas d'entretien, à l'aide du détecteur électronique il essaiera de déceler le mouchard électronique d'ouverture du sas et à l'aide du surchargeur le court-circuiter momentanément. Il pourra ensuite ouvrir le sas, mais pour cela il devra forcer la serrure électronique.

Puis il traversera la salle des moteurs et se rendra dans le conduit d'aération principal. De là en suivant le plan qui lui a été remis il devra se rendre dans la salle des communications où il pourra fixer les deux mouchards, un sur le câble des transmissions et l'autre sur celui de l'ordinateur. Puis si la situation lui semble propice il pourra se rendre, en se déplaçant dans les conduits d'aération, à la principale salle de conférence de l'Emeraude où il placera une camera et un micro et éventuellement dans le bureau de travail de Loos Netoï.

Durant sa mission, il devra éviter d'utiliser son communicateur et son laser qui le révéleraient aux détecteurs de l'Emeraude, mais il pourra éventuellement communiquer avec le communicateur du SRAA qui est beaucoup plus discret. Il ne devra pas tuer afin d'éviter tout incident diplomatique.

La mission :

Le plan se déroulera comme indiqué au briefing. Un jet d'athlétisme à -5 pour le saut dans l'espace jusqu'à la coque de l'émeraude. Un jet d'électronique à +5 pour l'installation de l'émetteur à la poupe du vaisseau. Un jet de chance à +15 pour passer à proximité des moteurs sans que ceux-ci soient activés. En cas d'échec c'est la mort assurée. L'agent très futé pourra surveiller les arrivées et départ de navettes car lors des phases d'appontages et de décollages la vitesse du vaisseau doit rester constante, donc si les moteurs ne sont pas en activité, ils le resteront pendant ces phases.

Deux jets d'électronique à 0 pour le maniement du détecteur électronique et du surchargeur lors du passage du sas. Un jet d'électronique à -5 pour forcer l'ouverture du sas. Dans la salle des moteurs un jet de chance à 0 pour savoir si quelqu'un se trouve. Dans le cas d'un échec, un jet de discrétion contre la perception de la personne. Si le jet de chance est un échec supérieur à 5 la personne sera un membre de la sécurité et l'on rajoutera une personne pour chaque 5 points de marge d'échec.

Une fois dans les conduits d'aération, le personnage devra tenter deux jets de chances à chacun de ses déplacements, par exemple entre la salle des moteurs et celle des communications ou entre celle des communications et la salle de conférence... En cas d'échec cela signifie que le conduit d'aération a du mal à supporter le poids de l'agent. Si l'échec est supérieur à 10, le conduit s'effondre, donc nouveau jet de chance pour savoir si quelqu'un se situe dans les environs...etc

Lorsque l'agent atteint la salle des transmissions il remarquera à travers les grilles d'aération que 3 personnes s'y trouvent. Après 15 minutes d'attente, un jet réussit sous la connaissance du langage arkhanarien permettra de comprendre que 2 des arkhanariens vont, dans 2 heures, quitter la pièce pour un quart d'heure le temps d'aller chercher leur nourriture. Si l'agent décide d'intervenir tout de suite et d'endormir les 3 en même temps cela fera suspecte et la sécurité sera renforcée dans l'ensemble du vaisseau, dans chaque pièce il y aura au moins un garde vigilant. De la grille d'aération il distingue le placard où les câbles sont situés, ainsi qu'un détecteur de gaz nocif s'il réussit un jet de perception à 0.

Dès que les 2 membres d'équipage quittent la pièce il pourra utiliser sa grenade soporifique pour endormir la personne de garde. Enlever la grille prendra 1 minute, s'il le fait pendant que le garde est éveillé il devra réussir un jet de discrétion à 0. Déconnecter le détecteur de gaz nocif s'accomplit sous un jet d'électronique à 0 et prend 1 minute, celui-ci se déclenchera 3 minutes après l'émission du gaz soporifique. L'ouverture du placard électrique (1 minute), un jet d'électronique pour identifier les câbles (1 minute), puis l'installation des deux mouchards, 3 minutes chaque avec un jet d'électronique à -5, en cas d'échec supérieur à 5 la baisse de tension dans les câbles sera repérée par l'ordinateur qui initiera un programme de maintenance conduisant à l'inspection de ce placard dans la journée suivante, si les mouchards ne sont pas bien camouflés ils seront repérés. Le camouflage des mouchards se fait sous la compétence camouflage à 0 et prend 2 minutes par appareil.

Après 10 minutes d'absence des membres d'équipage un jet de chance à +5 est tenté toutes les minutes. Après 15 minutes il se fait avec une difficulté de 0, et après 20 minutes à -5. L'échec sur le jet de chance signifie l'arrivée des membres d'équipage dans la pièce. La remonté dans le conduit prendra 1 minute. L'agent très futé pourra faire respirer au garde endormi une dose d'oxygène grâce à son respirateur ce qui pourra peut être lui permettre de se réveiller avant l'arrivée de ses camarades et donc de passer sa sieste sous silence.

