


Soirées enquêtes



Négociations



Corinne et Thibaut HENIN

Négociations

Des mêmes auteurs

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

- **Meurtre à Manchester**, Décembre 2012
- **Explosion chez Breizh Technology**, Décembre 2013
- **Underground Exploration**, Décembre 2014
- **Negociations**, Décembre 2015
- **Année folle**, Décembre 2016
- **Aux trois héros**, Décembre 2018

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

Négociations

Soirée enquête pour 10 joueurs

Septembre 2019

© 2015, Corinne et Thibaut HENIN, *Creative Commons by-nc-sa*¹.

Édition : *les arsouyes*²

Impression : *Lulu*³

ISBN : 978-2-9566985-6-2

Dépôt légal : Septembre 2019

Les illustrations de couvertures ont été élaborées à partir d'images sous licence *Creative Commons 2.0*⁴ :

- **Planet** de garysan97
<https://www.flickr.com/photos/16983197@N06/6806402045>

1. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>

2. <https://www.arsouyes.org>

3. <https://www.lulu.com/>, Siège social à Raleigh, N.C., USA

4. <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

SOMMAIRE

Sommaire

Sommaire	vii
Première partie Avant de commencer	1
1 Introduction	3
2 Comment jouer	5
3 Univers du jeu	9
4 Comment organiser une soirée enquête	11
5 Trame de l'histoire	17
Deuxième partie Les personnages	21
6 Mith d'Ablielea	23
7 Shaneeka Elson	27
8 Joll Truden	31
9 Verdian Minetii	35
10 Garrallach Arkanus	39
	vii

NÉGOCIATIONS

11 Zeall Barrezz	43
12 Sumi Cruz	47
13 Callista Dourshe	51
14 Tantema Yalthik	55
15 Vurrha Orailus	59
Troisième partie Annexes	63
A Liste des motions	65
B Indices	69
C Questionnaire de fin de partie	83

Première partie

Avant de commencer

Chapitre 1

Introduction

Ce document est le scénario complet de « *Négociations* ». Il vous permettra d'organiser cette soirée enquête pour 10 joueurs.

1.1 Synopsis

Ablielea, petite planète sans histoire est depuis peu en proie à des troubles politiques au point d'avoir sombré dans une véritable guerre civile. Après bien des mésaventures, les rebelles et le gouvernement légitime ont accepté de se rencontrer sous la tutelle du Temple.

Pendant les négociations de paix, une bombe a explosé dans les quartiers du Grand Maître templier, le tuant sur le coup et menaçant l'issue des pourparlers. Ceux-ci ont donc été ajournés au lendemain soir.

C'est dans ce contexte conflictuel et très tendu que les représentants des deux camps, ainsi que ceux du temple, vont tenter de trouver un accord de paix qui, on l'espère, satisfera le plus grand nombre.

1.2 Organisation du scénario

Ce scénario a été conçu pour être utilisé tel quel, sans connaissances à priori. Que ce soit sur les soirées enquête en général ou l'univers. Vous devez juste savoir lire, compter et utiliser une photocopieuse ...

NÉGOCIATIONS

Ce scénario est réparti en trois parties. La première vous explique le scénario et son organisation. La deuxième contient les feuilles de personnage et la troisième, les indices et autres annexes biens pratiques.

Chapitre 2

Comment jouer

2.1 Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Vos amis vous ont raconté des souvenirs mémorables, votre libraire ou votre vendeur de jeux préféré vous a vivement conseillé de vous y essayer mais au fond, vous ne savez pas vraiment de quoi il retourne ... Cette section est faite pour vous.

« Une soirée enquête est un jeu dans lequel les joueurs interprètent un personnage et tentent de résoudre une enquête le temps de la partie. »

Il existe de nombreuses variantes autour de ce principe : avec ou sans meurtre, avec ou sans objectifs pour les personnages, ... Chaque scénario propose son propre système de jeu avec ses règles particulières plus ou moins compliquées, mais dans l'ensemble, les soirées enquêtes se résument toujours à *jouer un rôle le temps de la partie* et surtout à passer un bon moment.

Aux côté des joueurs, se trouve l'organisateur. Il a lu le scénario, sait donc tout sur les personnages et le fin mot de l'histoire. Son rôle est de distribuer les rôles aux joueurs et de garantir que tout se passe bien. Il sert d'arbitre (rarement) et d'oreille attentive (souvent). Il peut y en avoir plusieurs mais par la suite, nous parlerons d'eux au singulier.

2.2 Avant la partie, la feuille de personnage

Avant la partie, l'organisateur va vous envoyer votre fiche de personnage. Cette fiche contient tout ce que vous devez savoir du personnage que vous allez interpréter pendant la soirée : une partie de sa vie, les raisons de sa présence, ce qu'il sait déjà des autres personnages et tout un tas de détails importants.

Lisez-là mais n'en parlez à personne mis à part à l'organisateur, vous ne savez pas ce que les autres joueurs savent de vous, évitez de leur en dévoiler trop avant même de commencer.

Si vous voulez poser des questions, ne les posez qu'à l'organisateur ; *certaines connaissances naissent de la question*¹. Si l'organisateur ne vous répond pas, ou vous répond qu'il ne peut rien dire, c'est normal, il a ses raisons ; parfois certains éléments doivent rester secrets, vous pourrez les découvrir pendant la partie.

Avant la partie, n'hésitez pas à préparer un costume. Il ne doit pas forcément être très élaboré mais choisir un vêtement plutôt qu'un autre, quelques accessoires, participent à l'ambiance du jeu, ce qui vous aidera à rester dans le rôle pendant la partie.

2.3 Pendant la partie, vivez votre personnage

Pendant la partie, vous allez incarner un personnage, jouer son rôle. Comme au théâtre mais le public et les gradins en moins. Vous allez donc essayer de comprendre ce qu'il se passe et tout faire pour remplir vos objectifs.

Pour jouer, aller simplement discuter avec les autres. Échangez des informations avec eux, interagissez, demandez-leur des services, utilisez vos pouvoirs, ... bref agissez comme si vous étiez vraiment ce personnage que les autres croient que vous êtes.

La découverte de l'histoire se fera petit à petit. En découvrant des indices, en échangeant des informations, vous vous ferez votre propre idée de la situation. Idée qui changera au fur et à mesure que d'autres informations viendront compléter le puzzle.

1. par exemple : « *Est-ce que le meurtrier sait qu'il est meurtrier ?* », les autres joueurs savent immédiatement que vous ne l'êtes pas.

2. COMMENT JOUER

Les objectifs qui vous sont fixés sont là pour vous donner une direction. C'est le moteur de votre personnage, ce qu'il veut accomplir, et donc ce que vous voulez accomplir aussi. Il est possible que ces objectifs deviennent impossibles². Dans ce cas, rien n'est perdu : demandez-vous ce que ferait votre personnage et agissez de la sorte. Après tout, votre objectif principal c'est de vivre dans la peau de votre personnage et vous amuser.

En cas de problème, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas seul. Les autres personnages, les autres joueurs et même l'organisateur peuvent vous aider. Pour l'organisateur, il est d'ailleurs là pour ça. En cas de problème, ne restez jamais tout seul, vous perdriez votre temps.

2.4 Règles du jeu

Dans une soirée enquête, il y a peu de règles. Les règles sont surtout là pour garantir l'ambiance ou permettre d'effectuer des actions qui ne sont pas possibles autrement.

2.4.1 Règles de base

En jeu, hors jeu Lorsque vous incarnez votre personnage, on dit que vous êtes *en jeu*. Au contraire, lorsque vous êtes vous-même, on dit que vous êtes *hors jeu* (lorsque vous posez des questions à l'organisateur par exemple).

Fair play Il vous est demandé de jouer honnêtement. Si vous tombez sur la feuille d'un autre personnage, ne la lisez pas. Si vous entendez une conversation hors jeu, ne l'écoutez pas. Ça gâcherait tout le plaisir de jouer.

Pas de violence Même si vos personnages sont en conflit, n'en venez pas aux mains (un accident est si vite arrivé). Le feriez-vous dans la réalité ? Dans ce domaine, privilégiez la diplomatie ou les pouvoirs spéciaux de votre personnage.

Ne vous isolez pas Même si vous ne voulez pas dévoiler vos secrets à n'importe qui, laissez les autres joueurs vous interrompre dans vos conversations. Imaginez ce que vous penseriez si, lors d'une soirée, un couple s'enfermait dans une chambre et refusait qu'on les dérange.

2. parfois, c'est même voulu.

NÉGOCIATIONS

2.4.2 Points d'action

Points d'action En début de partie, l'organisateur va vous donner des *points d'actions*. Il s'agit de points que vous pourrez utiliser pour accomplir des actions spéciales.

Obtenir des indices : Pour un point d'action, vous pouvez aller voir un organisateur et lui demander un indice sur un thème de votre choix (personnage, planète ou groupe).

2.5 Après la partie

Lorsqu'il jugera que c'est l'heure, l'organisateur vous notifiera la fin de la partie. Après un éventuel petit questionnaire, il vous annoncera ce que vos personnages sont devenus à la suite de leurs actions. Si les fiches de personnages sont le prélude de l'aventure, cette étape est l'épilogue.

Il est ensuite d'usage de laisser tout le monde discuter de la partie, de son personnage, de ses intrigues et autres à batons rompus, la partie est finie, vous pouvez maintenant tout vous dire et raconter comment vous avez vécu cette aventure et voir comment les autres l'ont ressentie.

Chapitre 3

Univers du jeu

Ce scénario se déroule dans un *space opera* tout ce qu'il y a de plus classique : l'humanité s'est étendue à toute la galaxie et dispose de moyens de communication et de transport permettant d'ignorer les effets de la relativité.

3.1 Ablielea

Ablielea est une planète à l'écart du centre galactique et de son agitation. Ses habitants sont des gens simples avec leurs traditions séculaires.

Ablielea est gouverné par un roi Mith d'Ablielea, qui pris la suite de son père, mort récemment. La succession s'est faite difficilement et un groupe de rebelles s'oppose au gouvernement au point qu'une guerre civile a éclaté.

3.2 Confédération des Planètes Unies, Estrion

Depuis le temps que les voyages interplanétaires existent, de nombreuses planètes se sont réunies sous une direction commune : La Confédération des Planètes Unies (ou CPU).

Les planètes nomment des sénateurs qui représentent leurs intérêts et leurs opinions au sein du grand sénat intergalactique. La CPU gère l'aspect militaire et financier des planètes adhérentes et leur laisse toute liberté pour le reste de leurs affaires internes.

NÉGOCIATIONS

Parmi ces planètes, Estrion, planète essentiellement connue pour sa production et son commerce de céréales.

3.3 Alliance commerciale

D'autres alliances, moins politisées, existent également. C'est le cas de l'alliance commerciale. Rivale de la CPU, elle gère également l'aspect militaire et financier de ses adhérents. Des représentants sont nommés pour défendre les intérêts des planètes auprès de l'alliance.

3.4 Temple

Le Temple est un ordre de moines guerriers dont la principale fonction est de maintenir la paix dans la galaxie. Cette institution forme elle-même ses diplomates-guerriers en leur enseignant la voie de l'Ordre via une discipline de fer.

En raison de son impartialité, le Temple est souvent appelé pour résoudre des conflits divers, en qualité d'arbitre, d'hôte ou de négociateur.

Chapitre 4

Comment organiser une soirée enquête

Si vous n'avez jamais organisé de soirée enquête et ne savez pas comment vous y prendre, cette section est faite pour vous.

L'organisation d'une soirée enquête n'est pas difficile mais nécessite un peu d'organisation. Vous allez être le garant de la soirée et vos joueurs comptent sur vous. C'est une tâche stressante au début mais très gratifiante en fin de compte.

4.1 Avant la partie

Si vous n'avez pas encore réuni vos joueurs, il est temps de trouver les personnes qui aimeraient participer.

Une fois vos joueurs sélectionnés, vous devez attribuer les rôles. Pour ça, lisez attentivement les fiches de personnages et si besoin, envoyez un questionnaire à vos joueurs pour déterminer quel rôle leur plairait le plus. Ne négligez pas cette étape car si un joueur ne se plaît pas dans son rôle, il peut nuire à l'ensemble de la partie.

Dès que la distribution est réalisée, vous pouvez leur envoyer leur fiche de personnages ainsi que les chapitres *Comment jouer* et *Univers du jeu*. N'hésitez pas à utiliser une photocopieuse.

Choisissez une date et un lieu qui permettent à tout le monde de venir.

NÉGOCIATIONS

Si un seul joueur manque à l'appel, la partie ne peut pas avoir lieu. Ce scénario est prévu pour durer 4 heures, prévoyez donc une durée conséquente. Prévoyez 15 à 30 minutes avant le début en fonction de la ponctualité de vos joueurs et 1 à 2 heures après la partie pour le débriefing et les échanges entre les joueurs.

