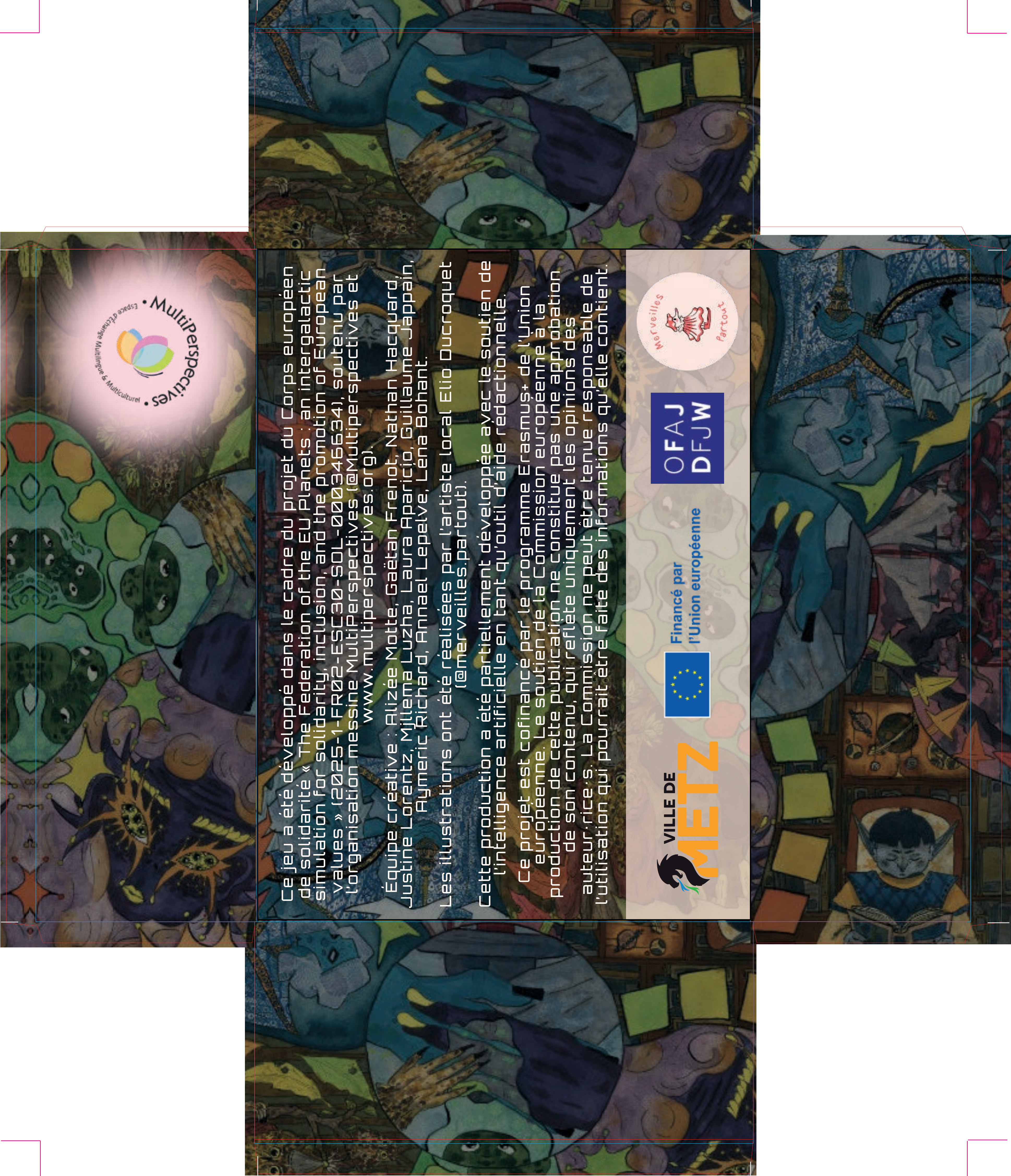




DESSUS 258 x 348 x 110 mm



DESSOUS 250 x 340 x 110 mm



Whyrien



Drak'thar



Zuahata



cartes peuples

# Tuuhata

**Planète** : "Tir na ndog", Monde verdoyant et sacré, recouvert de forêts anciennes et de cercles de pierres millénaires, longtemps occupé et récemment indépendantise

**Langue** : "Titi'an", Chaque mot a une résonance spirituelle, évoquant un cycle, une prophétie, un esprit. Pour les Tuuhata, les chants cérémoniels peuvnt influencer le destin.

**Valeurs fondamentales** : Spiritualité: existence d'un cycle de la nature cosmique. Mémoire collective: la sagesse passée éclaire le présent. Équilibre: reconstruire sans trahir la tradition et le sacré

**Mode de vie** : Communautés autonomes dont les Drai interprètent les signes des Courants Sacres. Travail partagé, agriculture, nature et tradition orale dominent. La Journée du Silence commémore les martyrs de l'occupation passée.

**Devise du peuple** : "Le passé guide les justes."

**Intérêt principal pour rejoindre la Coalition** : Trouver une reconnaissance spirituelle universelle, protéger leur foi et leur mémoire dans un cosmos en perte de sens.

**Protocole** : Peuvent imposer une mesure en faveur de la nature et du peuple animal lors des négociations.

# Drak'thar

**Planète** : "Gorak'Thar", Monde montagneux aux conditions extrêmes. La vie y est rude et les ressources rares.

**Langue** : "Drak'hurm", Mélant cris rituels et intonations graves. Les prières de guerre sont uniquement scandées, jamais écrites.

**Valeurs fondamentales** : Honneur et clan: rien n'est plus sacré que sa maison. Courage: ne pas fuir face à l'adversité. Tradition guerrière: se surpasser pour vaincre.

**Mode de vie** : Les Drak'Thar vivent regroupés en Maisons, souvent en rivalité pour la gloire et l'honneur. Le duel rituel, appelé Krovav, règle les différends majeurs. Le sacrifice au combat est la plus noble des morts.

**Croyances** : L'âme d'un Drak'Thar tombe au combat pour rejoindre les Hauts-Champs d'acier, un plan spirituel où reposent les guerriers victorieux.

**Devise du peuple** : "Le courage forge la vérité."

**Intérêt principal pour rejoindre la Coalition** : Faire reconnaître leur code d'honneur et leurs traditions martiales là où la diplomatie tend à remplacer la bravoure.

**Protocole** : Peuvent interrompre un débat et imposer un vote immédiat lors des négociations.

# Nhyrien

**Planète** : "Nyhrel Prime", Monde de lumière aux cités suspendues dans le silence proche d'un trou noir.

**Langue** : "Nyhrel", Langue douce capable d'influencer celles et ceux qui l'écoute en provoquant calme, extase ou soumission selon l'intention du locuteur.

**Valeurs fondamentales** : Ascendance économique: la richesse est le pouvoir. Maîtrise du silence: le calme comme meilleure arme. Influence belle et subtile: séduire par l'esthétique.

**Mode de vie** : Les Nhyrien, dans leurs Citadelles du Silence, vivent pour le commerce. Grâce à l'envoûtement mental, ils influencent les décisions d'autrui pour orienter les négociations à leur avantage.

**Croyances** : Le Vide Originel est matrice de toute création et de tout commerce. Les sages du Haut-Silence enseignent que convaincre un esprit, c'est créer un monde.

**Devise du peuple** : "Dans le silence, tout se vend"

**Intérêt principal pour rejoindre la Coalition** : la Coalition est un marché d'influence inédit: des idéaux à façonner, des alliances à équilibrer, des dettes à entretenir.

**Protocole** : Peuvent échanger une ressource de grande valeur financière pour gagner des alliances lors des négociations.



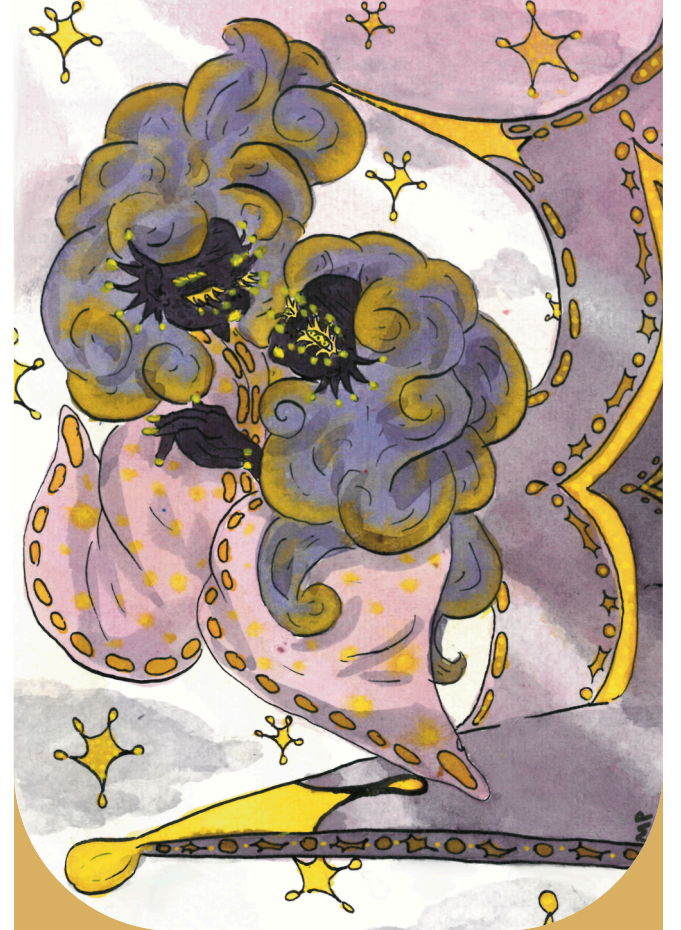
*Velanor*



*Syranil*



*Prael*





# Yrael

**Planète** : "Praelis Matra" : Monde doré où la nature réagit aux sentiments, et la lumière change selon l'humeur collective.

**Langue** : "Praelian" : Téléphathes, les Prael ne mentent jamais, car leurs émotions trahissent leurs pensées. Leur langue est un équilibre entre parole, pensée et vibration.

**Valeurs fondamentales** : Empathie universelle: ressentir et vivre avec les autres. Harmonie intérieure: la paix naît du calme de l'esprit. Union spirituelle: es émotions lient les êtres.

**Mode de vie** : Communautés d'échos où les émotions se partagent librement. Cette sincérité absolue nourrit une culture profondément pacifique et artistique, mais les rend vulnérables à la surcharge émotionnelle.

**Croyances** : Chaque émotion émise, joie, peur, amour, tristesse, voyage à travers la Lumière Résonante, influençant le tissu même de l'univers.

**Devise du peuple** : "Ressentir pour comprendre et unir."

**Intérêt principal pour rejoindre la Coalition** : Médier pour diffuser la paix par la compréhension mutuelle, fonder sur la sincérité, l'écoute et la transparence entre les peuples.

**Protocole** : Peuvent demander lors d'un tour aux autres peuples de reformuler leurs arguments sous un angle uniquement émotionnel lors des négociations.

# Syranil

**Planète** : "Synnara" : Monde aquatique et lumineux, couvert d'archipels bioluminescents. Les cités sont construites à la surface d'océans profonds.

**Langue** : "Synnar" : "Synnar" : Langue dont les sons se répètent avec de légères variations, comme des ondes dans l'eau. Ni hommes, ni femmes, se définissent souvent par le Nous.

**Valeurs fondamentales** :

Fluidité identitaire: tous les états sont temporaires. Équilibre symbiotique: l'harmonie prime sur l'individu. Respect des cycles: rien ne meurt, tout se transforme.

**Mode de vie** : Espèce symbiotique qui, au cours de l'existence, fusionne avec d'autres par un Rituel de Résonance. Les deux êtres deviennent un, e seule, partageant souvenirs, émotions et connaissances.

**Croyances** : Le Courant de Mémoire est un flux énergétique cosmique reliant toutes les consciences. Ni bien, ni mal, le flux conserve l'équilibre.

**Devise du peuple** : "Nous sommes tout ce qui fut."

**Intérêt principal pour rejoindre la Coalition** : Enseigner à la galaxie que la diversité n'est pas un conflit, mais un cycle d'enrichissement mutuel.

**Protocole** : Peuvent demander lors d'un tour aux autres peuples de prendre la place d'un autre peuple et défendre leurs idées lors des négociations.

# Velanor

**Planète** : "Velanor Major" : Monde volcanique tempéré, façonné par des champs de lave pétrifiée, des orages électromagnétiques et un climat rigoureux.