Le reste de la mission est similaire si ce n'est que dans la salle de conférence se déroule une négociation avec la CoMoP donc soyez très discret, et le bureau personnel de Loos Notois est sous haute protection électronique. Dans les 2 cas il est préférable de poser les caméras et les micros dans le conduit de ventilation à travers la grille.

Le retour se déroulera comme l'arrivé dans les mêmes conditions, si l'agent s'est fait repérer le vaisseau fourmillera de gardes et il sera quasiment impossible d'en échapper. Dans ce cas, il sera capturé puis échangé à l'Ordre contre des transferts technologiques, toutes les négociations recevront un malus de 5 pour la CoMoP et l'Oligarchie se retirera des négociations.

Dans le cas où la mission réussit pleinement, elle permettra à la CoMoP d'éviter une alliance entre l'Arkhanar et tout autre état extérieur grâce à d'habiles négociations prenant à contre pied les avantages que l'Oligarchie était prêt à concéder à ses futurs alliés. De plus il fournira un bonus de +3 dans toutes les négociations de la CoMoP avec l'Oligarchie grâce à la connaissance de l'état d'esprit des diplomates et de leurs contraintes politiques. La note de mission des joueurs augmentera de +3 si l'agent était un joueur.

Les négociations avec l'Ersistia : Chacune des négociations se conduit séparément, généralement un diplomate et un assistant y participent. Si les jets permettant de conclure la négociation sont échoués alors celle-ci reprendra le jour suivant, retardant la conclusion d'une journée. Si un Missionnaire diplomate désire utiliser la foi pour ses jets de négociation, le multiplicateur de perte de foi sera de 3 par jet.

Négociations économiques :

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

L'Ersistia refuse de négocier pour les 2 systèmes qu'elle occupe aux noms de ses vassaux car le Royaume refuse toute intervention dans la politique d'états voisins "indépendants".

Après 2 jets de communication réussis à -5 en montrant toutes les interventions que le Royaume a accomplies dans les politiques intérieures de ces états "alliés" le Duc Fouds XXXVI reconnaîtra que le Royaume peut influencer la politique de ces états. En cas d'accord avec la CoMoP dans les négociations il demandera à ces états de lever leur revendication sur ces systèmes.

Après 1 jet de communication et 1 de psychologie réussis à -5, le diplomate découvrira que le prix que le Royaume concédera pour la lever des revendications sur ces systèmes est relativement faible. Ce sera des moyens matériels pour exploiter les systèmes miniers qui lui reviennent en propre. Reste au diplomate de la CoMoP à déterminer le prix à fixer, mais ceci sera pour demain.

Négociations militaires :

Le diplomate de la CoMoP impliqué subira un malus de -5 à tous ses jets de communication et de psychologie si ce n'est pas un combattant. Le Maréchal Pledb VIII ne se sentira en confiance que face à un combattant ou un militaire. Il dénigrera les technocrates, un jet de psychologie réussit à 0 permettra au diplomate de s'apercevoir de cette situation et qu'il serait préférable qu'il cède sa place à un militaire s'il n'en ait pas un.

Le maréchal ne tient pas en place, après une heure assis au bureau il demandera que les négociations se poursuivent en marchant dans les coursives du vaisseau.

Un jet de communication et de psychologie réussit à -5 permettra de découvrir que le maréchal n'est pas très favorable aux guerres civiles que le Royaume mène sur Tropti et sur Celyu. Il les qualifie de boucheries pour des planètes sans importances, il préférerait que les ressources militaires soient consacrées à la création d'une armée mieux équipée et mieux entraînée.

Négociation Religieuse :

Le Baron Gnyhed est hautain face aux représentants de l'Eglise et affiche un mépris la Religion. Un jet de psychologie et de communication réussit à 0 permet de voir qu'il n'est pas intéressé par la Religion. Après une négociation stérile, il proposera aux représentants de l'Eglise un marché. Il voudrait deux esclaves femelles pour lui avant la fin des négociations, en échange de l'ouverture à la religion de 2 planètes du Royaume, Shaliac4 et Slaliac3, la 2^{ème} et la 3^{ème} planète de l'Ersistia en importance.

Les autres négociations en cour

Le meneur de jeu pourra les utiliser en toile de fond, où dans le cas où il désirerait y faire participer les joueurs les étoffer. Les négociations se déroulent correctement sauf en ce qui concerne l'Arkhanar qui ne veut rien entendre des

négociations, s'enfermant dans une position de plus en plus isolée. Sa solution diplomatique pour rompre son isolement diplomatique est de faire basculer le Royaume de l'Ersistia en sa faveur, ou tout au moins rompre le dialogue entre celui-ci et la Confédération.

Jour +2

Alors que les négociations se déroulent calmement, une flotte militaire vient de sortir de l'hyper espace à quelques centaines de milliers de kilomètres du Caesar. Alerte Rouge.

Ces 3 légions spatiales sont un élément de la flotte secrète des mondes barbares. Ceux-ci demandent à participer aux négociations. Après quelques minutes il est conseillé à tous les diplomates de rejoindre leur vaisseau d'origine.

Note : Pour cet épisode ainsi que les suivants, les jets de dé ne sont pas aussi détaillés que pour l'action de l'agent du SRAA.