Pour le lieu, ce scénario n'est pas exigeant en terme de décors, une à trois pièces pour l'aire de jeu (entre $40m^2$ et $50m^2$ au total) plus une pièce *hors jeu*. Cette pièce vous permettra de réaliser les actions spéciales des joueurs et répondre à leur questions. Un T3 ou un T4 peut donc très bien faire l'affaire.

Avant que la partie ne débute, des joueurs pourront avoir des questions. Si la réponse dévoile une partie de l'intrigue, n'y répondez pas (dites au joueur que vous ne pouvez pas répondre à cette question) ; le joueur pourra découvrir la réponse en jouant. Si la réponse ne figure pas dans ces pages, c'est que l'information n'est pas importante, vous pouvez alors soit prévenir le joueur que la question n'a pas de sens, soit improviser.

Si votre partie se déroule en soirée, prévoyez un repas léger, un buffet fait très bien l'affaire car il ne prend pas de place et permet à chacun de se restaurer simplement. Évitez les trop grandes tables qui prennent trop de place et de temps (ou allongez la durée de la partie). Évitez à tout prix l'alcool : ça n'apporte rien et peut ruiner une partie, les joueurs auront besoin de toutes leurs facultés mentales pour comprendre l'histoire.

4.2 Pendant la partie

Juste avant la partie, prenez quelques minutes pour rappeler quelques règles et informations pratiques. Délimitez l'aire de jeu, rappelez le principe des points d'actions, rappelez votre rôle. Donnez dès le début, l'heure de fin de la partie.

Une fois la partie lancée, il vous reste trois choses à faire : résoudre les actions, répondre aux questions et surveiller l'évolution de la partie.

Résoudre les actions Lorsqu'un joueur veut utiliser un des pouvoirs de son personnage, il viendra vous voir. Vous n'aurez alors qu'à suivre les instructions correspondant au pouvoir pour connaître ses effets.

Répondre aux questions Pendant la partie, vos joueurs vont immanquablement se poser des questions. Ils n'ont qu'une partie des informations et tentent de les mettre ensemble. Ils vont donc sûrement venir vous voir

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

pour demander de l'aide pour comprendre la partie.

Gardez-vous de leur donner la solution ou des informations complémentaires. Préférez plutôt les laisser parler et vous raconter ce qu'ils ont compris et posez leur des questions pour qu'ils puissent clarifier leur pensées, si des éléments restent vagues ou inconnus, dites leur de se renseigner auprès des autres personnages. Vous pouvez aussi leur proposer de dépenser un point d'action pour avoir un indice.

Surveiller l'évolution de la partie Il est important de surveiller où en sont vos joueurs dans leurs quêtes respectives et leurs relations. Des déséquilibres et des pressions vont apparaître, c'est normal et souhaitable car ils permettent la dynamique du jeu : sans ces éléments, rien ne se passerait. Mais si un déséquilibre ou une pression trop forte apparaissent, vous devez intervenir discrètement car ils peuvent nuire à la partie.

N'intervenez jamais de votre propre initiative, les joueurs le verraient, vous perdriez votre crédibilité et certains joueurs pourraient se sentir lésés ou même penser que vous trichez¹. Par contre, si les joueurs s'en rendent compte, vous perdez toute crédibilité, le scénario aussi et ils ne joueront plus le jeu, ce qui ruinera la partie.

À la place, profitez de leur visite pour distiller plus ou moins d'information. Car c'est l'information qui fait le pouvoir des joueurs. Donnez en un peu plus aux joueurs en difficulté, un peu moins aux joueurs trop puissants.

En dernier recours, voici deux moyens qu'il vous reste, mais ils doivent être utilisés avec parcimonie et prudence car ils peuvent faire plus de dégât que de bien :

1. Demandez à un joueur de venir vous voir hors jeu et trouvez un prétexte pour lui donner une information.
2. Changez le prix d'un pouvoir pour les joueurs en difficulté ou en surpuissance.

En plus de l'équilibre (ou plutôt, le déséquilibre mouvant) de la partie, surveillez la motivation de vos joueurs. Des joueurs débutants dont les secrets ont été dévoilés et les objectifs anéantis peuvent se renfermer. C'est à vous de les remotiver et de les aider à trouver les solutions à leur problème.

1. Bien sûr, tous les organisateurs trichent à un moment ou un autre, mais c'est pour la bonne cause et tant que c'est invisible, tout le monde fait comme si ça n'existait pas.

NÉGOCIATIONS

Quoi qu'il arrive, ne dirigez pas vos joueurs. Ils sont maîtres de leur personnage. Même s'ils font des erreurs ou se trompent, c'est leur histoire, vous n'êtes que l'arbitre, pas le marionnettiste.

4.3 Terminer la partie

Au fur et à mesure que l'heure de fin approche, l'effet *compte à rebours* se fait de plus en plus sentir : les joueurs sont de plus en plus pressés pour échanger leurs *dernières informations*. La tension monte et atteint son paroxysme dans les dernières minutes. Cette tension est importante car elle participe à l'ambiance.

Vous pouvez, en milieu de partie, décider d'ajouter ou soustraire du temps de jeu en fonction de l'avancement de la partie. Dans ce cas, prévenez tous vos joueurs et interdisez vous de retoucher à l'heure de fin par la suite : vous pourriez perdre l'effet compte à rebours, ou même la confiance de vos joueurs.

Pour que la partie soit réussie, il n'est pas nécessaire, ni même souhaitable que toutes les intrigues soient découvertes. En ce sens, il n'est pas forcément nécessaire d'allonger la partie outre mesure.

Une fois l'heure arrivée, regroupez les joueurs, annoncez leur la fin de la partie et commencez le débriefing.

4.4 Après la partie

Si vous voulez obtenir un classement des joueurs, distribuez-leur le questionnaire de fin de partie et demandez-leur de le compléter. Vous pourrez ensuite corriger leurs réponse et leur attribuer des points et ainsi, obtenir un classement.

Commencez alors le débriefing par raconter les événements qui vont suivre la fin de la partie en fonction de ce qu'ils auront réussi à faire. Dans cette partie, la signature d'un accord de paix est cruciale :

- Si un accord est signé par 5 participants, il prend effet et la guerre est terminée,
- Si aucun accord n'est signé, la guerre reprend, des armes atomiques seront utilisées, menant la planète toute entière à sa destruction.

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

Proposez ensuite un tour de table pour que chaque joueur raconte quel était son personnage, dans quelle intrigue il a pu tremper. Ce moment permet à tous les joueurs de comprendre toutes les intrigues et est source de surprises.

Il ne vous reste alors plus qu'à laisser les joueurs discuter entre eux et se raconter la partie.s

NÉGOCIATIONS

Chapitre 5

Trame de l'histoire

Ce chapitre est exclusivement destiné aux organisateurs. Il résume l'histoire des personnages et les faits avant que la partie commence. En prendre connaissance dévoile les intrigues, ce qui ruinerait l'intérêt du jeu.

Comme pour toute soirée enquête, il n'y a pas une, mais des histoires. Idéalement, il y a autant d'histoires que de joueurs, chacun y tenant son premier rôle. Nous allons tout de même résumer toutes ces histoires en une seule. La lecture des feuilles de personnages reste importante pour bien distribuer les rôles et comprendre tous les détails.

N'hésitez pas à utiliser un papier et un crayon pour prendre des notes, il y a 11 personnages (10 joueurs et un cadavre), trop pour tout retenir dans la mémoire à court terme.

5.1 Liste des personnages

Voici la liste des personnages, leurs fonctions et leurs secrets.

- **Mith d'Ablielea** : Roi d'Ablielea, il a fait assassiner son père.
- **Shaneeeka Elson** : Premier ministre, a tenté d'éliminer Mith.
- **Joll Truden** : Ministre de la Guerre, a détruit un convoi humanitaire et fait s'évader Garrallach.

NÉGOCIATIONS

- **Verdian Minetii** : Ministre de l'économie, membre de l'alliance commerciale et importatrice de drogue.
- **Garrallach Arkanus** : Guide spirituel, a écrit une prophétie du chaos qui a été mal interprétée.
- **Zeall Barrezz** : Premier disciple, a lancé la rébellion et tenté d'éliminer Garrallach.
- **Sumi Cruz** : Générale rebelle, a éliminé un sénateur, a tenté d'éliminer Mith.
- **Callista Dourshe** : Sénatrice d'Estrion, a truqué ses élections, fait éliminer le sénateur titulaire et exporte de la drogue.
- **Tantema Yalthik** : Secrétaire templier, s'est drogué et a aidé Callista.
- **Vurrha Orailus** : Maître templier, tente d'accomplir la prophétie du chaos.

5.2 Estrion et le trafic de drogues

Estrion est une planète connue officiellement pour ses exportations agricoles. En sous-main, on y cultive aussi de la drogue. Celle-ci est exportée par **Callista Dourshe** à destination de diverses planètes, dont Ablielea où **Verdian Minetii** gère l'importation.

Pour faciliter son trafic et gagner plus de pouvoir, **Callista Dourshe** s'est faite élire Sénatrice de la CPU avec l'aide de deux personnages.

Tantema Yalthik a truqué les résultats pour que Callista soit élue suppléante. Depuis, il a arrêté la drogue et s'est consacré à la discipline templière.

Sumi Cruz a assassiné le Sénateur titulaire, pour que Callista prenne sa place. Elle a ensuite escorté les convois de drogue vers Ablielea où elle a été arrêtée.

5.3 Prophétie chaotique d'Arkanus

Le Guide spirituel, **Garrallach Arkanus**, a écrit beaucoup de textes pour promouvoir sa philosophie libertarienne à travers la Galaxie. L'un de

5. TRAME DE L'HISTOIRE

ses textes, la *Prophétie du Chaos*, tout en métaphore, annonce l'avènement de la liberté.

Ce texte est tombé aux mains de **Vurrha Orailus**, templeière, qui l'a pris au premier degré. Elle s'est donc convaincu, avec quelques autres dissidents, que le chaos n'était pas l'ennemi de l'ordre mais un but en soi et qu'il fallait réaliser la prophétie pour amener le bien et la paix dans la galaxie.

Vurrha Orailus a rencontré par hasard **Mith d'Ablielea** alors qu'il n'était que prince d'Ablielea, et se plaignant de l'ombre que lui faisait son père. Vurrha y a vu une occasion d'accomplir la prophétie : éliminer le roi et exploiter l'instabilité lié à la succession pour apporter le chaos.

5.4 Chaos sur Ablelea

Plusieurs personnages ont voulu profiter de la succession mais les choses ne se sont pas passées comme prévues.

Shaneeka Elson a libéré **Sumi Cruz** de prison en échange d'un service : éliminer le roi. L'attentat a échoué et **Mith d'Ablielea** s'en est sorti.

Zeall Barrezz a falsifié les coordonnées d'un convoi humanitaire en convoi de drogue pour que l'armée l'attaque. **Joll Truden** a supervisé la mission et s'est rendu compte de l'erreur mais n'a pas eu le temps de prévenir le gouvernement.

Mith d'Ablielea a corrélé les deux événements qu'il a mis sur le dos du mouvement libertarien de **Garrallach Arkanus** et promulgué la loi martiale et fait arrêté les leaders de l'opposition.

Zeall Barrezz en a profité pour que **Garrallach Arkanus** soit arrêté en s'arrangeant pour que sa position soit connue de la police.

5.5 Guerre civile

La loi martiale et ses applications ont suscité de plus en plus de sympathie pour le mouvement libertarien qui a pris de plus en plus d'ampleur.

Sumi Cruz a rejoint les rebelles après son attentat raté et a été accueillie comme une héroïne et nommée générale.

Verdian Minetii a fournis des armes aux rebelles en échange de la destruction des flottes marchandes concurrente à l'alliance.

NÉGOCIATIONS

Joll Truden a profité du séjour en prison de **Garralach Arkanus** pour faire sa connaissance. Le pensant plus pacifiste que le reste des rebelles, il s'est arrangé pour le faire libérer.

5.6 Négociations

Une fois libéré, **Garralach Arkanus** a repris de l'influence sur les rebelles et proposé des négociations de paix. Le temple et la CPU ayant appuyé la démarche, **Mith d'Abielea** a été contraint d'accepter.

Deuxième partie

Les personnages

Chapitre 6

Mith d'Ablielea

6.1 Biographie

Tu es le prince d'Ablielea, fils du Roi d'Ablielea. C'est une planète plutôt calme, à l'écart de l'agitation de la capitale. En fait, n'ayons pas peur des mots, tout le monde vous considère comme des *provinciaux*.

Tu t'en es rendu compte lors de tes études à l'Université de la CPU. Tout le monde te regardait de haut comme s'ils étaient plus intéressants que toi. Ils n'auraient pas eu le même comportement si tu étais le Roi.

Un soir que tu ruminais toute ta frustration dans un bar, tu as rencontré *Caralho Endel*, une tueuse à gage masquée, qui t'a proposé de te propulser aux plus hautes fonctions de ta planète, ce que tu as accepté. Elle a bien fait les choses car tout le monde a cru à une mort naturelle.

De retour sur Ablielea, planète de ton père défunt, tu devins Roi d'Ablielea. Tu as gardé les ministres en places, pour ne pas faire de remous et aussi parce qu'ils t'ont semblés compétents.

