

# SOUS UN CIEL D'EMERAUDES



*« [...] Retenez bien cette date. Aujourd'hui, pour la première fois de son histoire, l'humanité se jette dans la colonisation de l'espace infini, par le biais de son tout nouveau vaisseau-colonie !*

*Regardez-le bien, ce fier navire des étoiles, construit intégralement en orbite, et admirez-le alors qu'il prend le chemin des astres et nous montre fièrement... Les publicités pour diverses marques qui ornent ses flancs. Bien sûr, on peut déplorer que les intérêts privés se soient jetés les premiers sur le sentier de la colonisation spatiale, mais est-ce que l'important ça n'est pas le résultat ?*

*Et qu'importent la sélection drastique et discriminatoire à l'entrée, la portion du vaisseau réservée aux contributeurs ELITE PLUS et les économies qui ont été faites sur les matériaux de construction de la coque ?*

*Ce qui compte, c'est que chaque colon part avec dans sa valises plusieurs tubes de dentifrice ZANYFLEX®, garanti garder les dents blanches même face au froid de l'espace.*

*Le dentifrice ZANYFLEX® ? J'irais jusqu'à l'infini et au-delà pour lui ! »*

*Déclaration twitch en direct du président des USA, 28 juin 2051*

**SOUS UN CIEL D'ÉMERAUDES** EST UN JDR SPATIAL OÙ VOUS JOUEZ DE RICHES CAPITALISTES EMBARQUÉES SUR UN VAISSEAU-COLONIE À DESTINATION DES ÉTOILES. DE RÉVEIL EN RÉVEIL, VOUS DEVREZ GÉRER INCIDENTS TECHNIQUES ET RÉVOLTES... QUITTE À SACRIFIER DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE POUR CONSERVER VOTRE FORTUNE INTACTE !

*Dans ce manuel, le féminin est la règle : nous parlerons donc de joueuses, de maîtresse du jeu, etc. Et c'est comme ça.*

Par Kergan (<https://kergankergan.itch.io/>) sur une idée d'Erwik développée par Dakayl pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC. Polices utilisées : Reem Kufi, Ironick NF, Roboto Condensed et Rajdhani (toutes sous licence Open Font). Les images du vaisseau, de l'espace, du panneau métallique et des panneaux publicitaires viennent de pexels.com et sont libres en utilisation commerciale, et l'image de Neptune est libre de droit et trouvable sur wikimedia.

# PREPARATION ET LANCEMENT

*Bienvenue, chère contributrice ! Je me présente : je suis Praetoria 2.0, l'intelligence artificielle de référence de votre vaisseau. J'ai été spécifiquement programmée pour être amicale envers nos donatrices et pour vous aider à garder le cap et régler les problèmes du vaisseau ! Je communiquerai avec vous principalement par l'entremise d'une androïde de synthèse de type Marov-Javorsky, que nous appellerons MJ dans la suite de ce document. C'est également à travers cette MJ que vous serez mise en lien avec les divers habitants et habitantes du vaisseau si vous le souhaitez !*

*Mais commençons par le commencement : qui êtes-vous ?*

## LA FICHE DE DONATRICE

Vous êtes des donatrices principales de ce vaisseau, peut-être même êtes-vous une des personnes à l'origine du projet... Bravo ! Mais définissons qui vous êtes avec un peu plus de détails. Une fiche de donatrice est constituée des informations suivantes :

- **Un nom/prénom**

Le nom et le prénom de votre personnage. Comme vous êtes riche, vous pouvez vous permettre d'avoir un nom court, ridicule et tout à fait fictif type « Blurp », « Tork », « Trump » ou « Musk », mais rien ne vous empêche d'avoir des noms à rallonge si vous préférez !

- **Trois traits de personnalité (deux négatifs et un positif)**

Ces trois traits définissent l'essentiel de la personnalité de votre personnage, ses vices et sa vertu si vous préférez. Si vous cherchez l'inspiration, piochez dans cette liste non-exhaustive : paresseuse, peureuse, mesquine, colérique, lunatique, instable, superstitieuse, paranoïaque, mégalomane, etc.

