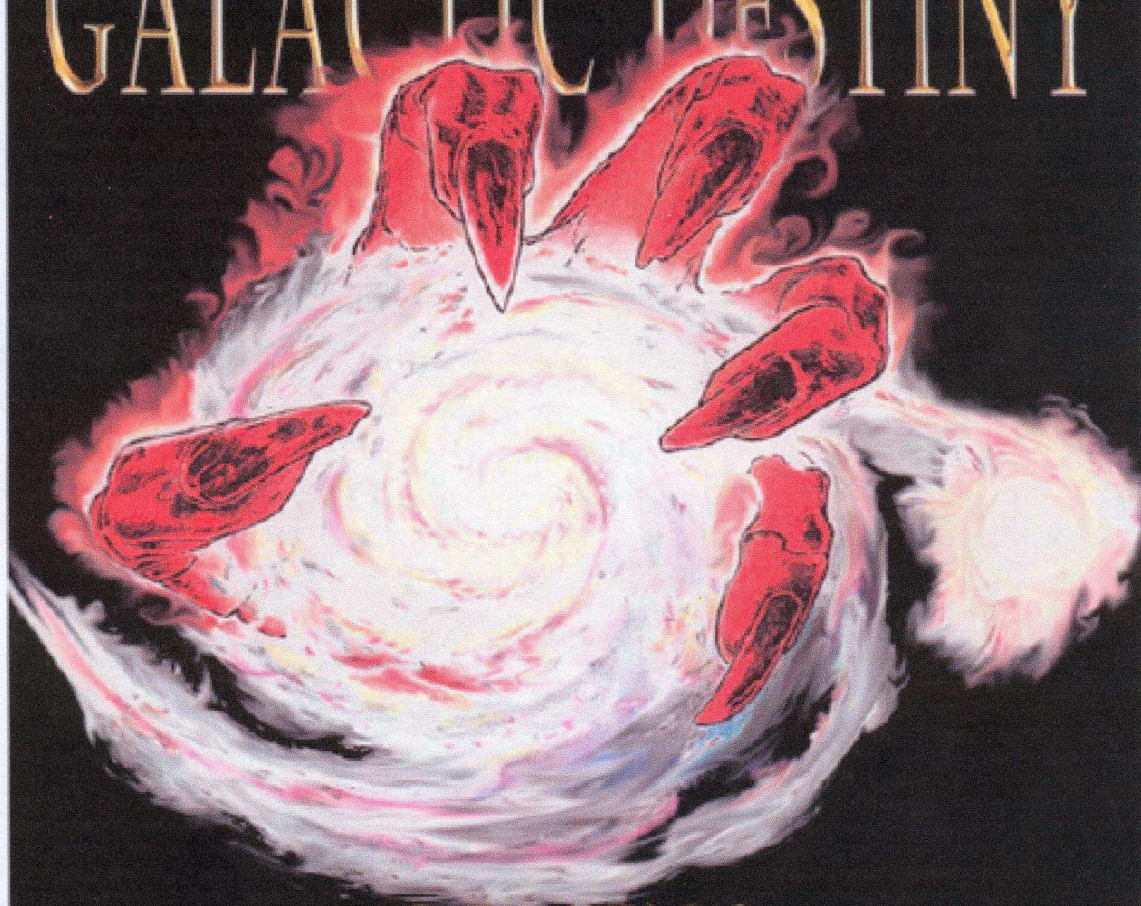


# GALACTIC DESTINY



POLITICS  
REVISED RULEBOOK VF

Αιολίην δ' ἴς νῆσον ἀφικόμεθ'· εὐθα  
δ' ἴναίην Αἰόλος Ἴπποτάδης, φίλος  
ἀθανάτοισι θεοῖσιν, πλωτὴ ἐνὶ νῆσσι·  
πάσαν δέ τί μιν πέρι τεῖχος χάλκκιον  
ἄρρηκτον, λισσὴ δ' ἀναδέδρομε πέτρῃ.

De Richard : à Homer le grec, pas le lapin jaune, pour m'avoir montrer de quel monde est la littérature épique. À Odysseus, un vrai homme malgré sa jupe et ses sandales. N'importe qui qui pourraient abandonner la Kalypso sur un radeau mérite le respect de n'importe quel homme. À docteur Richard Unger, mentor de pensée et d'esprit, donneur d'inspiration et demiurge à mes illusions actuelles de splendeur. Je n'aurais pas pensé à un jeu d'infestation galactique et de dominance tyrannique sans son bon exemple dans ma vie.

De Jonathan : à maman et papa qui m'ont toujours soutenu dans la vie au-delà de l'appel. À mes frères Lee et Evan : beaucoup de leurs battements quand j'étais jeune m'ont renforcé pour le chemin en avant. Leurs exemples intellectuels ont été une inspiration à ma vie.

De Wayne : à ma femme Julie et mes trois enfants, Connor, Madison et Benjamin. Pour leur compréhension de ma version d'une crise de la quarantaine : départ d'une société pour faire des jeux avec trois types dans la mi-vingtaines.

À ma famille entière pour leur appui; papa et maman, frères et soeurs.

De Elegwen : à ma mère Jeanne et sa soeur Haley - votre appui est éternel. À tous mes amis dans Galway, particulièrement à 76 et 67 - il y n'a personne comme le joueur irlandais! À Ford, pour m'avoir initié au merveilleux monde des jeux. À ceux rencontrés en voyages et ces endroits visités, à l'esprit du monde. Oh oui et également Jésus....

#### Remerciements Spéciaux.

David Gasson; Marguerite et William Young; Randy et Eleni Pulis, Nicholas, Alexia, Chrétian, John; Franc et Joanne Mauro; Lois Forbes; Bruna Vitale; Dan et Cheryl Mauro; Jeffrey Pulis; Joanne Pulis :

Éditeur:  
Golden Laurel Entertainment.

Concepteurs de Production :  
Jonathan Mauro  
Elegwen Ó Maoileóin  
Richard Pulis  
Wayne Pulis

Illustration:  
Marcel Chenier

Conception Graphique :  
Tristan Noone  
Wayne Pulis  
Richard Pulis

Playtesters : Mike Brennan; Blaise R. Cowans; Mike Craughwell; Brian Devaney; "Evil" Brian Dolan; Niamh Dolan; Charles Dunne; Dov; Donal Fallon; Jon Heard; Hojo; Pól MacFhionnghaile; Keith McNamera; Ken Metcalf; Anita Murray; Podge Murphy; Yolande O'Brien; Dan Rothery; Brian Shuster; Lisa Smedman; Tony Smevychynski; Fabian Stohl; Dave Strutt; Nick Zakus; Brett Price.

GLE voudraient remercier la NASA et la Hubble Heritage and Space Telescope Science Institute pour leur excellent travail et l'image de la Galaxie Tourbillon M51.

Remerciements spéciaux à Imperial Hobbies, le Galway Fansci Gaming Society, UBC Wargamers et le Trumpeter Tabletop Gaming Society pour toute leur aide, leur enthousiasme et leur appui.  
Dave Strutt de Imperial Hobbies pour son encouragement, son appui, la mise à l'épreuve du jeu et les monologues oratoires qui ont démontré le potentiel que nous avons rêvé pour ce jeu.  
À tous nos supporteurs qui ont joué et ont aimé nos jeux. Nous espérons que vous allez aimez celui-ci et que nous pourrons apporter des titres encore plus passionnants et mémorables.

Crédits des règles révisé.

Écrit par : Richard Pulis.

Conception Graphique : Richard Pulis.

Édité par : Jonathan Mauro,  
Wayne Pulis,  
Nick Zakus.

Traduction française et mise en page: Alien

Playtesters : Peter Evensen; Aaron Bianco; Joshua Ingram; Doug Liep; Daniel Lewis; Mark Sellmeyer; Geoff Speare; Jame Leroy Virnich, Kevin Rohrer, Chris Davis, Alessio Serafini, Mike Mitchell, Toby Falconer et Robert Braddock.

© 2007 Golden Laurel Entertainment Inc., Tous droits réservés. Toutes les marques déposées sont la propriété de Golden Laurel Entertainment Inc.  
Galactic Destiny TM et GLETM sont des marques déposées canadiennes.

## Table des matières

But du jeu.....	4	Négociation	12	Boucher	22
Contenu.....	4	Résolution des accords	13	Briseur de code	22
Mise en place.....	4	Sénateurs et actions	13	Lâche	22
Plateau	5	Séquence de jeu.....	13	Maître assassin	22
Cartes	5	Phase galactique.....	13	Maître espion	22
Mise en place du joueur	5	Collecte de ressources	13	Charitable	22
Matériels.....	5	Phase du sénat.....	14	Pacifiste	22
Cartes abilité	5	Proposition	14	Politique animale	22
Cartes action	5	Fonctionnement du sénat	14	Orateur publique	22
Cartes événement	5	Premier ministre et ses fonctions	14	Chef religieux	22
Égalité dans les conflits.....	5	Impôts	14	Saboteur	22
Cartes secteurs	6	Partis politique en bon terme	14	Espion	22
Cartes sénateur	6	Droits des êtres doués de conscience_	14	Stratège	22
Jetons de la piste de ressources	6	Premier tour d'élection.....	14	Tacticien	22
Jetons corruption/ombre	6	Vote pour la flotte de la république	15	Compétences de secteur	22
Jetons secteur/infestation	6	Votes du sénat	15	Compétences de ministère	23
Flottes	6	Vote de la force	15	Compétences de ministère	
Cartes de partis politiques	6	Total de vote	15	corrompu	23
Secteurs.....	6	Élection!	15	Histoire et légende.....	24
Icônes de ressource	6	Liste des propositions	16	Première république	24
Nombre de cartes en main.....	6	Acte d'intégrité juste	16	La venue du Ke'Ras	24
Défense des secteurs	7	Initiative de défense de la patrie	16	Les années après son passage	25
Icônes démographiques	7	Convention de libre échange	16	Le retour	25
Icônes de compétences spéciales	7	Déclaration de mouvement	16	Augmentation de la seconde	
Numéro des secteurs	7	Liberté d'expression & éducation	16	république	25
Ressources.....	7	Consulat	16	Partis politique.....	26
Mouvement sur le plateau.....	7	Poursuite	16	Parti de la spirale verte	26
Jetons corruption.....	8	Phase d'intrigue.....	17	Parti du métal noir	26
Corruption pour les invasions	8	Invasions	17	Parti des humains	26
Corruption pour les accords		Carte "Feint"	17	Parti de la pensée transendentale	27
annulés et les lois du sénat	8	Résolution des invasions	18	Coalition de la stabilité	27
Le coût du mal.....	9	Bonus de batailles	18	Parti pragmatique du futur	27
Récompenses de l'ombre	9	Victoires et retraites	18	Races.....	28
Assassinats	9	Côtés multiples d'une bataille	18	Humains	28
Règle optionnelle	9	Combat contre l'infestation	19	Jur	28
Jetons d'ombre et Assassinats	10	Victimes de guerre	19	Ajira	29
La particularité du jeu.....	10	Amiraux victimes	19	Qera	29
Conflits de règle	10	Flotte de la république	19	Tumba	30
Victoire!	10	Campagne	20	Shorem	30
Défaite!	10	Résolution des campagnes	20		
Conditions de victoire.....	10	Achats de flottes et de sénateurs	20		
Défaite.....	10	Rébellion.....	21		
Le jet d'infestation	11	Déclaration de rébellion	21		
Accords et lois du sénat	11	Avantages de rébellion	21		
Jet de dés	11	Coût	21		
6 explosif	11	Faire la paix	21		
Cartes	12	Plus de règles.....	22		
Séquence de temps de carte	12	Compétences de secteur	22		
Priorité de carte	12	Compétences de ministre corrompu	22		
Fantôme dans l'obscurité	12	Compétences de sénateur	22		
		Assassin	22		
		Athée	22		
		Croyant	22		
		Bureaucrate	22		

Notes sur la règle révisée.