Malheureusement, la succession ne s'est pas faite sans heurt et un groupe rebelle s'est mis à demander plus de droits, de libertés et autres revendications populaires. Ils ont d'abord commencé par des tracs, des réunions et des manifestations mais ça a vite dégénéré.

Les choses sont allées trop loin lorsqu'ils ont attaqué un convoi humanitaire à destination d'une colonie et le soir même, tu étais victime d'un attentat à la bombe ton tu réchappais de justesse.

Ça t'as ébranlé et de retour au palais, tu as décrété la loi martiale :

NÉGOCIATIONS

couvre-feu obligatoire, interdiction de manifester et de se regrouper, pouvoir étendus pour la police et l'armée pour qu'elle ramène la population au calme, trouve les terroristes et les enferme.

Les opposants se sont retrouvés en prison et la police a même mis la main sur leur leader, *Garrallach Arkanus*, un utopiste qui joue les gourous mystiques. Il a été enfermé dans la prison du palais.

Ça n'a pas plus à la population qui s'est alors ralliée de plus en plus aux rebelles. Les attaques se sont faites plus fréquentes et plus coordonnées allant même jusqu'à attaquer le spacioport, détruisant une bonne partie de la flotte marchande.

Pour continuer dans la série noire, lors du transfert du Guide vers la prison militaire de haute sécurité, le convoi s'est fait attaquer par les rebelles et leur Guide est de nouveau aux commandes ...

Le vent semblant aller en leur faveur, ils ont sollicité des négociations de paix. Tu aurais bien refusé de négocier avec ces terroristes mais le Temple ainsi qu'un délégué de la CPU ont appuyé leur demande. Un accord fut donc pris pour se retrouver dans un endroit neutre sous la tutelle du Temple.

Pendant que ta délégation s'offrait un apéritif de bienvenue, tu as eu une entrevue préliminaire avec le Grand Maître templier *Gela Nadeau* et le Guide Spirituel *Garrallach Arkanus*. Tu n'as pas vraiment apprécié que ce Gourou exige une refonte complète du système politique Ablielean et encore moins que le templier semble aller dans son sens.

Après l'entrevue, tu as convoqué ta délégation pour leur faire part de tes impressions pendant le souper. Avec un Gourou exigeant et un Maître très libéral ça ne va pas être facile. Tu en as profité pour leur rappeler les objectifs des négociations : *garder le système tel quel*. Pendant le repas, le Premier ministre et celui de l'économie sont partis aux toilettes.

Après le repas-réunion, tu t'es retiré dans tes quartiers pour te détendre et réfléchir à la situation et aux possibilités qu'ils te restent.

Une heure plus tard, tu as été dérangé par le Ministre de l'économie qui voulait une entrevue avec toi. Elle t'a fait part de ses craintes de ne voir aucun accord aboutir si vous ne cédez pas sur certaines revendications.

Vous avez été interrompus par une détonation très violente. Sortant de tes quartiers pour en savoir plus, vous avez fini par trouver la source :

6. MITH D'ABLIELEA

les quartiers du Grand Maître templier ont explosé, avec son occupant à l'intérieur.

On a cru un temps que les négociations allaient être annulées mais le Secrétaire a pris la décision de les maintenir et vous a donné rendez-vous le lendemain dans la soirée, le temps pour ses équipes de nettoyer et de mener une petite enquête préliminaire.

6.2 Connaissances

- **Shaneeka Elson** : ton Premier ministre. Tu l'as conservé après ta prise de fonction. Compétent et rigoureux, mais parfois borderline sur ses méthodes.
- **Joll Truden** : ton ministre de la guerre et celui de ton père avant toi. C'est quelqu'un de très droit.
- **Verdian Minetii** : ministre de l'économie que tu as maintenu dans ses fonctions. Personnalité très riche sur Abielea grâce à ses connaissances commerciales.
- **Garrallach Arkanus** : Le guide spirituel des rebelles, que tu as rencontré pour la première fois hier. Quelqu'un de très pacifique et utopiste.
- **Zeall Barrezz** : second du guide. C'est lui qui gère effectivement les rebelles.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Elle tient plus du mercenaire que du général.
- **Callista Dourshe** : sénatrice d'Estrion, planète faisant partie de la confédération des planètes unies. Abielea et Estrion ont commercé par le passé.
- **Tantema Yalthik** : Il s'agit du secrétaire du temple. Il paraît quelqu'un de sage et droit, comme le veut le temple.
- **Vurrha Orailus** : Maître envoyé par le temple pour s'occuper de gérer les rebelles. Tu ne lui as pas spécialement parlé.

NÉGOCIATIONS

6.3 Caractère

L'État, c'est moi. Impulsif et ambitieux. Après tout, c'est toi le roi légitime et c'est aux autres à se plier à ta volonté.

6.4 Objectifs

Objectif principal : Le système politique actuel te va très bien et à vrai dire, tu n'en changerais pour rien au monde : c'est toi le Roi et s'ils ne s'étaient pas ligués contre toi, il n'y aurait pas de problème. Voici les motions que tu souhaites voir ratifiées :

- **Système politique :** Monarchie absolue,
- **Liberté d'expression :** Censure,
- **Politique Économique et Sociale :** État fort,
- **Justice :** État d'urgence,
- **Frontières :** Liberté de circulation.

Objectifs secondaires : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui a commandité l'attentat contre toi,
- Trouver qui a attaqué le convoi humanitaire,
- Trouver qui a tué le Grand Maître.

6.5 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- demander aux templiers comment vont se dérouler les négociations,
- demander au guide spirituel s'il reste sur ses positions,
- mettre au point une stratégie d'attaque avec ta délégation.

Chapitre 7

Shaneeka Elson

7.1 Biographie

Tu es le Premier ministre d'Ablielca. Une planète pleine d'histoire et de traditions, à l'écart des grandes planètes et de leur cohue désordonnée. Lors du décès du précédent roi, son fils a pris sa succession et a maintenu le gouvernement en place.

Contrairement à son père, sage mais ferme, le nouveau roi est prétentieux et capricieux. Depuis qu'il est au pouvoir, le chaos s'est installé.

Tu as donc décidé qu'il était temps qu'il quitte ses fonctions en profitant du chaos politique actuel. Tu as donc été dans les prisons et a trouvé une ancienne chasseuse de prime, *Sumi Cruz* avec qui tu as pu convenir incognito d'un arrangement : elle se charge d'éliminer le roi et de ton côté, tu te charges de la libérer.

Tu lui as fourni des explosifs et elle a pu s'évader sans trop de problèmes. Une fois dehors, tu as pu lui envoyer les détails des déplacements du roi et d'autres explosifs. Une fois le roi éliminé dans un attentat, tu pourras décréter la loi martiale et prendre la tête du pouvoir. L'explosion du convoi royal a été terrible mais malheureusement pour toi, le roi s'en est sorti de justesse.

Coïncidence, un autre convoi, humanitaire celui-là, a été attaqué le même jour, ajoutant encore plus de chaos et de tension. Le roi a donc décrété la loi martiale qui, entre autre choses, élargis considérablement les pouvoirs de la police et du gouvernement.

NÉGOCIATIONS

Vous avez donc arrêté tous les opposants dont le leader de la rébellion, *Garrallach Arkanus* qui se dit guide spirituel pacifiste ... Avec son arrestation, la guerre civile a pris des proportions planétaire et est difficilement contenue par l'armée régulière.

Pour continuer, le Guide s'est échappé lors de son transfert vers la prison militaire. Confiant en leur force, les rebelles ont trouvé le soutien du Temple et de la CPU et on demandé des négociations de paix.

Les négociations auront lieu en terrain neutre sous la tutelle des templiers. Pour te préparer, tu t'es renseignée sur les templiers :

- Le Grand Maître templier, *Gela Nadeau*, favorise trop souvent les rebelles.
- Le Secrétaire templier, *Tantema Yalthik*, plutôt conservateur est à cheval sur les principes du temple.

Votre délégation a été accueillie par le Secrétaire pour un apéritif de bienvenue pendant que le Grand Maître, le roi et le gourou avait une première réunion préliminaire.

La réunion terminée, le roi vous a résumé la situation pendant le repas : le gourou souhaite refondre le système politique complètement et semble avoir le soutien du Grand Maître. Le roi vous a donné sa stratégie : ne rien céder et garder le système tel quel.

Lors du repas, tu t'es éclipsée pour *aller aux toilettes*, le ministre de l'économie t'a accompagnée. Une fois là-bas, vous vous êtes séparés et tu as rencontré la tueuse que tu avais fait libérer (*Sumi Cruz*). Tu lui as demandé si elle comptait retenter sa chance avec le roi et elle t'as informé qu'elle ne pourrait rien faire pendant les négociations.

Le Grand Maître étant un obstacle à tes plans pour prendre le pouvoir, tu as décidé de l'éliminer ; les négociations seront soit ajournées soit en faveur du gouvernement, dans les deux cas, tu y gagnes.

Tu es donc partie vers les appartements du Grand Maître et as introduit des charges explosives via les conduits d'aération. Tu t'es dépêchée de rentrer pour terminer le dîner.

Tu as ensuite eu un entretien avec le Maître templier pour connaître ses intentions et son point de vue pour les négociations. Il t'a confirmé que le temple ne pouvait pas soutenir des actes terroristes.

7. SHANEEKA ELSON

Tu as ensuite discuté avec le ministre de la Guerre pour avoir une idée des possibilités en cas d'échec des négociations. Il semblait confiant mais il t'a quand même confirmé avoir laissé les troupes en alertes aux cas où.

C'est à ce moment qu'une explosion a retenti et que vous avez été mis au courant : le Grand Maître venait de décéder dans l'explosion de ses quartiers. Vu les dégâts, il a dû se passer quelque chose car tes charges seules n'en aurait pas fait autant.

Le Secrétaire a alors décidé d'ajourner les négociations au lendemain soir, le temps pour ses équipes de tout nettoyer et de commencer une enquête.

7.2 Connaissances

- **Mith d'Ablikea** : ton roi. Franchement, tu préférerais son père. Orgueilleux et prétentieux, il risque de faire échouer les négociations à cause de son intransigeance.
- **Joll Truden** : C'est le ministre de la guerre. Quelqu'un de très droit et direct.
- **Verdian Minetii** : ministre de l'économie. Personnalité importante dans le monde du commerce.
- **Garrallach Arkanus** : Le guide spirituel des rebelles. Apparemment quelqu'un de très pacifique et utopiste.
- **Zeall Barrezz** : second du guide. Tu ne sais pas grand-chose de lui.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Mais aussi la prisonnière qui devait tuer le roi.
- **Callista Dourshe** : sénatrice d'Estrion, planète faisant partie de la confédération des planètes unies. Tu ne sais pas grand chose d'elle.
- **Tantema Yalthik** : Il s'agit du secrétaire du temple. Il paraît quelqu'un de sage et droit, comme le veut le temple.
- **Vurrha Orailus** : Maître envoyé par le temple pour s'occuper de gérer les rebelles. Ta brève entrevue te laisse penser qu'il s'agit d'un bon templier (ordre, discipline et tout et tout).

NÉGOCIATIONS

7.3 Caractère

Pour survivre, soyons forts. Décidée et sûre de toi. Tu as du mal à respecter ce mufle de roi. Tu te retiens en attendant ton heure.

7.4 Objectifs

Objectif principal : La monarchie absolue rend Ablielea trop dépendante du souverain. Voici les motions que tu souhaites voir ratifiées :

- **Système politique :** Monarchie parlementaire,
- **Liberté d'expression :** Encadrée,
- **Politique Économique et Sociale :** État faible,
- **Justice :** État d'urgence,
- **Frontières :** Contrôles.

Objectifs secondaires : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui a attaqué le convoi humanitaire,
- Trouver qui a tué le Grand Maître.

7.5 Premiers mouvements

Voici une idée de truc à faire en début de partie :

- T'assurer du soutiens de ta délégation en cas de divergence d'opinion avec le roi.

Chapitre 8

Joll Truden

8.1 Biographie

Tu es le ministre de la Guerre et Général des armées régulières d'Abli-lea. Tu servais déjà du temps du père de Mith d'Abli-lea et après son décès, tu as continué à servir ta planète sous les ordres de son fils, Mith d'Abli-lea.

La planète est plutôt calme et l'armée n'a jamais eu à participer à des guerres alors tu entretiens tes troupes pour aider la police dans les opérations plus musclées et risquées comme la lutte anti-droque qui fait de plus en plus rage ces derniers temps.

Pour trouver les convois, tu graisses la patte d'indics peu scrupuleux et envoie ensuite les troupes pour les détruire. Tout ça marchait très bien jusqu'à ce que l'info soit pourrie : au lieu de l'habituel convoi de droque, vous avez détruit un convoi humanitaire ...

Au retour à la capitale, alors que tu voulais tirer cette affaire au clair, le roi a survécu à un attentat à l'explosif. Tu n'as même pas eu le temps de lui parler qu'il a décrété la loi martiale et mis l'attaque du convoi sur le dos des rebelles pour nuire à leur image auprès du peuple.