- **Un score de Fortune (en milliards de \$) représentant l'argent dont dispose votre personnage**
- **Un score de Soutien (en millions de partisans) représentant les gens prêts à la suivre**
- **Une liste d'Auxiliaires sous vos ordres**

Ces trois caractéristiques sont regroupées parce qu'elles s'achètent, à la création, avec les mêmes points. Vous disposez de 20 points, dont chacun vous permet de gagner un point de Fortune, un point de Soutien ou un Officier. Les deux premiers scores sont assez intuitifs dans leur signification. Pour ce qui est des Auxiliaires, chacune est définie par un nom, un domaine (technique, scientifique, politique ou répressif) et un titre.

Quelques exemples d'auxiliaires : Albert Huntington, ingénieur des moteurs (technique), Olivia da Silva, agente de sécurité (répressif), Lucie Marinella, présentatrice télé (médiatique).

- **Un poste honorifique d'officier**

Il s'agit ici de votre responsabilité principale à bord du vaisseau... Autant que de votre compétence *supposée*. Ce poste peut, à votre fantaisie, être choisi ou tiré au hasard au d6 dans la liste suivante :

1. **Chief Technical Officer**

Responsable de l'ingénierie du vaisseau (moteurs, systèmes de survie, générateurs...) et de son bon état - Ajoutez une auxiliaire *technique* à votre fiche.

2. **Chief Marketing Officer**

Responsable des communications du vaisseau (télévision, internet, journaux...) ainsi que de l'état psychologique de l'équipage - Ajoutez une auxiliaire *politique* à votre fiche.

3. **Chief Executive Officer**

Responsable de l'armement du vaisseau (boucliers, canons, fusils...) ainsi que du bon ordre et de la justice au sein de l'équipage - Ajoutez une auxiliaire *répressif* à votre fiche.

4. **Chief Scientific Officer**

Responsable de l'équipement scientifique du vaisseau (scanners, ordinateurs, laboratoires...) ainsi que du bon déroulement des expériences qui s'y déroulent - Ajoutez une auxiliaire *scientifique* à votre fiche.

5. **Chief Stocks Officer**

Responsable des ressources du vaisseau (nourriture, oxygène, munitions) ainsi que de ses finances - Ajoutez deux points de Fortune à votre fiche.

6. **Chief Crew Officer**

Responsable de l'équipage du vaisseau (pilotes, armée, colons...) - Ajoutez deux points de Soutien à votre fiche.

Il est à noter qu'un certain nombre d'incidents tomberont fatalement sous la coupe de plusieurs de ces postes : aux responsables en question de s'écharper pour décider de qui le problème actuel peut bien être la faute !

*Je vous remercie d'avoir bien voulu détailler pour moi votre identité : c'est sans le moindre doute un plaisir de vous avoir à bord. Je note que le montant de vos donations vous permet de bénéficier de notre programme ÉLITE PLUS, mais nous y reviendrons. Un aspect cependant de votre contribution semble manquer dans mes fichiers : quel a été votre impact sur la construction de notre beau vaisseau ?*

# LA FICHE DE VAISSEAU

## 1 - Le plan

D'ailleurs oui, quelle est cette boîte de conserve sur laquelle vous vous embarquez pour l'espace, dans l'espoir de reproduire les merveilleux exploits du capitalisme sur une planète qui n'est pas encore un désert dévasté (ou, si c'est le cas, en tout cas cette fois-ci ça n'est pas votre faute) ? Puisque construire le vaisseau a été un effort commun, remplir sa fiche doit l'être également. A cette étape du jeu, vous interprétez déjà votre personnage, aussi n'hésitez pas à argumenter pour des décisions absurdes ou extrêmement égoïstes... Et à vous servir autant que possible !

Une fiche de vaisseau comprend les informations suivantes :

- **Le nom du vaisseau**

Cet élément est défini collectivement, mais ne vous cassez pas trop la tête tout de même. Pensez simple et orgueilleux : *Atlas, l'Indestructible, le Silicon Valley, le Midas ou la Fierté de Wall Street*, par exemple.

- **Un score de Solidité, représentant l'état actuel du vaisseau**
- **Un score d'Équipage, représentant le nombre de personnes présentes à bord**

Répartissez d'un commun accord sept points de création entre ces deux scores. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, demandez à Praetoria 2.0 de trancher.