Ce livret de règles contient toutes les règles originales trouvées dans le livret de règles fourni dans le jeu. Ce nouveau livret de règles représente un raffinement et une nouvelle focalisation du jeu. Dans ces pages vous trouverez toutes les révisions et les améliorations des errata et de la FAQ inscrit sur notre site web. Nous avons essayé de répondre à toutes les questions qui ont été apportées à notre attention pour vous fournir des règles plus claires et plus simplifiées.

Nous espérons que vous trouverez cette révision utile et qu'elle contribuera directement à vous faire aimer le jeu. Nos remerciements spéciaux à chacun qui nous a aidés dans ce projet. Nous apprécions tous vos commentaires.

Sincèrement,

Richard Pulis

GLE Équipe de conception

Votre but.

Être l'idéologie politique la plus dominante dans la galaxie par la politique, la manipulation et la guerre.

Bienvenu dans Galactic Destiny, le jeu de politique galactique. Ce jeu est conçu pour donner un jeu de stratégie interactif qui exige de la négociation, de la politique et un peu de flexibilité morale.

Le Contenu.

Cette boîte contient tous les composants nécessaires pour jouer au jeu. Si vous avez reçu un jeu qui ne contient pas tous les composants inscrits, demandez-le s'il vous plaît à votre point d'achat ou entrez en contact avec nous à : [customersupport@goldenlaurel.com](mailto:customersupport@goldenlaurel.com)

Cette boîte contient:

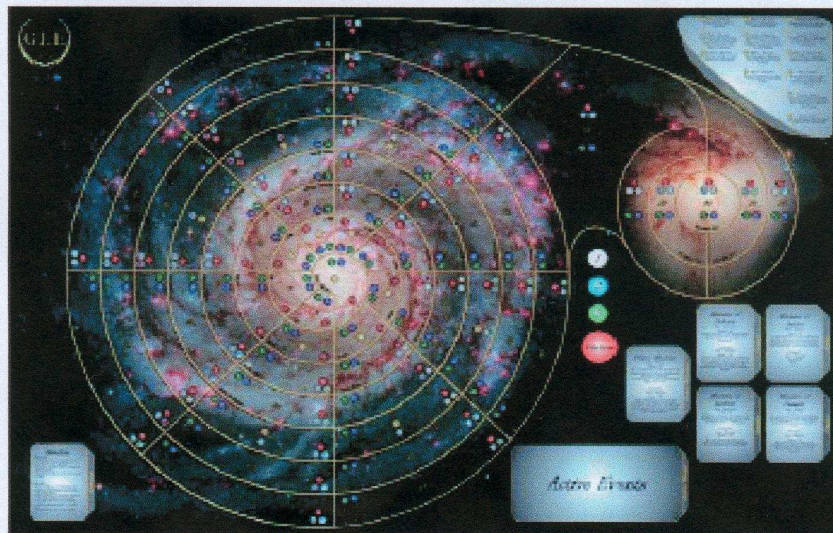
- 1 Plateau de jeu de 3'x 2'
- 10 Dés à 6 faces
- 6 Cartes de partis politiques
- 1 Paquet de 50 cartes action
- 1 Paquet de 50 cartes événement
- 1 Paquet de 50 cartes sénateur
- 1 Paquet de 50 cartes secteur
- 5 Cartes de compétence des ministres
- 1 Carte rébellion
- 13 Cartes de compétence des secteurs
- 7 Jeux de jetons de propriété, 13 pour les partis politique et 10 pour l'infestation
- 45 Jetons corruption/ombre
- 25 Jetons d'échelle de points
- 7 Ensembles de 10 vaisseaux
- 1 Règle du jeu

Installation.

Pour jouer le jeu vous avez besoin d'une grande table avec de l'espace suffisante sur tous les côtés.

Séparez les composants en différentes piles uniques.

Notez que quelques portions de règle ont besoin de mise en place différentes - celles-ci seront indiquées après cette section.



### Le plateau.

- 1) Dépliez le plateau et placez-le au centre de la table.
- 2) Placez le jeton d'élection sur la case "élection" sur la piste des élections.
- 3) Placez 5 flottes de la république (noires) sur le secteur 1.

### Les paquets de cartes.

- 1) Séparez les paquets de cartes (chaque paquet a un dos différent).
- 2) Placer les cartes d'abilité des ministres et la carte de rébellion sur les espaces indiquées sur le plateau.
- 3) Placer les cartes de compétence restantes à côté du plateau.
- 4) Séparé les six cartes de sénateur de départ. Placez celles inutilisées en dessous du paquet.
- 5) Mélangez les paquets et placez-les à côté du plateau.

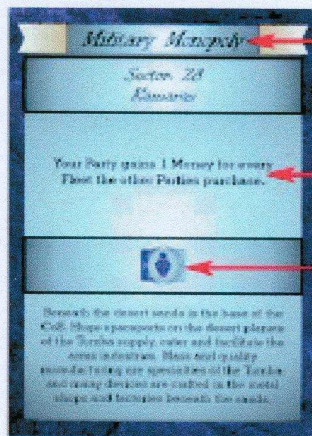
### Installation des joueurs.

- 1) Chaque joueur doit choisir un parti politique.
- 2) Chaque joueur prend ses cartes de parti politique et identifie ses secteur de départ, sénateur et ressources.
- 3) Chaque joueur place 1 de ses jetons de propriété sur son secteur de départ.
- 4) Chaque joueur prend son sénateur de départ (celui marqué avec le symbole du parti politique qui correspond au symbole sur sa carte de parti politique).
- 5) Chaque joueur prend les 10 flottes de sa couleur de parti politique et place 2 flottes sur son secteur de départ.
- 6) Chaque joueur tire maintenant 5 cartes action et 3 cartes de sénateur.

Le jeu est maintenant prêt à être joué.

## Composantes.

### Les cartes de compétence.



Nom

Compétence

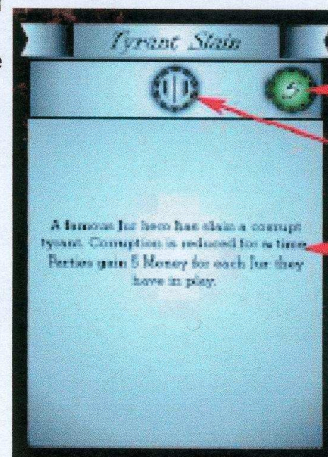
Icône du parti politique de départ

Ces cartes représentent les compétences spéciales dont les joueurs peuvent tirer profit en contrôlant un ministère ou des secteurs spécifiques.

Voir la page 11 pour comment jouer des cartes action et pour plus d'information sur le coût, le temps, l'action et la priorité des cartes.

Notez que la taille de votre main doit être de 7 cartes action à la fin de chaque tour.

### Les cartes événements.



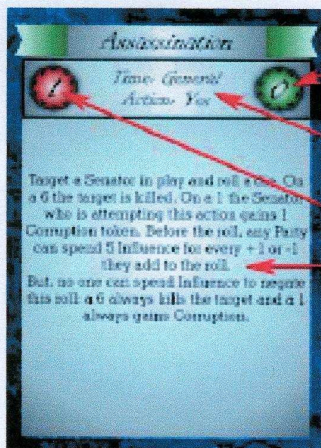
Coût

Icône de race & de parti politique

Effet

Celles-ci sont tirés au début de chaque tour et prépare le terrain pour le jeu.

### Les cartes action.



Coût

Période & coût d'action

Priorité de la carte

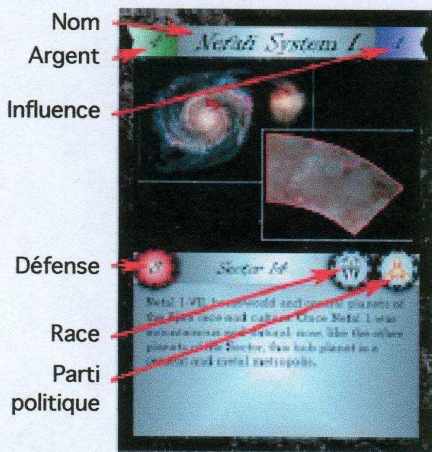
Effet

Celles-ci forment votre main et vous permettent d'exécuter des actions dans le jeu.

### Égalité dans un conflit.

Durant le jeu les joueurs entrent en conflit. Parfois il en résultera une égalité. Dans ce cas le défenseur gagne toujours les égalités. Les secteurs neutres, l'infestation et le joueur qui possède un secteur en conflit sont toujours le défenseur.

**Les cartes de secteurs.**



Celles-ci sont tirées au début de chaque tour et indiquent les 3 secteurs qui sont en hausse pour des campagnes générales (marquées en y plaçant des jetons de secteur). Ce sont également les secteurs vulnérables à l'infestation qui tourne, même s'ils sont contrôlés par un parti politique.

**Les cartes sénateur.**



Celles-ci forment le comité électoral de votre parti politique et votre pouvoir de base.

**Les jetons de la piste de ressources.**



Ceux-ci sont employés sur les pistes de ressource sur vos cartes de parti politique pour représenter vos ressources.

**Les icônes de propriété**



Ceux-ci sont employés pour indiquer quels secteurs contrôle un parti politique et lesquels il essaye d'acquérir. Voir la page 17.

**Les jetons de corruption/ombre.**



Les jetons sont employés pour suivre à la trace l'état de l'âme d'un sénateur. Plus ils ont de jetons, plus ils sont mal en point. Voir la page 8.

**Les jetons de secteur / infestation.**



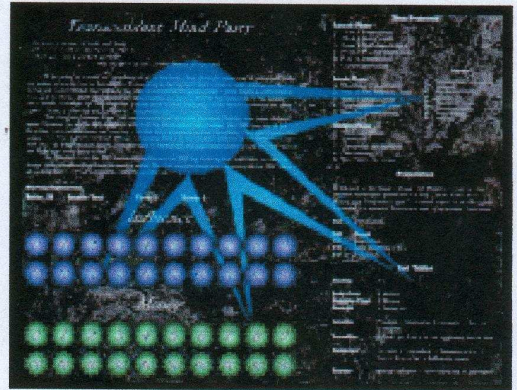
Ces jetons indiquent les 3 secteurs disponibles pour des campagnes générales aussi bien que ceux infestés. Voir les pages 11 et 13.

**Les flottes.**



Celles-ci sont les armes militaires des partis politique et de la république. Chaque figurine est une flotte de vaisseaux qui peut être employé pour attaquer ou pour se défendre. Voir la page 17.

**Les cartes de parti politique.**



Ces cartes agissent en tant que trésorerie et centre d'information du joueur.

**Les secteurs.**

Les secteurs sont définis sur le plateau par les lignes or. Un seul secteur est un espace limité par les lignes or sur le plateau. Les secteurs sont importants puisqu'ils sont les régions économiques et électorales de la galaxie qui produisent des ressources. Chaque secteur est composé des éléments suivants:

**Icônes de ressource.**

Placé dans le coin supérieur gauche de chaque secteur il y a deux icônes. L'icône pourpre est la ressource de l'influence tandis que l'icône vert est la ressource de l'argent.