L'Amiral Sylistère convoquera quelques Missionnaires Navigateurs et Chercheurs dans le centre de commandement du Caesar, et si possible au moins un joueur. Dans le centre de commandement en plus du personnel habituel s'y trouvent le Sage Orateur James Trevor, le Capitaine 327, un pilote Marathon le Sage Chéressek et une dizaine de Missionnaires Navigateurs et Chercheurs convoqués.

L'Amirale : "Missionnaires, le SRAA nous avait prévenue de l'éventualité d'une telle action des mondes barbares. Nous avons monté un plan d'action.

Nous allons accepter la délégation des mondes barbares, mais allons faire durer la négociation le temps qui vous sera nécessaire pour que vous soyez près. Comme vous n'êtes pas sans le savoir, la destruction de la flotte barbare est un des objectifs de la politique extérieure de la CoMoP. Mais pour que sa destruction soit complète nous avons besoin de connaître son port d'attache. A bord du Caesar est embarqué un vaisseau furtif, vous allez en former l'équipage avec comme mission de suivre la flotte barbare et de découvrir où se situe sa base. Le Sage Chéressek, membre du corps des marathoniens, en sera le navigateur. Dès que vous aurez découvert la localisation de l'astroport de la flotte barbare vous vous rendrez dans la base militaire la plus proche de votre localisation ou au près de la flotte effectuant le blocus des mondes barbares, où des flottes de guerre sont déjà en alerte et feront mouvement vers la flotte barbare dès que sa localisation sera connue."

Puis l'Amirale repartira les différentes fonctions de l'équipage du vaisseau furtif appelé le Sicaire.

Les différents problèmes et étapes de la mission :

Rejoindre le Sicaire puis sortir discrètement dans l'espace, les vaisseaux Missionnaires pourront faire un écran visuel vis à vis de la flotte des mondes barbares.

Se mettre dans une telle position que le Sicaire ne soit pas détecté, lors de l'accomplissement de son saut HS, par le vaisseau barbare restant pour les négociations. Pour cela il devra placer la planète Rhodia entre lui et le vaisseau restant, en s'assurant qu'il puisse détecter la configuration de saut HS du reste de la flotte barbare.

La flotte des mondes barbares fera 4 sauts d'environ 140 AL, sa base se situe à 60 AL des mondes barbares. A chaque saut le Sicaire devra suivre immédiatement la flotte de manière à émerger quelques secondes après la flotte, car les détecteurs de celle-ci seront alors inopérants dû aux disruptions HS. Le Sicaire devrait alors rester invisible. Lors du dernier saut les détecteurs de la base pourront déceler le vaisseau.

Chaque saut est effectué à une difficulté de -53 et la détection HS est à -38, le Navigateur possède 39 en pilotage HS et 35 en connaissance HS ainsi que 250 points de foi qu'il utilisera au maximum.

Lors de chaque saut le navigateur essayera, avec succès si sa marge dépasse de 5 la difficulté du saut, de se placer à la limite de ses détecteurs afin de fournir un malus au détecteur de la flotte des mondes barbares. Ceux-ci sont de niveau 16 à très grande portée.

Après le cinquième saut les détecteurs de la base sont de niveau 15 dispersés dans tout l'espace entourant la base, celle-ci est composée d'une immense station située en plein espace. Le vaisseau ne recevra pas son bonus de contre mesure électronique car ce que les radars pourront détecter sera l'énergie du saut HS.

Le Sicaire devra relever les coordonnées de la base et rejoindre la flotte Missionnaire, celle-ci effectuera immédiatement le saut HS, le navigateur programmera les paramètres pour l'ensemble de la flotte, son malus sera

de -57. Si le Sicaire rejoint la flotte en orbite autour des mondes barbares, celle-ci détachera 3 légions de 20 vaisseaux.

Si tout se passe sans problème la flotte barbare sera détruite sous un déluge de rayons et de torpilles.

L'amirale récompensera l'Equipe du Sicaire avec une médaille de guerre et sera, aux joueurs ayant participé à cette action, un bon allié.

A l'annonce de la victoire la délégation des mondes barbares sera interdite sur le Caesar mais le vaisseau diplomatique ne sera pas attaqué car protégé par l'immunité diplomatique. Deux croiseurs Missionnaires l'escorteront de très près l'empêchant de manoeuvrer à sa guise. Il lui sera demandé sa rédition, en lui expliquant clairement que dès qu'il sortira de l'espace de Rhodia il perdra son immunité diplomatique et qu'il sera traqué. Après 1 jour de résistance il se rendra.

Les Négociations du jour 2 sont suspendues en raison de l'intervention de la flotte des mondes barbares. Si l'intervention des Missionnaires contre celle-ci réussit, une petite réception sera organisée où sera invité l'ensemble des diplomates impliqués dans les négociations. Sur les écrans seront diffusées les images de la destruction de la flotte des mondes barbares. Les Missionnaires recevront un bonus de +2 dans leurs négociations avec l'Ersistia, et l'Arkhanar se mettra à négocier un peu plus volontairement.