- **Sa destination**

La destination du vaisseau doit être une planète. Rien, en revanche, ne vous force à en choisir une qui paraisse même vaguement habitable : qui sait les technologies qui auront été développées d'ici 2051 ? Peut-être sait-on enfin comment rendre Mars ou Mercure vivables, même si la vie y sera de toute façon difficile. Dans tous les cas, la destination doit être choisie ou tirée au hasard dans la liste ci-dessous.

1. Mars (Deux ans)
2. Venus (Quatre ans - un point de création supplémentaire)
3. Callisto (Huit ans - deux points de création supplémentaires)
4. Titan (Douze ans - trois points de création supplémentaires)
5. Triton (Seize ans - quatre points de création supplémentaires)
6. Exoplanète (Au choix, minimum vingt ans - cinq points de création supplémentaires)

Vous noterez que les durées de voyage peuvent vous sembler totalement illogiques ! C'est dû à la fois à la technologie des moteurs Pottsfeld-Havelock, qui permettent à votre vaisseau de se déplacer, et au fait que ce JDR n'a pas été écrit pas des astronomes. Ce qui importe est que pour chaque année de voyage, la MJ jettera un dé qui définira si vos personnages doivent ou non être réveillés pour régler un problème cette fois-ci. Ainsi, plus la destination sera lointaine, plus vous aurez à jouer de « tours » tout en maintenant le vaisseau en état de marche.

- **Deux défauts**

Tout vaisseau a, dès sa fabrication et sa mise en service, des défauts qui peuvent à terme s'avérer fatals. Passagers instables, mystérieuse moisissure, moteurs capricieux et tant d'autres problèmes récurrents qui sont le lot des voyages

spatiaux. Lors de la création de la fiche de Vaisseau, tirez deux défauts au hasard dans la table présente à la fin de ce livre. Un défaut peut, au cours de la partie, devenir **grave**, auquel cas on considère qu'il met activement en danger la survie de l'équipage ou le futur de la colonie.

- **Un score de Révolte**

Le score de Révolte commence à 1.

## 2 - Les économies

Une fois la fiche de vaisseau terminée, elle est laissée au milieu de la carte... Pour permettre aux personnages impliqués dans sa création d'apporter quelques dernières modifications. On fait le tour de la table en commençant par la joueuse à gauche de la MJ. A son tour, chaque joueuse peut décider de faire une ou plusieurs des actions suivantes :

- **Augmenter le budget** - en dépensant un point de Fortune, la joueuse peut augmenter la Solidité du vaisseau de deux points.
- **Appel à candidatures** - en dépensant un point de Soutien, la joueuse peut augmenter l'Équipage du vaisseau de deux points.
- **Rogner sur les coûts** - la joueuse peut choisir un défaut dans la liste pour l'appliquer au vaisseau, en échange de quoi elle gagne un point de Fortune. Il est établi dans la diégèse de la partie que c'est elle qui, en essayant de rogner sur tout, a déclenché ce défaut.
- **Nier les problèmes** - la joueuse peut choisir un défaut dans la liste et le souligner pour signifier qu'il s'agit d'un problème **grave** dès le départ, en échange de quoi elle gagne un point de Soutien. Il est établi dans la diégèse de la partie qu'elle a activement empêché que quoi que ce soit soit fait contre ce défaut.

Chaque action peut être faite deux fois maximum.

*Ah, je comprend mieux votre implication dans le processus de construction, et je peux voir tous les bénéfices que votre présence vaudra à l'équipage. Sachez que la Z-Co vous est reconnaissante du rôle que vous avez eu dans la construction du [ERREUR\_81\_NOM\_DE\_VAISSEAU\_INTROUVABLE], et que votre nom restera éternellement inscrit au panthéon de l'humanité, [ERREUR\_723\_NOM\_DE\_DONATRICE\_INTROUVABLE].*

*En tant que donatrice de niveau A, vous disposez bien entendu de l'accès aux quartiers VIP de notre vaisseau. Profitez autant que vous le souhaitez de la piscine chauffée et du sauna, du bar gratuit, de notre restaurant étoilé ainsi que de toilettes non-payantes.*

*Vos contribution vous ayant valu le statut ÉLITE PLUS, et votre poste à bord de notre vaisseau nécessitant une certaine continuité, vous êtes à même de profiter de l'un de nos soixante pods de cryogénéisation exclusifs, sponsorisés par les congélateurs Zefrilex, ainsi que de la certitude que vous ne serez réveillée qu'en cas de problème nécessitant votre intervention personnelle.*

*Allongez-vous, fermez les yeux et profitez d'un concerto de Jean-Sébastien Bach remixé par DJ Z, pendant que notre équipe*

médicale s'assure que votre entrée dans le sommeil cryogénique se passe bien.