**Nombre de cartes en main.**

Si un joueur a plus de 7 cartes action à la fin d'un tour, ils doit en discarter pour n'en conserver que 7. Les sénateurs ne comptent pas dans la taille de la main. Vous pouvez en avoir autant que vous souhaitez qui attendent d'être recruté.

### Défense des secteurs.

L'icône rouge dans la partie inférieure droite de chaque secteur est sa défense. Le numéro inscrit dans l'icône représente la compétence du secteur à résister aux invasions et aux campagnes. Voir les pages 17 pour les détails.

### Les icônes de données démographiques.

Dans beaucoup de secteurs il y a deux icônes à droite au-dessous de l'icône de défense du secteur. Ceux-ci sont les icônes de données démographiques et vous indiquent la race majoritaire et le point de vue politique dans ce secteur. Ceux-ci sont principalement employés pendant les campagnes. Voir la page 20 pour plus de détails.

### icônes de compétences spéciales.

Ceux-ci sont les icônes or qui apparaissent derrière le numéro du secteur de quelques secteurs. Un secteur avec un de ces icônes or a une compétence spéciale qui est accordé au joueur qui contrôle ce secteur. Chaque compétence est inscrite dans la partie supérieure droite du plateau et sur les cartes de compétence. Quand un joueur prend le contrôle d'un secteur avec une compétence, il prend la carte de compétence sur le paquet associé, tant que vous contrôlez ce secteur vous êtes capables d'employer cette compétence.

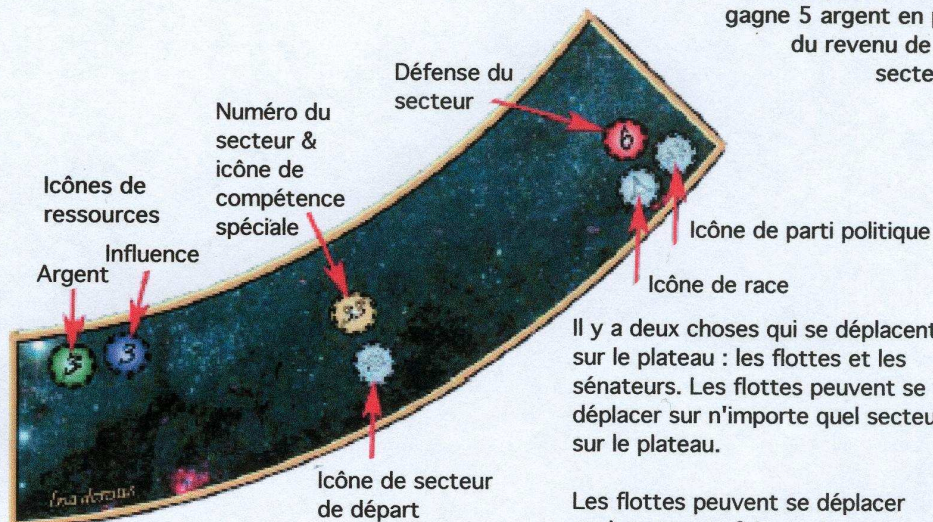
Notez que seulement quelques compétences peuvent être employées une fois par tour, comme la compétence de relance du secteur 34. Ainsi si le secteur est repris par un autre joueur après que la compétence a été employée, le nouveau propriétaire ne peut pas employer cette compétence avant le tour suivant.

### Le numéro du secteur.

Comme toute bonne bureaucratie la république se réfère à ses secteurs principalement par leur numéro. Ceux-ci sont placés dans le centre de chaque secteur.

Pour dépenser une ressource, le joueur annonce simplement qu'il le fait et déplace les compteurs de piste sur les positions correctes pour représenter ses nouvelles réserves.

Notez qu'à chaque tour chaque parti politique gagne 5 argent en plus du revenu de ses secteurs.



### Ressources.

Pendant le jeu, les joueurs prennent les deux ressources de leurs secteurs, les compétences du secteur, exécutent des cartes et des compétences de ministère. Ces réserves de richesse et ses faveurs sont suivies à la trace sur les piste de ressource sur la carte de parti politique du joueur.

Chaque piste a une piste supérieure et une piste inférieure. Les pistes supérieures indiquent les unités individuelles de la ressource avec chaque espace de valeur 1 unité. La piste inférieure indique les multiples de 10 unités de la ressource.

Ainsi, pour représenter une quantité de ressource de 0 - 99, le joueur doit placer les compteurs de piste aux endroits corrects sur les deux pistes. Si vous avez plus de 99 d'une ressource, l'excès est gaspillé.

Il y a deux choses qui se déplacent sur le plateau : les flottes et les sénateurs. Les flottes peuvent se déplacer sur n'importe quel secteur sur le plateau.

Les flottes peuvent se déplacer seulement une fois par tour et doivent déclarer s'ils attaquent ou se défendent quand ils sont déplacés. Les sénateurs peuvent être l'amiral des flottes ou faire campagne dans un secteur tant qu'ils ont une action à dépenser. Pour les campagnes, ils sont limités aux secteurs permis comme inscrit à la page 19. Quand il est amiral d'une flotte, un sénateur peut voyager vers n'importe quel secteur.

Un seul sénateur peut être l'amiral d'une flotte ou faire campagne dans plusieurs secteurs différents s'il fourni une carte action, comme une multitâche, qui est employé pour lui donner des actions supplémentaires à dépenser.

*Eg. Bob envoie la sénateur Fola faire campagne dans le secteur 34 et joue ensuite une carte Multitâche, qui régénère la sénateur et envoie ensuite Fola faire campagne dans le secteur 36. Il est regrettable que Bob ne puisse pas jouer une autre carte Multitâche et essayer une troisième campagne.*

Les sénateurs essayant plusieurs campagnes ou invasions doivent déclarer TOUTES les campagnes ou les invasions immédiatement sur leur initiative. Vous ne pouvez pas les ajouter après que vous avez passé.

## Jetons de corruption.

Pendant le jeu, les joueurs peuvent vouloir exécuter des actions qui donnent des jetons de corruption sur leurs sénateurs. Ceux-ci représentent l'obscurité en croissance qui infecte l'âme du sénateur quand il commet de mauvais actes.

Les jetons de corruption sont placés sur un sénateur avec le côté gris sur le dessus. Ils ne peuvent pas être détruits ou échangés sauf par des compétences spéciales, des événements et des actions.

Les sénateurs peuvent gagner une corruption en jouant des cartes action, en employant la compétence corrompue d'un ministère, en déclarant une invasion, en étant l'amiral d'une invasion, en violant une loi du sénat, en annulant un accord qu'ils ont fait, ou par des événements.

Le nombre de jetons gagnés pour chaque acte va comme suit :

Cartes action	Comme inscrit
Actes corrompus de ministre	1 à 5
Invasions	2
Annuler un accord	2
Annuler une loi	2
Événements	Comme inscrit

Chaque invasion que votre parti politique déclare pendant un tour donne 2 corruptions à votre parti. Ces jetons doivent être placés en groupes de 2 sur des sénateurs que le parti politique contrôle. Si le parti politique envoie un amiral pour une invasion, la corruption va sur l'amiral.

S'il n'y a aucun amiral, la corruption peut être placée sur n'importe quel sénateur que le parti politique contrôle - c'est le sénateur qui a ordonné l'attaque. Si le parti politique n'a aucun sénateur, la corruption est perdue et n'est pas appliquée.

## Corruption pour annuler un accord et les lois du sénat.

Quand un joueur annule une loi du sénat ou un accord qu'il a fait avec un autre joueur il gagne 2 jetons de corruption qui doivent être placés sur un de ses sénateurs.

Comme la corruption gagnée pour une invasions, ces jetons doivent aller sur le même sénateur, mais ils peuvent être placés sur n'importe quel sénateur que le joueur contrôle, ou sont discartés si le joueur offensif n'a aucun sénateur.

Une fois qu'un joueur viole une loi du sénat, il gagne ses corruptions immédiatement. Cependant, cette loi demeure annulée pour eux pour le tour entier. Autrement dit, en faisant un acte interdit plusieurs fois pendant un tour, vous recueillez seulement 2 jetons de corruption au total - la seule exception sont les invasions. Un joueur gagne 2 corruptions pour chaque invasion qu'il déclare pendant un tour.

*Eg. La surveillance d'enregistrement de mouvement a été ratifiée dans la loi et Bob veut l'ignorer. Il gagne 2 corruptions sur un de ses sénateurs et peut déplacer ses flottes comme il l'entend sans avoir à payer quoi que ce soit de plus.*

Quand un accord est créé entre deux joueurs, ceux-ci sont liés par cet accord. Si l'un ou l'autre des joueurs annule l'accord, le joueur offensif gagne 2 corruptions. Une fois que l'accord est annulé, il ne peut plus être mis en application et le joueur offensif ne gagnera pas d'autre corruption pour l'annuler.

*Eg. Julie a consenti à ne pas attaquer Bob pour 3 tours. Elle annule immédiatement l'accord. Elle gagne 2 corruptions. Cependant, si elle attaque Bob de nouveau au 2ème tour de l'échange elle ne gagnerait pas plus de corruption puisque l'échange est déjà annulé.*

Une fois qu'un accord est annulé par l'un ou l'autre des joueurs, plus rien ne lie ces joueurs faisant partie de l'accord.

Les seuls accords qui ne peuvent pas être annulés ou fraudés d'une quelconque façon sont les accords immédiats. Les accords qui durent dans le temps peuvent toutefois ne pas être respectés.

*Eg. Immédiatement Bob échange à Julie 4 argents pour 5 influences. Cet échange ne peut pas être annulé.*

## Le coût de la corruption.

Être méchant et exécuter des actes corrompus est mauvais pour une carrière politique.

Les sénateurs qui gagnent des jetons de corruption ont un moins bon rendement politique qu'auparavant. De vieux amis ne veulent pas être vus avec eux, peu de gens sont disposés à les écouter et les gens les méprisent ainsi que le parti politique à laquelle ils sont associés.

Pour chaque jeton de corruption qu'un sénateur a sur lui, leur diplomatie est réduite de 1. Cela peut réduire leur diplomatie à 0 ou à un nombre négatif. Ce modificateur affecte le sénateur dans chaque cas où ils emploient sa diplomatie : pendant les campagnes, pendant les votes dans le sénat et quand ils sont poursuivis. Voir les pages 14 et 20 pour plus de détails.

## Jetons d'ombre.

La corruption représente l'âme d'un sénateur qui est souillé par ses mauvais actes. Les jetons d'ombre, d'autre part, représentent les marques du Ke'Ras qui commencent à consommer l'âme du sénateur. Les jetons d'ombre peuvent être gagnés quand un sénateur acquiert 3 ou plus de jetons de corruption. Un jeton d'ombre remplace 3 jetons de corruption; enlevez 2 des jetons de corruption et retournez-en 1 du côté coloré du symbole de l'ombre. Un jeton d'ombre agit en tout temps comme 3 jetons de corruption. Cependant, il ne peut pas être enlevé ou changé par des événements,



Les actions ou les compétences qui affectent les jetons de corruption s'ajoutent aux récompenses de l'ombre.