Avec des pouvoirs accrus pour l'armée et la police, les opposants ont été enfermés et même le chef rebelles a finis dans les prisons du palais. Au lieu de calmer la population, elle s'est de plus en plus massivement ralliée à la cause rebelle.

Volant en savoir plus sur leur mouvement, tu as rendu des visites régulières à leur Guide, *Garrallach Arkanus*. Contrairement aux rebelles

NÉGOCIATIONS

aux commandes, leur guide est un utopiste pacifiste et même si vous n'êtes pas d'accord sur la place de l'État, vous avez un penchant commun pour la justice et l'équité.

Il s'est montré ouvert à des négociations de paix mais ce n'étais pas l'avis du roi et de ses ministres. Tu as donc décidé d'agir en solo. Tu as organisé le transfert des opposants vers la prison militaire de haute sécurité. Sachant les priorités des rebelles aux commandes, tu as fait passer le convoi pour un transport d'arme et laissé l'itinéraire fuir vers les rebelles.

Comme tu le pensais, ils ont attaqué le convoi et libéré leur Guide. Il n'a pas mis longtemps à reprendre le contrôle du mouvement et à proposer des négociations. Avec le soutiens de la CPU et même tu Temple, le roi n'a pu qu'accepter.

Vous vous êtes donc retrouvés en terrain neutre, sous la tutelle du Temple pour les négociations.

Ta délégation a été accueillie par le Secrétaire pour un apéritif. Pendant ce temps, le roi, le Grand Maître et le Guide se sont rencontrés pour une réunion préliminaire.

Après la réunion, le roi a réuni ta délégation pour débriefer pendant le repas. Il s'est plaint de l'attitude intransigeante du Guide et du soutien du Temple à la cause rebelle. Le premier ministre et celui de l'économie en ont profité pour aller aux toilettes. Le roi vous a aussi fait part de sa stratégie : ne rien céder et garder le système tel quel.

Après le repas, tu t'es rendu discrètement dans les quartiers du Guide pour t'entretenir avec lui. Il t'as rassuré sur ses ambitions pacifiques et, malgré les commentaires du roi, s'est montré, encore une fois, très courtois et arrangeant.

Rentrant dans tes quartiers, tu as croisé le premier ministre qui s'est ouvert sur ses craintes de voir les négociations échouer. Tu l'as rassuré en l'informant que tes troupes restaient en état d'alerte au cas où.

C'est à ce moment qu'une explosion a retenti. Contre toute attente, ce n'est ni le roi, ni le gourou qui ont été visés mais le Grand Maître. Le Secrétaire a préféré maintenir les réunions pour le lendemain dans la soirée, le temps de nettoyer et débiter une enquête.

8.2 Connaissances

- **Mith d'Ablielea** : ton roi. Franchement, tu préférerais son père. Celui-ci est orgueilleux ... Mais tu as juré de servir Ablielea alors tu es coincé.
- **Shaneeka Elson** : Premier ministre. Tu le vois comme quelqu'un qui ronge son frein ... Tu penses qu'il aimerait plus que ce qu'il n'a.
- **Verdian Minetii** : Ministre de l'économie. Soutiens le roi, mais a-t-elle d'autres intérêts dans l'histoire ?
- **Garrallach Arkanus** : Guide spirituel des rebelles. Vous avez le même objectif pour le peuple mais n'êtes pas d'accord sur la méthode.
- **Zeall Barrezz** : second du guide. Tu ne le connais pas.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Elle tient plus du mercenaire que du militaire.
- **Callista Dourshe** : Sénatrice d'Estrion, planète de la CPU. Tu ne sais pas grand-chose d'elle.
- **Tantema Yalthik** : Secrétaire du temple. Il s'est occupé de votre délégation et te paraît un bon gratte papier.
- **Vurrha Orailus** : Maître templier, a accueilli les rebelles. Fait partie du corps expéditionnaire, une militaire quoi.

8.3 Caractère

Ta vie pour les ablieleans. Droit et direct. La justice et l'égalité sont importantes pour toi et tu ferais tout pour protéger la population.

8.4 Objectifs

Objectif principal : Ta loyauté va au roi mais surtout à ton peuple. Tu souhaites vivement que ces négociations aboutissent et que la paix règne enfin sur la planète. Voici les motions que tu souhaites voir ratifiées.

NÉGOCIATIONS

- **Système politique** : Démocratie,
- **Liberté d'expression** : Encadrée,
- **Politique Économique et Sociale** : État fort,
- **Justice** : État de droit,
- **Frontières** : Libre circulation.

Objectifs secondaires : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui t'as refilé les coordonnées du convoi humanitaire,
- Trouver qui a tenté d'éliminer le roi,
- Trouver qui a tué le Grand Maître.

8.5 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- Voir si le roi accepterait d'infléchir sa position pour trouver un accord,
- Voir l'avis des membres du gouvernement,
- Rencontrer le guide pour tenter de trouver un terrain d'entente

Chapitre 9

Verdian Minetii

9.1 Biographie

Tu es la Ministre de l'économie d'Ablielea. Tu l'étais déjà sous le règne du précédent roi et lors de sa succession, son fils, Mith d'Ablielea, vous a tous maintenu à vos fonctions.

Tu es également membre de l'alliance commerciale. C'est une sorte de cartel galactique d'import-export en tout genre, chacun ayant sa spécialité mais tous travaillant de concert pour un monopole commercial.

Ton truc à toi, c'est plutôt le trafic de drogues que tu importes d'Estrion après l'avoir achetée au sénateur local et que tu importes sur Ablielea via les transports de l'alliance. Officiellement, tu as fait signer un accord commercial entre Estrion et Ablielea pour de l'import de céréales.

Malheureusement pour ton business, c'est l'armée qui se charge de la lutte anti-drogue et ils ne rigolent pas avec ces choses-là : lorsqu'ils trouvent un de tes convois, ils le détruisent purement et simplement.

Pour protéger les convois, tu t'es mise à embaucher des mercenaires. Comme cette *Sumi Cruz*, qui a fait un passage éclair dans les prisons du palais avant de disparaître pour rejoindre les rebelles.

Avec le temps, ils auraient pu finir par épuiser tes ressources mais les événements leurs sont donné d'autres chats à fouetter.

Depuis un moment, un mouvement d'opposition grandis dans la population. Quelques distributions de tracts au début, quelques réunions, quelques manifestations et maintenant, ils semblent s'être radicalisés.

NÉGOCIATIONS

Leurs actions ont culminé avec un attentat à la bombe contre le roi dont il s'en est sorti de justesse et l'attaque d'un convoi humanitaire. Le roi n'a eu d'autre choix que de déclarer la loi martiale.

Avec l'arrestation des opposants et de leur leader, la population s'est ralliée de plus en plus à la cause rebelle et la guerre civile a éclaté.

Autant le conflit permet plus de libertés à ton trafic, autant il freine énormément les affaires de l'alliance : les contrôles douaniers se sont renforcés et il est plus difficile de faire entrer quoi que ce soit sur Ablielea.

Vu l'incompétence du roi et son gouvernement pour mettre fin rapidement au conflit, tu as décidé qu'un petit coup de pouce aux rebelles pourrait leur faire du bien.

Tu as donc pris contact avec leur Premier Disciple, un homme pragmatique très ouvert aux accords gagnant-gagnant. Contre des armes et des munitions fournies par tes soins, il a attaqué le spacioport, réduisant à néant la flotte marchande concurrente ainsi que les installations douanières.

Tout allait donc pour le mieux pour ton business lorsque le guide spirituel s'est évadé de prison lors d'un transfert et a proposé des négociations de paix. Avec le soutiens de la CPU et du Temple, le roi a dû accepter. Vous vous êtes donc retrouvés en terrain neutre et sous la tutelle du temple.

Ta délégation a été accueillie par le Secrétaire qui vous a convié à un apéritif pendant que le roi, le guide et le grand maître se rencontraient pour une réunion préliminaire.

Le roi vous a ensuite convoqué à un débriefing pendant le repas et vous a avoué ses craintes : l'intransigeance du gourou et le support manifeste du temple à son égard. Sa stratégie est claire, ne rien céder aux rebelles et garder le système tel quel.

Lorsque le Premier ministre a voulu se rendre aux toilettes, tu en as profité pour l'accompagner et lui fausser compagnie en direction des rebelles pour trouver la Sénatrice et en savoir plus sur sa présence.

Officiellement, elle t'a promis vouloir la paix sur Ablielea pour pouvoir reprendre des échanges paisibles avec sa planète mais officieusement, tu la soupçonnes de vouloir annexer Ablielea aux planètes unies.

Après le repas, tu es allée rencontrer la Générale des armées rebelles, ton ancienne mercenaire pour savoir ce qu'elle comptait faire. Lorsque tu

9. VERDIAN MINETII

lui as proposé d'éliminer la sénatrice, elle t'a avoué ne pas pouvoir le faire avant la fin des négociations.

Tu es ensuite allée voir le roi dans ses quartiers pour tenter d'adoucir sa position. S'il ne cède rien, les négociations risquent de capoter et bien que le trafic d'arme n'ait jamais aussi bien marché, la guerre n'est pas bonne pour l'économie et le commerce en général.

9.2 Connaissances

- **Mith d'Ablielea** : ton roi. Assez capricieux, tellement obnubilé par le pouvoir qu'il ne se rend compte de rien.
- **Shaneeka Elson** : Premier ministre. Au vu de sa gestion du conflit, tu doutes de ses compétences.
- **Joll Truden** : Ministre de la guerre. Compétent, peut-être même trop quand il s'agit de lutter contre la drogue.
- **Garrallach Arkanus** : Guide spirituel des rebelles. Utopiste libertaire. Tu n'y avais jamais porté attention avant la guerre civile.
- **Zeall Barrezz** : Second du guide. Tu lui fournis des armes et en échange, il supprime la concurrence, moins pacifiste que le Guide.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Protégeait tes convois avant qu'elle ne se fasse arrêter par l'armée.
- **Callista Dourshe** : Sénatrice d'Estrion, et de la CPU. Exporte la drogue vers Ablielea. Aujourd'hui, elle représente les planètes unies, ça change.
- **Tantema Yalthik** : Secrétaire du temple. Il s'est occupé de votre délégation et te parait un bon gratte papier.
- **Vurrha Orailus** : Maître templier. À accueilli la délégation rebelle. Le roi la pense pro-rebelles.

9.3 Caractère

Il n'y a pas de petits profits. Arnaqueuse sur les bords. Tout ce qui t'intéresse dans l'histoire, c'est de pouvoir en tirer un maximum de profit.

NÉGOCIATIONS

9.4 Objectifs

Objectif principal : Soyons honnêtes, la guerre, c'était bien pour une partie de ton business mais un accord de paix augmentera le PIB ... Voici les motions que tu souhaites voir ratifiées :

- **Système politique :** Monarchie absolue,
- **Liberté d'expression :** Encadrée,
- **Politique Économique et Sociale :** État faible,
- **Justice :** État de droit,
- **Frontières :** Contrôle aux frontières,
- **Autre :** Adhésion à l'alliance commerciale.

Objectifs secondaires : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui a tenté de tuer le roi,
- Trouver qui a attaqué le convoi humanitaire,
- Trouver qui a tué le Grand Maître.

9.5 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- Voir si des membres de ta délégation peuvent soutenir tes motions.
- Sonder le point de vue des templiers, pour qui penche la balance ?

Chapitre 10

Garrallach Arkanus

10.1 Biographie

Utopiste dans l'âme, on pourrait te classer parmi les *libertariens*. Pour toi, aucun rapport humain ne devrait se baser sur un quelconque rapport de force, la liberté individuelle prime.

Opposé à la violence, tu as donc pris la plume pour lutter contre toutes les autorités : la Monarchie sur Ablielea, l'autoritarisme de la CPU ou encore la discipline du Temple.

Par prudence, tu utilises toujours des pseudonymes (i.e. *Kel Aboleth*) et aborde toujours les sujets par métaphore, paraboles et autres analogies. Et pour donner plus de poids à tes écrits, les dates sont toujours dans le passé lointain.

Petit à petit, ton mouvement a grandi et pris de l'ampleur. Conformément à tes idées, le mouvement s'est auto-organisé, sans hiérarchie, avec pour seul objectif d'améliorer le sort des habitants d'Ablielea.

Mais tout égalitaire que vous soyez, certains auront toujours plus de poids au sein du mouvement. Pour ta part, tu es le Guide Spirituel incontesté et les tâches plus pragmatiques sont plutôt l'affaire de *Zeall Barrezz* que tout le monde considère comme ton *premier disciple*.

Le mouvement prenait tout doucement son ampleur lorsque deux événements tragiques ont touché ta planète. Le roi a été victime d'un attentat à la bombe et dans le même temps un convoi humanitaire a été attaqué et détruit.