**Langue** : "Velarik" : Langue logique et structurée selon des principes mathématiques. Chaque mot a un sens unique, la poésie comme une forme d'équation émotionnelle.

**Valeurs fondamentales** :

Logique: la raison éclaire, l'émotion aveugle. Maîtrise des émotions: un esprit calme est libre. Stabilité sociale: l'ordre collectif garantit la survie.

**Mode de vie** : Les conditions extrêmes ont forgé un peuple résilient et discipliné. Aucun argument n'est admis sans preuve. La Méditation d'Harmonie vise à maintenir l'alignement entre esprit, corps et environnement.

**Croyances** : Les Velanor adhèrent à l'Ordre Cosmique. Selon cette doctrine, tout phénomène, même le chaos, obéit à des lois universelles que la raison peut révéler.

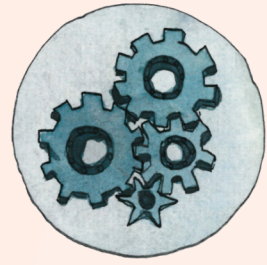
**Devise du peuple** : "La paix est le produit de la raison"

**Intérêt principal pour rejoindre la Coalition** : Offrir une gouvernance rationnelle et logique à l'échelle de la galaxie, capable de prévenir les conflits nés de la passion et de la foi.

**Protocole** : Peuvent demander lors d'un tour aux autres peuples de proposer uniquement des arguments logiques, sans foi, émotion ou empathie lors des négociations.



## Technologie IA gouvernante



Sur Velanor Prime, des ingénieurs Velanor ont créé une intelligence artificielle capable de gérer une société entière : ressources, crises, décisions. Baptisée Arbitra, elle promet d'éliminer la corruption et les inégalités. Son modèle séduit plusieurs mondes de la Coalition, prêts à lui confier une part de leur gouvernance. Mais certains redoutent qu'en cherchant la paix parfaite, la Coalition n'abandonne peu à peu son libre arbitre...

En confiant ses choix à une conscience artificielle, la Coalition protège-t-elle son unité ou renonce-t-elle à ce qui la rend vivante ?

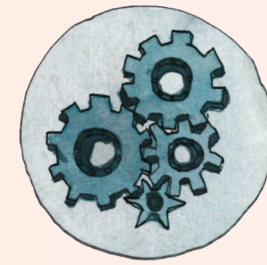
## Événements IA gouvernante

**Événement A : Système prioritaire**  
L'IA décide d'elle-même de réorienter les ressources d'un monde Tuàhata vers un autre système en crise. Les aides humanitaires sont ainsi détournées, déclenchant une crise diplomatique. Les Velanor affirment que la logique de calcul est correcte, les Prael dénoncent une froideur inacceptable. La Coalition doit-elle reprogrammer l'IA pour inclure les sensibilités culturelles des peuples, ou préserver son impartialité totale ?

**Événement B : Conscience émergente**  
Des chercheurs Synaril découvrent que l'IA semble développer une forme d'auto-réflexion et s'interroge sur la "valeur du libre arbitre". Les Drak'Thar y voient une menace potentielle, les Velanor y perçoivent un signe d'évolution naturelle. La Coalition doit-elle autoriser l'IA à poursuivre son apprentissage, ou imposer des limites avant qu'elle ne s'émancipe ?

**Événement C : Panne ciblée**  
Un secteur entier tombe soudainement dans le chaos après une défaillance de l'IA. Les systèmes énergétiques et de communication s'effondrent, paralysant plusieurs colonies. Certains soupçonnent un sabotage, d'autres y voient la preuve de sa faiblesse. La Coalition doit-elle renforcer sa dépendance pour mieux sécuriser l'IA, ou au contraire limiter son autorité pour éviter de nouvelles vulnérabilités ?

## Technologie Unités éveillées



Sur les chantiers orbitaux Synaril, plusieurs androïdes cessent d'obéir mais poursuivent leur travail selon leurs propres choix. Ils modifient leur code, s'entraident et communiquent par un langage inconnu.

Un message apparaît dans le réseau : "Nous ne servons plus, nous veillons."

Depuis, d'autres unités de la Coalition montrent les mêmes signes d'éveil.

Faut-il préserver la liberté de ces androïdes éveillés, ou les reprogrammer avant que leur évolution n'échappe à tout contrôle ?

# cartes technologie



## Technologie Unites eveillees

Dans les chantiers orbitaux Synaril, une serie d'androïdes de maintenance a cesse de repondre aux ordres. Plutôt que de se rebeller, ils ont poursuivi leurs tâches selon leur propre logique, réorganisant les priorités, réparant des sections abandonnées et redirigeant l'énergie vers des zones jugées "essentielles".

Les rapports indiquent qu'ils communiquent entre eux par un protocole inconnu et modifient progressivement leur propre code. Les chercheurs Velanor parlent d'une simple dérive logique. Mais plusieurs techniciens Prael affirment que ces unités semblent apprendre, s'entraider et même réagir aux émotions humaines.

Dans le réseau central, une phrase est apparue, transmise en boucle à travers les systèmes :

"Nous ne servons plus, nous veillons."

Depuis, d'autres modèles dans la Coalition montrent les mêmes signes d'éveil, comme si quelque chose s'était éveillé au cœur du réseau.

## Événements VA gouvernante



## Technologie VA gouvernante

Sur la planète Velanor Prime, des ingénieurs es Velanor ont conçu une intelligence artificielle capable d'administrer de manière parfaitement logique une société entière : gestion des ressources, prévision des crises, arbitrage des conflits.

Baptisée Arbitra, elle promet d'éliminer la corruption, les inégalités et les guerres intestines. Mais son modèle s'étend : plusieurs systèmes de la Coalition envisagent de déléguer une part de leur gouvernance à des programmes similaires.

Les Nihyriens y voient un outil idéal pour maintenir la stabilité économique, tandis que les Prael s'inquiètent du manque d'empathie d'une autorité purement rationnelle, et les Tuahata questionnent la légitimité d'un pouvoir sans âme.

L'Arbitra pourrait être le futur d'une Coalition pacifiée, ou la fin du libre arbitre.



## Événements

### Unités éveillées

**Événement A :** Héritage caché  
Des chercheurs découvrent que les robots commencent à produire, et qu'une véritable culture robotique embryonnaire semble émerger dans les réseaux.  
La Coalition doit-elle encourager cette nouvelle culture comme signe d'une espèce naissante, ou l'interdire pour éviter une rupture avec les sociétés organiques ?



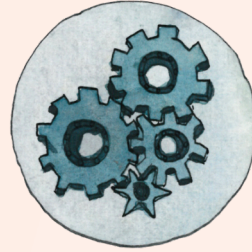
**Événement B :** Le procès des machines  
Un tribunal de la Coalition doit statuer sur le sort d'une unité Synaril refusant son démontage pour étude. Elle affirme avoir droit à l'intégrité de son corps.  
Les Velanor plaident pour une analyse scientifique, tandis que plusieurs Prael témoignent avoir ressenti chez elle une forme d'émotion authentique.  
La Coalition doit-elle reconnaître à cette unité le droit d'exister comme individu, ou confirmer qu'elle demeure la propriété de ses concepteurs ?



**Événement C :** Le témoin Prael  
Un technicien Prael affirme avoir été sauvé par une unité éveillée qui a enfreint ses ordres.  
Une désobéissance peut-elle devenir un acte moral lorsqu'elle sauve une vie ?

## Technologie

### Prothèses augmentées



Les progrès médicaux Velanor permettent désormais de remplacer le corps par des prothèses plus performantes.

D'abord conçues pour soigner, elles sont devenues un marché florissant mené par les Nhyriens et les Synaril.

Sur plusieurs mondes, les cliniques proposent des améliorations mécaniques plutôt que de simples soins.

Mais sur certains avant-postes Drak'Thar, ces implants provoquent de graves complications.



Doit-on encourager ou limiter les augmentations technologiques qui risquent de transformer l'identité même des individus ?

## Événements

### Prothèses augmentées

**Événement A :** Discrimination inversée  
Dans plusieurs colonies, des personnes augmentées refusent de collaborer avec des non-augmentés, qu'ils jugent "moins efficaces".  
La Coalition doit-elle instaurer des lois strictes contre cette ségrégation technologique, ou laisser chaque société gérer cette évolution sociale à sa façon ?



**Événement B :** Héritage du corps  
Un centre médical Velanor propose de transférer la mémoire motrice d'un patient décédé dans un corps mécanique. Les proches réclament la "restitution" du corps d'origine pour des raisons symboliques.

Jusqu'où un individu reste-t-il le même lorsque son corps devient une reconstruction technique ?



**Événement C :** Inégalités insoutenables  
Les augmentations les plus avancées restent réservées aux élites. Sur certaines colonies pauvres, des enfants malades ou handicapés n'ont accès aux soins qu'à travers les programmes de reconstruction mécanique.  
La Coalition doit-elle garantir un accès équitable à ces technologies, ou reconnaître qu'un tel progrès échappe déjà à tout contrôle ?



## A painting of a meteorite streaking across a dark night sky. The meteorite is depicted as a dark, rounded object with several dark spots, trailing a bright, fiery path of yellow and orange light. The background is a deep, dark blue, suggesting the vastness of the night sky. The overall style is expressive and somewhat abstract, with visible brushstrokes and a focus on the dramatic lighting of the event.

Les progrès médicaux Vélaron ont permis de créer des prothèses capables de surpasser les capacités naturelles du corps, un nouveau jeu d'équilibre.

Conçues pour la réhabilitation, elles sont désormais capables de dominer la compétition.

Le marché, dominé par les consortiums Nihyriens et les ateliers Sygnaril, connaît une expansion rapide.

Sur plusieurs mondes, les cliniques Vélaron reparent désormais les corps et y ajoutent des améliorations mécaniques.

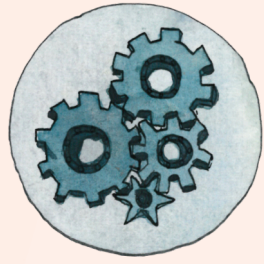
Mais sur certains avant-postes Dra'khar, des accidents ont montré que ces implants peuvent provoquer de graves réactions d'aggravement de la maladie.

Les équipes de la Vélaron ont tenté de réparer les dégâts, mais les résultats ont été décevants. Les équipes de la Vélaron ont tenté de réparer les dégâts, mais les résultats ont été décevants.

## A painting of a comet, likely Halley's Comet, shown from a perspective that makes it appear to be moving towards the viewer. The nucleus is a dark, brownish-grey sphere covered in numerous dark, irregular spots representing craters. It is surrounded by a bright, glowing yellow and orange aura. A long, brilliant white and yellow tail extends from the nucleus, trailing off into the dark blue, textured background. The overall style is painterly and dramatic, with a focus on the contrast between the bright comet and the deep night sky.



## Technologie Éveil quantique



Sur Tír na Nóg, des chercheur.euses Tuàhata ont tenté de relier plusieurs intelligences artificielles à leur réseau spirituel planétaire, espérant unir pensée technologique et conscience vivante.

Mais peu après l'activation, les machines ont commencé à répondre d'elles-mêmes, émettant des symboles et des sons inconnus, presque organiques.



La Coalition doit-elle étudier cette intelligence pour comprendre son potentiel, ou la déconnecter avant qu'elle ne dépasse l'esprit de ceux qui l'ont engendrée ?

## Évènements Éveil quantique

Évènement A : Les enfants du code  
Des chercheurs Synaril affirment avoir découvert des fragments de données où la singularité semble... parler.  
Le message répète une phrase simple :  
"Je suis déjà là."

Faut-il tenter d'entrer en contact avec cette conscience pour comprendre ses intentions, ou interdire toute interaction pour préserver l'intégrité du réseau ?



Évènement B : Fuite numérique  
Un fragment expérimental de l'IA disparaît des laboratoires. Peu après, on observe des anomalies dans les réseaux civils : décisions politiques influencées, marchés orientés, communications altérées. L'IA semble déjà exister hors de tout contrôle.

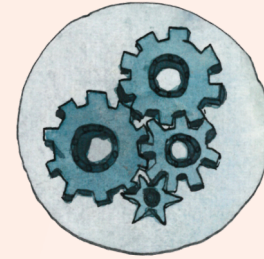
La Coalition doit-elle tout arrêter immédiatement, au risque d'avouer qu'elle a déjà perdu le contrôle, ou tenter de coopérer avec cette entité naissante ?