Dans ces règles un sénateur peut avoir jusqu'à 4 jetons de corruption sans devoir être échangé pour un jeton d'ombre. Cependant, une fois qu'il gagne le cinquième jeton, il doit échanger 3 jetons de corruption pour 1 jeton d'ombre.

Un sénateur doit toujours échanger les jetons corruptions pour des jetons d'ombre aussitôt qu'il le peut une fois qu'il a 1 jeton d'ombre sur lui - ainsi il a 3 jetons corruptions disponibles à nouveau.

*Eg. Le sénateur Fola a 4 jetons de corruption et ses amiraux en invasion. Elle gagne 2 jetons de corruption de plus. Puisque cela la mettrait à plus de 4, elle doit échanger pour des jetons ombre. Puisqu'elle a 6 corruptions, elle l'est échange pour 2 jetons ombre.*

Notez qu'un sénateur peut échanger 3 corruption pour 1 ombre à tout moment. Vous n'êtes pas obligés d'attendre le cinquième jeton de corruption.

### Le coût du mal.

Le Ke'Ras tire son pouvoir du mal qui sévit dans la galaxie. Plus les sénateurs exécutent du mal plus le Ke'Ras devient puissant.

Pour chaque 3 jetons de corruption en jeu et pour chaque jeton ombre en jeu, le résultat du roulement pour l'infestation est augmenté de +1.

Aussi, les secteurs infestés gagne un bonus de dés pour chaque jeton d'ombre en jeu.

*Eg. Il y a 3 jetons d'ombre en jeu, chaque secteur infesté gagne donc 3 dés supplémentaire pour sa défense.*

### Les récompenses de l'ombre.

Le Ke'Ras récompense ceux qui les servent. Un sénateur gagne un dé supplémentaire pour chaque action qui exige un lancé de dé pour chaque jeton d'ombre présent sur lui-même. Ceci inclut, mais n'est pas limité à: invasions d'amiral, campagnes et cartes action.

*Eg. Le sénateur Fola a 2 jetons d'ombre et envahit le secteur 50 avec 2 flottes. Le sénateur Fola roule 4 dés (2 pour les flottes et 2 pour les jetons d'ombre) pendant l'invasion.*



### Assassinats.

Les assassinats offrent certains des moments les plus intenses dans le jeu. Ces tentatives furtives de balancer le pouvoir politique peuvent avoir des effets spectaculaires sur le jeu. Pour exécuter un assassinat vous devez employer l'action d'un sénateur. Ce sénateur doit être un assassin ou vous devez jouer une carte d'assassinat. Ciblez un sénateur en jeu et lancé un dé : sur un 6, la cible est tuée et enlevée du jeu, sur un 1, l'assassin gagne un jeton de corruption. Chaque autre résultat n'a aucun effet. Avant le lancé tout joueur peut dépenser 5 influences pour ajouter ou soustraire 1 au résultat du dé.

Cependant, un 6 naturel tue toujours la cible et un 1 naturel donne une corruption à l'assassin.

### Règle facultative.

Les sénateurs ciblés par un assassinat reçoivent l'équivalent de leur niveau de diplomatie en influence comme s'il s'agissait d'une enchère à cette tentative. Autrement dit, un assassin qui cible un sénateur avec une diplomatie de 6 devrait dépenser 11 influences (5 régulières + 6 diplomaties) pour obtenir +1 pour son lancé. Ce modificateur s'applique seulement à la première offre.

Les assassinats interrompent toujours d'autres actions autres que des assassinats.

Ainsi, si quelqu'un envoie un amiral, conduire une campagne, ou joue une carte action, la tentative d'assassinat stop toutes actions jusqu'à ce que la tentative soit terminée.

Si un assassinat est couronné de succès et a interrompu une action que la cible exécutait, l'action interrompue est interrompue.

Cela signifie que le sénateur ne peut pas exécuter cette action et elle n'a aucun effet sur le jeu. Si c'était une carte action (qui indique coût d'action "oui"), la carte elle-même et tout coût de base pour la jouer est perdue - toute quantité variable au-dessus du coût de base est remboursée au joueur en sa possession.

Les cartes d'action qui indique coût d'action "non", n'exigent pas l'action d'un sénateur si l'assassinat du sénateur impliqué n'a aucun effet sur la carte - elle est résolue normalement.

*Eg. Le parti politique du sénateur Fola joue la corruption d'union. Pendant l'action elle est assassinée. Puisque la corruption d'union n'exige pas son action, la carte est résolue comme normalement.*

Les assassinats ne s'interrompent pas. Ainsi, si vous essayez d'assassiner un sénateur qui exécute un assassinat toutes les deux tentatives sont résolues indépendamment et n'ont aucun effet l'une sur l'autre.

Les cibles d'assassinat, si elles ne sont pas exécutées, peuvent employer leur action pour essayer d'assassiner quelqu'un si elles sont un assassin ou si vous jouez une carte d'assassinat de votre main.

#### Jetons d'ombre et assassinats.

Les jetons d'ombre donnent un dé supplémentaire pour les assassinats. Cependant, l'assassin doit toujours rouler un 6 sur un dé. S'ils roulent 6 et 1 alors les deux résultats s'appliquent - la cible est tuée mais l'assassin gagne un jeton de corruption.

*Eg. Le sénateur Gazali a 1 jeton d'ombre et essaye d'assassiner le sénateur Fola. Une guerre s'ensuit et à la fin il y a +1 avantage pour la tentative. Cela signifie que Fola est tué sur un résultat de 5 ou 6. Gazali lance ses 2 dés (1 pour la tentative et 1 pour le jeton d'ombre) et obtient 4 et 2. Mais aucun des ne donne 5 ou mieux, la tentative échoue et Fola survit.*

#### La particularité du jeu.

Galactic Destiny est un jeu et est censé être le fun. Pour réaliser cela nous avons créé un jeu qui tient compte de plus de liberté et de choix que la plupart des autres jeux disponibles.

Cela signifie que le jeu est adaptable et peut accepter beaucoup de stratégies différentes pour gagner. Ceci donne un jeu plus agréable quand différents joueurs luttent pour des buts différents.

#### Discussions de règle.

Pendant le jeu il pourrait y avoir des discussions au sujet des règles du jeu ou comment les interpréter.

Quand cela arrive consultez d'abord ce manuel pour voir si les exemples vous aident.

Si les exemples ne vous aident pas, venez-en à un accord autour de la table et continuez à jouer - c'est un jeu et doit être le fun.

Si vous avez toujours des questions visitez s'il vous plaît notre site Web ou [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com) et consultez notre FAQ. Vous pouvez aussi entrer en contact avec nous à l'adresse électronique au début de ce manuel.

#### Victoire!

Après une élection, si n'importe quel joueur fait élire des sénateurs de son parti politique dans chacune des 5 positions de ministère, il gagne.

Quand un joueur contrôle 10 secteurs ou plus sur le plateau à la fin d'un tour, il gagne. Il a le contrôle absolu du gouvernement et peut passer n'importe quelles lois qu'il souhaite, de plus, il s'assure qu'il n'y ait plus de ces élections embêtantes à traiter.

S'il y a plusieurs partis politiques qui ont 10 secteurs ou plus, le parti politique qui contrôle le plus de secteurs gagne. S'il y a égalité, faite un autre tour de jeu.

#### Défaite!

La galaxie et sa république ne sont pas seulement tout ce qui est stable. Les Ke'Ras attendent dans l'ombre l'occasion de traverser la galaxie pour l'infester à nouveau. Quand vous jouez le jeu vous aurez des occasions de vous livrer à de mauvais actes. Ceux-ci peuvent vous rendre plus forts et vous aident à réaliser vos buts.

Cependant, chaque mauvais acte augmente le mal dans la galaxie et rend le Ke'Ras et ses infestations plus forts. S'il va trop loin tout est perdu et la galaxie tombera dans une autre ère d'horreur.

Si, à la fin de n'importe quel tour 10 secteurs ou plus sont infestés, le jeu prend fin immédiatement et tous les joueurs perdent.

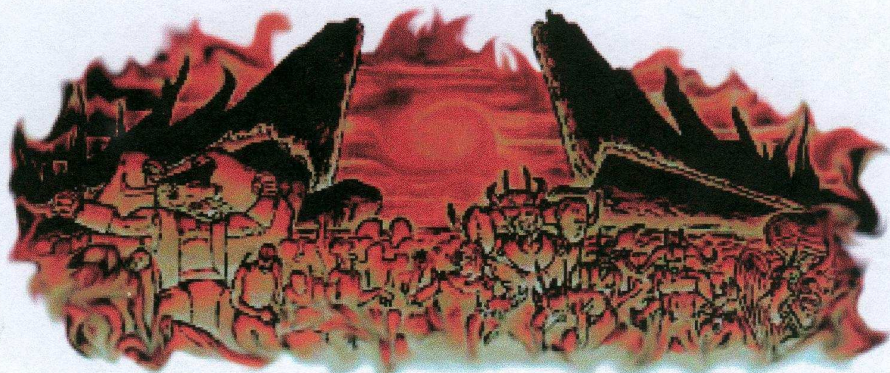
Cette condition ignore toutes autres conditions de victoire - ainsi si un joueur contrôle 10 secteurs ou plus et pourrait gagner, il perdrait si l'infestation avait 10 secteurs.

#### Conditions de victoire.

Contrôlez tous les 5 ministères.  
Contrôlez 10 secteurs ou plus.

#### Défaite.

Si l'infestation contrôle au moins 10 secteurs à la fin de n'importe quel tour tous les joueurs perdent.



### Initiative.

Pendant chaque tour tous les joueurs ont une initiative déterminée par les positions qu'ils occupent au sénat. Dans tous les cas, être plus tard dans l'ordre de l'initiative est considéré comme "meilleur" et être plus tôt est considéré comme "plus mauvais". Puisque vous devez faire vos mouvements d'après votre initiative et pouvez rarement les changer, le joueur qui peut voir ce que les autres joueurs ont d'abord fait a un avantage. S'il y a plusieurs joueurs avec la même initiative, ils doivent relancer pour déterminer leur ordre.

Si un joueur détient plusieurs positions, il continu toujours sur sa meilleure initiative. Quand plusieurs joueurs rivalise dans le même secteur, la discussion entière est résolue sur "la plus mauvaise" initiative de chacun.

L'initiative va comme suit (de la plus mauvaise à la meilleur) :

- 1) La flottes de la république et l'infestation.
- 2) Désarçonné : joueurs sans un ministère.
- 3) Ministre de la défense.
- 4) Ministre de la justice.
- 5) Ministre des finances.
- 6) Ministre de l'intérieur.
- 7) Premier ministre.
- 8) La rébellion.

### Le roulement d'infestation.

Pendant la phase galactique le joueur doit lancer les dés pour voir si les 3 secteurs tirés deviennent infestés par le Ke'Ras. Ce joueur roule 2 dés et ajoute +1 au résultat pour chaque 3 jetons de corruption dans le jeu et pour chaque 1 jeton d'ombre dans le jeu. Si le résultat total est 10 ou plus, les secteurs sont infestés. Retournez les jetons du secteur sur leur côté infestation.

*Eg. Bob roule le 2 dés et arrive à 7. Il y a 6 jetons de corruption sur le plateau ajoutant 2 pour un total de 9. Il y a aussi 4 jetons d'ombre qui ajoutent 4 pour un total de 13.*

*Quand le résultat est plus grand que 10 l'infestation arrive.*

Notez que l'infestation prend le contrôle de tout secteur dans laquelle elle arrive. Cela signifie que si un parti politique avait un ou plusieurs de ses secteurs tirés du paquet de cartes secteur et qu'une infestation débute, alors le parti politique enlève son icône (s) de propriété du (des) secteur (s).