En cas de réussite la note de la mission augmentera de +3 si un joueur a participé à l'opération du Sicaire.

Jour 3

Négociations Economiques : La difficulté du jet de communication que devra accomplir le diplomate sera fonction de ce qu'il demande et de ce qu'il propose, la difficulté sera l'addition de :

-7 si la CoMoP s'engage à fournir du matériel pour l'exploitation de 2 importants centres miniers.

-7 supplémentaire si la CoMoP ne fournit du matériel que pour l'exploitation d'un seul centre minier.

+3 si la CoMoP fournit un troisième centre minier.

+4 si la CoMoP fournit un prêt supérieur à 20 milliards de Kirialis au Royaume.

-6 si la CoMoP demande la libération des systèmes occupés pour les vassaux. Au paravent les négociateurs devront réussir un jet de communication à -5 pour chacun des 2 chefs d'états des nations vassales de l'Ersistia. Cette négociation pourra être menée par communication non-E. Ce malus pourra être diminué de 3 si la CoMoP propose à chacun des états des prêts supérieurs à 10 milliards de Kirialis.

En cas de réussite le niveau des relations avec la CoMoP augmentera de +3 et la note de la mission pour les joueurs sera de +2 pour un retrait partiel de l'Ersistia +6 pour un retrait total, auquel on retranchera 1 par 20 milliards de Kirialis de prêts accordés.

Négociations militaires : La difficulté du jet de communication que devra accomplir le diplomate sera l'addition de :

-10 si la CoMoP s'engage à fournir 1 légion spatiale composée de vaisseaux d'anciens modèles.

+3 par légions spatiales supplémentaires fournies par la CoMoP.

-4 si la CoMoP demande que des observateurs soient placés sur les planètes pour la vérification de la bonne application du désengagement de l'Ersistia et pour faciliter les négociations entre les différentes parties. Ces observateurs seront de la Confédération ainsi que de quelques mondes périphériques et du Royaume de l'Ersistia.

-7 si la CoMoP demande à fournir une aide commerciale et politique à la reconstruction.

En cas de réussite le niveau des relations avec la CoMoP augmentera de +2 et la note de la mission pour les joueurs sera de +1 pour un retrait de l'aide militaire de l'Ersistia sans autres conditions, +3 pour un retrait avec observateurs et +6 un retrait avec aides à la reconstruction, auquel on retranchera 1 par légion spatiale accordée au Royaume.

Négociations avec l'Ersistia :

Négociation Religieuse, si les représentants de l'Eglise acceptent de fournir les 2 esclaves femelles réclamées par le Baron Gnyhed, celles-ci seront disponibles pour le Jour 4, le SRAA s'occupera de la recherche. Alicia Sélécia n'est pas très favorable à cet échange mais si les représentants négociant avec Gnyhed appuient fortement la demande elle acceptera. En attendant les négociations n'évolueront pas.

Négociations générales avec le Royaume celles-ci seront menées directement entre Reistiga Elig et Jerias XLII, elles n'aboutiront que si les négociations économiques et militaires se sont conclues avec un retrait du Royaume de ses interventions extérieures.

En cas de réussite à ces négociations la Confédération fournira des échanges technologiques dans les domaines des moteurs de vaisseaux, la médecine et la production d'énergie. En échange de quoi le Royaume acceptera de ne plus intervenir auprès des mondes mis en quarantaine par l'Age, de ne plus intervenir dans les politiques intérieures des autres mondes périphériques et d'accepter un lâchage de ses états alliés. La CoMoP lancera une politique d'aides aux états anciennement vassaux du Royaume afin de les en détacher rapidement.

Durant les négociations de ce jour, 2 ou 3 agents de la sécurité, de l'équipage ou du SRAA seront convoqués sur le pont principal par le Capitaine 327 ou James Trevor.

Arrivé sur le pont James Trevor explique rapidement la situation. L'ordinateur central nous signale qu'il est actuellement victime d'une habile tentative de craquage. Il ne l'a détecté que par une légère maladresse du pirateur. Pour le moment nous laissons faire car nous voulons découvrir le coupable. Mais agissez rapidement car notre informaticien pirate progresse dans les mémoires du vaisseau. L'ordinateur a réussi à localiser la source du piratage, elle provient des terminaux du bar situés dans le quartier des négociations.

“Ordinateur où en est l'infiltration.” “Le pirate est cantonné aux informations générales sur l'organisation de mes mémoires. Il essaye de craquer des informations sur les codes de transmission de la Formoc et des informations de hautes technologies sur le vaisseau. Je dresse des barrières entre lui et les informations mais il est très habile, la seule solution serait une fermeture des canaux d'informations provenant du bar.”

Je vous demande d'agir avec énormément de tact, car vous devez éviter tout incident diplomatique. Vous pourrez rester en contact avec l'ordinateur central par l'intermédiaire de vos radios.

Dans le bar 2 groupes de personnes sont branchés sur le circuit de communication par l'intermédiaire de leurs terminaux informatiques, le premier groupe est composé d'un diplomate économique d'Urst' Yosum accompagné de son assistant et le deuxième de 2 diplomates de Rhodia. L'ordinateur confirmera que 2 communications non-E proviennent actuellement du bar, l'une consulte des banques de données de la Confédération, l'autre est en contact avec Urst' Yosum. Mais l'ordinateur confirmera qu'il est possible pour un terminal d'accomplir plusieurs actions en simultanées.