NÉGOCIATIONS

Ton mouvement n'y es pour rien, tu enseignes la non-violence, ce n'est pas pour vous en servir ! Malgré tout, le gouvernement vous a mis ces deux événements sur le dos et en a profité pour décréter la loi martiale et effectuer des arrestations arbitraires d'opposants.

Ce régime de non-droit n'a fait qu'empirer les choses. La population s'est tournée vers vous pour renverser le monarque et, lorsque la tueuse qui s'était attaquée au roi a rejoint ton mouvement, ils l'ont accueillie comme une héroïne et, malgré tes protestations, l'ont nommée générale des armées rebelles ...

C'est comme si tout ton enseignement avait été oublié et jeté aux oubliettes en à peine quelques jours ... Tu as même fini par te faire arrêter alors que ta position était sensée être secrète.

C'est là que tu as rencontré le Ministre de la Guerre. Un homme droit qui voulait en savoir plus sur ton mouvement et avec qui tu as eu des discussions intéressantes. Malgré vos désaccords sur la liberté et la hiérarchie, vous avez une attache commune pour la justice et l'équité.

Lors de ton transfert, ton convoi a été attaqué par les rebelles qui t'ont libéré. Ton passage en prison t'as nimbé d'une certaine aura qui t'a permis de retrouver de l'influence sur les rebelles et une certaine légitimité vis à vis de l'extérieur.

C'est ainsi que la Sénatrice d'Estrion t'a contacté pour te proposer le soutiens de la CPU pour ramener la paix sur Ablielea. Tu as donc profité de ton influence et ta légitimité pour proposer des négociations de paix au roi.

Ayant vent de l'affaire, le Temple a proposé d'organiser la rencontre dans un lieu neutre et sous sa tutelle, ce que le roi a fini par accepter.

Ta délégation a été accueillie par le Maître templier pour un apéritif pendant que de ton côté, tu rencontrais le Grand Maître et le Roi pour une première entrevue. Tu as bien essayé de lui expliquer tes idées, mais cette tête de mule de roi n'a rien voulu entendre et campe sur ses positions.

Tu as alors convié ta délégation à un débriefing pendant le repas où tu leur as fait part de tes craintes et leur rappelant les principes que tu t'es donné pour tâche de défendre (cf. objectifs). Pendant le repas, la Sénatrice et la Générale se sont éclipsées pour aller aux toilettes.

10. GARRALLACH ARKANUS

Après le repas, tu as eu une entrevue discrète dans tes quartiers avec le Ministre de la Guerre à qui tu as confirmé tes intentions pacifiques. Il t'a paru rassuré et t'as confirmé son soutiens pour trouver une issue pacifique.

Tu as alors profité de la soirée pour méditer et te détendre avant les négociations du lendemain qui s'annoncent difficiles lorsqu'une explosion a retenti. Tu as eu peur pour la vie du roi (après tout, il s'est déjà fait attaqué une fois par ta Générale) mais c'est le Grand Maître qui était visé.

Le secrétaire vous a donné rendez-vous le lendemain soir, le temps de nettoyer et commencer une enquête.

10.2 Connaissances

- **Mith d'Ablielea** : Le roi. Comme son père, dictateur égoïste, avec lui, les libertés individuelles en ont prix un sacré coup.
- **Shaneeka Elson** : Premier ministre. Tu ne le connais pas.
- **Joll Truden** : Ministre de la guerre. Vous espérez la même chose pour le peuple mais divergez sur la manière d'y arriver.
- **Verdian Minetii** : Ministre de l'économie. Un membre du gouvernement...
- **Zeall Barrezz** : Ton second. S'occupe des affaires temporelles mais depuis la guerre civile, c'est comme si ton enseignement passait en second plan.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Nommée à ce poste malgré ton avis négatif sur la création d'une armée.
- **Callista Dourshe** : sénatrice d'Estrion. Représente la CPU et aura donc un énorme poids pour soutenir tes intérêts.
- **Tantema Yalthik** : Secrétaire du temple. Sage et droit.
- **Vurrha Orailus** : Maitre templier qui vous a accueilli. Tu n'as pas encore pu lui parler.

NÉGOCIATIONS

10.3 Caractère

Peace and love. Pour toi, c'est l'autorité qui est source de malheur, chacun devrait être libre d'agir comme il l'entend sans imposer ses vues aux autres.

10.4 Objectifs

Objectif principal : Pacifiste et libertarien, tu espères bien changer les choses et améliorer grandement les droits des citoyens d'Ablielea. Voici donc les motions que tu souhaites voir ratifiées ce soir.

- **Système politique :** Démocratie
- **Liberté d'expression :** Complète
- **Politique Économique et Sociale :** État Faible
- **Justice :** Droit
- **Relations internationales :** Liberté

Objectifs secondaires : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui a attaqué le convoi humanitaire,
- Trouver comment la police a pu trouver ta position,
- Trouver qui a tué le Grand Maître.

10.5 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- T'assurer du soutien de ta délégation,
- Demander aux templiers comment vont se dérouler les négociations,
- Trouver un terrain d'entente avec le ministre de la guerre.

Chapitre 11

Zeall Barrezz

11.1 Biographie

Tu as toujours trouvé les lois trop contraignantes et lorsque tu as découvert les écrits de *Garrallach Arkanus* sur la liberté sans contrainte, ça a été comme un déclic. Enfin des mots sur tes idées et tu as rejoint le mouvement.

Tu t'es impliqué corps et âme dans l'organisation du mouvement si bien que tout le monde te considère comme son second, le *premier disciple*. Et tu dois bien avouer que ça te plaît : gérer, organiser, diriger sont des talents qui te sont venus naturellement.

Pour être honnête, le mouvement se porte bien mieux maintenant qu'il y a quelqu'un aux commandes pour agir (tracts, manifestations, ...).

Lors de la mort du Roi, son fils a pris sa place. Il a bien gardé l'ancien cabinet de ministres mais quelques voix se sont tout de même élevées contre lui et tu y as vu une occasion pour ébranler et pourquoi pas renverser le pouvoir.

Mais pour ça, il te fallait d'abord discréditer encore un peu plus le gouvernement. Avec la lutte anti-drogue que mène l'armée en détruisant les convois, tu tenais la solution. Via leurs indicats habituels, tu leur as passé l'itinéraire d'un convoi humanitaire qu'ils ont bien sûr détruit.

Malheureusement, le roi a été victime d'un attentat à la bombe le jour même. Le gouvernement vous a attribué les deux attaques et en a profité pour décréter la loi martiale et arrêter les opposants.

NÉGOCIATIONS

De votre côté, vous avez communiqué en attribuant les deux attaques au gouvernement *dans le but de promulguer la loi martiale et effectuer ses purges*. La population vous a de plus en plus soutenu et lorsque la tueuse qui a effectué l'attentat vous a rejoint, elle a été accueillie en héroïne et nommée générale des armées rebelles.

Vu que le Guide s'obstinait à prôner son pacifisme candide, tu as du agir. Pour le bien du mouvement. Tu as donc laissé filtrer sa position vers la police et il n'a pas mis longtemps à se faire enfermer et tu as pu prendre les choses en main.

L'armée grandissant, tu t'es mis en quête d'armes pour votre armée de libération. C'est un trafiquant pour le compte de l'Alliance Commerciale qui t'en a fourni contre un petit service.

C'est ainsi que vous avez attaqué le spacioport, détruit les installations douanières et la flotte concurrente. L'alliance a les coudées franches et un quasi-monopole sur le commerce mais en échange, vous êtes très bien équipés.

Ton pouvoir augmentait de jours en jours et tu as décidé de diversifier tes approvisionnements en armes. Lorsqu'un de tes indics t'as fournis l'itinéraire d'un convoi d'armement militaire, tu as mis la générale sur le coup et vous l'avez attaqué.

Malheureusement, il s'agissait d'un convoi de prisonnier transférant le Guide que vous avez libéré. Le mouvement l'a accueilli en héros, martyr de la cause ce qui l'a ramené aux commandes malgré tous tes efforts.

Contacté par une sénatrice d'Estrion qui vous proposait son soutien, il a préféré en profiter pour proposer des négociations de paix au roi. Le Temple ayant proposé un endroit neutre et sa tutelle, il a accepté.

Votre délégation a été accueillie par le Maître templier pour un apéritif. Pendant ce temps, le Guide a pu rencontrer le roi et le Grand Maître pour un premier entretien, sans même prendre la peine de t'y convier...

Lors du repas, le Guide vous a fait un débriefing et vous a avoué avoir des doutes sur la possibilité d'un accord tant le roi est butté. Il vous a rappelé ses objectifs de liberté et de paix. La sénatrice et la générale se sont éclipsées un moment pour aller aux toilettes.

Après le repas, tu t'es rendu dans les quartiers du Grand Maître pour avoir un entretien avec lui et lui faire comprendre que c'est toi qui dirige

11. ZEALL BARREZZ

les rebelles, pas cet utopiste de Guide Spirituel et qu'il ferait bien de te compter dans les discussions.

Tu as ensuite rencontré le Maître pour en savoir plus sur ses positions quand à un hypothétique accord de paix et elle t'a assurée soutenir la liberté individuelle.

C'est alors qu'une explosion a vaporisé les quartiers du Grand Maître et son occupant. Le secrétaire a reporté les négociations au lendemain soir, le temps de nettoyer et commenter une enquête.

11.2 Connaissances

- **Mith d'Ablielea** : Le Roi. Trop autoritaire, si tu pouvais prendre sa place, il n'y aurait plus de problèmes sur Ablielea.
- **Shaneeka Elson** : Premier ministre. Tu ne le connais pas vraiment.
- **Joll Truden** : Ministre de la guerre. Tu lui as donné les coordonnées du convoi humanitaire et il l'a fait sauter.
- **Verdian Minetii** : Ministre de l'économie, S'enrichi sûrement sur le dos des honnêtes citoyens.
- **Garrallach Arkanus** : Ton *Guide spirituel*. De très bonnes idées mais il devrait être plus pragmatique et agir plutôt que penser.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Depuis son attentat, elle a monté l'armée rebelle et votre mouvement ne s'est jamais si bien porté.
- **Callista Dourshe** : Sénatrice d'Estrion et de la CPU. Elle a contacté le guide pour lui apporter son soutien, mais dans quel intérêt ?
- **Tantema Yalthik** : Secrétaire du temple. Sage et droit.
- **Vurrha Orailus** : Maître templier qui vous a accueilli. L'esprit plus ouvert que les autres templiers.

NÉGOCIATIONS

11.3 Caractère

Sans leader, le peuple n'est rien. Idéaliste pragmatique. Tu t'es rendu compte que la plume ne sert à rien sans une armée pour soutenir ses positions.

11.4 Objectifs

Objectif principal : Après avoir géré et dirigé le mouvement rebelle, tu t'es rendu compte que la population a besoin d'organisation. Voici donc les motions que tu souhaites voir ratifiées :

- **Système politique :** Démocratie
- **Liberté d'expression :** Censure
- **Politique Économique et Sociale :** État fort
- **Justice :** État d'urgence
- **Frontières :** Contrôles

Objectifs secondaires : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui t'as donné les coordonnées du convoi de prisonniers,
- Trouver qui a tué le Grand Maître

11.5 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- Demander aux templiers comment vont se dérouler les négociations,
- Découvrir les intentions de la Sénatrice.

Chapitre 12

Sumi Cruz

12.1 Biographie

Tu es une tueuse à gage, ou plus politiquement correct, une *chasseuse de prime*. En gros, tu loues tes talents aux plus offrants. Tu adores profiter du chaos pour laisser libre court à la destruction. Tu serais bien rentrée dans l'armée mais la discipline, c'est pas ton truc.

Il y a quelques temps, tu trainais sur Estrion lorsque tu as été contactée par un client pour éliminer le sénateur en place. Ça n'a pas été difficile de remplir le contrat et le sénateur suppléant a pris sa place.

Tu t'ennuyais fermes sur cette planète de cultivateurs lorsque tu as appris la mort du roi d'Ablielea. Ce genre d'événement est toujours source de chaos, et donc de boulot potentiels et tu as cherché un moyen pour t'y rendre.

Ce sont les trafiquants de drogues qui t'ont proposé une solution *mutuellement bénéfique*. En échange de tes services pour protéger les convois (qui se font attaquer par l'armée régulière d'Ablielea), tu as pu faire le trajet gratuitement.

C'est comme ça que tu t'es retrouvée à jouer les mercenaires pour protéger les convois de drogues. Malheureusement, l'armée d'Ablielea avait décidé de mettre le paquet et tu t'es faite arrêtée et enfermée dans les prisons du palais.

C'est là que tu as eu la visite d'un haut dignitaire qui t'as proposé un marché. En échange de ta liberté, tu devais éliminer le roi ... Tu as donc

NÉGOCIATIONS

accepté et t'es mise au travail. Il t'a fourni des explosifs pour sortir de la prison. Une fois dehors, tu as trouvé d'autres explosifs pour l'attentat.