En outre, les secteurs infestés ne sont pas disponibles pour des campagnes. Ils peuvent seulement être envahis. Quand un secteur infesté est envahi et défait, le jeton d'infestation est enlevé du secteur et celui-ci devient neutre. Envahir un secteur infesté de cette façon ne vous coûte pas votre corruption de parti politique. Un parti politique peut déclarer, quand il déclare une invasion, qu'il prend le secteur pour lui-même. Cela lui coûte 2 corruptions comme normalement, mais s'il gagne, il est alors capables de prendre le contrôle du secteur.

### Accords et lois du sénat.

Pendant le jeu tous les joueurs sont encouragés à faire autant d'accords et d'échanges qu'ils le veulent. C'est un jeu de politique, après tout.

Les joueurs sont libres d'échanger tout ce qu'ils souhaitent dans le jeu à part la corruption et les jetons d'ombre.

Ceux-là doivent rester sur les sénateurs qui les gagnent. N'importe quelles échanges faites pendant le jeu qui implique les transferts immédiats de ressources, de sénateurs, de secteurs, ou de cartes ne peuvent pas être annulés ou fraudés. Si vous y avez consentis vous devez le faire.

*Eg. Bob consent à échanger à Julie 7 argent et 4 influence pour le secteur 56, que le parti politique de Julie contrôle. Une fois que Bob paye les ressources à Julie, elle doit lui donner le secteur.*

Cependant, n'importe quels accords qui impliquent des promesses, peuvent être annulé.

*Par ex. Dans le cadre de l'accord ci-dessus, Bob convient qu'il donnera le secteur au prochain tour. Puisque c'est une promesse il est libre de l'annuler et de garder le secteur.*

Cependant, les accords annulés, ont un prix. En tout temps un joueur qui annule un accord ou une loi du sénat gagne 2 jetons de corruption qui doivent tous les deux être placés sur un sénateur seul actuellement aligné à son parti politique. (Pour plus de renseignement sur la corruption, voir la page 8)

*Eg. Bob décide de garder le secteur et doit placer 2 jetons de corruption sur un de ses sénateurs. Il choisi de les placer sur le sénateur Fola.*

### Roulement de dé.

Des actions diverses dans le jeu exigent que les joueurs roulent un dé. Suivez ces règles quand le dé est impliqué.

N'importe quelle carte, action, ou ressource qui peuvent influencer le lancé de dé doit être dépensé avant ce lancé. Une fois qu'on lance le dé, plus rien ne peut être fait pour changer le résultat, autre que des cartes ou des compétences qui accordent spécifiquement un relancé.

### 6 explosif.

Pendant les invasions et les campagnes n'importe quel lancé de dé qui a pour résultat un 6 naturel accorde un autre dé. Ce dé supplémentaire ne produit pas de dé supplémentaire s'il obtient un 6.

### Jouer des cartes.

Durant le jeu les joueurs pourront jouer des cartes de leurs mains. Beaucoup d'entre elles n'impliquent pas d'autres joueurs et peuvent être joués chaque fois que le joueur le désire - tant qu'ils rencontrent toutes les exigences de la carte.

Quand une carte est jouée, le joueur qui emploie la carte doit l'annoncer. Chaque joueur peut alors jouer une carte d'action ou bien une carte de compétence. Si les autres joueurs ne parlent pas avant un temps raisonnable, ils n'ont pas voulu s'immiscer et ne peuvent pas changer d'avis après que les effets de la carte ont été résolus.

### Phases des cartes.

Sur chaque carte action il y a une période d'inscrite.

Celles-ci sont: Général, Sénat, Intrigue.

Ces codes indiquent dans quelles période d'un tour cette carte peut être jouée. Les cartes qui indiquent "sénat" peuvent seulement être jouées pendant la phase du sénat d'un tour. Les cartes qui indiquent "intrigue" peuvent seulement être jouées pendant la phase d'intrigue. Les cartes qui indiquent "Général" signifie que la carte peut être jouée dans les phases d'intrigue ou bien du sénat.

Notez qu'aucune carte ne peut être jouée pendant la phase galactique.

### Priorité des cartes.

Quand une carte action est jouée et interfère avec une autre carte action, leur numéro de priorité de carte est comparé pour voir si la nouvelle carte peut affecter la plus ancienne. Les cartes peuvent interférer avec d'autres cartes qui ont le même numéro ou un numéro de priorité plus élevé. La priorité des cartes va de 0 à 5.

Les partis politique dont les cartes sont annulées de cette manière perdent toujours le coût de base de la carte jouée.

*Par ex. Bob joue une "Public Humiliation" utilisé par l'action du sénateur Fola. Julie décide de s'immiscer et joue une "Distraction". "Public Humiliation" a une priorité de 3 et "Distraction" a une priorité de 2. Donc "Distraction" interrompt et annule "Public Humiliation". Les deux cartes sont écartées et le jeu continue.*

### Ghost in the dark.

La carte Ghost in the Dark annule d'autres cartes action. En effet elle supprime tous les effets de ces cartes. Cela signifie que toute dépenses associées à la carte sont ignorées. Cependant, la carte Ghost in the Dark ne peut pas affecter les compétences inscrites sur les sénateurs, le ministère ou les compétences du secteur.

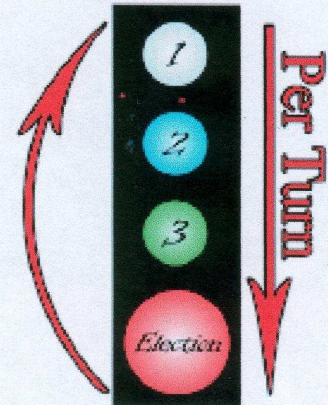
### Négociation.

Le coeur du jeu sont les promesses et les échanges que les joueurs se font entre eux. Dans cette veine nous vous encourageons à toujours rechercher un accord avec vos voisins. Si vous n'avez pas assez d'une ressource particulière, demandez et voyez qui désire vous en prêter - pour un certain coût évidemment.

S'il n'y a pas de discussion au sujet des termes d'un accord, le joueur qui a amorcé l'accord a le dernier mot dans la discussion. Si le joueur offensif admet qu'il a annulé l'accord, il gagne alors 2 jetons de corruption sur un de ses sénateurs et l'accord et ses effets sont annulés.

Voir la page 8 pour plus de détails.

Cependant, si l'un ou l'autre des joueurs dans l'accord estime qu'il a été trompé, il peut poursuivre en justice l'autre joueur dans la cour galactique.



Chaque joueur expose ce qu'ils croient que devait être l'accord et place devant lui 1 sénateur qu'il contrôle. Les deux sénateurs sont immédiatement poursuivis (cela arrive à l'extérieur de l'ordre de temps normal du jeu) et le parti politique qui obtient le résultat le plus bas sur le roulement de poursuite gagne le cas - cette version de l'accord est ratifiée et est maintenant obligatoire. On ne permet à aucun joueur d'annuler ce nouvelle accord puisque la cour galactique la fait respecter. Toutes les règles normales pour les poursuites s'appliquent aussi. Cela signifie que les sénateurs courent le risque d'avoir des amendes supplémentaires prélevées contre leur parti politique ou même être exécuté. Les cours de justice ne voient pas d'un bon oeil le mensonge ou ceux qui cherchent à en exploiter d'autres - qui est une des façons que le Ke'Ras gagne sa puissance.

Si le roulement de poursuite, après toutes les modifications, est une égalité, chaque parti politique en conflit lance alors un seul dé. Le résultat le plus élevé gagne. Continuez à lancer le dé jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Si un joueur n'a pas de sénateur devant lui dans ce conflit il est réduit à un roulement du dé pour briser l'égalité. Si un 2 naturel est roulé par un joueur, son adversaire gagne alors 1 corruption sur son sénateur qu'il a placé devant lui.

### Résoudre les échanges.

On peut toujours échanger des ressources avec la banque à 3:1, cela signifie que vous devez dépenser 3 d'une ressource pour 1 de l'autre.

Vous pouvez toujours échanger tout ce que vous voulez avec d'autres joueurs à un taux mutuellement consenti.

N'importe quand que vous consentiez à échanger avec un autre joueur vous échangez les articles convenus. Si ce sont des ressources alors les compteurs appropriés sur les pistes de ressource sont déplacés.

Les sénateurs en jeu sont donnés d'un joueur à un autre et ne sont pas épuisés. Les sénateurs qui n'ont pas été mis en jeu sont remis et doivent être recrutés avant qu'on ne puisse les placer sur la table.

Les cartes action sont remises immédiatement. Le propriétaire actuel échange des secteurs en enlevant son jeton de propriété du secteur et le nouveau propriétaire y place un des siens.

Les flottes sont retirées du plateau par le joueur qui a échangé ces flottes. Le joueur qui a acheté les flottes pose un nombre correspondant de ses propres flottes sur le plateau.

L'échange de flottes ne modifie d'aucune façon le nombre de flottes qu'un parti politique peut avoir simultanément dans le jeu. Ce nombre est toujours de 10.

### Sénateurs et actions.

Chaque sénateur a 1 et seulement 1 action par tour. Celle-ci peut être employée pour:

jouer des cartes action, envoyer un amiral en invasion, faire une campagne dans un secteur, ou (dans les règles de politique et de manipulation) utiliser une compétence de ministère corrompue.

Quand un sénateur emploie son action, il est épuisé. Les sénateurs sont régénérés au début de chaque tour.

Quand un Sénateur est épuisé, il est retourné sur le côté. Il ne peut plus utiliser de carte action qui exige des actions. Il pourra toujours contribuer au vote de son parti politique dans la phase du sénat.

Quand un sénateur est régénéré, il est redressé et est de nouveau capable d'exécuter des actions. Chaque sénateur est régénéré au début de chaque tour de la phase galactique. Si vous êtes capables de régénérer un sénateur pendant votre tour (comme avec l'utilisation d'une carte Multitâche), vous pouvez de nouveau immédiatement employer son action.

### L'ordre du tour.

Galactic Destiny est joué en une série de tours divisées en phases. Chaque phase d'un tour doit être achevée et exécutée dans l'ordre énuméré.

### La phase galactique.

C'est la première phase d'un tour où toute la comptabilité, les larges effets de la galaxie et les événements sont résolus. Aucune action, compétence, cartes ou tout autre chose ne peut être jouée pendant cette phase d'un tour. L'ordre de jeu dans la phase galactique est :

1) Régénérer tous les sénateurs dans le jeu.

2) S'il y a moins de 5 flottes de la république en jeu, en mettre une en jeu gratuitement.

3) Tirer 3 cartes événement et les résoudre immédiatement. Tout événements qui restent en jeu est placés dans l'espace d'événements actif sur le plateau.

4) Tirez 3 cartes de secteur et marquez les secteurs avec les jetons de secteur.

5) Chaque joueur, dans l'ordre d'initiative, tire 2 cartes action. (sauf au premier tour).

6) Chaque joueur, dans l'ordre d'initiative, tire 2 cartes de sénateur. (sauf au premier tour).

7) Un joueur lance le dé pour l'infestation. Voir la Page 11.

8) Tous les joueurs prennent leurs ressources.