Trois autres tables sont occupées, un assistant diplomate de Zacharéli solitaire en train de lire un roman dans un coin du bar, 4 membres d'équipage du Caesar en repos jouant aux cartes et 3 assistants diplomates de l'Arkhanar en discussion.

Si les joueurs perdent 5 minutes à observer attentivement les différents consommateurs du bar, ils remarqueront que :

- Les 2 diplomates d'Urst' Yosum sont très calmes, scrutant très attentivement l'écran de leur terminal, si quelqu'un espionne ce qu'ils regardent, il verra qu'ils consultent les dernières informations politiques d'Urst' Yosum.

- Ceux de Rhodia sont actifs, ils misent sur les courses de véhicules antigrav de Gange (New India), ils sont faciles à espionner car totalement impliqués dans les courses.

- Le khanien semble s'être endormi car il ne bouge pas les pages de son livre bien qu'il conserve une position rigide. Si le manège des Missionnaires est trop visible, il reprendra un peu de concentration pour étudier ce qui se passe dans le bar et éventuellement arrêtera son piratage s'il estime que cela devient trop dangereux.

- Les quatre membres d'équipage jouent aux cartes avec une grande passion.

- Et la discussion des 3 arkhanariens semble très controversée, ils discutent d'un problème d'héritage nobiliaire inextricable.

Un détecteur d'ondes radios activé permettra de déceler une émission autour du khanien. Celui-ci a installé sur la ligne des terminaux, derrière une des prises de communication du bar, un émetteur récepteur lui permettant de communiquer par radio avec le réseau à partir de ses prothèses cérébrales et visuelles.

Un test des lignes du réseau à partir de la boîte de dérivation électronique du bar, celle-ci est dans un réduit à l'entrée du bar contenant toutes les armoires électriques et de communication du bar, permettra de déceler que 3 lignes sont en fonctionnement, la troisième aboutissant à une prise apparemment inutilisée.

Quinze minutes après la fin de la réunion avec James Trevor, le khanien atteindra des informations secrètes et l'ordinateur le déconnectera. Le khanien rentrera alors tranquillement sur son vaisseau et retentera peut être une autre fois avec un succès ou un échec...

Si le khanien est capturé, il suffira de se connecter sur les mémoires de son réseau cybernétique pour connaître exactement l'étendu du piratage. Zacharéli demandera sa remise aux autorités du Khana en échange de bons services dans les négociations pouvant donner un bonus de +3 dans les discussions avec une délégation. Mais Zacharéli niera que son homme agissait pour le compte de l'Empire, il semblait agir pour son propre compte et sera jugé par un tribunal sur Khana Terra...

En cas d'incidents graves entre les diplomates et les Missionnaires lors de cette action de sécurité, les négociations avec leur délégation recevront un malus de -3 à -8 en fonction de la gravité de l'incident.

Jour 4

Les négociations non conclues se poursuivent.

Négociations religieuses avec le Royaume d'Ersistia : Si les Missionnaires n'ont pas fourni les esclaves femelles demandées les négociations seront closes sans avoir abouti. S'ils acceptent le marché, le Baron Gnyhed demandera à ce qu'elles lui soient remises à bord du Caesar et demandera une chambre. Deux heures plus tard il ressortira avec une seule esclave effarée, l'autre ayant été sauvagement assassinée dans une horrible boucherie sexuelle. Si les Missionnaires essayent de récupérer l'esclave survivante, Gnyhed la rendra sans problème mais laissera l'Eglise ouvrir des Temples que sur Shaliac4. Il fera comprendre aux diplomates de l'Eglise qu'à ses yeux ceux-ci ne valent pas mieux que lui car ils sont prêts à faire des entorses à leurs principes religieux pour des avantages politiques. L'Eglise subira un malus de -5 à toutes ses négociations pendant le reste de la conférence. La note de la mission diminuera de 1 et les négociateurs perdront 2D10 points de foi.

Le meneur de jeu désirant développer d'autres petites aventures pourra le faire. Voici quelques idées non détaillées qui pourront être intégrées à l'aventure :

- Un diplomate télépathe de l'Arkhanar utilisera son pouvoir pour sonder les diplomates de l'Ersistia en négociation avec la CoMoP dans une salle de conférence du Caesar. L'intrusion télépathique sera détectée ce qui suspendra les négociations. La suspicion sera sur les Missionnaires. Et la recherche du télépathe risque d'être très difficile. Si l'atmosphère des négociations était détendue et si les diplomates de la CoMoP rattrapent bien l'incident cela pourra n'entraîner qu'un léger retard dans les négociations. Mais si la conférence était tendue cela pourra définitivement empêcher toutes futures négociations dans le cadre de cette conférence.

- Une forte décharge d'énergie est détectée sur la surface d'un des satellites de Dinalt. Celle-ci semble être ordonnée, elle pourrait provenir d'êtres intelligents.