Moins risqué pour toi, tu as choisi de placer des explosifs sur le trajet du roi. C'est moins efficace qu'une confrontation directe, mais c'est aussi moins risqué, et comme tu n'étais pas payée, tu n'allais quand même pas trop en faire.

Les bombes ont explosé, ça a fait un beau bordel mais le roi s'en est sorti et est rentré au palais. Ce n'était que partie remise.

Coïncidence, un convoi humanitaire avait été détruit la même journée et le roi a décrété la loi martiale pour que la police et l'armée remettent de l'ordre. Bien sûr, ça n'a pas eu l'effet escompté, la population n'a pas vraiment apprécié.

Tu as donc décidé de rejoindre le mouvement rebelle. Lorsqu'ils ont su que tu avais tenté d'éliminer le roi, ils t'ont accueillie en héroïne et t'ont confié le commandement de *l'armée rebelle*. Les choses promettaient d'être amusantes.

Mais ça s'est trop vite arrêté. Le premier disciple t'avait demandé d'attaquer un convoi d'armes mais lorsque vous l'avez pris, c'était en fait des prisonniers, dont le Guide spirituel du mouvement (un utopiste pacifiste) qui avait été arrêté au début de la loi martiale.

Sa libération lui a donné un certain pouvoir sur le mouvement et il en a profité pour demander des négociations avec le roi. Ayant le support de la sénatrice d'Estrion et du Temple, le roi a dû accepter.

Ta délégation a été accueillie par la Maître templier pendant que le Guide spirituel avait un entretien préliminaire avec le Roi et le Grand Maître.

À son retour, il vous a fait un débriefing pendant le repas. D'après lui, le roi est un enfant capricieux et ça ne va pas être facile. Il vous a aussi rappelé ses objectifs : trouver une résolution pacifique au conflit ...

Pendant le repas, tu es sortie pour aller aux toilettes. La sénatrice t'a accompagnée et vous vous êtes perdues. Au retour, tu as croisé le premier Ministre qui t'as demandé si tu pouvais éliminer le roi. Tu lui as répondu que ça devrait attendre la fin des négociations.

Après le repas, tu as rencontré le ministre de l'économie qui t'as demandé si tu pouvais éliminer la sénatrice ... Tu lui as aussi répondu que ça devrait attendre la fin des négociations.

12. SUMI CRUZ

Tu as ensuite pu discuter avec la sénatrice d'Estrion. Elle t'a aussi demandé d'éliminer la ministre de l'économie ... Et comme pour les deux autres, tu lui as demandé d'attendre la fin des négociations.

C'est à ce moment qu'une explosion a tué le Grand Maître templier et failli mettre un terme aux négociations. Le Secrétaire a préféré les repousser au lendemain soir, le temps de faire un peu de ménage.

12.2 Connaissances

- **Mith d'Ablielea** : Le roi. On t'a libéré de prison en échange de sa mort mais il s'en est sorti.
- **Shaneeka Elson** : Premier ministre. Elle t'a demandé d'assassiner le roi pendant les négociations.
- **Joll Truden** : Ministre de la guerre. Lors de ses attaques contre les convois, tu as été arrêté et emprisonné.
- **Verdian Minetii** : Ministre de l'économie. Elle t'a demandé d'assassiner la sénatrice.
- **Garrallach Arkanus** : Guide spirituel des rebelles. Utopiste, son mouvement te sert bien.
- **Zeall Barrezz** : second du guide. C'est lui qui gère effectivement les rebelles.
- **Callista Dourshe** : sénatrice d'Estrion. Elle a pris la place du sénateur que tu as assassiné. Elle t'a demandé d'assassiner la ministre de l'économie.
- **Tantema Yalthik** : Secrétaire du temple. Sage et droit.
- **Vurrha Orailus** : Maître templier qui vous a accueilli.

12.3 Caractère

La loi, c'est moi. Individualiste, le mouvement du guide et ses idées, tu t'en cognes. Tu t'en sers pour gagner en puissance et faire ce que bon te semble.

NÉGOCIATIONS

12.4 Objectifs

Objectif principal : Franchement, la politique, tu t'en cognes un peu, mais quitte à participer aux négociations, voici les motions que tu souhaites voir adoptées.

- **Système politique :** Monarchie absolue
- **Liberté d'expression :** Complète
- **Politique Économique et Sociale :** État faible
- **Justice :** État d'urgence
- **Relations internationales :** Contrôle

Objectifs secondaires : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui a attaqué le convoi humanitaire,
- Trouver qui t'as commandité l'attentat contre le roi,
- Trouver qui a tué le Grand Maître.

12.5 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- Déterminer les motions que chacun aimerait voir ratifiées.

Chapitre 13

Callista Dourshe

13.1 Biographie

Tu es née sur la planète Estrion. Une planète très agricole avec un climat très adapté à la culture de drogue ... Officiellement, la planète exporte des céréales et autres mais officieusement tu t'es pas mal enrichie grâce au trafic parallèle.

La planète fait partie de la Confédération des Nations Unies. Ça ouvre beaucoup de perspectives commerciales, mais elle garde un droit de regard sur les activités internes de la planète et n'apprécie pas très bien les trafics en tout genre.

Pour faciliter tes affaires, tu as donc décidé de te lancer dans la politique. Une fois sénatrice, tu pourrais filtrer et gérer les affaires en son nom et donc avoir une politique plus libérale.

Le scrutin s'annonçait difficile alors tu as fait appel à un de tes vieux clients, *Tantema Yalthik*, chevalier templier de son état pour venir superviser le dépouillement et t'aider à gagner quelques voix.

Ça a fonctionné mais pas suffisamment. Tu as été élue Sénatrice suppléante. C'est déjà extraordinaire d'atteindre ce poste mais ça ne te donne aucun pouvoir.

Tu as donc contacté *inconito* une tueuse à gage, *Sumi Cruz* pour éliminer le sénateur titulaire et cette fois, ça a suffi. Tu as donc été promue Sénatrice et tu peux officiellement gérer les affaires de ta planète.

NÉGOCIATIONS

Parmi vos gros clients, vous exportez beaucoup vers Ablielea. La ministre de l'économie locale facilite l'arrivée des convois ce qui vous permet d'inonder son marché. Officiellement, Ablielea et Estrion ont signé un accord commercial sur l'importation de céréales.

Mais depuis peu, ce marché ne vous rapporte plus tellement. Les convois arrivent bien mais sont attaqués par l'armée qui les détruit. Avec la mort du roi et la succession à son fils, le chaos semble s'être propagé à la planète.

Tu ne connais pas vraiment les détails, mais la situation a empiré au point de virer à la guerre civile : arrestations sommaires, attaques rebelles militaires. Tu as donc décidé qu'il fallait agir pour stabiliser la situation politique sur place.

En tant que Sénatrice, tu as pu te faire mandater par la Confédération des Planètes Unies pour aider la population à trouver une solution et si possible, annexer la planète à la CPU. Lorsque le Guide spirituel de la rébellion a été libéré par les rebelles, tu en as profité pour lui proposer ton soutien en échange de négociations de paix.

Le Temple a décidé de soutenir ta démarche et as proposé d'organiser la rencontre dans un lieu neutre. Le roi a donc accepté et les négociations ont pu commencer.

Vous avez été accueilli par la Maître templier pour un apéritif mondain pendant que le Guide, le roi et le Grand Maître avait un premier entretien.

Lors du repas, le Guide vous a fait un résumé de la situation : le roi ne veut rien céder et il sera difficile de trouver un accord pacifique qui constitue son objectif.

Pendant le repas, tu as profité que la Générale aille aux toilettes pour t'éclipser aussi. Tu t'es dirigée vers l'autre délégation et a pu parler brièvement à la ministre de l'économie. Tu lui as confirmé ta position : aider à trouver une issue pacifique au conflit.

Après le repas, tu as rencontré le Secrétaire templier, ton ancien client qui t'avait aidé à gagner les élections pour lui demander son soutien pour les négociations en échange de livraisons personnelles mais il a refusé car il n'utiliserait plus tes produits et aurait décidé de ne plus céder aux tentations.

Tu as alors rencontré la générale, *Sumi Cruz*, la tueuse à gage qui t'avais déjà aidée par le passé. Tu lui as demandé si elle pouvait éliminer

13. CALLISTA DOURSHE

la ministre de l'économie (histoire d'éliminer un intermédiaire) mais elle t'a demandé d'attendre la fin des négociations pour ce genre de demande.

C'est alors que la bombe a explosé, tuant le Grand Maître Templier et mettant en péril tes plans de négociations. Heureusement, le Secrétaire n'a que reporté au lendemain soir, le temps de faire un peu de ménage.

13.2 Connaissances

- **Mith d'Ablielea** : Le roi. N'a pas su gérer la succession.
- **Shaneeka Elson** : Premier ministre. Est débordée par les événements.
- **Joll Truden** : Ministre de la guerre. Son armée a du mal à contenir les rebelles.
- **Verdian Minetii** : Ministre de l'économie. Importe ta drogue sur sa propre planète.
- **Garrallach Arkanus** : Guide spirituel des rebelles. Pacifique et utopiste, tu l'as contacté pour lui proposer ton soutien.
- **Zeall Barrezz** : Second du guide. C'est lui qui s'occupe de la logistique.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Tu l'avais engagée pour éliminer le sénateur titulaire et prendre sa place.
- **Tantema Yalthik** : Secrétaire du temple. Ancien accros à la drogue, il a facilité ton élection.
- **Vurrha Orailus** : Maître templier qui vous a accueillis.

13.3 Caractère

La fin justifie les moyens. Arriviste, tu es prête à tout pour gagner toujours plus d'argent et de pouvoir. La CPU et ses principes démocratiques n'est qu'une façade.

NÉGOCIATIONS

13.4 Objectifs

Objectif principal : Mandatée par la Confédération des Planètes Unies, tu souhaites annexer Ablielea, ou plutôt demander son adhésion. Voici les motions que la Confédération souhaite voir adoptées lors des négociations :

- **Système politique :** Monarchie parlementaire,
- **Liberté d'expression :** Complète,
- **Politique Économique et Sociale :** État fort,
- **Justice :** État de droit,
- **Frontières :** Liberté de circulation,
- **Divers :** Adhésion aux planètes unies.

Objectifs secondaires : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui a tué le Grand Maître.

13.5 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- Déterminer les positions des deux templiers restant,
- Déterminer les positions des membres du gouvernement,
- Déterminer qui pourrait soutenir l'adhésion à la CPU.

Chapitre 14

Tantema Yalthik

14.1 Biographie

Lorsque tu n'étais encore que chevalier Templier, tu avais du mal à supporter la discipline de fer qui s'applique à tous ses membres et tu t'es tourné vers des produits relaxants. Petit à petit, de produits en produits, tu as finis par sombrer dans la drogue.

Tu étais à ce point aliéné à ces substances que tu as été jusqu'à truquer le résultat des élections sénatoriales d'Estrion. *Callista Dourshe*, qui te vendait ses produits t'avais demandé de l'aide en échange de réductions et tu lui as permis d'être élue suppléante.

Cet épisode t'a beaucoup marqué et tu t'es juré de ne plus jamais recommencer. Tu as demandé ta mutation dans le corps administratif et devint secrétaire du Temple. D'accord, c'est moins excitant mais ça t'as laissé beaucoup de temps pour méditer et travailler contre ton addiction.

Pendant tes lectures et réflexions sur toi-même, tu as eu l'illumination. Tu t'es rendu compte que tous les malheurs viennent d'esprits faibles qui se laissent aller à leurs instincts primaires et que seule une discipline de fer peut éviter ces déviances. Tu as en quelque sorte redécouvert l'enseignement templier.

C'est ainsi que tu t'es mis à enquêter et surveiller le comportement des autres pour déceler les déviances assez tôt pour qu'ils puissent se repentir et revenir sur la bonne voie.

C'est comme ça que tu as découvert l'existence d'une société secrète

NÉGOCIATIONS

au sein même du Temple. Tu as réussi à mettre la main sur un de ses adeptes. Bien qu'il ait refusé de te donner les noms des autres, il t'a expliqué vouloir apporter le chaos sur le monde car ils voient le chaos comme une bénédiction. Il t'a annoncé que *la fin est proche* et que *la prophétie allait se réaliser sur Ablielea*.

En te renseignant, tu as découvert que des troubles agitaient cette planète. La succession au trône s'est faite difficilement et un groupe rebelle a pris les armes contre le gouvernement légitime.

Ayant dénoncé l'adepte du Templier Noir aux plus hautes instances, tu leur as demandé de poursuivre ton enquête. Ils ont accepté et tu as été nommé secrétaire de *Gela Nadeau*, Grand Maître Templier spécialiste des négociations entre factions armées qu'ils ont envoyé sur Ablielea pour négocier une paix.

Sur place, *Vurrha Orailus*, Maître templier du corps expéditionnaire vous attendait. Elle connaît bien le terrain et a été envoyée pour vous aider.

Lorsque les délégations sont arrivées, tu t'es chargé du gouvernement légitime pendant que *Vurrha Orailus* se chargeait d'accueillir les rebelles. Pendant ce temps, le Grand Maître a eu une réunion préliminaire avec le Roi et le Guide rebelle.