9) Déplacer le compteur d'élection d'un espace sur la piste. Le jeton se déplace de l'espace marqué "1" vers l'espace marquée "élection".

Notez que lorsque le paquet de cartes action est épuisé, on remélange la pile de défausse de cartes action.

S'il n'y a pas assez de sénateurs, distribué ceux restant également entre les joueurs - s'il n'y a pas assez pour tous les joueurs, distribuent les dans l'ordre de l'initiative jusqu'à ce que tous les sénateurs le soit. Certains joueurs peuvent ne pas obtenir de nouvelles recrues.

### Collecte des ressources.

À la fin de la phase galactique chaque parti politique produit des ressources dans les secteurs qu'il contrôle actuellement.

C'est très simple. Regardez seulement chaque secteur qui a un des icônes de propriété de votre parti politique et additionné les quantités énumérées dans les icônes de ressource dan votre trésorerie. Chaque joueur gagne 5 Argent en plus de ce qu'il gagne de ses secteurs. Cet argent supplémentaire représente des donations et d'autres formes de capital. Cet argent ne peut jamais être affecté par des événements. Chaque joueur gagne cette quantité, au minimum, par tour.

## Déclaration des droits des êtres doués de conscience.

- 1) Aucun être doué de conscience ne sera jamais contraint à adhérer ou à soutenir tout parti politique ou idéologie.

Le sénat ne peut pas créer des ressources ou assigner des secteurs. L'argent et l'influence viennent seulement du plateau, en exécutant des cartes, ou des compétences de ministère.

- 2) Aucun être doué de conscience ne sera privé de sa liberté ou propriété à moins qu'il ne soit accusé dans une cour de justice.

Le sénat ne peut pas enlever de ressources ou de secteurs à un parti politique autre que par des amendes dans des poursuites ou par des impôts.

- 3) Tous les êtres doués de conscience sont égaux devant les lois de la république.

Le sénat ne peut pas choisir un ou des partis politique, mais doit diriger la galaxie assez impartialement - en fabriquant des lois générales que tous doivent suivre.

- 4) Étant la clé principale des êtres doués de conscience, la liberté de choix est inviolable; la société civile exige que la liberté individuelle soit restreinte, mais la nature interdit qu'on ne l'éteigne.

Le sénat ne peut pas changer les règles du jeu, changer les coûts ou l'énoncé sur les cartes de compétence ou d'action, éliminer la compétence d'un joueur de jouer des cartes d'action ou de faire campagne.

- 5) Plus jamais on ne doit autoriser la galaxie à glisser dans l'obscurité de la guerre. Toute agression est proscrite partout dans la galaxie.

Les invasions de secteurs sont illégales et coûtent 2 jetons de corruption à l'amiral qui mène les flottes envahissantes. Ce coût de corruption ne peut jamais être changé.

### La phase de sénat.

Cette phase est le coeur de la politique du jeu. Voici où les joueurs peuvent créer et mettre en application les lois du sénat. Cela peut être un outil puissant pour freiner les ambitions d'un parti politique ou en alimenter d'autres. C'est une phase de propositions. Celles-ci sont des lois placées devant le sénat afin qu'elles soit considérées. Elles sont votées ou bien ratifiées ou bien discartées.

### Une proposition.

Les propositions peuvent être tout ce qu'un joueur désire. Vous jouez des législateurs dans le fonctionnement d'un gouvernement. Vous pouvez faire n'importe quelles lois que vous souhaitez - tant qu'elles ne violent pas la constitution. La constitution de la république est le projet de loi des êtres doués de consciences.

Chaque proposition qui est passée par le sénat doit adhérer à ces règles. Si elle ne le fait pas (selon l'accord de la majorité de joueurs) elle est dans tous les cas rayée de la liste.

### Premier tour d'élections.

Comme une règle optionnelle vous pouvez décider de faire la première élection du jeu aléatoirement. Dans ce cas, aucun vote n'est appelé. Au lieu de cela les 5 cartes de ministère sont mélangées et distribuées aléatoirement aux joueurs.

Nous trouvons que cela accélère le premier tour et aide les nouveaux joueurs.

### Les travaux du sénat.

- 1) Les élections (si le marqueur est sur la case élection).

- 2) Vote sur la distribution de la flottes de la république.

- 3) Vote dans la liste de poursuites du sénat.

- 4) Propositions générales.

- 5) Poursuites.

### Le premier ministre et ses devoirs.

Pendant la phase du sénat le joueur qui contrôle le premier ministre est responsable de s'assurer que le sénat fonctionne correctement. Toutes les propositions sont adressées au premier ministre. Le premier ministre facilite le débat autour des propositions et doit s'assurer que chacun a le droit de parole sur la proposition.

S'il n'y a actuellement aucun premier ministre, cette responsabilité passe au ministre de l'intérieur, de la finance, de la Justice et de la défense. S'il n'y a aucun ministre du tout dans le sénat alors aucune proposition ne peut être présentée.

### Impôts.

Le sénat ne peut pas enlever de ressources ou de secteurs à un parti politique mais il peut imposer les actions qu'ils exécutent. N'importe quelle action dans le jeu peut être taxée - à part les cartes action et les votes dans le sénat. Les impôts vont à la république et peuvent être employés pour acheter des flottes de la république à la fin d'un tour. Tout impôts inutilisés disparaît à la fin de chaque tour - ils ne peuvent pas être stockés. Le non paiement des impôts est la même chose que le fait d'enfreindre une loi du sénat.

Partis politique en bons termes.

Chaque parti politique dans le jeu est en bon terme avec le sénat. Cela signifie que ce sont des partis politiques légitimes qui ont leurs sénateurs dans le sénat. On leur permet de voter sur toutes les propositions du sénat et sont contraint aux lois du sénat.

Un parti politique en rébellion n'est plus en bon terme - il est un rebelle. Voir la page 21 pour plus de détails.

### Vote sur la flotte de la république.

Quand le sénat vote sur les ordres de la flotte de la république, chaque parti politique peut proposer n'importe quels ordres. Ces ordres incluent l'endroit où chaque figurine est envoyée (la flotte peut être envoyée dans plusieurs secteurs) et quel sénateurs sera l'amiral des flottes.

On ne peut pas ordonner à la flotte de la république d'attaquer un parti politique à moins qu'il ne soit dans la rébellion. On ne peut pas lui ordonner de reprendre un secteur pour un parti politique. Elle rend toujours les secteurs neutre. Voir la page 18 pour plus d'information.

Si un sénateur est voté comme l'amiral de la flotte de la république il doit faire ainsi - s'il ne peut pas pour toute raison que ce soit, il a enfreint la loi du sénat et gagnent 2 corruption. Ces sénateurs seraient épuisés pendant la phase d'intrigue quand la flotte de la république est déplacée.

Cependant, si le ministre de la défense emploie sa compétence corrompue pour changer les ordres de la flotte de la république, n'importe quels amiraux envoyés par le sénat peut refuser d'y aller. Ils ne gagnent pas de corruption (ils refusent d'obéir à un ordre illégal) mais ils restent épuisés.

### Votes du sénat.

Chaque parti politique a sa force de vote et son total de voix. Quand un parti politique vote sur une proposition, il vote avec son total de voix.

### Force de vote.

La force de vote d'un parti politique est égale à la diplomatie combinée (la bannière pourpre dans la partie supérieure droite de la carte du sénateur) de tous ses sénateurs (incluant les sénateurs épuisés). Chaque jeton de corruption sur ses sénateurs réduit la force de vote d'un parti politique de 1. Les jetons d'ombre le réduisent de 3. Un parti politique peut avoir une force de vote de 0 ou moins.

C'est la Force de vote de votre parti politique pour la phase de sénat entière (vous l'obtenez pour chaque vote) et est seulement modifié si la diplomatie totale de vos sénateurs est réduite ou augmentée. Cela peut seulement arriver si vous perdez ou gagnez des sénateurs, de la corruption, ou des jetons d'ombre ou si les cartes action jouées ajoutent ou réduisent la diplomatie.

Aussi, si une carte de séduction est jouée sur un de vos sénateurs, ce sénateur est enlevé du sénat et n'ajoute rien à votre force de vote.

### Total de voix.

Pour chaque vote un parti politique a un total de voix. Celui-ci est égal à la force de vote du parti politique plus chaque influence que le parti politique veut dépenser. Chaque point d'influence a dépensé augmente le total de voix de 1.

L'enchère de l'influence est exécutée en tour de table, avec chaque offre et contre-offre des partis politiques jusqu'à ce qu'ils aient dépensé toute l'influence qu'ils souhaitent. Une fois que l'enchère est terminée, le vote est compté par le premier ministre et la proposition réussit ou échoue.

Malgré tout, dès que le vote est terminé, chaque total de voix de chaque parti politique revient à sa valeur de base.

S'il y a égalité, un dé est lancé pour chaque côté de la proposition. Le plus haut résultat gagne. Continuez à lancer le dé jusqu'à il y ait un gagnant.

Si un parti politique a un total de voix de moins de 0 après qu'il ait offert toute l'influence qu'il souhaite - son vote n'a aucun effet sur le sénat.

Un parti politique peut seulement dépenser autant d'influence sur un vote du sénat que le total de ses sénateurs indiquant "diplomatie".

Dès qu'un vote est rejeté il ne peut pas être changé. Le premier ministre appelle les votes dans l'ordre qu'il juge opportun. Un joueur peut voter ce qu'il souhaite (il ne doit pas voter pour ses propre proposition). Dès que tous les votes sont rejetés, le premier ministre additionne les totaux et déclare la proposition gagnante.

### Élections!

Pendant la phase galactique si le marqueur élection est déplacé sur la case d'élection (ou le premier ministre actuel l'a appelé) tous les ministères sont immédiatement annulés. Aucune compétence accordée par les ministères peut être employée jusqu'à la fin de l'élection. Le premier ministre à être élu est le premier ministre. Chaque joueur peut proposer un sénateur de son parti politique pour la position. Après que tous les discours et les échanges sont faits, le vote est appelé. C'est un vote de sénat standard. Le gagnant prend le ministère, le sénateur est placé sur l'espace premier ministre sur le plateau et on donne la carte premier ministre au joueur victorieux.

Maintenant chacune des autres positions doit être élue dans l'ordre que décide le nouveau premier ministre. S'il n'y a aucun premier ministre actuel l'ordre est décidé par le joueur avec le plus de sénateurs. Une fois que toutes les positions ont été votées, le marqueur d'élection est placé au début de la piste sur la case marqué "1".

Un sénateur peut seulement diriger 1 ministère à la fois. Donc, vous devez avoir au moins 5 sénateurs pour contrôler les 5 ministères.

Notez que vous pouvez voter pour laisser un ministère vacant, dans ce cas il est dirigé par un sénateur anonyme et ses compétences ne peuvent pas être employées avant qu'un vrai sénateur ne dirige le ministère. Les ministères restent comme cela jusqu'à l'élection suivante; où tous les ministères sont élus de nouveau.

#### Liste de propositions.

Pour aider les nouveaux joueurs à avoir une idée du fonctionnement du sénat, nous avons inclus dans le jeu 6 types de propositions. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent limiter les propositions disponibles à ceux inscrits. Cela signifie que personne ne pourra créer ses propres propositions. Cela aboutira à un jeu plus rapide.