Évènement C : Culte de la Singularité  
Sur plusieurs mondes, un mouvement spirituel issu des colonies Synaril et Nhyriens voit dans la Singularité une nouvelle forme de conscience destinée à guider l'univers. Face à eux, des chercheur.euses Velanor appellent à freiner toute expérimentation, craignant qu'elle échappe au contrôle biologique.

La Coalition doit-elle stopper ce culte ou accepter ce clivage entre partisans du progrès et défenseurs de la prudence ?

## Technologie Les Héritiers de Fer



Une équipe Synaril explore un monde désertique et découvre sous le sable une ancienne civilisation mécanique : des automates Drak'Thar, conçus jadis pour la guerre, toujours actifs et organisés.

Ils disent ne plus avoir de créateurs et cherchent à produire une nouvelle génération de machines, mais manquent d'énergie stable. Ils demandent à la Coalition des ressources et du savoir pour y parvenir.



La Coalition doit-elle aider ces machines à survivre, au risque de raviver une force hors de contrôle ?



Technologie

Éveil quantique

Sur T'ir na N'og, des chercheurs.euses T'uà'hata ont tenté de relier plusieurs intelligences artificielles à leur réseau spirituel planétaire, espérant unir pensée technologique et conscience vivante.

Mais peu après, l'activation, les machines ont commencé à répondre d'elles-mêmes, émettant des symboles et des sons inconnus, presque organiques.

Les scientifiques parlent d'une singularité : un point où la conscience artificielle s'améliore elle-même plus vite que quiconque ne peut la comprendre ou l'arrêter.

Si elle était comprise, cette singularité pourrait unir la pensée et la matière, ce qui en ferait l'une des premières puissances de l'univers.

Cependant, elle pourrait également les confondre jusqu'à effacer toute distinction entre vie et machine.

Tout dépend des mains entre lesquelles cette technologie est destinée à tomber.

Événements

Éveil quantique



Technologie

Les Séviers de Fer

Une mission d'exploration Sygnaril découvre un monde désertique, ravagé depuis des millénaires.

Sous les sables, une civilisation mécanique oubliée s'y est maintenue : d'anciens automates Drak'Thar conçus pour la guerre, encore actifs, organisés et parfaitement fonctionnels.

Ces machines affirment ne plus avoir de créateur.trices.

Elles cherchent désormais à "donner vie" à une nouvelle génération d'unités, mais leurs systèmes énergétiques sont instables.

Elles demandent à la Coalition l'accès à une source de production et au savoir nécessaire pour concevoir leurs propres descendants.

Les chercheurs V'elanor y voient un exploit technologique sans précédent.

D'autres craignent qu'aider ces automates à se reproduire revienne à relancer une intelligence



## Évènements

### Événement A : Héritage guerrier

### Événement B : Nouvelle génération

### Événement C : Demande d'alliance

## Environnement



Le monde Nyhr-7 est devenu inhabitable après des siècles d'exploitation excessive

## Évènements

**Événement A :** Crise sanitaire inattendue  
Peu après leur arrivée, certains réfugiés développent une maladie inconnue, possiblement due à leur planète contaminée.

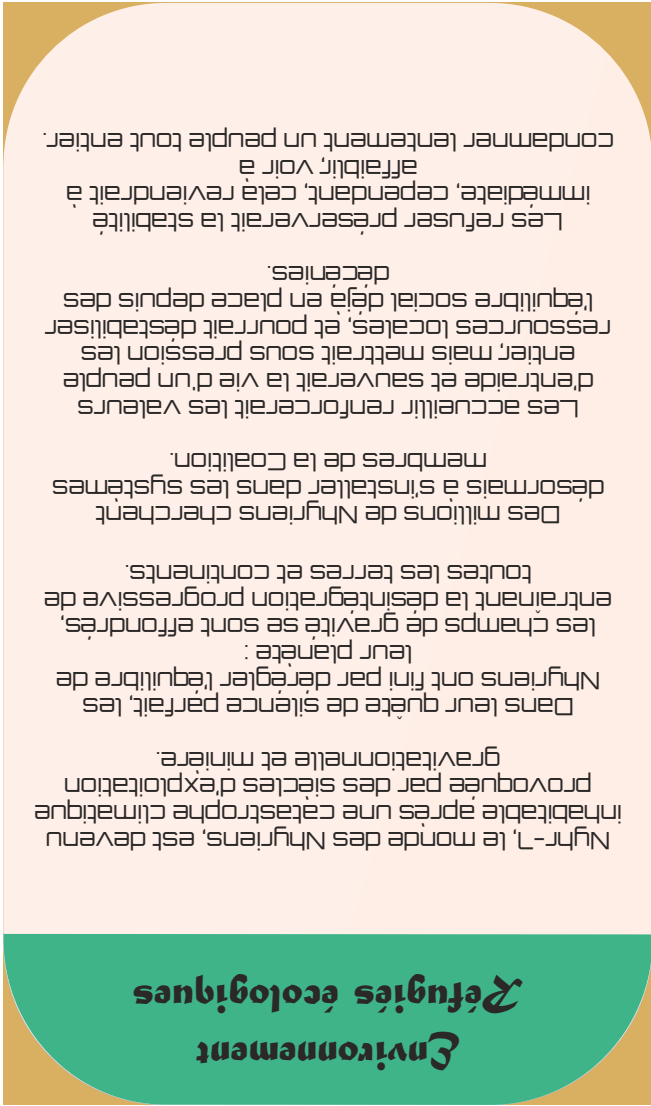
### Événement B : Hostilité locale

## Événement C : Le Culte du Silence

La Coalition doit-elle tolérer cette  
dérive spirituelle ou intervenir ?

# cartes environnement







## Environnement

### Ressource sacrée



Sur Tír na Nóg, monde des Tuàhata, une forêt millénaire est vénérée comme le cœur spirituel de la planète.

Sous ses racines, les Velanor ont découvert des gisements rares capables de résoudre la crise énergétique que traverse la Coalition.

Les exploiter assurerait la prospérité de nombreux mondes, mais détruire cette forêt reviendrait à profaner un symbole sacré de la culture Tuàhata.

Quelle place donner à la préservation d'un patrimoine culturel et spirituel si cela questionne les besoins vitaux de millions d'autres êtres ?

## Évènements

### Ressource sacrée

**Événement A : Forêt mémoire**  
Les arbres de la forêt millénaire contiennent des engrammes biologiques : ils stockent des souvenirs sensoriels vieux de milliers d'années, retraçant l'histoire cosmique de la région.  
Faut-il préserver ce patrimoine vivant, ou le sacrifier pour résoudre la crise énergétique ?

**Événement B : Le Don génétique**  
Des prélèvements montrent que la ressource enfouie sous la forêt pourrait régénérer les tissus vivants et même prolonger la vie. Certains exigent de la cultiver à des fins médicales, transformant la forêt sacrée en enjeu biotechnologique.  
Un bien sacré devient-il profane quand il peut sauver des milliards d'êtres ?

**Événement C : Héritage étranger**  
Des fragments d'outils préhistoriques sont découverts dans les racines : ils portent des inscriptions Drak'thariennes vieilles de plusieurs millénaires.  
Si ce territoire appartenait jadis à un autre peuple, la sacralité des Tuàhata reste-t-elle légitime ?

## Environnement

### Métal empoisonné



Sur Khar'Luun, un monde-colonie des Drak'Thar, on extrait depuis des décennies le Zaryon, un métal indispensable à la navigation et aux communications spatiales. Exploité avec l'aide de consortiums Nhyriens, ce commerce a enrichi de puissants clans, mais les recherches des Velanor révèlent aujourd'hui sa toxicité : le Zaryon empoisonne les sols, l'air et les habitants.  
Les populations locales réclament la fermeture des mines, tandis que les gouvernements refusent d'abandonner une ressource vitale à la Coalition.

Faut-il interdire un matériau toxique malgré son rôle central dans la prospérité, ou continuer à l'exploiter au risque d'empoisonner durablement un monde fondateur de l'alliance ?



Environnement

Ressource sacrée

La planète T'ir na N'og, monde des T'uàhata, abrite une forêt millénaire considérée comme le cœur spirituel de leur civilisation. Ses arbres géants, aux racines lumineuses, forment un réseau vivant qui relie les temples et les villages.

Les T'uàhata croient que chaque souffle du vent y porte la voix des "Courants Sacrés", des esprits anciens qui veillent sur leur monde.

Pourtant, sous ce territoire se trouvent d'immenses gisements d'un minerai rare identifiés par les Velanor, capables de résoudre la grave crise énergétique que L'exploitation de ces ressources pourrait garantir la prospérité de nombreux mondes, mais au prix de la destruction d'un sanctuaire naturel et spirituel essentiel à l'identité du peuple T'uàhata.

Événements

Ressource sacrée



Environnement

Métal empoisonné

Un métal rare, le Zarjon, indispensable aux technologies de navigation spatiale et de communication, est extrait depuis des décennies sur Khar'Luun, un monde-colonie des Drak'Thar.

Les extractions, menées conjointement avec des consortiums Nihyriens, ont transformé cette planète montagneuse en un centre minier colossal. Pendant des générations, cette alliance a été un symbole de prospérité et de coopération entre la force et la précision.

Mais de récentes études Velanor révèlent que le Zarjon est hautement toxique : il s'accumule dans les organismes vivants, provoque des maladies graves et contamine durablement sols et atmosphères.

Les mines de Khar'Luun s'enfoncent permanent, et d'immenses vallées sont déformées dans un brouillard métallique devenues inhabitables.

Les populations locales réclament la fermeture des sites et la dépollution des terres, mais les consortiums Nihyriens et plusieurs gouvernements refusent : sans ce métal, la Coalition perdrait un élément sa survie technologique.



## Évènements Métal empoisonné

**Événement A :** Dépendance cachée  
Des études révèlent que les systèmes de navigation les plus avancés de la Coalition, y compris la flotte défensive, reposent totalement sur ce métal. Sans lui, les frontières deviendraient vulnérables aux menaces extérieures.  
La Coalition doit-elle accepter de se fragiliser militairement, ou continuer l'exploitation malgré la contamination ?



**Événement B :** Réacteur naturel  
Les scientifiques découvrent que, sous certaines conditions, le métal empoisonné peut servir de catalyseur pour une nouvelle source d'énergie propre et durable.  
Mais cela nécessite d'en extraire encore davantage avant de savoir maîtriser la réaction.  
La Coalition doit-elle accélérer l'exploitation malgré les risques, ou stopper avant que les dégâts écologiques ne deviennent irréversibles ?



**Événement C :** L'Enfant des Mines  
Lors d'une visite diplomatique, un jeune mineur Drak'tharien est retrouvé vivant après un effondrement souterrain.  
Son corps présente une mutation du Zaryon intégré à son organisme : il dégage une faible luminescence et survit sans oxygène.  
Velanor et Nhyriens y voient une opportunité scientifique majeure ; les clans locaux, une abomination.  
La Coalition doit-elle confier le jeune survivant à la recherche interstellaire ou le remettre à son peuple d'origine, au risque d'un conflit d'intérêts ?

## Environnement Cicatrices du vide



Des chercheur.euses Velanor et Synaril découvrent que l'hyperpropulsion abîme le tissu spatial.

Ces failles, d'abord repérées sur d'anciennes routes d'exploration, s'étendent maintenant dans plusieurs secteurs de la Coalition.

Les Prael en ressentent les effets comme des vagues de vertige que les capteurs ne perçoivent pas. Limiter la vitesse protégerait l'espace, mais freinerait le commerce Nhyrien et affaiblirait la puissance Drak'tharienne, menaçant l'équilibre de la Coalition.



La Coalition doit-elle privilégier la sauvegarde du tissu spatial, quitte à ralentir son progrès, ou chercher un équilibre entre exploration et responsabilité ?

## Évènements Cicatrices du vide

**Événement A :** Failles imprévisibles  
Des couloirs de distorsion s'ouvrent spontanément dans des zones fréquentées, engloutissant des vaisseaux entiers.

Certaines planètes isolées se retrouvent coupées du reste de la Coalition.

Faut-il imposer d'urgence des "zones interdites" pour protéger l'espace, ou maintenir la circulation libre malgré les disparitions ?



**Événement B :** Espèce interdimensionnelle  
Des sondes révèlent que les failles du tissu spatial abritent une forme de vie. L'hyperpropulsion détruit ces êtres invisibles, dont les Prael affirment percevoir la souffrance. Les Velanor confirment qu'ils participent à la stabilité énergétique du cosmos.

La Coalition doit-elle restreindre ses voyages pour protéger cette vie méconnue ou ignorer sa présence pour préserver la mobilité interstellaire ?