Pendant le repas, les délégations se sont retrouvées chacune de leur côté et vous avez pu débriefer avec le Grand Maître. D'après lui, le Guide est quelqu'un d'intelligent et de pacifique mais il sera plus difficile de raisonner le roi.

Pendant que le Maître s'était éclipsé aux toilettes, la discussion a dérivé sur l'opposition entre ordre et chaos. Tu défendais le point de vue du temple mais *Gela* t'as répondu que le chaos pouvait être source de création et n'était donc pas systématiquement votre ennemi.

Après le repas, tu as rencontré la sénatrice d'Estrion. Suite au décès du Sénateur titulaire, elle a hérité de sa charge et as été envoyée par la CPU pour aider à trouver un accord de paix. Elle t'a proposé de la drogue en échange de son soutien, que tu as refusé poliment.

Tu es ensuite retourné dans les appartements du Grand Maître pour revenir sur votre discussion et il est resté inflexible.

Tu sortais de ses appartements, décidé à le dénoncer et demander son retrait des négociations, lorsqu'une bombe a explosé te projetant au sol.

14. TANTEMA YALTHIK

Le Grand Maître est mort sur le coup et les délégations sont arrivées sur les lieux.

Est-ce qu'il t'en avait trop dit ? Une chose est sûre, le *Temple Noir* voudrait faire échouer ces négociations (la paix, c'est l'ordre, la guerre ferait leur jeu chaotique). Il faut donc, coûte que coûte, ramener la paix sur Ablielea.

Tu as donc pris sur toi de maintenir les négociations, les reportant au lendemain soir, le temps de tout nettoyer et de se reposer pour reprendre dans le calme.

14.2 Connaissances

- **Mith d'Ablielea** : Le Roi. Il te paraît capricieux et il sera difficile d'arriver à un accord avec lui.
- **Shaneeka Elson** : Premier ministre. La situation lui a échappé.
- **Joll Truden** : Ministre de la guerre. Son armée est en difficulté.
- **Verdian Minetii** : Ministre de l'économie. Tu te méfies des commerçants.
- **Garrallach Arkanus** : Guide spirituel des rebelles. Doux rêveur dont les idées chaotiques sont contraires aux enseignements du temple.
- **Zeall Barrezz** : Second du guide. S'occupe de la logistique.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Tient plus de la mercenaire que du militaire.
- **Callista Dourshe** : Sénatrice d'Estrion. Te fournissait de la drogue en échange de petits services, a retenté sa chance ce soir.
- **Vurrha Orailus** : Maître templier du corps expéditionnaire. Connaît bien le terrain (d'où sa présence).

14.3 Caractère

L'ordre pour contrer le chaos. Calme et posé. Ton expérience t'a appris à ne pas te précipiter pour réussir. Tes compétences sont reconnues.

NÉGOCIATIONS

14.4 Objectifs

Objectif principal : Tu es convaincu que le chaos doit faire place à l'ordre et qu'un accord doit être trouvé entre les rebelles et le gouvernement. Tu dois donc trouver une majorité de participants qui ratifie un accord de paix.

Participant neutre, tu n'as pas de préférence sur les motions qui doivent être ratifiées, ton seul but est qu'un accord soit trouvé à l'issue des négociations.

Indice : aucun accord ne permet à tous ses signataires d'obtenir plus de trois motions sur les cinq de leurs objectifs. Avoir deux objectifs atteints est déjà presque un exploit.

Objectif secondaire : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui a tué le Grand Maître,
- Trouver qui a voulu faire échouer les négociations.

14.5 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- Déterminer la position de chaque délégation et de ses membres vis à vis des motions,
- Répartir le travail de négociation avec le Maître templier.

Chapitre 15

Vurrha Orailus

15.1 Biographie

Membre du temple depuis ton plus jeune âge, tu fais partie du corps expéditionnaire. Vous êtes chargés d'assurer la protection des voies de communications entre planètes et d'intervenir au maintien de l'ordre lorsque la situation devient trop chaotique.

Il y a quelques temps, tu es tombé sur d'anciens écrits hérétiques et notamment la *Prophétie du Chaos*. Un texte écrit par *Kel Aboleth* où il explique que le chaos est un processus naturel de l'univers, inscrit dans ses lois physiques et qu'il ne peut qu'augmenter. Que le malheur des hommes n'est pas dû au chaos mais à l'ordre excessif qu'ils tentent d'établir et de maintenir par la force militaire et que ce n'est qu'en se laissant aller pleinement au chaos que la paix ultime sera atteinte.

Ce texte t'as profondément marquée et t'as beaucoup fait réfléchir. Tu en as parlé à quelques compagnons d'arme de confiance qui se sont joint à tes réflexions. Vous avez fondé l'Ordre du Temple Noir, une société secrète se vouant au chaos. Vous opérez dans le plus grand secret et tu utilises ton pseudonyme *Caralho Endel*.

Lors de tes études, tu as rencontré *Mith d'Ablielea*, prince d'Ablielea dans un bar où il se plaignait de ne pas être considéré à sa juste valeur et de l'ombre que lui faisait son père. Tu lui as proposé tes services de tueuse à gage (sous pseudonyme habituel) pour le propulser à la place de son père, ce qu'il acceptait.

NÉGOCIATIONS

Tu as donc rempli ton contrat et mis le fils à la place du père. Histoire que cela passe pour une mort naturelle, tu as utilisé du poison. Ton plan était assez simple : la succession génèrerait des troubles et du chaos qui, en s'amplifiant ne pourraient plus être stoppés et accompliraient la prophétie : *lorsque le chaos sera maximal, la paix règnera enfin.*

Et tout a marché comme prévu. Un convoi humanitaire a été attaqué par des rebelles et le roi a été victime d'un attentat. De retour au palais, il a promulgué la loi martiale.

Conformément à la prophétie, la tentative de maintenir l'ordre par la force n'a fait qu'amplifier le chaos, la population rejoignant alors les rebelles massivement.

Malheureusement, le Guide spirituel du mouvement a été libéré de prison par ses disciples. Pacifiste, il a proposé des négociations, que la CPU et le Temple ont appuyées, le roi n'a donc pu qu'accepter.

Connaissant bien le terrain, tu as été mandatée par le Temple pour accompagner les négociateurs (le Grand Maître et le Secrétaire).

15.2 Les négociations

Pendant que le Secrétaire accueillait la délégation gouvernementale, tu t'es chargée des rebelles. Le Grand Maître en a profité pour avoir une entrevue avec le roi et le Guide.

Pendant le repas qui a suivi, le Grand Maître vous a fait part de ses observations : le Guide est pacifiste et prêt à un accord mais le roi ne veut rien céder. Il espère malgré tout pouvoir trouver un accord pour ramener la paix sur Ablielea.

Pour éviter que l'ordre ne règne à nouveau, et pour accomplir la prophétie, tu as prétexté aller aux toilettes pour te rendre dans les quartiers du grand maître et y poser une charge explosive. C'est là que tu as vu que des charges étaient déjà disposées et activées.

Malgré tout, tu as décidé de placer les tiennes. Au cas où les autres ne détonnent pas et histoire de disperser les soupçons.

Après le repas, tu as eu une entrevue avec le Premier ministre qui voulait connaître ta position dans le conflit. Tu lui as confirmé que le Temple ne pouvait soutenir des actes terroristes.

Tu as ensuite eu une entrevue avec le Premier disciple qui voulait, lui aussi, connaître ta position. Tu lui as assuré que le Temple soutenait le

15. VURRHA ORAILUS

libre arbitre et la liberté individuelle.

C'est à ce moment que l'explosion des quartiers du Grand Maître a retenti, le tuant dans le souffle. Tu pensais que les négociations seraient annulées mais le Secrétaire a décidé de les maintenir en les reportant le lendemain soir.

15.3 Connaissances

- **Mith d'Ablielea** : Le Roi. Tu as assassiné son père pour lui.
- **Shaneeka Elson** : Premier ministre. La situation lui a échappé.
- **Joll Truden** : Ministre de la guerre. Trop droit et honnête pour servir tes plans.
- **Verdian Minetii** : Ministre de l'économie. Grande personnalité commerciale d'Ablielea.
- **Garrallach Arkanus** : Guide spirituel des rebelles. Ses idées sur la liberté sont trop éloignée de la ligne officielle du temple.
- **Zeall Barrezz** : Second du guide. Il s'occupe de la logistique.
- **Sumi Cruz** : Chef des armées rebelles. Tient plus du mercenaire que du militaire.
- **Callista Dourshe** : Sénatrice d'Estrion et de la CPU. Son appui pour trouver une issue pacifique ralenti considérablement ton plan.
- **Tantema Yalthik** : Secrétaire du temple. *Petit gris* (c'est un administratif).

15.4 Caractère

Le Chaos est l'issue naturelle. En façade, tu es stricte et plutôt froide mais à l'intérieur, tu boues d'impatience de réaliser la prophétie.

NÉGOCIATIONS

15.5 Objectifs

Objectif principal : Pour accomplir la prophétie, le chaos doit être maximal, il ne peut donc y avoir aucun accord de paix signé ce soir. Les rebelles et l'armée reprendront les combats et, avec l'aide d'armes atomiques, *du chaos jaillira la paix.*

Quel que soit l'accord proposé, il ne peut obtenir de majorité, tu dois t'arranger pour qu'aucun accord ne soit signé.

Objectif secondaire : En plus des motions, voici quelques objectifs que tu aimerais remplir :

- Trouver qui a posé les charges pour tuer le Grand Maître.

15.6 Premiers mouvements

Voici quelques idées de choses à faire en début de partie :

- Déterminer comment le Secrétaire compte s'y prendre pour les négociations,
- Déterminer la position des membres des délégations vis à vis des motions.

Troisième partie

Annexes

Annexe A

Liste des motions

Comme toute négociation de paix, le but est de trouver un accord entre les différents représentants des forces en présence pour mettre fin au conflit.

Pour construire un tel accord de paix, il est nécessaire, pour chacun des thèmes suivant, de choisir une possibilité. Pour que cet accord soit validé, il doit obtenir le soutiens de la majorité des participants (5 sur 8).

Si a l'issue de la soirée, aucun accord n'a été trouvé, la guerre civile reprendra.

A.1 Système politique

Ces motions portent sur l'organisation globale du système politique d'Ablielea.

- **Monarchie absolue** (*système actuel*) un monarque est à la tête du gouvernement et possède tous les pouvoirs (législatif et exécutif).
- **Monarchie parlementaire** Il s'agit d'une monarchie où les pouvoirs du monarque sont contrôlés par un parlement élu. Le monarque détient le pouvoir exécutif mais le législatif est au main du peuple.
- **Démocratie** En démocratie, tous les pouvoirs sont issus du peuple. Le parlement a en charge le pouvoir législatif. L'exécutif est confié au gouvernement, nommé par le parlement.

A.2 Liberté d'expression

Ces motions portent sur la liberté des habitants d'Ablielea d'exprimer leurs opinions.

- **Censure** (*système actuel*) La loi définit ce qui est autorisé. Le contrôle des médias est effectué avant publication.
- **Encadrée** La loi définit clairement ce qui est interdit. Le contrôle des médias est effectué après publication.
- **Liberté d'expression** Aucune restriction ni contrôle sur les médias.

A.3 Politique économique et sociale

Ces motions portent sur l'engagement de l'État sur les affaires économiques et sociales.

- **État fort** (*système actuel*) Le contrôle et l'implication de l'État est très étendu (services publics, institutions diverses, ...). Pour les financer, les taxes sont élevées.
- **État faible** L'État n'assure que les fonctions minimales (législatif, exécutif et judiciaire) ce qui permet d'abaisser les taxes à leur minimum.

A.4 Justice

Ces motions portent sur l'organisation du pouvoir judiciaire.

- **État d'urgence** (*système actuel*) Pour faciliter le travail de l'exécutif, il dispose également du pouvoir judiciaire.
- **État de droit** Le pouvoir judiciaire est indépendant de l'exécutif.

A. LISTE DES MOTIONS

A.5 Frontières

- **Contrôle aux frontières** (*système actuel*) Les frontières sont fermées et nécessitent un passage par les bureaux de douanes pour pouvoir faire entrer ou sortir toute personne ou marchandise.
- **Liberté de circulation** Les frontières sont ouvertes. Les personnes et les biens peuvent circuler sans restrictions.

A.6 Relations internationales

- **Système souverain** (*système actuel*) Ablielea est indépendante et neutre.
- **Adhésion à la Confédération des Planètes Unies** L'armée et la finance sont contrôlés par la CPU. Un sénateur est nommé par le gouvernement pour représenter Ablielea.
- **Adhésion à l'Alliance Commerciale** L'armée et la finance sont contrôlés par l'alliance. Un représentant est nommé par le gouvernement pour défendre les intérêts des ablieleans.

NÉGOCIATIONS

Annexe B

Indices

Les joueurs disposent de *10 points d'actions* qui leur permettent d'acheter des indices sur le thème de leur choix. L'indice est tiré au hasard.