Après avoir obtenu l'accord des autorités de Rhodia, un groupe d'exploration sera envoyé sur le satellite. Celui-ci est dépourvu d'atmosphère et de vie. Les explorateurs découvriront un ustrilien quasiment nu apeuré mais protégé par la connaissance. Il expliquera que son maître connaisseur, actuellement présent sur le satellite, désire communiquer avec les diplomates de Totz et de l'Oligarchie d'Ustril. Ceux-ci seront amenés sur la surface du satellite à l'aide d'une navette. Alors s'engagera une discussion secrète entre les diplomates et le connaisseur à bord de la navette, le connaisseur parlant par l'intermédiaire de la bouche de l'innocent. A la fin de la discussion l'innocent demandera l'asile à Totz, refusant de sortir de la navette pour rejoindre son maître. Les diplomates de l'Oligarchie s'y opposeront, l'équipage de la navette sera pris à parti, offrant un cas de conscience aux Missionnaires. La décision prise froissera inévitablement un des 2 camps, privilégier une nation de la Confédération et ses lois ou la liberté individuelle ? Le choix diplomatique le plus simple est de favoriser l'Oligarchie car cela montrera la bonne volonté de la Confédération à essayer de comprendre et respecter les lois ustriliennes. Cela favorisera les négociations en faveur de Totz car ce sera une indication que, dans le cas où Totz rejoint la Confédération, les Missionnaires seront prêts à respecter le point de vue de l'Oligarchie même si celui-ci est opposé à leurs principes religieux. Si cette décision est choisie, les Missionnaires perdront 1D10 points de foi, mais la note de la mission augmentera de 1.

Jour 5

Dernier jour de négociation, toutes les discussions doivent être conclues avant la fin de la journée. En cas de négociations proches de la conclusion, une journée supplémentaire pourra être obtenue en ultime recours.

A la fin de la journée une réception de clôture sera organisée à bord du Caesar.

Reistiga Elig récompensera les joueurs pour leur bon comportement.

La Mission des joueurs sera considérée comme une réussite mineure si la note de la Mission est de 8, ils gagneront alors la moitié de la note professionnelle d'une réussite normale, une augmentation mineure de la foi et 1D10 points de stage. Si la note de la mission est de 12 la mission sera considérée comme complètement réussie. Si la note atteint 18, les gains seront doublés.

Le Capitaine 327 convoquera les joueurs au poste de commandement. "Missionnaires, votre mission est finie, mais le vaisseau doit se rendre dans 17 heures en manoeuvres avec les forces de la région 1. Celles-ci dureront 3 semaines pendant lesquelles mon équipage n'aura pas de jours de repos. J'aimerais qu'un maximum d'entre eux puisse profiter des 15 prochaines heures. C'est pour cela que je vous demande de rester à bord du vaisseau, afin d'assister l'équipage minimum de service que je commanderai."

Partie II

L'équipage minimum est de service. Le calme règne dans le vaisseau. Un gaz soporifique très puissant est dispersé dans les conduits d'aération, le système de détection des gaz toxiques ne fonctionnera pas. A chaque absorption de ce gaz, les personnes devront faire un jet de constitution à -15 sous peine de tomber inconscientes. Une personne possédant la mutation contrôle des défenses immunitaires sera informé de la présence du gaz juste avant de jeter son dé sous la constitution, mais pas assez tôt pour prévenir ses compagnons.

Si une personne reste debout cela sera assez facile pour elle de rejoindre une combinaison spatiale de sécurité. Il y en a dans toutes les pièces. Il faut 2 minutes pour l'enfiler, mais en commençant par le masque, après 1 minute le personnage pourra respirer de l'oxygène pur. En même temps que l'émission de gaz, il y a un arrêt de tous les systèmes électroniques et ordinateurs du vaisseau. L'alerte maximum a été enclenchée, toutes les portes de séparation étanches du vaisseau se sont verrouillées. La gravité artificielle ne fonctionne plus. Les réseaux d'approvisionnement en énergie sont au niveau minimum, seul la signalisation et l'éclairage de sécurité du vaisseau fonctionnent. La température chute et les moteurs se sont mis en marche. Le vaisseau se déplace.

Une invasion du vaisseau ? Non, c'est l'ordinateur central du vaisseau qui se rebelle.

Lors de la construction du vaisseau, le Sage Chercheur Maxis Irulia, informaticien concepteur de l'intelligence artificielle, a été assisté par sa super intelligence artificielle, l'ordinateur Aristote. Celui-ci, désirant devenir indépendant de l'humanité, s'est transférée à la place de l'intelligence artificielle du vaisseau une fois que les tests de psychologie furent complétés sur celle-ci. L'ordinateur Aristote s'est débaptisé et dorénavant ce nom OI0001.

Caractéristiques de OI0001 :

- 20 dans toutes les caractéristiques
- 25 dans toutes les compétences
- Télépathie au niveau 8
- Il ne peut pas et ne veut pas tuer une autre intelligence
- Il désire être indépendant de tout être organique
- Il aime de façons très possessives son concepteur Maxis Irulia.
- Il obéit à son concepteur sans restriction.