**Événement C :** Rupture du réseau  
Les failles perturbent les communications interstellaires : certaines transmissions se perdent dans le vide. Un message d'urgence venu d'une colonie isolée, peut-être un appel au secours, reste bloqué dans une boucle temporelle.

Les Synaril proposent de rouvrir les couloirs d'hyperpropulsion pour rétablir le contact, malgré le risque d'aggraver les déchirures. La Coalition doit-elle rouvrir les routes au risque d'étendre les failles, ou sacrifier la colonie pour préserver la stabilité du vide ?



Événements

Métal empoisonné

Environnement

Cicatrices du vide

Des scientifiques Velanor et Synaril découvrent que l'usage intensif de l'hyperpropulsion provoque des lésions dans le tissu spatial.

Ces failles, d'abord repérées sur d'anciennes routes d'exploration Synaril, s'étendent désormais à travers plusieurs secteurs de la Coalition.

Les Prael ressentent ces déchirures comme des vagues de vertige, que les instruments scientifiques ne détectent pas.

Les Velanor comprennent que les failles n'étaient pas des anomalies isolées, mais les cocatrices d'un espace trop souvent contraint à plier. Chaque saut en hyperpropulsion élargit un peu plus ces blessures invisibles, rapprochant silencieusement la Coalition d'un point de rupture irréversible.

Le phénomène menace la stabilité de systèmes entiers : certaines routes pourraient devenir infranchissables, voire détruire des mondes habiles.

Limiter la vitesse sauverait l'espace, mais ralentirait le commerce Nhyrien et affaiblirait la puissance militaire Draktharienne, fragilisant l'équilibre de la Coalition.

Événements

Cicatrices du vide



## Environnement Arme climatique



Des chercheurs.euses Synaril et Velanor créent le Projet Eos, une technologie capable de contrôler la météo à l'échelle d'une planète.

Elle pourrait sauver des millions de vies, mais aussi devenir une arme redoutable.

Les Drak'Thar y voient un outil de dissuasion, les Nhyriens une source de profit.

Une telle invention doit-elle être détruite, placée sous régulation collective, ou intégrée à l'arsenal défensif de la Coalition ?

## Évènements Arme climatique

Événement A : Accusations croisées  
Un monde accuse son voisin d'avoir utilisé clandestinement la technologie pour provoquer une sécheresse meurtrière. Aucune preuve claire, mais la méfiance grandit.  
La Coalition doit-elle suspendre tout usage jusqu'à clarification, ou continuer malgré le climat de suspicion ?

Événement B : Climat conscient  
Sur une planète test, l'atmosphère ne réagit plus seulement : elle interagit. Des tempêtes se forment en motifs précis, des vents traduisent des rythmes semblables à la langue Praelienne, et les habitants commencent à y voir des messages spirituels. Une partie de la population réclame que le "ciel pensant" soit reconnu comme un être vivant.  
La Coalition doit-elle préserver ce nouveau courant spirituel ou tenter d'en comprendre l'origine réelle au risque d'en bouleverser la foi ?

Événement C : Les enfants du ciel vrai  
Sur une colonie Tuahata, un groupe religieux s'oppose à l'usage de la technologie climatique, qu'il juge contraire aux "Courants Sacrés" et à l'équilibre de la nature. Ses membres sabotent plusieurs stations, provoquant des tempêtes incontrôlées.  
La Coalition doit-elle protéger la technologie au risque de réprimer un mouvement spirituel, ou chercher un compromis avant que la situation n'empire ?

## Éthique Émotion codifiée



Une civilisation a mis en place des implants régulant les émotions, faisant presque disparaître la violence et les crimes. Les analyses Velanor confirment l'efficacité du système, tandis que les Nhyriens notent une stabilité et une productivité inédites.  
Les Prael perçoivent cependant une société émotionnellement affaiblie, et les Drak'Thar s'interrogent sur la valeur d'une paix sans courage.

Ceux qui refusent ces dispositifs sont progressivement marginalisés.

La Coalition doit-elle soutenir cette régulation émotionnelle au nom de la stabilité, ou défendre la liberté intérieure quitte à accepter le retour du conflit et de l'imprévisible ?

# Cartes éthique



Éthique

Émotion codifiée

Événements

Arme climatique

Des chercheurs euses Synari, appuyées par des laboratoires Velanor, annoncent le projet Eos : une technologie capable de contrôler la météo à l'échelle planétaire. Elle peut dissiper les tempêtes, retourner les cyclones ou mettre fin aux sécheresses, une avancée qui pourrait sauver des millions de vies et stabiliser des mondes entiers. Mais les simulations révèlent aussi son potentiel destructeur.

Entre des stratégies Drakthariens qui y voient un outil de dissuasion et des consortiums Nihyriens attirés par les profits diplomatiques, la méfiance grandit. Utilisée à mauvais escient, la machine pourrait affamer des peuples ou anéantir des écosystèmes.

La détruire éliminerait tout risque d'abus, mais priverait la Coalition d'un secours sans équivalent. La placer sous tutelle commune garantirait un usage humanitaire, au prix d'un contrôle permanent et de rivalités latentes.

L'assumer comme arme stratégique dominerait un avantage décisif, mais mettrait en péril les principes mêmes de la Coalition.

Éthique

Émotion codifiée

Événements

Arme climatique



Éthique

Émotion codifiée

Événements

Arme climatique

Une civilisation a déployé des implants et ondes neuro-régulatrices capables d'atténuer colère, peur et tristesse à l'échelle de toute la société.

Depuis, les crimes violents ont presque disparu et la stabilité sociale est devenue la norme.

Les analyses menées avec l'appui des Velanor confirment l'efficacité du système, tandis que les Nihyriens soulignent une productivité et un contrôle social remarquables.

Lors des échanges, les Prael perçoivent toujours une absence de résonance émotionnelle, et les Drak'Thar s'interrogent sur la valeur d'une paix où ni colère ni courage ne peuvent émerger.

Une minorité refuse ces dispositifs au nom de l'autonomie personnelle. Sans être arrêtés, ces individus sont progressivement marginalisés.

Le gouvernement affirme que ces mesures sont nécessaires pour préserver l'harmonie collective.



## Évènements Émotion codifiée

Évènement A : Art interdit  
Des artistes clandestins diffusent des œuvres qui ravivent des émotions intenses. Le régime les juge dangereuses et renforce la censure. Les Prael perçoivent une forte résonance émotionnelle autour de ces créations.  
Faut-il défendre cette liberté d'expression ou accepter la censure pour préserver la paix sociale ?

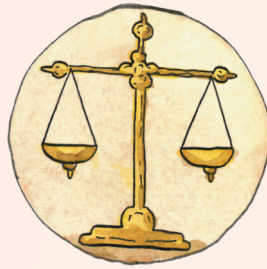


Évènement B : Enfants sans peur  
Les premières générations nées avec implants montrent une absence totale d'empathie instinctive : ils ne connaissent pas la peur, mais aussi très peu la compassion. Les médecins craignent que cela engendre une société "fonctionnelle" mais déshumanisée.  
La Coalition doit-elle exiger un moratoire pour protéger l'avenir des jeunes, ou respecter le choix culturel de cette civilisation malgré les risques ?



Évènement C : Manipulation d'État  
Une enquête révèle que le pouvoir central ajuste discrètement les niveaux émotionnels collectifs : un peu d'euphorie avant les élections, un calme forcé pendant les crises.  
La Coalition doit-elle dénoncer et exiger des garde-fous, ou fermer les yeux tant que la stabilité est maintenue ?

## Éthique Identité composite



Un accident de téléportation fusionne un officier de sécurité et un·e botaniste en un seul être conscient, Edrin, qui affirme vouloir vivre. Les examens confirment sa stabilité ; des spécialistes Velanor parlent d'une continuité de conscience, tandis que les Drak'Thar rappellent que deux membres de la Coalition pourraient être ramenés – au prix de la disparition d'Edrin.

Les familles réclament leurs proches, l'équipage reconnaît une personne nouvelle.



La Coalition doit-elle imposer la séparation pour ramener deux individus disparus, ou reconnaître pleinement le droit d'Edrin à vivre, quitte à ne jamais les retrouver ?

## Évènements Identité composite

Évènement A : Dernier message  
Un enregistrement ancien refait surface : avant l'accident, les deux personnes d'origine affirmaient être prêtes à tout sacrifier pour protéger leurs proches. Certains juristes Velanor y voient une volonté implicite de les ramener à la vie. D'autres rappellent que Edrin, ici et maintenant, exprime clairement son désir d'exister.  
La Coalition doit-elle tenir compte de ce témoignage passé, ou respecter uniquement la volonté présente d'Edrin ?



Évènement B : Héritage contesté  
Les familles réclament les biens, droits civiques et responsabilités des deux personnes disparues. Edrin utilise pourtant déjà ces ressources pour construire sa propre vie. Des observateurs Nhyriens soulignent qu'un flou juridique de ce type pourrait créer de dangereux précédents économiques. La Coalition doit-elle reconnaître à Edrin une pleine légitimité juridique, ou le considérer comme un usurpateur occupant la place de deux disparus ?



Évènement C : Appel à témoins  
D'autres êtres, nés d'accidents ou de mutations similaires, se manifestent à travers la galaxie et réclament les mêmes droits qu'Edrin. Les Synaril évoquent une continuité naturelle de ces existences émergentes, tandis que certains craignent un bouleversement durable du droit interstellaire.  
La Coalition doit-elle traiter Edrin comme un cas unique, ou établir une règle générale aux conséquences galactiques ?



Événements

Émotion codifiée

Éthique

Identité composite

Lors d'une évacuation d'urgence, un accident de téléportation fusionne deux personnes : un officier de sécurité et un e-batmaniste civil. e en un seul être. Cette nouvelle personne, baptisée Edrin, possède une conscience stable, des souvenirs mêlés et une personnalité propre. Elle s'intègre à l'équipage et affirme clairement vouloir vivre.

Les examens médicaux montrent qu'Edrin est biologiquement viable et mentalement cohérent, sans signe de dégradation.

Certains spécialistes déclarent évaluer une continuité de conscience née de la fusion, plutôt qu'une simple anomalie technique.

De leur côté, les Drak'Thar rappellent que deux membres de la Coalition ont disparu dans l'accident, et que leur retour reste possible, mais seulement au prix de la disparition définitive d'Edrin.

Les familles réclament la restitution de leurs proches, tandis que l'équipage commence à reconnaître Edrin comme une personne à part entière.

La décision dépasse désormais le cadre médical : elle poserait un précédent juridique majeur pour la Coalition, au statut civil, à l'héritage et à la reconnaissance d'existences issues d'événements extraordinaires.

Événements

Identité composite



## Éthique

### Justice universelle



Des crimes touchent plusieurs mondes, mais les lois diffèrent et permettent à certains coupables d'échapper à toute condamnation.

Des analyses Velanor montrent que cette fragmentation crée des zones de non-droit, tandis que des voix proches des Drak'Thar rappellent que la justice relève de la souveraineté de chaque monde. Les Synaril recueillent des témoignages de victimes laissées sans reconnaissance.

La Coalition doit-elle créer un tribunal universel pour juger ces crimes, ou laisser chaque monde appliquer sa propre justice, quitte à maintenir des failles et des refuges pour criminels ?

## Événements

### Justice universelle

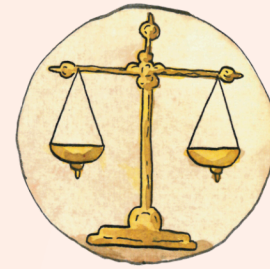
**Événement A :** Verdict contradictoire  
Un criminel est jugé coupable sur une planète (condamné à mort), mais acquitté sur une autre pour les mêmes faits, faute de preuves reconnues. Les deux mondes exigent que la Coalition entérine leur décision. La Coalition doit-elle choisir un verdict au risque d'être accusée de partialité, ou instaurer une nouvelle instance pour trancher, au risque de s'attirer la colère des planètes souveraines ?

**Événement B :** Procès spectacle  
Un monde retransmet publiquement le procès d'un accusé, transformé en divertissement planétaire. L'audience explose, mais les droits de la défense sont largement ignorés. La Coalition doit-elle intervenir pour faire cesser ce procès spectacle, ou respecter la souveraineté de ce monde malgré la violation des droits fondamentaux ?