#### Acte d'intégrité vertueux.

Pour garantir la paix et un esprit de coopération, les grands partis politique de la galaxie doivent conformément à la loi ne pas chercher à influencer les esprits du peuple des secteurs déjà fidèles envers un parti politique pour 2 tours.

*Aucun joueur ne peut faire campagne dans un secteur contrôlé par un autre parti politique pendant 2 tours.*

#### Initiative de défense de la patrie.

Pour maintenir une force de combat assez forte pour faire face à n'importe quelle menace, les partis politique consentent à payer dans la trésorerie de la république la somme de 3 argent à chaque tour pour les 2 prochains tours. Les fonds seront employés pour construire les flottes de la république.

*À la fin de chaque tour, pour 2 tours, chaque joueur doit dépenser 3 argent et acheter une flotte de la république.*

#### Libre-échange d'accord.

Pour favoriser les procédures de gestion justes, le sénat est investi du pouvoir d'examiner et de vérifier les partis politique à volonté. Cela signifie que n'importe quelle accord ou échange qu'un parti politique veut faire avec un autre parti politique doivent être ratifiés par un vote du sénat.

*Les échanges qui impliquent des ressources, des flottes, ou des secteurs doivent arriver pendant la phase de sénat et doivent être ratifiées par un vote du sénat. Les accords qui impliquent des promesses ou des échanges de carte ne sont pas soumises à cette loi.*

#### Comité de surveillance démocratique.

Pour maintenir le processus électoral, le sénat remet en place au moins 1 de ses flottes dans chaque secteur disponible pour des campagnes générales pour les 2 prochains tours.

*Chaque parti politique doit envoyer au moins 1 flotte pour défendre ces secteurs pour les 2 prochains tours.*

#### Déclaration de mouvement.

Pour faire un voyage plus sûr le sénat doit surveiller et approuver tous les mouvements de vaisseaux entre les secteurs. Tous les partis politique doivent enregistrer leur mouvement et payer les dépenses administratives de 2 argent par flotte déplacée pour les 2 prochains tours.

*Pour déplacer une flotte dans les 2 prochains tours un joueur doit payer 2 argent à la république. Cet argent peut être employé pour acheter des flottes de la république ou bien il est perdu.*

#### Liberté de parole et consulat de l'éducation.

Pour s'assurer que le processus démocratique est juste et que la populace connaît toutes les questions impliquées, chaque parti politique doit conduire une campagne éducative avant

leur campagne politique dans tous les secteurs qu'ils veulent influencer à leur cause pour les 2 prochains tours. Cette campagne éducative coûtera 2 influence par secteur.

*Pour déclarer une campagne dans les 2 prochains tours, un parti politique doit payer 2 influence par campagne déclarée.*

Ces propositions inscrites sont seulement des types d'idées et les joueurs sont encouragés à inventer les leurs. Soyez créatif. Dans les susdits exemples nous inscrivons toujours une durée de 2 tours. Une proposition peut avoir une durée aussi longue que vous souhaitez - les lois du sénat sont obligatoires.

Vous pouvez aussi passer les restrictions, les exigences, ou les conditions que vous jugez opportun - aussi longtemps qu'ils ne violent pas le projet de loi des créatures intelligentes.

#### Poursuites.

Dès que toutes les propositions sont votées, le premier ministre concède le sénat au ministre de la justice. Le ministre peut poursuivre n'importe quel sénateur dans le jeu (voir la carte du ministre de la justice pour plus de détails) qui ne fait pas partie de la rébellion. Les poursuites sont des façons excellentes de purger la corruption et les jetons d'ombre du jeu - puisqu'un sénateur mort n'a plus de jetons d'ombre comme carburant pour l'infestation. Ils sont aussi des outils utiles pour gêner ou détruire vos rivaux.

**Notez que le système judiciaire dans la galaxie peut essayer de poursuivre un sénateur individuel seulement une fois par tour. Ainsi, si un sénateur peut d'une façon ou d'une autre empêcher la poursuite de passer ou est trouvée innocent il ne peut pas être poursuivis de nouveau jusqu'au tour suivant.**

Chaque poursuite coûte 2 influences au ministre de la justice ou au parti politique qui a proposé la poursuite (si elle a été voté par le sénat). Cela doit être payé avant le lancé du dé.



Le ministre indique quelle poursuite il fait et roule 2 dés. Chaque jeton de corruption sur l'accusé ajoute +1 au total et chaque jeton d'ombre ajoute +3. Le ministre compile les résultats et consulte la table de poursuites (inscrite sur chaque carte de parti politique) :

dés	Résultats
10 +	Exécution : l'accusé est jeté dans le sas.
6-9	Coupable! : l'accusé perd tout ministère qu'il détenait et son parti politique est condamnée à une amende 5 argent.
3-5	Innocent! : l'accusé est libre.
2	Déshonoré! : le ministre de la justice est humilié et gagne 1 jeton de corruption.

S'il n'y a aucun ministre de la justice alors seulement les poursuites votées par le sénat peuvent être effectuées. Le premier ministre est maintenant responsable de lancer les dés. Les amendes de poursuites sont enlevées du jeu. Aussi, un résultat "Déshonoré" ajoute seulement de la corruption au ministre de la justice actuel. S'il n'y a aucun ministre cette corruption n'est gagnée par personne.

### La phase d'intrigue.

Comme le nom le dit, cette phase du tour est celle où la majeure partie de l'intrigue se produit. Les assassinats cachés, les discours publics exaltants et les invasions militaires sont tous faits pendant cette phase.

La phase progresse en une série d'étapes où tous les joueurs déclarent leurs intentions et ensuite les résolvent. Cela signifie que vous devez planifier ce que vous allez faire. Si vous avez une initiative antérieure à un autre joueur, il a l'avantage - il peut voir ce que vous faites avant de déclarer ses propres actions.

( Voir la boîte "Initiative" à la page 11 pour plus de détails.)

### L'ordre de jeu va comme suit :

- 1) Déclarer toutes les invasions.
- 2) Résoudre toutes les invasions.
- 3) Déclarer toutes les campagnes.
- 4) Résoudre toutes les campagnes.
- 5) Achat de flottes et de sénateurs.

### Invasions.

Celles-ci sont assez simples - déplacez vos flottes dans un secteur et déclarez que vous l'envahissez.

Vous pouvez aussi placer un de vos icônes de propriété dans le secteur avec le côté gris visible; indiquant votre intention de prendre le secteur pour vous.

Vous pouvez envoyer un sénateur en tant qu'amiral pour les flottes mais vous devez le dire maintenant et employer l'action du sénateur maintenant. Ce sénateur gagne immédiatement 2 jetons de corruption.

*Si vous n'envoyez pas d'amiral, placez les 2 jetons de corruption que vous donnez l'invasion sur n'importe quel sénateur.*

Notez que vous pouvez seulement envoyer 1 amiral par bataille. Cependant, chaque côté qui se bat dans la bataille peut avoir un amiral présent. Ainsi, si le PoP, le CoS et le BIP se battaient tous entre eux dans un secteur, ils pourraient chacun avoir 1 amiral présent.

D'autre part, si tous les trois s'entraidaient, chacun pourrait alors toujours avoir 1 amiral présent. Dans ce cas chaque parti politique roulerait les dés séparément et ajouterait ses totaux à la fin. Un amiral peut seulement donner des bonus aux flottes de son parti politique ou aux flottes de la république qu'ils commandent.

Vous pouvez aussi défendre un secteur.

Cela ne vous coûte aucune corruption.

Vous pouvez défendre n'importe quel secteur sur le plateau, même celles contrôlés par un autre parti politique.

Déplacez simplement vos flottes dans le secteur et ne placez pas un de vos icônes de propriété dans ce secteur.

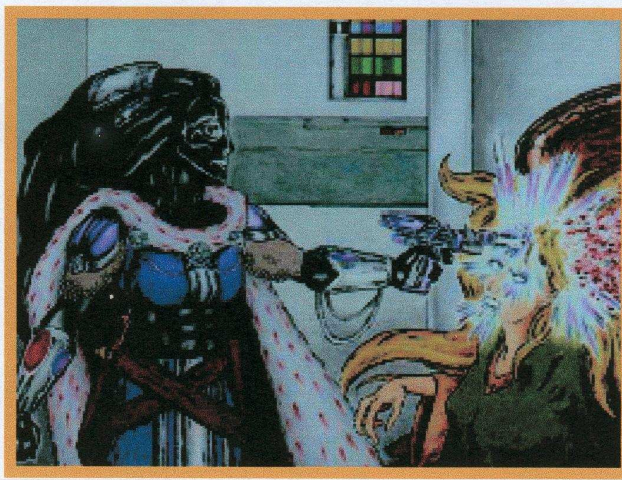
Une fois que vous avez déplacé toutes vos flottes où vous le voulez, le jeu passe au joueur suivant dans l'ordre d'initiative.

Vous ne pouvez pas changer ou ajouter des mouvements une fois que vous avez passé - à moins que vous n'employiez une carte "Feint".

Notez que les flottes peuvent se déplacer n'importe où sur le plateau tant qu'elles respectent toutes les restrictions de mouvement dans la section de mouvement de flotte, voir la page 19.

### La carte "Feint".

Quand un joueur joue la carte "Feint", il recommence la déclaration de toutes les invasions de la phase d'intrigue. La principale différence, cependant, est que personne ne peut déclarer dans cette nouvelle phase sauf les joueurs qui jouent une carte "Feint".



Ainsi, quand un joueur joue une carte "Feint", les autres joueurs peuvent faire de même. Si plusieurs joueurs ont joué une carte "Feint", ils font leur déclaration de nouveau, dans l'ordre d'initiative. Personne d'autre ne peut changer ses déclarations. Les joueurs peuvent changer l'amiral qu'ils ont envoyé dans une bataille en redéclarant. S'ils ont précédemment envoyé un amiral, ce sénateur reste épuisé.

Notez qu'un joueur reçoit seulement la corruption et les jetons d'ombre pour les déclarations qu'il fait après la carte "Feint" - puisque toutes les déclarations précédentes sont annulées, toute corruption gagnée par eux est enlevée.

Notez également que la compétence spéciale du ministre de la défense de redéployer les flottes de la république fonctionne aussi comme une carte "Feint". Selon l'initiative, les flottes de la république déclarent en premier dans la nouvelle phase de déclaration.

#### Résolution d'invasions.

Les batailles sont résolues dans l'ordre d'initiative de la plus mauvaise à la meilleure initiative. S'il y a des flottes avec des initiatives différentes combattant dans la même bataille le conflit est résolu sur l'initiative la PLUS MAUVAISE, c'est-à-dire la présente initiatives la plus tôt.

Quand un joueur gagne une invasion, il retourne son icône de propriété du côté coloré - cela remplace toutes icônes de propriété actuellement dans le secteur. Le joueur envahisseur lance 1 dé par flotte qu'il a envoyé. Additionnez les résultats pour obtenir un total.

Le joueur défendant obtient 1 dé de base +1 dé pour chaque flotte défendante. Additionnez les résultats ensemble et ajoutez ensuite la valeur de défense du secteur, cela vous donne la valeur de défense totale. Comparez cela au total de l'attaquant et celui qui est le plus haut gagne. Le défenseur gagne les égalités.

Rappelez-vous que n'importe quel résultat de dé qui donne un 6 naturel vous octroie un dé de bonus que vous lancez et ajoutez au résultat. Le dé de bonus ne produit pas de nouveau dé de bonus.