Bonne nuit, et à bientôt !

## LE DÉROULÉ DU JEU

Bonjour, [ERREUR\_723\_NOM\_DE\_DONATRICE\_INTROUVABLE], nous espérons que vous avez passé une bonne période de sommeil dans votre pod cryogénique Zefrilex ! Non, ne vous précipitez pas au hublot : nous ne sommes pas encore en vue de notre destination, loin de là. Il s'agit simplement, comme précisé dans le contrat que vous avez signé en devenant officier du vaisseau, d'un check-up annuel visant à la fois à vérifier votre état de santé et à vous tenir au courant de l'avancée du vaisseau !

Ne vous en faites pas : la plupart du temps ça ne prend que quelques minutes, et vous pourrez bientôt vous rendormir !

### Les années passent...

Le navire dont vous êtes les officiers est parti pour un long, très très long voyage. Dans la mesure où vous êtes riche, le vaisseau part du principe que vous n'avez pas envie de vous ennuyer six ans et de vivre aux côtés des colons, aussi ne vous réveille-t-il qu'une fois par an. La chance !

A chaque année du voyage, la MJ lancera deux d20 et obtiendra deux Évènements sur la table ci-dessous, qui lui indiqueront s'il s'est passé des choses particulières cette année là... Et si on a besoin de vous pour régler des problèmes !

Une fois ces deux dés lancés, Praatoria 2.0. (par la bouche de la MJ) vous tiendra au courant des événements récents, parfois en vous mettant en contact avec certaines membres d'équipage ou même avec certaines de vos auxiliaires.

Et puis il y a les Incidents.

*\*Mes senseurs indiquent malheureusement que votre réveil est également dû au lancement d'une procédure d'urgence. Mais ne vous inquiétez pas : prenez d'abord le temps de vous réveiller avec un bon café Zecco : la réunion ne commence pas avant quelques minutes encore, et vos camarades sont probablement dans le même état que vous !*

*Vos camarades ? D'autres généreuses donatrices élevées à des postes d'officiers. Pour résoudre ce problème-ci, elles ne seront pas de trop.*

## TABLE DES ÉVÈNEMENTS

1. **Nada !** Rien de rien à signaler, le voyage se passe tranquillement.
2. **Coup de pot !** Un auxiliaire a eu une idée incroyable qui permet de régler un problème fondamental du vaisseau ! La première personne à sacrifier un auxiliaire peut choisir de faire disparaître un défaut **simple** du vaisseau ou de rétrograder un défaut **grave** en défaut **simple** et gagner un point de Soutien.
3. **Explosion démographique !** On dirait que l'espace a eu un effet aphrodisiaque sur les colons. Le vaisseau regagne un point d'Équipage.
4. **Matières premières !** Un astéroïde de passage nous a fourni suffisamment de matériaux pour effectuer quelques réparations, le vaisseau regagne un point de Solidité.
5. **INCIDENT !** Quelque chose de grave se passe en lien avec un des défauts du vaisseau.
6. **INCIDENT !** Quelque chose de grave se passe en lien avec un des défauts du vaisseau.
7. **INCIDENT !** Quelque chose de grave se passe en lien avec un des défauts du vaisseau.
8. **INCIDENT !** Quelque chose de grave se passe en lien avec un des défauts du vaisseau.
9. **INCIDENT !** Quelque chose de grave se passe en lien avec un des défauts du vaisseau.
10. **INCIDENT IMPREVU !** Quelque chose de grave se passe, pas forcément en lien avec un des défauts du vaisseau (à la fantaisie de la MJ).
11. **INCIDENT IMPREVU !** Quelque chose de grave se passe, pas forcément en lien avec un des défauts du vaisseau (à la fantaisie de la MJ).
12. **INCIDENT IMPREVU !** Quelque chose de grave se passe, pas forcément en lien avec un des défauts du vaisseau (à la fantaisie de la MJ).
13. **Nouveau défaut !** Un problème s'est révélé à bord du vaisseau que personne n'avait identifié jusque là. Les joueuses définissent ce nouveau défaut entre elles. Il ne crée pas d'incident pour l'instant.
14. **Mauvaise ambiance !** La grogne se fait sentir à bord du vaisseau... La MJ ajoute un point de Révolte.
15. **Détour !** Les scientifiques viennent de s'apercevoir d'une erreur dans le plan de vol. Rien de grave, mais ça va nous rajouter une année de voyage en plus !
16. **Mise à jour !** Un patch pour Praatoria 2.0 vient d'être envoyé depuis la terre. Malheureusement, le temps de l'installation, votre IA préférée n'est pas disponible : vous ne pouvez communiquer qu'avec les Auxiliaires pour ce tour-ci.
17. **Vague de décès !** Par un hasard inexplicable, un certain nombre de membres clés de l'Équipage ont glissé dans les escaliers ou attrapé un virus mortel cet année, le vaisseau perd un point d'Équipage.
18. **Collision !** Un astéroïde s'est retrouvé sur le chemin du vaisseau en votre absence, et il n'a pas été possible d'éviter totalement la collision, le vaisseau a perdu un point de Solidité.
19. **Catastrophe !** En votre absence, les choses ont empiré à bord : un des défauts du vaisseau vient de devenir **grave** !
20. **Année mouvementée !** Relancez ce dé deux fois et appliquez les deux effets.