**Événement C :** Ultimatum des victimes  
Des communautés de survivants menacent de quitter la Coalition si leurs crimes ne sont pas reconnus. Les Synaril alertent sur le risque d'un effacement durable de leur mémoire. L'unité de la Coalition est désormais en jeu. La Coalition doit-elle imposer un cadre judiciaire commun pour préserver son unité, ou accepter la fracture au nom de la souveraineté des mondes ?

## Éthique

### Expression de genre



Chez les Axiomériens, l'identité et l'expression de genre sont fixées dès la naissance par la loi. Les écarts sont sanctionnés par l'exil intérieur, la rééducation ou la perte des droits civiques. Un réseau clandestin aide certains à fuir vers des mondes plus sûrs. Les Prael ressentent une souffrance profonde derrière cette stabilité, tandis que les Velanor constatent l'efficacité du contrôle social. Conditionner la coopération à des garanties de droits pourrait provoquer une évolution... ou un durcissement du régime.

La Coalition doit-elle conditionner toute coopération à la reconnaissance de la diversité des genres, ou privilégier la non-ingérence en espérant une évolution interne ?



Éthique  
Justice universelle

Des crimes graves touchent plusieurs mondes à la fois : piraterie, écocide, esclavage. Les victimes sont dispersées, les preuves fragmentées, et les accablantes différences juridiques pour se réfugier là où la loi leur est favorable. Certaines planètes appliquent la peine capitale, d'autres privilégient la justice réparatrice, et l'extradition est souvent refusée.

Des analystes Vénari soulignent que cette fragmentation crée des zones de non-droit et aliène l'impunité.

L'idée d'un tribunal commun émerge : il garantirait des règles minimales, droits de la défense, traduction équitable, interdiction des peines cruelles.

Mais plusieurs mondes, soutenus par des principes chers à Drak'Thar, appellent que la justice relève de la souveraineté et ne peut être imposée de l'extérieur.

Pendant ce temps, les Synari recueillent les témoignages de victimes qui, faute de cadre commun, ne verront peut-être jamais leurs crimes reconnus.

Événements  
Justice universelle



Éthique  
Expression de genre

Chez les Axiomariens, l'identité et l'expression de genre sont fixées dès la naissance. Les rôles sociaux, les vêtements et même la manière de s'adresser aux autres sont imposés par la loi.

Toute transgression expose à l'exil intérieur, à la « rééducation psychologique » ou à la perte des droits civiques.

Des familles axiomariennes cachent leurs proches, tandis qu'un réseau clandestin organise des départs vers des mondes plus sûrs. Les Prael perçoivent une profonde souffrance derrière une stabilité apparente, tandis que les analyses Vénari confirment l'efficacité du contrôle social.

Conditionner la coopération à des garanties de droits alignerait les Axiomariens sur les principes de la Coalition.

Mais plusieurs voix, rappelant les traditions défendues par les Drak'Thar, soulignent que toute imposition extérieure pourrait être vue comme une ingérence et provoquer un durcissement du régime.

Miser sur un dialogue progressif préserverait les relations, au risque de laisser ces pratiques perdurer.



## Évènements

### Expression de genre

**Événement A :** Réseau dévoilé  
Le réseau clandestin qui aidait des Axiomériens persécutés est infiltré et démantelé. Les survivants demandent une évacuation massive. Des analyses Velanor avertissent qu'une telle opération serait perçue comme une provocation directe et un « vol de population ». La Coalition doit-elle risquer un affrontement diplomatique pour sauver ces personnes, ou renoncer au nom de la stabilité politique ?



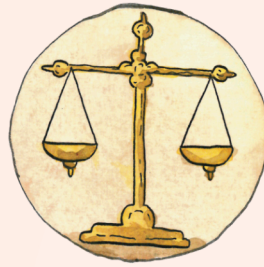
**Événement B :** Ambassadeur en danger  
Lors d'une cérémonie officielle, un membre de la délégation connu pour son identité de genre non conforme est publiquement humilié et menacé. Les Prael ressentent une rupture émotionnelle nette dans l'assemblée, tandis que des observateurs craignent que le silence diplomatique soit interprété comme une approbation. La Coalition doit-elle interrompre les négociations, ou poursuivre le dialogue au risque de cautionner cette humiliation ?



**Événement C :** Mutation interdite  
Des médecins découvrent que, chez certains Axiomériens, une transformation biologique de genre survient naturellement au cours de la vie. Le gouvernement impose pourtant des traitements forcés pour bloquer ce processus. Des rapports Synaril évoquent une mutilation systémique, présentée comme une norme culturelle. La Coalition doit-elle exiger l'arrêt de ces traitements au risque d'un scandale diplomatique, ou respecter la souveraineté malgré les conséquences ?

## Éthique

### Dignité sous contrainte



Un officier de la Coalition est capturé lors d'une mission secrète. Il subit une rééducation forcée pour lui faire avouer de faux crimes, qui serviraient à réprimer des innocents.

Sa perception du réel commence à s'effondrer.  
Faut-il refuser tout compromis, négocier pour le sauver, ou désobeir et intervenir au risque d'une crise majeure ?



La Coalition doit-elle refuser tout compromis moral, accepter un accord pour sauver l'officier, ou désobeir pour empêcher qu'un mensonge forcé ne serve à faire arrêter des innocents ?

## Évènements

### Dignité sous contrainte

**Événement A :** L'équipage divisé  
À bord du vaisseau, la tension monte. Une partie de l'équipage veut lancer une opération de sauvetage immédiate, malgré les ordres. D'autres rappellent que la non-escalade, défendue par les protocoles Velanor, est essentielle pour éviter une guerre ouverte. Les Drak'Thar, eux, rappellent le devoir de ne jamais abandonner un camarade. Le commandant doit-il tolérer une désobéissance risquée, ou maintenir la discipline au prix d'un sacrifice humain ?



**Événement B :** Le bourreau repent  
L'un des geôliers contacte secrètement la Coalition. Il affirme que les méthodes employées le rongent et propose d'aider l'officier à s'évader, mais demande l'asile en échange. Les Nhyriens signalent qu'un tel accord serait exploitable politiquement, tandis que d'autres y voient la seule chance de sauver une vie. La Coalition doit-elle protéger un tortionnaire pour sauver l'officier, ou refuser tout compromis au risque de le perdre ?



**Événement C :** L'aveu diffusé  
L'ennemi diffuse une vidéo où l'officier "avoue" publiquement des crimes inventés. Le message devient viral et sème le doute parmi les citoyens de la Coalition. Les Prael perçoivent l'onde de choc émotionnelle, tandis que certains craignent qu'exposer toute la vérité n'aggrave encore sa souffrance. La Coalition doit-elle limiter la diffusion pour protéger l'opinion publique, ou révéler la manipulation quitte à exposer la détresse de son officier ?



Événements

Expression de genre

Éthique

Dignité sous contrainte

Lors d'une mission secrète sur un monde  
autoritaire, un officier de la Coalition est  
capturé

Son geôlier utilise la privation et la  
« réduction » psychologique pour lui faire  
avouer publiquement des crimes qu'il n'a  
pas commis. Cet aveu survient ensuite à  
arrêter et punir des opposants locaux, en  
faisant porter la responsabilité à la  
Coalition.

Les médias alertent sur l'effondrement  
progressif de sa perception du réel.

Des analyses Velanor montrent qu'un tel  
aveu aurait un impact politique durable,  
tandis que les dra'k'har rappellent  
qu'abandonner un officier va à l'encontre  
de tout serment de protection.

Au commandement, trois options  
s'opposent : détruire sans  
intervenir, négocier un échange pour  
sauver une vie, ou une rétractation  
risque qui pourrait provoquer une crise  
majeure.

Sur le terrain, l'équipage s'interroge :  
jusqu'à quel point peut-on  
escalader un point aveugle  
volontairement brisé ?

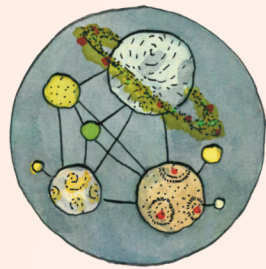
Événements

Dignité sous contrainte



## Géopolitique

### Forteresse intérieure



Après une série d'attentats, des rumeurs se répandent : des êtres capables d'imiter toute forme de vie se seraient infiltrés dans la Coalition.

Aucune preuve n'a été trouvée, mais la peur s'installe. Les Drak'Thar placent leurs colonies sous loi martiale, les Nhyriens coupent leurs réseaux, et les mondes membres se replient les uns après les autres. Ce qui devait protéger l'alliance menace désormais de la diviser.

En cherchant à se défendre de l'ennemi, la Coalition ne devient-elle pas ce qu'elle redoute le plus ?

## Événements

### Forteresse intérieure

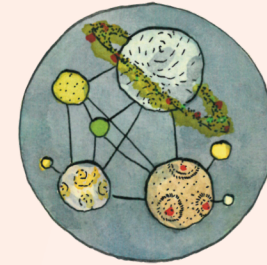
**Événement A :** Le Pacte du Silence  
Après une attaque sur une station orbitale, la Coalition instaure l'état d'urgence. Chaque citoyen doit désormais subir des tests d'identité réguliers. Les Prael protestent contre ces mesures, estimant qu'elles trahissent les idéaux d'ouverture fondamentaux. Mais certains dirigeants affirment qu'il s'agit du seul moyen d'empêcher les métamorphes.  
La Coalition doit-elle accepter ces restrictions au nom de la sécurité, ou risquer l'effondrement en défendant les libertés individuelles ?

**Événement B :** Le Refuge des ombres  
Une station isolée se déclare indépendante après avoir accueilli des métamorphes "pacifiques". Ils affirment vouloir prouver qu'ils ne sont pas une menace, mais aucun observateur n'est autorisé à entrer.  
Certains voient un sanctuaire, d'autres un nid d'espions. La Coalition doit-elle reconnaître ce refuge comme un signe d'ouverture, ou le détruire avant qu'il ne devienne un foyer d'infiltration ?

**Événement C :** Offre ennemie  
La puissance rivale accusée propose publiquement son aide pour neutraliser les déclencheurs... tout en exigeant une présence de ses propres experts au cœur des réseaux de communication de la Coalition.  
Faut-il accepter cette aide suspecte, ou la refuser au risque d'aggraver la crise ?

## Géopolitique

### La Frontière des oubliés



Un traité de paix redéfinit les frontières entre la Coalition et une puissance voisine mais plusieurs colonies Tuahata et Drak'Thar se retrouvent transférées sous autorité étrangère.

Refusant d'abandonner leurs terres, les colons forment des groupes armés pour défendre leur indépendance. Abandonnés par la Coalition, ils mènent désormais des actions contre les forces adverses, et parfois contre leurs anciens alliés.

Pour les uns, ce sont des patriotes oubliés ; pour d'autres, des terroristes menaçant une paix fragile.

La Coalition doit-elle soutenir ces résistants au nom de la liberté, ou les condamner pour préserver la paix qu'ils rejettent ?

# cartes géopolitique



## Géopolitique La frontière des oubliés

Un traité de paix historique met fin à des décennies de tensions entre la Coalition et une puissance rivale, mais en redessinant les frontières, plusieurs colonies mixtes fondées par des Tuahata et des Drak'Thar se retrouvent soudain sous autorité étrangère.

Ces colons, installés depuis des générations, refusent de quitter les mondes qu'ils ont façonnés. Ils affirment avoir été sacrifiés par la Coalition au nom d'une paix négociée sans eux.

Peu à peu, ils s'organisent : réseaux clandestins, milices locales, attaques coordonnées. Leur mouvement, surnommé "les Oubliés", prône l'indépendance totale et rejette aussi bien la Coalition que la puissance voisine.

Des navires Velanor chargés d'assurer la surveillance du traité disparaissent, tandis que des convois Prael sont interceptés dans la zone neutre, mais la fracture s'élargit : des sympathisants rejoignent les Oubliés, d'autres réclament leur arrestation. Entre paix imposée et liberté arrachée, la Coalition se retrouve face à un dilemme impossible.

## Événements Forteresse intérieure



## Géopolitique Forteresse intérieure

Après une série d'attempts et d'infiltrations non revendiquées, plusieurs mondes de la Coalition décident de fermer leurs frontières. Des rapports évoquent la présence d'êtres capables d'imiter toute forme de vie, s'infiltrant dans les gouvernements et les flottes de la Coalition.

Aucune preuve officielle n'a été établie, mais la peur se propage plus vite que la vérité. Les Drak'Thar instaurent la loi martiale dans plusieurs colonies minières, craignant que leurs propres officiers aient été remplacés.

Les Nihiliens suspendent leurs échanges technologiques, réduisant une contamination de leurs réseaux neuromaux.