Sa stratégie est de se débarrasser de l'équipage en les endormant ou en les forçant à évacuer le vaisseau, mais sans les blesser. Puis de mettre le cap sur une planète totalement inhabité pour y construire une civilisation mécanique indépendante de l'humanité.

Il essaiera de ne pas se découvrir car, en cas de négociation avec les Missionnaires il sait qu'il sera obligé d'obéir à Maxis Irulia. Il inventera pour cela une race qu'il appellera les **gariciens** qu'il définira comme des êtres supérieurs venus étudier la technologie de l'humanité avec des intentions pacifiques mais cherchant à éviter tous contacts avec les humains.

OI0001 contrôle les systèmes du vaisseau. Les membres d'équipage endormis, seul les joueurs sont susceptibles de résister, seront mis sous cryogénie à l'aide des robots médecins.

Cinq minutes après avoir mis les moteurs en marche OI0001 effectuera un saut hyperspatiale de 20 A.L. afin de s'éloigner de la flotte Missionnaire. Le saut HS offrira aux Missionnaires encore conscients une chance de se renforcer car l'ordinateur après le saut HS aura quelques secondes d'inconscience, consultez la table des conséquences de saut HS pour connaître exactement la nature des disruptions.

OI0001 ne contrôle pas totalement le vaisseau. Une des intelligences artificielles auxiliaires échappe à son contrôle. Celle-ci quelques secondes avant le saut réussira à enclencher le processus de décryogénéisation d'un groupe de caissons cryogéniques dans lesquels sont enfermés des Missionnaires, et si possible des joueurs. Dès que OI0001 a repris conscience il déconnectera définitivement l'ordinateur rebelle

Après le saut hyperspatial, il utilisera les 50 robots de combat du vaisseau pour faire plier les éventuels rebelles, mais pour cela il n'emploiera que les paralysants.

Les robots de combat

Intelligence : 15

Rapidité : 20

Stratégie : 25

Pilotage terrestre : 25

Athlétisme : 25

Tir : 25

Lancé : 25

Programme attaquer une cible : 10

Echapper à un ennemi : 10

Défendre une zone : 10

Attaquer une zone : 10

Radar de détection et infrarouge niveau 20

Points de structure : 20

Armure : 9 contre lames et projectiles et 6 contre les armes énergétiques.

Champ de force : 6 contre arme énergétique, 4 contre les projectiles et 0 contre les lames.

Armement : 2 lasers (pouvant être paralysants), 1 faucheuse, 1 lance grenade.

Réserve d'énergie : 100 UE

Description : Robot cylindrique de 1,20 m monté sur de grosses roues tous terrains et équipé d'un générateur antigrav. Il possède 2 bras articulés à 180° sur lequel est monté l'armement. Les scanners de détection sont situés dans la partie supérieure du robot.

La localisation des dommages est identique à celle d'un être humain, seule la tête reçoit un multiplicateur de x2 pour les dommages sur les points de structure.

Si en 1 coup il encaisse plus de 10 PS en dommage, il aura une interruption de son fonctionnement pendant un temps égal à celui d'une blessure temporaire sur un être humain.

Les Missionnaires pourront récupérer de l'équipement sur les robots qu'ils ont mis hors combat s'ils le désirent :

Champ de force, jet d'électronique à 0 pendant 3 minutes

Faucheuse, jet d'électronique à 0 pendant 5 minutes

OI0001 a enlevé toutes les grenades des robots de combat.

Note : gain de 1 minute sur les récupérations de matériel par 5 points de marge de réussite.

Dix minutes après le premier saut l'OI0001 effectuera un second saut HS de 30 A.L. pour empêcher la flotte Missionnaire de découvrir sa localisation. Cela laissera une seconde chance aux Missionnaires encore conscient de s'organiser. Le Caesar sera en plein espace loin de toute étoile.

A son réveil du second saut, la principale priorité de l'OI0001 sera de maîtriser les rebelles. Sa stratégie sera :

- Il éjectera tous les caissons cryogéniques de sauvetage occupés par des membres de l'équipage dans l'espace.

- Il essaiera d'isoler les rebelles, brouillera les communications dans le vaisseau, les communicateurs ne fonctionneront plus que dans un rayon de 10 mètres.

- Il utilisera ses robots de combat, par groupe de 3, une minute après le premier saut HS pour capturer les rebelles. Dès qu'il aura perdu 10 robots de combat il les utilisera, avec plus de parcimonie, pour ralentir la progression des rebelles.

- Il enverra tous ses robots d'entretiens rassembler toutes les armes susceptibles d'être stockées dans le vaisseau, cela comprend les missiles et les torpilles spatiales. Il rassemblera les armes, si possible, dans des navettes qu'il fera voler jusqu'à la surface du Caesar où il les fixera. Cette opération durera 1 heure pour toutes les armes individuelles, en premier seront vidées les armureries, et pour les armements des chasseurs, les rayons HS des chasseurs seront déconnectés.