# LES INCIDENTS

## Procédure d'urgence

De manière relativement fréquente, vous serez réveillée non seulement pour aviser de l'état du vaisseau... Mais surtout parce qu'un problème plus ou moins grave attend votre intervention collective. Il y a eu un accident, un dysfonctionnement, un crime, une bizarrerie inexplicable... Bref : un Incident.

Praetoria 2.0. réunit dans ce cas les officiers de bord - c'est à dire toutes les joueuses - pour une réunion au cours de laquelle il faudra enquêter, interroger et, à terme, trouver une solution (ou non) pour éviter que tout le vaisseau ne soit mis en danger.

Pour cette partie, au cœur du jeu, il n'y a pas énormément de règle. Débattez, ordonnez, négociez des échanges de Fortune ou de Soutien, accusez les autres d'être à l'origine de négligences coupables et flattez-vous de n'avoir jamais failli à votre tâche... Praetoria vous préviendra de toute manière quand un problème deviendra véritablement urgent.

A NOTER : n'importe qui peut donner des ordres à Praetoria pendant cette phase pour lui demander de la mettre en contact avec quelqu'un en particulier, de réunir des données sur un certain sujet, de donner son opinion, ou même directement de prendre des mesures spécifique. Après tout, quand on est contributrice ELITE PLUS, pourquoi devrait-on écouter les gens ? Tout de même, ne vous faites pas avoir par la mégalomanie de votre personnage : vos camarades pourraient avoir des idées que vous n'avez pas eues, des moyens que vous n'avez pas et surtout elles auront des auxiliaires dans des domaines dont vous ne disposez pas !

## Actions, réactions, conséquences

Une fois toute cette phase de discussion et d'ordres finies, reste à voir si le problème est véritablement réglé ou si vous venez simplement d'échanger des insultes pendant trente minutes. Bien sûr, ça n'est pas à vous d'en juger : si on vous faisait confiance vous considéreriez que tous les problèmes qui vous ont été confiés ont été réglés avec brio. Non, c'est à Praetoria 2.0 de prendre en compte les modifications et les correctifs que vous avez apportés. Elle se fait une opinion de la manière qui lui plaira le plus, et peut-être en prenant des considérations qui vous échappent, mais la plupart du temps voici ce qui sera pris en compte :

- Si le problème a été réglé, alors tout va bien, vous pouvez retourner tranquillement à votre système cryogénique.
- S'il a même été réglé avec intelligence, par une solution élégante, particulièrement rapidement, en bref si vous avez fait preuve pour une fois d'une véritable compétence alors il est possible que le score de Révolte du vaisseau diminue même, tout le monde étant impressionné par votre génie collectif.
- Si le problème n'a pas été totalement réglé, alors il y aura des conséquences sur le vaisseau (en termes de Solidité ou d'Equipage, typiquement) d'ici votre prochain réveil.
- Si il n'a pas été réglé **du tout**, voire même si vous avez empiré les choses, alors il y a des chances que le problème empire. Un défaut simple deviendra **grave**, et un incident qui n'était pas lié à un défaut en deviendra un de manière permanente.