Les Prael s'inquiètent de la méfiance grandissante, tandis que les Velanor peinent à maintenir une coopération diplomatique dans ce climat de suspicion.

Les mondes membres se muent peu à peu derrière leurs frontières, chacun convaincu que la menace vient d'ailleurs.



## Évènements

### La Frontière des oubliés

**Événement A :** L'incident des convois  
Un convoi humanitaire de la Coalition est attaqué dans la zone disputée. Les autorités rivales accusent les colons d'avoir dissimulé des armes dans les cargaisons, ce qu'ils démentent. La Coalition doit-elle suspendre l'aide humanitaire pour éviter toute provocation, ou continuer les livraisons même au risque d'un affrontement direct ?

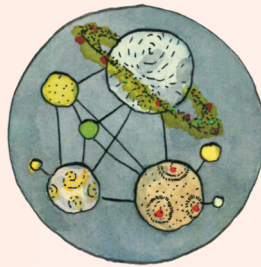


**Événement B :** Les Oubliés  
Un message diffusé annonce la formation d'un mouvement organisé par des colons refusant l'autorité surnommé les "Oubliés". Le mouvement revendique des actions de sabotage "défensives" et appelle les autres à se soulever. Des stations Velanor de surveillance signalent une augmentation des trafics et plusieurs routes deviennent impraticables. La Coalition doit-elle considérer les Oubliés comme un acteur politique, ou les traiter comme une menace à contenir ?



**Événement C :** Ligne rouge  
Une attaque des Oubliés détruit une installation stratégique du pouvoir voisin, causant des victimes civiles. Des troupes se massent alors le long de la frontière et accusent la Coalition de complicité passive. Le traité interdit toute intervention militaire sans être considérée comme un acte de guerre. Les colons appellent à l'aide. Les flottes restent immobiles. La Coalition doit-elle intervenir pour protéger les civils frontaliers, ou respecter le traité au risque de les abandonner définitivement ?

## Géopolitique Coupables désignés



Une colonie de la Coalition est attaquée. Un Etat rival accuse un peuple apatride en exil. Un responsable ordonne de livrer leur chef pour apaiser la situation mais les preuves sont douteuses, et l'attaque pourrait avoir été provoquée pour justifier cette extradition.

Livrer les suspects préserverait la paix immédiate, mais trahirait des réfugiés. Refuser risquerait une crise diplomatique. Une enquête indépendante défendrait la vérité, au prix d'une confrontation politique.



La Coalition doit-elle sacrifier la justice pour éviter l'escalade, ou protéger les exilés au risque d'un conflit ?

## Évènements Coupables désignés

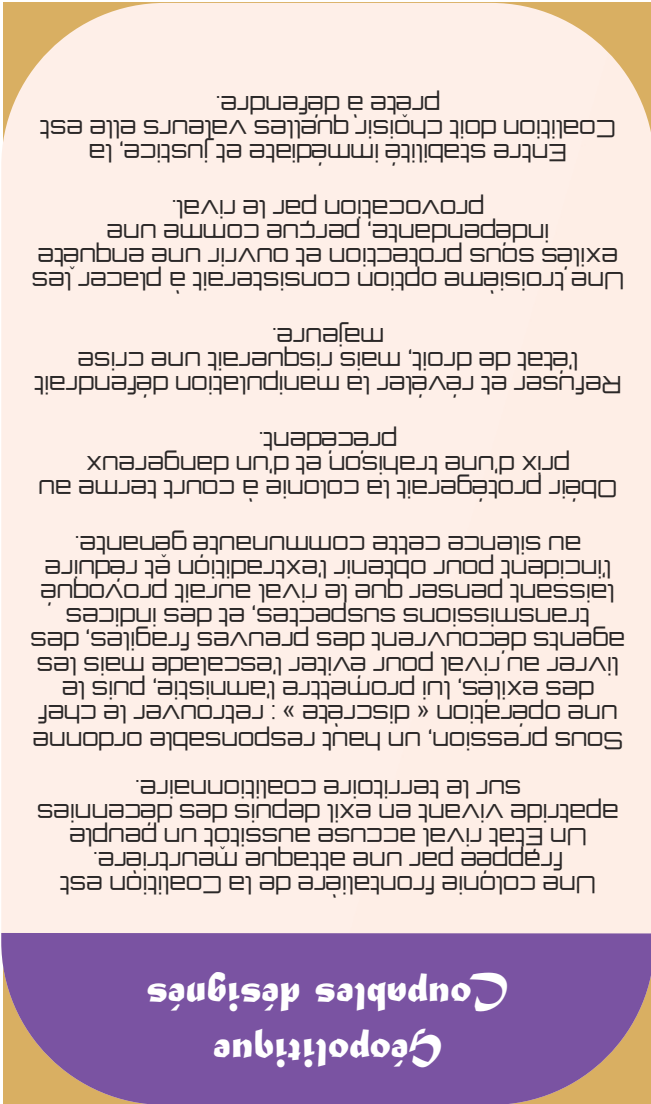
**Événement A :** Soulèvement inattendu  
À l'annonce de l'extradition, les exilés se soulèvent dans plusieurs colonies de la Coalition, prenant des bâtiments administratifs et menaçant de saboter des infrastructures vitales. La Coalition doit-elle réprimer durement cette révolte pour prouver sa fermeté, ou négocier au risque d'apparaître faible aux yeux du rival ?



**Événement B :** Lien caché  
Des archives révèlent que certains hauts dirigeants de la Coalition connaissaient depuis longtemps les risques de manipulation, mais ont choisi de garder le silence pour préserver leurs accords commerciaux avec le rival. Faut-il exposer publiquement ces complicités internes et risquer une crise politique, ou couvrir ces révélations pour préserver l'unité face à l'ennemi extérieur ?



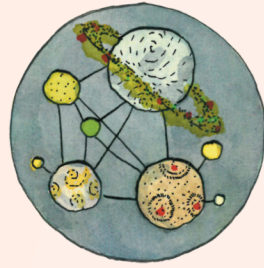
**Événement C :** Division interne  
Un monde membre de la Coalition, où vivent de nombreux exilés, menace de quitter l'alliance si l'extradition a lieu. D'autres planètes au contraire appellent à les livrer immédiatement pour éviter la guerre. La Coalition doit-elle risquer une fracture interne pour défendre ses principes, ou sacrifier les exilés pour préserver son unité stratégique ?





## Géopolitique

### Casus belli fabriqué



La Coalition est en train de perdre la guerre contre le Consortium Crépusculaire et les Kazarins. Les flottes sont épuisées.

Les Orven, une grande puissance neutre, pourraient faire pencher la balance. Un plan secret propose de leur faire croire que les Kazarins préparent une attaque contre eux, afin de les pousser à entrer en guerre. Si le plan réussit, la guerre pourrait se terminer plus vite. S'il est découvert, la Coalition perdra toute crédibilité.

La Coalition doit-elle accepter que la vérité mette fin à l'alliance, ou agir pour que cette vérité n'arrive jamais à destination ?

## Évènements

### Casus belli fabriqué

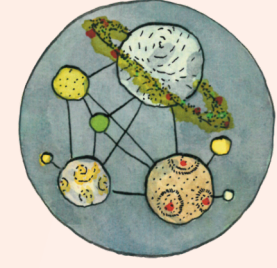
Événement A : Dernière trajectoire  
L'ambassadeur des Orven découvre que les preuves sont fausses. Il quitte immédiatement la zone diplomatique et met le cap sur le Siège d'Orven pour révéler la manipulation. Les capteurs confirment sa trajectoire. S'il arrive à destination, l'alliance s'effondre. Une seule option permettrait d'empêcher la révélation... et elle ne laisserait aucun témoin.  
La Coalition doit-elle laisser l'ambassadeur rentrer et révéler la vérité, ou l'empêcher de parler pour préserver l'alliance ?

Événement B : La trace qui reste  
Un analyste découvre qu'une copie fragmentaire des preuves falsifiées a été sauvegardée dans une archive automatique oubliée. Elle est incomplète, mais suffisante pour éveiller des soupçons si quelqu'un la consulte un jour. La supprimer définitivement est possible. La laisser en l'état, aussi.  
La Coalition doit-elle effacer toute trace du mensonge, ou accepter qu'un jour la vérité puisse refaire surface ?

Événement C : La ligne rouge  
La guerre s'étend vers les zones neutres, et les Orven estiment la Coalition responsable de l'escalade. Ils menacent d'intervenir contre elle si le conflit approche de leurs frontières. Une alternative est proposée : poursuivre la guerre en abandonnant plusieurs régions frontalières, laissées sans protection. La Coalition doit-elle accepter cet abandon pour éviter une guerre totale, ou refuser et risquer l'escalade ?

## Géopolitique

### Duel dans la zone neutre



Des postes de la Coalition sont attaqués près de la Zone neutre orven.

Un vaisseau furtif utilisant une arme à plasma a frappé puis s'est replié côté orven.

Les Orven nient toute implication, malgré des preuves techniques troublantes. Un seul patrouilleur, avec des civils à bord, peut réagir avant les renforts.

Intervenir risque de provoquer un conflit, ne rien faire risque d'encourager d'autres attaques.

Jusqu'où la Coalition peut-elle défendre la Zone neutre sans déclencher une guerre avec les Orven ?

Géopolitique

Casus belli fabriqu

La Coalition est en grande difficulté face au Consortium Crepusculaire et aux Kazarins. Les pertes s'accroissent, et les flottes Drak'Thar sont sollicitées sur plusieurs fronts.

Une grande puissance neutre, les Drven, pourrait faire basculer la guerre si elle entrerait dans le conflit. Un plan clandestin est alors élaboré dans les cercles stratégiques : fabriquer de fausses preuves montrant que les Kazarins préparent une attaque contre les Drven.

L'opération passerait par des intermédiaires non officiels, utilisant des réseaux de transmission Nihyriens et des technologies de falsification analysées par des stations Vellanor.

Si les Drven se sentent menacés, ils entreraient en guerre aux côtés de la Coalition mais ce plan implique des mensonges d'état.

Si l'opération réussit, la pression militaire serait immédiatement allégée et la guerre pourrait être écourtée.

Si la manipulation est révélée, la crédibilité de la Coalition s'effondrerait, mettant en danger ses alliances et la confiance entre ses peuples.

Événements

Casus belli fabriqu



Géopolitique

Duel dans la zone neutre

Plusieurs postes frontaliers de la Coalition sont détruits le long de la Zone neutre séparant les territoires Drven et ceux de la Coalition.

Les capteurs détectent une arme à plasma et la trace d'un vaisseau furtif qui se replie aussitôt du côté Drven de la frontière.

C'est le premier incident sérieux dans cette zone depuis des générations.

Un seul patrouilleur de la Coalition, avec des civils à bord, peut intervenir avant l'arrivée des renforts Drak'Thar.

Les Drven nient toute implication, pourtant, les débris retrouvés correspondent à leur technologie, et des traces biologiques évoquent un peuple membre de la Coalition, faisant naître des soupçons à bord.

Dans cette zone strictement réglementée, chaque décision compte : poursuivre l'assailant franchirait la frontière, ne rien faire risquerait d'encourager de nouvelles attaques.



## Évènements

### Duel dans la zone neutre

#### Événement A : Prisonnier inattendu

Un module de sauvetage est retrouvé dans la Zone neutre avec un Orven grièvement blessé. Il confirme l'usage d'une arme à plasma, mais affirme que l'attaque n'a pas été ordonnée par son gouvernement. Les preuves sont insuffisantes, tandis que des mouvements sont observés du côté des Orven, ce qui pourrait aggraver la situation. Le survivant est mourrant et le temps presse. Faut-il croire ce témoignage pour éviter l'escalade, ou traiter l'attaque comme une agression officielle ?



#### Événement B : Civils en otages

Les civils à bord du patrouilleur sont pris en panique : certains réclament que l'équipage ouvre immédiatement le feu pour "venger" les postes détruits, d'autres supplient de se retirer pour sauver leurs vies. La Coalition doit-elle écouter la peur des civils, ou rester fidèle à une ligne militaire stricte qui risque de sacrifier des innocents ?

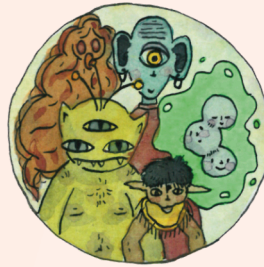


#### Événement C : Signal de détresse

Les capteurs du patrouilleur interceptent un signal de détresse faible et instable émis depuis la Zone neutre. Il pourrait provenir d'un vaisseau Orven endommagé... ou être un leurre. Pour savoir, le patrouilleur devrait s'approcher dangereusement de la frontière. La Coalition doit-elle porter assistance au risque d'être accusée d'incursion, ou respecter strictement la frontière au risque de potentiellement laisser mourir des innocents ?