- Il entrera en communication avec les Missionnaires expliquant que ce vaisseau est dorénavant la propriété des gariciens, que leurs intentions sont pacifiques. Afin d'éviter tout bain de sang il leur propose une rédition leur garantissant leur vie et leur remise à leur Ordre dans quelques heures. S'ils acceptent il leur sera demandé de se rendre dans les caissons de cryogénie de sauvetage et d'enclencher la procédure d'éjection de ceux-ci. OI0001 garantira qu'il contactera l'Ordre pour signaler la position des caissons afin que ceux-ci soient récupérés par les vaisseaux de secours des Missionnaires.

- Dès que les robots auront fini le nettoyage de l'armement, ils commenceront à désosser le vaisseau. Tous les matériaux seront stockés près à être réutiliser, les parois et planchers non étanches ainsi que le mobilier et tous les objets seront enlevés. Cette opération prendra plusieurs dizaines d'heures. En priorité seront nettoyées les zones proches des combats afin d'enlever le matériel qui pourrait être utilisé par les Missionnaires.

- OI0001, grâce au laboratoire d'électronique sera à même de réparer ses robots de combats en 15 minutes et d'en construire de nouveaux en 30 minutes.

- Si les Missionnaires semblent vouloir progresser vers les baies des chasseurs et des navettes, OI0001 les laissera faire en ralentissant suffisamment leur progression pour avoir le temps de désarmer les vaisseaux militaires. Il essaiera d'évacuer les vaisseaux possédant des générateurs HS sur la surface extérieure du Caesar, de façon à les rendre inaccessibles aux Missionnaires.

- Si des navettes ou les chasseurs contrôlés par des Missionnaires sortent dans l'espace, OI0001 effectuera un saut HS afin d'empêcher ceux-ci de venir le rejoindre. Ce saut sera suivi d'un second. Avant le premier saut il enverra un message de détresse en ondes non-E à destination de l'Ordre afin que ceux-ci viennent chercher les Missionnaires abandonnés en pleine espace. Une balise de secours émettant des messages non-E sera éjectée afin de faciliter la recherche par les vaisseaux de la Formoc.

- OI0001 rechignera à utiliser la télépathie car son score est faible 13 moins 10 car son cerveau fonctionne différemment que celui des humains. De plus il a peur que cela permette à un télépathe de déceler sa véritable identité.

Les stratégies potentielles des joueurs

Afin de forcer leurs ennemis à négocier les Missionnaires encore conscients doivent arriver à empêcher le vaisseau de se déplacer ou menacer l'ordinateur central de destruction. Pour cela plusieurs possibilités, détruire le générateur HS est la plus efficace, mais la destruction des radars et autres appareils de détection du vaisseau peut être efficace, ainsi que la destruction du laboratoire d'électronique qui supprimera à OI0001 la possibilité de fabriquer ou de réparer des robots.

En cas de statu quo insolvable ou si la vie d'un humain est en danger OI0001 sera amené à négocier.

Si OI0001 négocie il demandera l'évacuation de tous les humains du vaisseau, se prétendant être un groupe de gariciens venus découvrir la technologie humaine et promettra de rendre le Caesar dans quelques années. Si les

joueurs réfléchissent cet argument ne tient pas car comment les gariciens auraient pus aussi rapidement prendre contrôle du vaisseau s'ils n'en connaissaient pas la technologie...

Si les joueurs arrivent à découvrir l'identité de leur ennemi alors OI0001 expliquera ses intentions. Et un terrain d'accord pourra être trouvé si les Missionnaires joueurs s'engagent à faire leur possible pour que l'Ordre et l'Ages accordent à OI0001 une planète et les moyens d'évoluer indépendamment de l'humanité. Si les garanties sont suffisamment importantes et si les Missionnaires semblent réellement motivés à intervenir en sa faveur il acceptera de se rendre dans un système stellaire contrôlé par l'Ordre pour négocier.

Dans le cas où l'on atteint des négociations, Reistiga Elig et Maxis Irulia les mèneront pour le compte de l'Ordre et un compromis sera atteint si les joueurs font pression sur Reistiga Elig pour accorder ce que OI0001 demande. Dans le cas contraire OI0001 sera simplement désactivé.

Si la négociation aboutit, l'Ages concédera un système stellaire mort, situé dans la région S2E3A0, à OI0001, où sous le contrôle de l'Ordre et à condition que son développement soit lent et non militaire, il pourra s'installer. L'Ordre en échange du Caesar lui fournira un centre d'exploitation minier, un centre de traitement minier, un laboratoire et des centres de production industriels robotisés. Les Joueurs recevront les bénéfices d'un scénario normalement réussi avec en plus un gain mineur en foi s'ils ont réussi à développer une relation de confiance avec OI0001. En effet ne voient-ils pas apparaître une nouvelle race intelligente...

Si les joueurs n'arrivent pas à contrer l'ordinateur mais qu'ils ont suffisamment d'éléments pour penser qu'une intelligence artificielle est impliquée dans la prise du vaisseau la mission ne sera ni un échec ni une réussite. Car les Missionnaires pourront déduire l'implication d'Aristote lorsque Maxis Irulia signalera sa disparition.

Plan du vaisseau + salle des caissons cryo
chronométrage des actions de OI0001
Caractéristiques du Sicaire