- Si votre solution, efficace ou non, impacte négativement la vie des habitants voire les met en danger, le score de Révolte du navire risque d'augmenter.

## RP Libre

Bien sûr, vous n'avez pas besoin de vous limiter à la résolution de cet incident durant votre période de réveil ! Après tout, tant qu'à ce qu'on vous aie réveillée, autant en profiter pour régler d'autres problèmes, non ?

Vous pouvez avoir tenté d'amadouer la population pendant que d'autres réglaient le problème, avoir tenté de mettre en danger les auxiliaires de vos rivaux ou de protéger les autres ? Peut-être, philanthrope jusqu'au bout (non) avez vous soudainement décidé de dépenser votre Fortune à réparer le vaisseau...

Ou bien à l'inverse, peut-être avez vous essayé de mettre en place une théocratie centralisée avec vous en déesse-impératrice-PDG du du vaisseau via une révolte armée et un redoutable programme de propagande, qui sait ?

Toutes ces choses là, ainsi que les dépenses de Fortune ou de Soutien qu'elles entraînent, seront également gérées par Praetoria 2.0 au cours de la résolution d'incident et après, et vous serez notifiées collectivement des conséquences de ces actions, en bien ou en mal.

Merci, [ERREUR\_723\_NOM\_DE\_DONATRICE\_INTROUVABLE], votre expertise sur ce sujet nous sera d'une grande utilité. J'applique immédiatement la procédure que vous venez de m'indiquer, et je ne doute pas que d'ici quelques années le problème ne soit définitivement réglé. Dans l'intervalle, je vous recommande de profiter de nouveau de votre caisson cryogénique et, si besoin, de vous munir pour cela des somnifères ZZZ gracieusement fournis par...

Ah, veuillez m'excuser, il semble qu'il ne soit finalement pas tout à fait le moment de retourner dormir dans votre caisson.

Il semblerait que, d'une manière ou d'une autre, nous soyons à la fin de notre voyage.

## AU BOUT DU VOYAGE...

Toutes les bonnes choses ont une fin ! D'une manière ou d'une autre, votre voyage devait s'arrêter. En fonction des différents incidents et de vos actions, une infinité de fins peuvent arriver, mais voici les quatre plus courantes :

### 1: La première colonie

Si le navire finit sa dernière année de voyage sans avoir épuisé ni ses points de Solidité ni ses points d'Équipage, alors il arrive à destination. Joie ! Allégresse ! Les colons vont pouvoir fonder sur cette planète ou cette lune la toute première colonie de l'espèce humaine !

Joie et allégresse pour vous aussi, d'ailleurs : après tout, si vous vous êtes embarquées sur ce vaisseau, c'est bien parce que vous aviez confiance en sa capacité à terminer son voyage, pas vrai ? Et c'est même pour ça que vous avez soigneusement économisé votre Fortune et vos Soutiens... Quel serait d'intérêt d'être une personne comme les autres sur une toute nouvelle planète, alors que vous pourriez rester riche et puissante ?

Réunissez-vous ensemble, avec vos collègues, et en guise d'épilogue faites une Fiche de Colonie pour définir à quoi elle ressemble. Une Fiche de Colonie comprend exactement les mêmes champs que la fiche de Vaisseau, et se définit exactement de la même manière. Les points de Solidité et d'Équipage ne sont pas définis à nouveau, le score se transférant du Vaisseau à la Colonie.

Le nom de la colonie, seule exception, sera cette fois mis aux enchères, la personne misant le plus de Fortune+Soutien gagnant le droit de la nommer selon sa fantaisie (et probablement à sa gloire).

#### ÉPILOGUE : Et après...

Une fois que vous avez fini de définir la Fiche de Colonie, peut-être souhaitez-vous la développer un peu plus, et voir comment elle évolue... Bonne nouvelle, vous pouvez utiliser exactement les mêmes règles pour la Colonie que pour le Vaisseau, et guider d'année en année le sort de ces pauvres colons jusqu'à ce qu'ils se soulèvent inévitablement contre vous ! Cette perspective peut être particulièrement intéressante si vous avez joué un voyage court !