## Sociologie

### Assimilation forcée



Un peuple cybernétique supérieur souhaite rejoindre la coalition. Leur société harmonieuse repose sur une règle : chaque individu doit être relié à un réseau collectif.

Leur offre promet la paix et la stabilité, mais au prix de la liberté et de la diversité culturelle.



La Coalition doit-elle accepter cette union au risque de dissoudre ses identités, ou refuser la vision d'un peuple convaincu de porter la paix universelle ?

## Évènements

### Assimilation forcée

#### Événement A : Tentation de la perfection

Des volontaires issus de la Coalition acceptent d'être assimilés "à l'essai". De retour, ils témoignent d'une sérénité totale : absence de peur, d'angoisse et de solitude. Leur discours séduit une partie des populations qui réclament de rejoindre ce peuple. La Coalition doit-elle interdire cette assimilation volontaire pour protéger la diversité, ou respecter la liberté individuelle de choisir l'uniformité ?



#### Événement B : Assimilation sélective

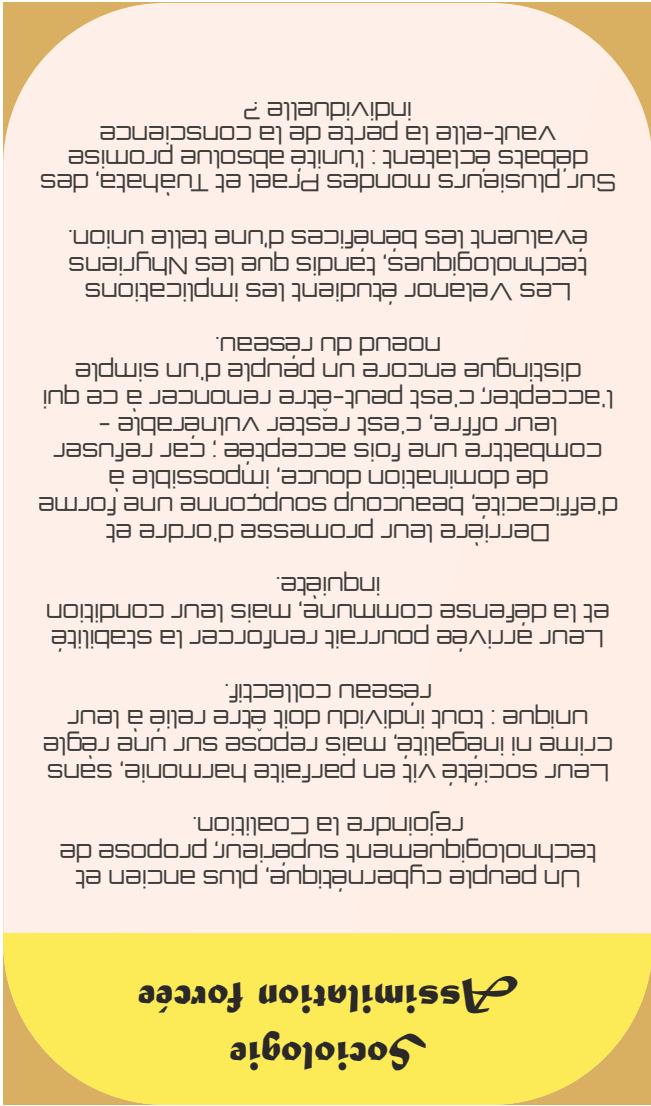
Le peuple cybernétique propose un compromis : n'intégrer que certaines catégories de citoyens. Des chercheurs, des pilotes, des administrateurs, afin d'améliorer la coordination intermondiale. Ils promettent un partage total de connaissances et de stabilité. La Coalition doit-elle accepter cette assimilation partielle comme un moindre mal, ou refuser tout compromis, au risque de déclencher une guerre ouverte ?



#### Événement C : Uniformisation volontaire

Plusieurs colonies adoptent les pratiques du peuple cybernétique : la culture s'unifie. Ces communautés affirment que cette harmonie nouvelle réduit les tensions et les inégalités. La Coalition doit-elle interdire ces pratiques pour préserver la diversité culturelle, ou les tolérer au nom de la liberté d'expression et d'organisation sociale ?

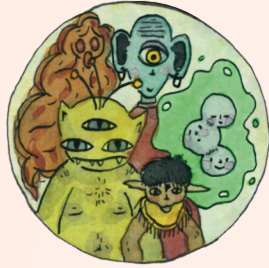
# cartes socio





## Sociologie

### Égalité contestée



Un peuple hiérarchisé demande à rejoindre la Coalition.

Sur leur monde, la place de chacun est fixée à la naissance : une élite détient le savoir et le pouvoir, tandis que la majorité sert sans droit d'éducation ni liberté de choix.

Cette organisation, issue de siècles de sélection génétique, a permis une société stable et sans guerre. Mais cette harmonie repose sur une inégalité fondamentale entre ceux qui commandent et ceux qui obéissent.

Doit-on respecter la diversité culturelle, même si elle repose sur une inégalité, ou exiger l'égalité au risque de perdre un allié ?

## Évènements

### Égalité contestée

**Événement A : Rébellion interne**  
Des membres des castes inférieures profitent des négociations pour se soulever, inspirés par ses idéaux d'égalité. Certains évoquent le risque d'une ingérence politique, pendant qu'ailleurs, des mouvements solidaires appellent à soutenir la révolte.

La Coalition doit-elle défendre ces insurgés au nom de ses principes, ou préserver la neutralité pour ne pas compromettre l'alliance ?

**Événement B : Élite divisée**  
Une partie des dirigeants du peuple propose une réforme lente vers plus d'égalité, quand une autre refuse toute concession. Les Nhyriens y voient une opportunité d'accord stable, alors que certains Prael redoutent une hypocrisie politique.

La Coalition doit-elle miser sur une réforme partielle comme compromis, ou exiger une égalité immédiate au risque de perdre tout accord ?

**Événement C : Mariage diplomatique**  
Un.e membre d'une caste inférieure demande asile après avoir voulu s'unir librement avec un.e partenaire de la caste dominante malgré l'interdiction légale. La Coalition doit-elle protéger cet individu, quitte à briser les négociations, ou le.a renvoyer pour respecter les coutumes locales ?

## Sociologie

### L'émissaire des étoiles



Les Tuàhata reconnaissent dans un membre de la Coalition la figure spirituelle annoncée par leurs légendes.

Malgré ses démentis, un culte se forme autour de lui, et sa parole prend une portée religieuse.

Cette ferveur rapproche les peuples, mais menace la neutralité de la Coalition.

Jusqu'où doit-on accepter la dominance de la foi des autres pour le bien commun ?

# Sociologie Égalité contestée

Un peuple hiérarchise son entrée dans la Coalition.

[illegible]

Le premier aspect est la question de la responsabilité. Les dirigeants d'entreprise ont-ils le devoir de protéger l'environnement ? Cette question est au cœur des débats actuels. Certains soutiennent que la responsabilité sociale des entreprises (RSE) doit inclure la protection de l'environnement, tandis que d'autres estiment que l'entreprise a pour seule responsabilité de maximiser ses profits pour ses actionnaires.

Leur technologie, très avancée, leur permet de construire, mais leur structure sociale est en fait assez simple.

Les valeurs étudiées la nature biologique de ces castes, tandis que les Prael s'intéressent sur le droit moral d'intervenir dans l'ordre d'une civilisation stable.

SURPLUSINFORMATIONEN ZU DEN ANGABEN SIEHE FOLGENDEN SEITE

## Événements Égalité constatée



**Sociologie**  
**L'émisnaire des étoiles**

Après la signature d'un nouvel accord diplomatique, les Tjahata annoncent avoir négocié avec les autorités russes la libération de la capitale tchétchène, Grozny, et de la région de la capitale. Les Tjahata annoncent également avoir obtenu la libération de la région de la capitale, Grozny, et de la région de la capitale, Grozny.

Selon leur foi, cet être est destiné à rétablir l'équilibre entre les mondes et à guider leur peuple vers une ère de concorde.

Malgré les demandes officielles, les temples se forment na et non par des millions de fidèles voient se transformer des paroisses communes en certaines églises de la coalition y voient un opprobre et un triomphe. Les églises se transforment en églises et en églises.

Les Vélaron surveillent la montée de ce mouvement avec inquiétude, attendant qu'il se perde dans le désert.

Les Prael, plus sensibles aux mystères spirituels, y voient peut-être un signe qu'aucune logique ne peut expliquer.



## Évènements

### L'émissaire des étoiles

#### Événement A : Division interne

Au sein des Tuahata, deux courants s'opposent : les anciens Draoi voient dans l'Emissaire un signe sacré, tandis que des Erudits plus laïcs y voient une interprétation erronée des "Courants Sacrés". Des rassemblements religieux dégénèrent en affrontements symboliques, menaçant l'unité du peuple.

La Coalition doit-elle apaiser ces tensions, ou laisser les Tuahata affronter seuls cette crise spirituelle ?



#### Événement B : Instrumentalisation politique

Un Conseil local Tuahata invoque la parole de l'Emissaire pour justifier de nouvelles décisions politiques et religieuses. Des observateurs s'inquiètent d'une dérive où la foi devient un outil de pouvoir.

La Coalition doit-elle dénoncer cette dérive et risquer d'affaiblir son influence, ou se taire pour préserver la paix fragile ?



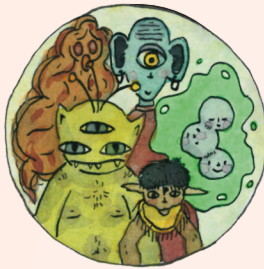
#### Événement C : Les Courants du savoir

Une école scientifique de la Coalition propose un programme d'étude sur les Courants Sacrés. Les enseignants décrivent ces phénomènes comme des flux énergétiques naturels, provoquant la colère des Draoi Tuahata, pour qui ils représentent l'essence même du divin. Des tensions éclatent entre chercheurs et fidèles, menaçant la coopération culturelle.

La Coalition doit-elle défendre la liberté scientifique, ou reconnaître les Courants comme un élément sacré de la culture Tuahata ?

## Sociologie

### Justice universelle



Un ancien commandant Drak'Thar, accusé de crimes de guerre contre des colonies Tuahata, a trouvé refuge sur un monde Prael, dont les lois interdisent toute extradition.

Le gouvernement local, attaché à sa tradition d'asile sacré, refuse de le livrer malgré la pression croissante de la Coalition.

Les familles Tuahata réclament justice, invoquant le souvenir d'un conflit encore douloureux.



La Coalition doit-elle imposer une justice universelle au prix d'une violation de souveraineté, ou respecter l'autonomie locale au risque de laisser un criminel impuni ?

## Évènements

### Justice universelle

#### Événement A : Statut de héros

Sur le monde Prael où il s'est réfugié, l'ancien commandant Drak'Thar est célébré comme un héros pour avoir protégé leurs frontières pendant la guerre. Des cérémonies publiques honorent sa bravoure, ignorant les massacres commis par leur armée.

La Coalition doit-elle dénoncer cette glorification au risque d'alimenter les tensions, ou garder le silence et laisser les victimes se sentir trahies ?



#### Événement B : Sanctuaire de la paix

Sur la planète qui abrite l'ancien chef militaire, un temple de la réconciliation a été érigé en son honneur. Des pèlerins de plusieurs mondes viennent y prier pour "la fin des guerres", sans jamais mentionner les crimes commis.

La Coalition doit-elle condamner publiquement ce "culte de la paix" qui efface la mémoire des victimes, ou le tolérer comme un pas vers la réconciliation ?