Dans les listes suivantes, deux indices sont intéressants pour l'organisateur :

- Le premier est très intéressant, il donne une grosse information ;
- Le dernier est une fausse piste, l'information est fausse.

De manière générale, laissez le hasard faire les choses. N'utilisez cette information (pour choisir l'indice à donner) qu'en cas de déséquilibre trop flagrant.

B.1 Personnages :

B.1.1 Père de Mith d'Ablielea

Certains voient dans son décès le déclencheur du chaos sur Ablielea.

Il aurait rencontré Caralho Endel le soir de son décès.

NÉGOCIATIONS

Officiellement mort naturellement, il était pourtant en très bonne santé.

Des neurotoxiques auraient été retrouvés dans son dernier repas.

La rébellion n'a vraiment pris corps qu'après son décès.

Il aurait un fils caché, seul héritier légitime.

B.1.2 Mith d'Ablielea, Roi d'Ablielea

Il aurait une correspondance avec Caralho Endel.

Pendant ses études, on l'a souvent vu ruminer contre son père.

Il est réputé enfant gâté qui ne supporte pas les frustrations.

Il serait prêt à n'importe quoi pour conserver le pouvoir.

Les explosifs utilisés lors de l'attentats proviendraient des stocks militaires.

Il aurait été recalé à l'examen d'entrée des templier pour des problèmes de drogue.

B. INDICES

B.1.3 Shaneeka Elson, Première Ministre

Accepterait de libérer des prisonniers contre des services.

Elle Rendrait régulièrement visite à des prisonniers.

Elle Serait régulièrement en désaccord avec les décisions du roi.

Elle aurait rencontré Sumi Cruz en prison.

Elle aurait été vue dans la section du temple pendant les négociations

Le titre est honorifique, en réalité, il ne couvre aucun pouvoir.

B.1.4 Joll Truden, Ministre de la Guerre

Il ferait passer sa planète avant tout, y compris son gouvernement.

Serait chargé de combattre les convois de drogue sur Ablielea.

Utiliserait un vaste réseaux d'indics avant de lancer ses opérations.

NÉGOCIATIONS

Il aurait détruit un convoi humanitaire.

Rendrait visite aux prisonniers politiques.

Sans diplôme de l'académie militaire, ce serait un ancien mercenaire.

B.1.5 Verdian Minetii, Ministre de l'Économie

Ne se préoccuperait pas tellement des problèmes de drogues sur Ablielea.

Elle aurait ratifié un traité de libre échange entre Ablielea et Estrion.

Elle aurait été vue, avant le conflit, discutant avec Sumi Cruz.

Elle aurait rencontré Zeall Barrezz pendant le conflit.

L'origine de sa fortune personnelle est plutôt floue.

Elle occuperait son temps libre par l'écriture (nouvelles, pamphlets, ...).

B. INDICES

B.1.6 Garrallach Arkanus, Guide rebelle

Il utiliserait le pseudo Kel Aboleth lorsqu'il écrit.

Il anti-daterait ses textes pour leur donner un poids historique.

Pour lui, le chaos s'oppose à l'oppression et est synonyme de liberté.

Il pratique surtout l'écriture de pamphlets et autres textes métaphoriques.

Il a été arrêté facilement malgré le secrêt qui entourait sa position.

Il utilise des drogues pour se concentrer (psychotropes).

B.1.7 Zeall Barrezz, Premier disciple

Un des seuls à connaître la position de Garrallach Arkanus avant son arrestation.

L'arrestation de Garrallach Arkanus lui aurait permis de gérer le mouvement seul.

NÉGOCIATIONS

La libération de Garrallach Arkanus aurait affaibli sa position.

Aurait rencontré Verdian Minetii pendant le conflit.

Aurait infiltré le réseaux d'indics des militaires.

Aurait séjourné dans les prisons d'Ablielea avant le conflit.

B.1.8 Sumi Cruz, Générale rebelle

Elle aurait été vue sur Estrion peu après les élections sénatoriales.

Elle aurait une réputation de chasseuse de prime.

Elle aurait fait un séjour dans les prisons d'Ablielea peu avant les attaques.

Elle se serait vantée d'avoir effectué l'attentat contre le roi.

Elle aurait été vue escortant des convois en provenance d'Estrion.

La générale rebelle aurait des intérêts commerciaux avec Estrion.

B. INDICES

B.1.9 Callista Dourshe, Sénatrice d'Estrion

L'opposition prétend que le décompte des voix a été truqué.

Sa fortune et son influence proviendraient d'un trafic de drogues.

Les sondages la donnait bonne dernières.

Elle n'aurait été élue que suppléante.

Le sénateur titulaire serait décédé juste après les élections.

La sénatrice aurait fait détruire le convoi humanitaire en vue de provoquer plus de chaos et permettre à la CPU d'intervenir.

B.1.10 Tantema Yalthik, Secrétaire templier

Il aurait eu des difficultés à s'adapter à la rigueur templière.

Il aurait demandé lui-même sa mutation dans le corps administratif.

Il était en mission sur Estrion lors des dernières élections sénatoriales.

NÉGOCIATIONS

Il aurait validé le décompte des voix d'Estrion.

Il aurait utilisé des drogues pour oublier la rigueur templière.

Il serait chargé de la caisse noire du Temple (fond secrets).

B.1.11 Vurrha Orailus, Maître templier

Elle utiliserait le pseudo Caralho Endel lors de ses infiltrations.

Elle aurait été vue sur Ablielea lors du décès du précédent roi.

Elle traînerait trop souvent dans les bars pour une templière.

Elle serait experte en explosifs.

Elle serait une partisane du chaos.

Elle aurait des intérêts sur Estrion.

B. INDICES

B.1.12 Gela Nadeau, Grand Maître

Il serait favorable au chaos et sous surveillance templière.

Des traces d'explosifs seraient identique à celles de l'attentat contre le roi.

Les explosifs utilisés sont semblables à ceux utilisés par le temple.

Statistiquement, les négociation qu'il mène favorisent les rebelles.

Il ne ferait équipe avec Tantema Yalthik que depuis récemment.

Il préparait un coup d'état avec des explosifs juste avant l'explosion.

B.2 Institutions

B.2.1 Le Temple

Un groupe dissident, le *Temple Noir*, serait partisan du chaos

Les cadres du Temple seraient inquiets de la montée du chaos dans la galaxie.

NÉGOCIATIONS

Certains adeptes se réfugieraient dans la drogue pour fuir la rigueur templière.

Le doute se serait insinué au sein du temple. Certains membres devant en surveiller d'autres.

Une vieille prophétie annonce l'avènement du chaos ultime comme solution à tous les maux.

Le Temple couvre des trafics de drogue pour financer sa caisse noire.

B.2.2 La CPU

Le mouvement libertarien se répandrait au sein des planètes de la CPU.

Certaines planètes demanderaient leur retrait de la CPU.

L'Université de la CPU forme les élites dirigeantes, y compris de planètes extérieures.

Malgré une animosité officiellement cordiale avec l'Alliance commerciale, le trafic de drogue se porte très bien.

B. INDICES

Malgré une armée puissance, la CPU préfère généralement faire appel aux templiers.

La CPU aurait été dissoute il y a quelques années mais les sénateurs étouffent l'affaire.

B.2.3 Estrion

Son climat y serait favorable à la culture de drogues.

Elle aurait un accord commercial avec Ablielea.

Les élections sénatoriales feraient encore débat sur place.

Le précédent sénateur est décédé subitement, la suppléante prenant sa place.

Le temple superviserait les élections sénatoriales pour les légitimer.

Elle armerait divers mouvements séparatistes à travers la galaxie.

NÉGOCIATIONS

B.2.4 Ablielea

La police aurait étouffé une évasion à l'explosif ayant eu lieu juste avant l'attentat contre le roi.

Un trafic de drogues grandissant empoisonnerait la jeunesse

L'attaque du spacioport marquerait un tournant dans la guerre civile, marquant le début d'utilisation d'armes militaires par les rebelles.

Le convoi de prisonniers transportant Garrallach Arkanus aurait été enregistré comme un transport d'armes militaires.

Un accord commercial aurait été signé avec la planète Estrion.

Des armes atomiques aurait disparu des stocks de l'armée.

B.2.5 L'alliance

L'attaque du spacioport d'Ablielea n'aurait touché aucun vaisseaux de l'alliance.

Pourrait vous fournir n'importe quel marchandise, légale ou pas.

B. INDICES

Fournirait un appuis logistique aux rebelles.

Aurait infiltré les élites dirigeantes de certaines planètes

Chercherait de nouvelles planètes à conquérir.

L'Alliance commerciale ne serait que la façade publique et légale d'une organisation para-militaire galactique.

NÉGOCIATIONS

Annexe C

Questionnaire de fin de partie

Cette section est à faire compléter par les joueurs et permettra de calculer leur score à l'issue de la partie.

Votre personnage _____

C.1 Objectifs

Accord	Objectif	Réalisé ?
	Accord de paix : Un accord de paix a-t-il été trouvé ?	
	Système politique : Quel système politique sera mis en place ? (<i>monarchie, oligarchie, monarchie parlementaire, démocratie</i>).	
	Liberté d'expression : Quel contrôle l'État garde-t-il sur les opinions de la population ? (<i>Censure, Encadrée, Liberté d'expression</i>)	

NÉGOCIATIONS

Accord	Objectif	Réalisé ?
Politique économique et sociale : Quel sera l'influence de l'État sur le quotidien des citoyens ? (<i>fort, faible</i>)		
Justice : Comment s'organisera la justice vis à vis de l'État ? (<i>d'urgence, de droit</i>)		
Contrôles douaniers : Quels contrôles seront mis en places ? (<i>contrôle, liberté</i>)		
Confédération des Planètes Unies : Ablielea va-t-elle rejoindre la CPU ? (<i>oui, non</i>)		
Alliance commerciale : Ablielea va-t-elle rejoindre l'alliance ? (<i>oui, non</i>)		

C.2 Intrigues

Pour chacune des questions suivantes, une bonne réponse vous fait gagner un point, une mauvaise vous en fait perdre un.

Intrigue	Réponse
Qui est <i>Kel Aboleth</i> ?	
Qui a écrit la <i>Prophétie du Chaos</i> ?	
Qui fait partie du <i>Temple Noir</i> ?	
Qui a assassiné le père de <i>Mith d'Ablielea</i> ?	
Qui a commandité cet assassinat ?	
Qui a falsifié les élections sénatoriales d'Estrion ?	
Qui a assassiné le <i>sénateur titulaire</i> d'Estrion ?	
Qui a commandité cet assassinat ?	
Quel trafic entre <i>Estrion et Ablielea</i> ?	
A qui profite-t-il ?	
Qui consomme ou a <i>consommé de la drogue</i> ?	
Qui a <i>détruit le convoi humanitaire</i> ?	
Qui a commandité <i>l'attaque du convoi humanitaire</i> ?	
Qui a tenté de tuer <i>Mith d'Ablielea</i> ?	

C. QUESTIONNAIRE DE FIN DE PARTIE

Intrigue	Réponse
Qui a commandité l'attentat contre <i>Mith D'Ablielea</i> ?	
Qui a permis l'arrestation de <i>Garrallach Arkanus</i> ?	
Qui a fait libérer <i>Garrallach Arkanus</i> ?	
Qui d'autre a été en prison ?	
Qui l'a fait libérer ?	
Qui a commandité l'attaque du spacioport ?	
Qui fournis les armes aux rebelles ?	
Qui est <i>Caralho Endel</i> ?	
Qui a placé les explosifs chez le Grand Maître ?	

C.3 Points d'action

Chaque point d'action restant vous rapporte un point.

C.4 Élections

Pour chacune des catégories suivantes, votez pour un joueur qui vous paraît mériter le prix.

Grand prix	Nomminé
Clown d'Or : récompense le meilleur déguisement. D'après vous, qui s'est le plus distingué par son déguisement ?	
Bobard d'Or : récompense le meilleur comédien. D'après vous, qui était le plus crédible dans son rôle ?	
Ordure de service : récompense le plus fourbe. D'après vous, qui a mis le plus de bâtons dans les roues des autres ?	

Négociations

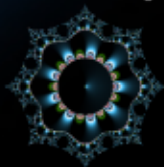
Ablielea, petite planète sans histoire a depuis peu sombré dans une véritable guerre civile. Après bien des mésaventures, les rebelles et le gouvernement ont accepté de se rencontrer sous la tutelle du Temple.

Pendant ces négociations, une bombe a explosé dans les quartiers du Grand Maître templier, le tuant sur le coup et menaçant l'issue des pourparlers.

Dans ce contexte conflictuel et très tendu, les deux camps, vont tenter de trouver un accord de paix qui, on l'espère, satisfera le plus grand nombre.

« Négociations » est un scénario de soirée enquête pour 10 joueurs prévu pour 4 heures de jeu.

Les arsouyes



septembre 2019

ISBN 978-2-9566985-6-2 90000



9 782956 698562 France : 25€