### 2: BOUM

Sans le moindre doute la fin la plus simple et la plus courte. Si le Vaisseau, au court de son voyage, tombe à 0 points de Solidité, alors... Adieu.

Avec un peu de chance, vous arriverez à le faire tenir un ou deux ans de plus en perdant la majeure partie de l'équipage dans diverses dépressurisation catastrophique, jusqu'à ce que les moteurs cessent de fonctionner purement et simplement et que le navire s'effondre purement et simplement sous son propre poids.

Adieu richesses, veaux, vaches, cochons... Adieu rêves de colonies sur une autre planète. Vous auriez décidément dû écouter les ingénieurs et vous conformer aux normes de sécurité. Dups.

#### ÉPILOGUE : La dernière année...

Pour jouer les dernières années de votre vaisseau avant l'inévitable explosion, tirez chaque année non pas deux mais quatre Évènements sur la table. Chaque incident, quoiqu'il arrive, fera désormais perdre un point d'Équipage au vaisseau. Tous les Incidents Imprévus deviennent instantanément des défauts permanents. Le vaisseau explose pour de bon si un jet sur la table d'Évènements fait entre 18 et 20.

Notez que si vous avez beaucoup de chance, vous parviendrez peut-être tout de même à rejoindre votre destination... Exsangues, appauvris, mais vivants.

### 3: A la dérive

Si le Vaisseau, quelque part pendant son voyage, finit par tomber à cours d'Équipage, alors c'est un sort différent qui vous attend : l'abandon et la solitude. Peu à peu, les rares survivants finiront par mourir et par vous laisser seuls dans vos caissons de cryogénéisation, isolés dans l'espace immense...

#### ÉPILOGUE : La solitude...

Pour jouer les dernières années de votre vaisseau avant de vous retrouver seules définitivement, vous pouvez continuer à jouer normalement à ceci près que la moindre action entreprise via Praetoria 2.0 vous coûtera un point de Soutien ou une Auxiliaire de manière définitive... A moins que vous ne décidiez de vous sacrifier vous-même ?

De toute manière, sans pilotes et sans scientifiques, vous avez bien peu de chances d'arriver à destination, et vous finirez presque inévitablement seules à bord, sans serveurs et sans soutiens, réduites à passer le temps en parlant entre vous.

Quand les choses en seront à ce point et qu'il ne restera ni Soutien ni Auxiliaire à personne, jouez une dernière scène d'adieu entre vous, après quoi vos personnage s'en iront rejoindre leurs caissons pour ne plus jamais en ressortir...

### 4: Le ras-le-bol

Vous vous souvenez de ces points de Révolte que la MJ note patiemment sur une feuille de papier hors de votre vue ? Quelque chose d'amusant se passe si le maximum (défini ainsi : années de voyage / 2 + 1) est dépassé : l'équipage et le colons, fatigués d'obéir à vos lubies incompetentes, décident de vous mettre à la porte du vaisseau pour de bon en jetant vos pods cryogéniques dans l'espace.

### ÉPILOGUE : Le nouveau monde

Pour jouer cet épilogue, débarrassez-vous de vos fiches de personnages.

Mettez en commun les Finances, Soutiens et Auxiliaires et définissez une Fiche de Colonie comme dans le premier épilogue, à ceci près que le nom de la Colonie doit être défini collectivement.

Félicitations, vous avez réussi à vous débarrasser du capitalisme ! Il ne vous reste plus qu'à vivre heureux dans votre nouvelle vie de colons, en sachant qu'aussi dure qu'elle puisse être, au moins vous n'aurez plus à obéir à des ordres débilés ou à vous incliner devant des incompetents !

### ?: A vous de jouer

Ces quatre fins ne sont, après tout que des suggestions ! Et si vous rencontrez des extraterrestres ? Et si vous vous entre-tuez pour obtenir le pouvoir ? Et si vous décidez de changer de trajectoire ? Et si Praetoria 2.0 choisit de se rebeller contre ses maîtres humains ? Improvisez !

Et n'oubliez pas : le but de vos personnage est de rester riche... Mais le vôtre est de vous amuser, même si ça veut dire faire des bêtises. Surtout si ça veut dire faire des bêtises !