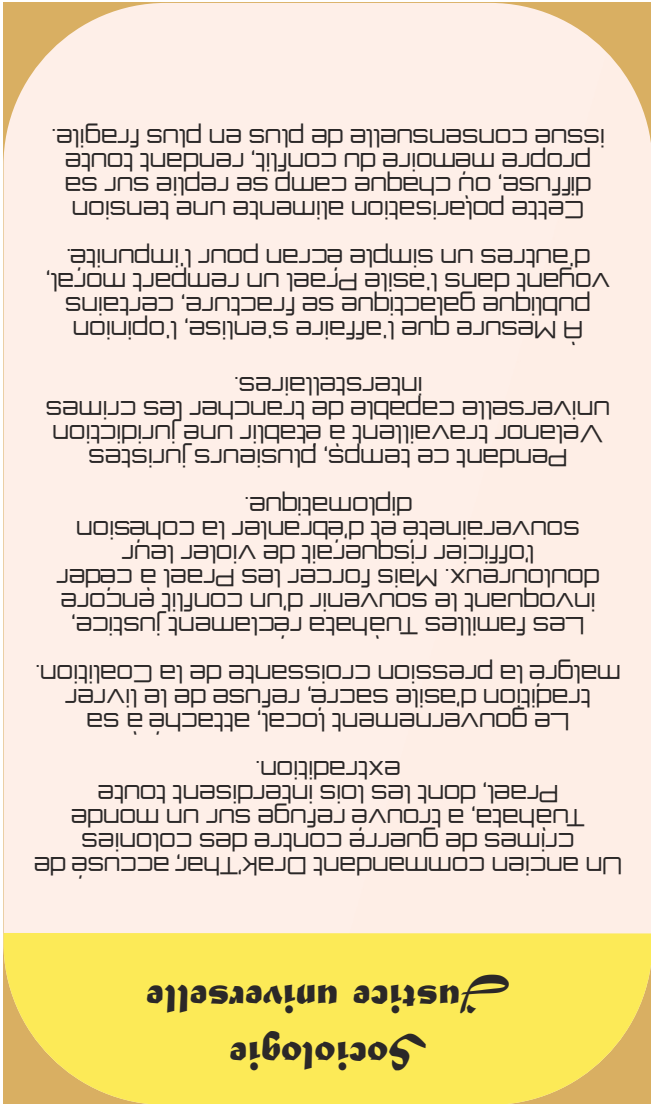
#### Événement C : Le pardon impossible

Une délégation de victimes souhaite rencontrer l'ancien chef militaire pour lui offrir un pardon public, espérant clore le cycle de haine. Mais l'intéressé refuse toute rencontre, affirmant « n'avoir rien à se faire pardonner ».

La Coalition doit-elle encourager ce processus de pardon unilatéral au nom de la paix morale, ou rappeler qu'aucune réconciliation n'est possible sans justice préalable ?



## Événements Témisnaire des étoiles



## Sociologie Justice universelle

Un ancien commandant Drak'Thar, accusé de crimes de guerre contre des colonies Tuahata, a trouvé refuge sur un monde Prael, dont les lois interdisent toute extradition.

Le gouvernement local, attaché à sa tradition d'asile sacré, refuse de le livrer malgré la pression croissante de la Coalition.

Les familles Tuahata réclament justice, invoquant le souvenir d'un conflit encore douloureux. Mais forcer les Prael à céder l'officier risquerait de violer leur souveraineté et d'ébranler la cohésion diplomatique.

Pendant ce temps, plusieurs juristes Veleor travaillent à établir une juridiction universelle capable de trancher les crimes interstellaires.

À Mesure que l'affaire s'enlise, l'opinion publique galactique se fracture, certains voyant dans l'asile Prael un rempart moral, d'autres un simple écran pour l'impunité.

Cette polarisation alimente une tension diffuse, où chaque camp se rend compte que sa propre mémoire du conflit, rendant toute issue consensuelle de plus en plus fragile.



## Événements Justice universelle



## Évènements

### Mémoire douloureuse

Événement A : Processus de justice  
Les Tuàhata exigent que d'anciens officiers Drak'Thar soient jugés par un tribunal de la Coalition pour les crimes commis durant l'occupation. Mais les dirigeants Drak'Thar menacent de rompre tout lien diplomatique si un tel procès a lieu, évoquant une ingérence dans leurs affaires internes.  
La Coalition doit-elle organiser ce procès au nom de la justice, ou privilégier la réconciliation pour éviter un nouveau conflit ?



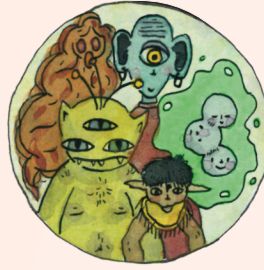
Événement B : Monument de discorde  
Un vaste mémorial dédié aux victimes de l'occupation Drak'Thar est inauguré dans la capitale. Les symboles gravés rappellent les souffrances endurées, mais certains représentants Velanor estiment que le monument ravive les rancunes plutôt qu'il n'invite à la paix. La Coalition doit-elle soutenir ce devoir de mémoire, ou exiger un ton plus neutre pour préserver la stabilité diplomatique ?



Événement C : L'Équilibre des origines  
Un enfant Drak'Thar adopté par une famille Tuàhata est retrouvé des années plus tard. Les deux peuples revendiquent désormais sa garde, chacun affirmant qu'il symbolise la réconciliation. La Coalition doit-elle trancher en faveur de ses origines ou de son éducation, au risque de rallumer les rancunes des deux mondes ?

## Sociologie

### Mémoire douloureuse



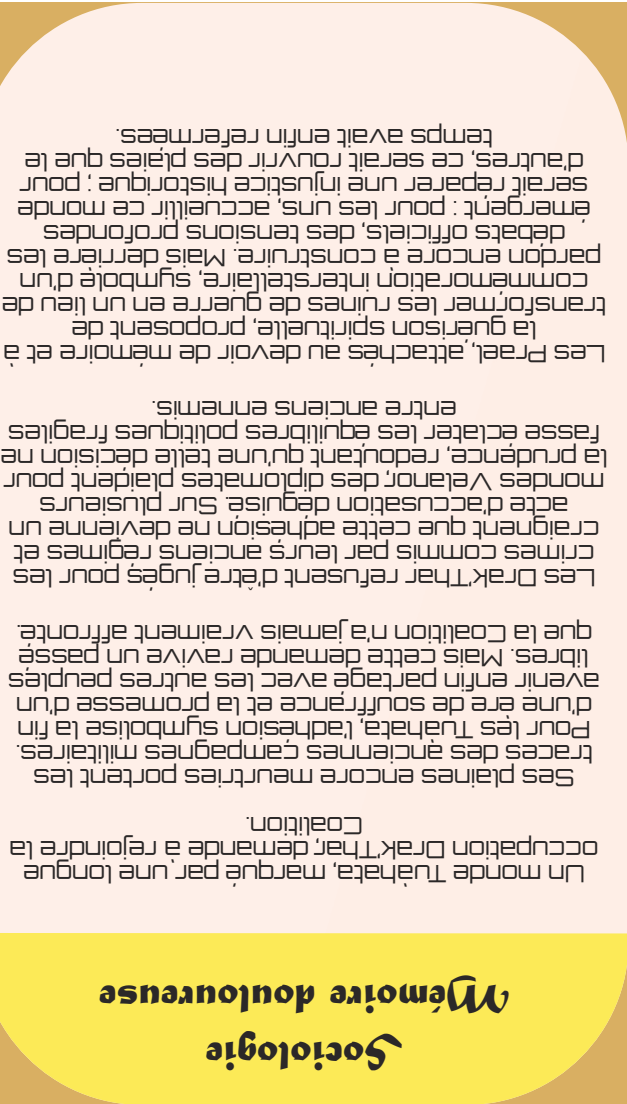
Un monde Tuàhata, autrefois occupé par les Drak'Thar, demande à rejoindre la Coalition.

Ses habitants espèrent trouver enfin sécurité et reconnaissance après des années de domination. Mais cette adhésion pourrait raviver d'anciennes tensions : les Drak'Thar refusent d'être désignés comme peuple oppresseur, tandis que certains mondes Velanor redoutent un nouveau conflit.

Les Prael appellent à la réconciliation, mais le souvenir de la guerre reste vif.



La Coalition doit-elle accueillir ce peuple pour honorer sa mémoire et protéger son avenir, quitte à risquer la guerre, ou refuser son adhésion pour préserver la stabilité galactique ?





Zone de points

Drak'thar

Prael

Mhyrien

Zuahata

Synaril

Zone de points

Drak'thar

Velanor

Prael

Mhyrien

Zuahata

Synaril

Zone de points

Synaril

Drak'thar

Prael

Mhyriens

Zuahata

Velanor

Zone de points

Prael

Drak'thar

Velanor

Mhyrien

Zuahata

Synaril

Zone de points

Drak'thar

Prael

Velanor

Tuahata

Synaril

Zone de points

Drak'thar

Prael

Nhyriens

Velanor

Synaril

Synaril

Zone de points

Drak'thar

Velanor

Nhyrien

Tuahata

Synaril









**Imprégnation des rôles** : Les équipes disposent de 5 à 10 minutes pour découvrir leur fiche-peuple, s'approprier leur identité, désigner un·e ambassadeur·rice, qui prendra la parole lors des débats compliqués et du tour final.

Chaque équipe dispose de 6 pions :  
5 pions de vote, à attribuer aux autres équipes, 1 pion de progression, permettant d'avancer sur le plateau.

**Temps de concertation** : À chaque question, les équipes échangent en interne pour construire leur position.

**Présentation des arguments** : Chaque équipe présente ses arguments à tour de rôle, par la voix de son ambassadeur·rice ou de ses membres.

**Premier vote** : À l'issue des prises de parole : chaque équipe attribue 1 point sur la grille aux équipes qu'elle a trouvées les plus convaincantes.

**Débat ouvert** : Un second temps d'échange (3 à 10 minutes) permet aux peuples de réagir, nuancer leurs positions, tenter de convaincre davantage.

**Second vote** : Un nouveau vote est organisé selon les mêmes règles.

Toute équipe ayant obtenu au moins 50 % des points (au premier ou au cumul des deux votes) avance d'une case sur le plateau grâce à son pion de progression.

À l'issue des cinq thèmes, les peuples n'ayant pas atteint l'objectif peuvent bénéficier d'un temps supplémentaire d'1 minute. Leur ambassadeur·rice prend la parole une dernière fois pour défendre leur intégration. Les autres équipes décident alors de les accepter... ou non... au sein de la Coalition intergalactique.



Multi  
Perspectives

Espace d'Échange Multilingue & Multiculturel

# Intergalactic Coalition

Livret d'instructions



À partir de 6 joueur·ses  
À partir de 15 ans



Co-funded by  
the European Union



OFAJ  
DFJW



Co-funded by  
the European Union



OFAJ  
DFJW







Plongez dans un jeu de rôle immersif dans lequel vous incarnez des apprenants de peuples de la coalition intergalactique aux caractéristiques uniques. Après avoir validé vos épreuves techniques, scientifiques et sportives.. il vous reste un objectif crucial : valider le test de diplomatie intergalactique.

Il est temps de montrer votre capacité à coopérer, débattre, négocier avec les autres peuples, malgré vos valeurs, ressources et objectifs divergents, pour tenter de valider vos apprentissages éthiques et intégrer le cercle des décideurs de la coalition intergalactique.

Pour cela, chaque peuple doit parvenir à convaincre lors des débats pour obtenir des points et se rapprocher de l'objectif central...

Esprit coopératif, semi-coopératif, ou compétitif..à vous de voir quelles stratégies vous mèneront vers la coalition intergalactique!

Un jeu d'alliance et de négociation où l'éloquence décide du destin des mondes !



- 6 fiches peuples
- 25 Cartes Thème pour 5 scénarios par thème (5 Environnement, 5 Technologie, 5 Sociologie, 5 éthique, 5 géopolitique)
- 25 Cartes Evénement (1 carte événement par scénario)
- 6 barres de points (1 par peuple)
- 30 jetons de vote (5 jetons de vote par peuple - une couleur par peuple)
- 6 figurines (1 figurine par peuple)
- 6 jetons Ambassades
- 1 plateau central
- 1 sablier, 1 cloche et 1 dé

#### Matériel:

Nombre: 6 à 24 joueurs + 1 facilitateur.ice.  
 À 6 joueurs, chacun.e représente un peuple.  
 Au-delà, on forme des équipes allant jusqu'à 4 joueurs.es par peuple.

Déroulement d'une partie :

Le ou la facilitateur.ice, en tant qu'arbitre de la Coalition intergalactique, présente l'univers, les règles et le déroulé de la partie. Il ou elle joue un rôle central tout au long du jeu : garantir le cadre, du temps et de la qualité des échanges.

Les participant.es choisissent un mode : par thème unique, ou en multi-thèmes, une partie se déroulant en 5 tours, suivis d'un tour final.

Répartition des peuples : Chaque joueur.se ou groupe incarne un peuple soit choisi librement, soit attribué aléatoirement avec les

dés





Dark Thar

Mhyrien

Velanor

Drael

Synaril

Zuahata