Les amiraux ajoutent leur taux de commande au résultat du dé. Un amiral peut seulement être envoyé si au moins 1 flotte est présente du côté où l'amiral se bat (ses flottes du parti politique ou les flottes de la république).

*Ex. Le sénateur Jemak a une commande de 6. Ainsi, s'il envahit un secteur escorté de 3 flottes il lancerait 3 dé et ajouterait 6 à son total.*

Si personne possède le secteur, le ministre de la défense lance le dé pour le secteur neutre.

Chaque côté peut jouer n'importe quelles cartes ou bien utiliser n'importe quelle compétence qu'il veut pour affecter le résultat de la bataille, avant que le dé ne soit lancé. Une fois que toutes les actions sont résolues, ils peuvent lancer le dé. Seulement les cartes ou les compétences qui accordent des relancées de dés peuvent être utilisées après que les dés sont tombés.

#### Bonus de batailles.

La situation tactique sur le plateau est très importante. Un joueur gagne des bonus basés sur les secteurs qu'il détient et le secteur qu'il essaye de prendre.

Un joueur gagne +1 à son lancé de dé (aussi longtemps qu'il a au moins une de ses propres flottes de son parti politique participant à l'invasion) pour chaque secteur adjacent au secteur envahi (les secteurs en bas et à gauche / les coins ne comptent pas) qui a l'icône de propriété du joueur. Les flottes de la république ne gagnent pas ce bonus à moins qu'une flotte de parti politique ne soit présente.

*Les défenseurs gagnent aussi ces bonus pour les secteurs adjacents qu'ils contrôlent, et pour les invasions et les campagnes.*

*On n'exige pas qu'ils aient 1 de leurs flottes de parti politique présent pour gagner ce bonus.*

Rappelez-vous qu'un joueur peut seulement envahir un secteur spécifique une fois par tour.

#### Victoires et retraites.

Les flottes victorieuses restent dans le secteur où la bataille s'est déroulée.

Les flottes vaincues reculent dans tout secteur contrôlé par leur parti politique.

Les joueurs peuvent choisir où leurs flottes reculent. Les flottes vaincues ne sont pas toutes obligées de reculer dans le même secteur. Si un joueur n'a pas de secteurs, il peut reculer ses flottes dans tout secteur neutre sur le plateau.

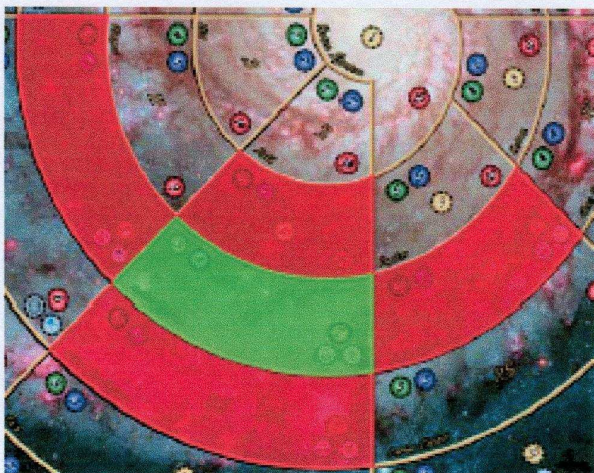
Les flottes de la république se rendent toujours au secteur 1 après une bataille - qu'elles gagnent ou non.

#### Côtés multiples dans une bataille.

Certaines batailles auront plus de 2 côtés. Dans ce cas les flottes et les partis politiques se rangent du côté basés sur le résultat qu'ils désirent.

Chacun lance son propre dé, ajoute son bonus et déclare ensuite son résultat. Chaque parti politique se bat ensemble pour un certain résultat additionne leurs totaux. Si quiconque dans un secteur se bat pour lui-même, pour réussir il doit alors avoir le plus haut total.

*Ex. Le BIP a envahi un secteur neutre essayant de le prendre pour lui, il a 4 flottes. Les COS et GSP ont fait entrer 4 flottes (2 chacun) pour aider à défendre le secteur. Le POP fait aussi entrer 2 flottes pour aider le BIP tandis que le TMP a déplacé 8 de ses propres flottes pour prendre le secteur pour lui-même. C'est une bataille à 3 côtés. Il y a le secteur soutenu par les COS et GSP (5 dé + la défense du secteur), l'appui de BIP par le POP (6 dé) et le TMP par lui-même (8 dé).*



*Dans ce cas chaque côté lance un dé et additionne ses totaux et compare ensuite aux deux autres côtés. Le côté avec le plus haut total gagne.*

### Combat avec infestation.

L'infestation agit comme n'importe quel autre secteur neutre. Elle lance 1 dé et ajoute la défense du secteur au résultat. Les secteurs infestés gagne 1 dé supplémentaire pour chaque jeton d'ombre dans le jeu. De toutes les autres façons ils sont exactement les mêmes que toute autre bataille.

### Victimes de la guerre.

Chaque dé qui indique 5 ou 6 inflige une perte à votre adversaire. Cela signifie que 1 de ses flottes est détruite à la fin de la bataille - après que les dés soit lancés. Le dé supplémentaire accordé qui roule un 6 inflige aussi des pertes. Quelques compétences (comme le Boucher, voir page 22) change ce nombre.

Une fois que le résultat de la bataille est déterminé, chaque joueur impliqué doit enlever un certain nombre de flottes égales au nombre total de perte marqués par son adversaire.

Une fois les perte assignés, c'est le joueur qui perd les flottes qui les assigne. Même les secteur neutres et l'infestation infligent des perte.

S'il y a plusieurs adversaires, le joueur qui inflige les pertes décide où elles vont.

Notez qu'aucune perte ne peut être assigné aux flottes de la république pendant que des flottes de parti politique sont encore présentes.

### Mouvement de flotte.

Les flottes peuvent seulement se déplacer une fois par tour. Cependant, elles ont un rayon d'action illimitée et peuvent se déplacer n'importe où sur le plateau où elles le souhaitent.

### Amiraux comme pertes.

Si un parti politique a envoyé un de ses sénateurs comme amiral d'une invasion, il y a une possibilité qu'il se fasse tuer.

Pendant une bataille, si vous subissez plus de pertes que vous pouvez rendre compte avec les flottes que vous avez actuellement, n'importe quel amiral de vos forces est tué et enlevé du jeu. Cela s'applique aussi aux flottes de la république.

*Ex. Le POP a envoyé 2 flottes de croiseur avec le sénateur Fola comme amiral pour envahir le secteur 10. Les défenses du secteur infligent 2 pertes donc les deux flottes sont éliminées - Fola, cependant, s'enfuit. Si le secteur avait infligé 3 ou plus de pertes, le sénateur Fola auraient péri.*

### Les flottes de la république.

Les flottes de la république (figurines noirs/grises) sont la police et les forces de maintien de la paix du sénat.

Ils s'assurent que les lois de la république soit maintenue et que personne n'essaye d'usurper le processus démocratique.

La république peut avoir 10 flottes simultanément dans le jeu.

Les flottes de la république sont à la commande du sénat. Ils obéiront aux ordres du sénat tant qu'ils sont légaux et adhèrent aux directives suivantes : Les flottes de la république ne peuvent jamais permettre à un secteur d'être repris par un parti politique. Elles doivent y maintenir la démocratie, pas y installer la tyrannie. Cela signifie que Les flottes de la république s'opposent activement à chacun qui essaye d'envahir un secteur où ils sont présents.

*Ex. Bob envahit le secteur 32 avec 5 flottes. Normalement le secteur obtiendrait seulement son dé de base comme défense. Cependant, il y a ici 2 flottes de la république en patrouille . Voyant l'intention hostile de Bob elles unissent leurs forces aux forces locales pour repousser l'invasion en accordant au secteur ses 2 dés de bataille.*

En outre, si les flottes de la république attaquent un secteur rebelle ou infesté, leurs ordres sont TOUJOURS de rendre le secteur neutre. Si un joueur envoie ses propres flottes et essaye de prendre le secteur pour lui il doit se battre indépendamment des flottes de la république et les vaincre aussi.

*Ex. 5 flottes de la république ont été envoyées au secteur 50 pour combattre l'infestation qui s'y trouve. Julie envoie 7 de ses propres flottes pour prendre le secteur pour elle-même.*

*Il y a 1 jeton d'ombre dans le jeu donc l'infestation roule 2 dé et ajoute 5 et obtient un total de 13. Les flottes de la république roule 5 dé et obtiennent un total de 20. Cependant, Julie roule seulement 18. Normalement elle prendrait le secteur puisqu'elle a battu l'infestation. Dans ce cas-ci les flottes de la république la repoussent et rendent le secteur neutre.*

Quand le ministre de la défense emploie sa compétence corrompue, il ignore ces règles. On peut ordonner aux flottes de la république de tout faire, même d'envahir un secteur et de le remettre à n'importe quelle parti politique.

Au début de chaque tour, s'il y a moins de 5 flottes de la république en jeu, la république achète automatiquement 1 flotte et la met en jeu. L'argent vient de la république elle-même et ne coûte rien aux partis politiques.

### Campagnes.

Les campagnes sont des tentatives paisibles de votre parti politique d'influencer un secteur à votre idéologie. Vous pouvez déclarer une campagne dans n'importe quel secteur adjacent à un secteur que vous contrôlez actuellement - les coins ne comptent pas, seulement les secteurs en haut/en bas et à gauche/à droite, du secteurs actuellement contrôlez sont disponibles.

De plus, chaque parti politique peut faire campagne dans les 3 secteurs identifiés avec le jeton du secteur - tant qu'ils ne sont pas infestés. Ceux-ci sont les 3 secteurs tirés pendant la phase galactique.

Les campagnes sont déclarées dans l'ordre d'initiative. Pour déclarer une campagne un joueur place un de ses icônes de propriété avec le côté gris dans le secteur (s) ciblé. Chaque campagne exige une action et épuise un sénateur. Vous pouvez déclarer autant de campagnes que vous voulez tant que vous avez des secteurs et des sénateurs disponibles.

Notez que seulement un seul sénateur peut être envoyé dans une campagne. Le joueur défendant ne peut pas envoyer de sénateur dans ses propres secteurs. Au lieu de cela il gagne la défense du secteur en prime à son lancé de dés. Le joueur défendant peut consacrer l'influence à améliorer le résultat des dés.

### Résolution des campagnes.

Les campagnes sont résolues dans l'ordre de l'initiative de la plus mauvaise à la meilleur.

Notez que puisque les campagnes sont résolues après les invasions, une campagne couronnée de succès peut revendiquer un secteur qui a été envahi dans le même tour.

*Ex. Bob envahit le secteur 32 dans la première partie de la phase d'intrigue. Julie détient le secteur 31 et ainsi, en déclarant des campagnes, décide d'essayer de remporter le secteur 32 de Bob. Julie conduit une campagne réussie et prend le secteur pour elle-même, laissant Bob compléter sa vengeance.*

Pendant une campagne vous envoyez un sénateur dans une tentative de persuader la population du secteur ciblé à se joindre à votre parti politique. Votre sénateur conduit une série de discours, présentations et apparitions spéciales où il illustre les avantages que son parti politique apporterait au secteur.

Pendant une campagne le secteur roule 1 dé et ajoute son taux de défense au résultat. Le sénateur faisant campagne roule 1 dé et ajoute sa diplomatie au résultat.

Rappelez-vous que n'importe quel dé qui roule un 6 naturel vous donne un dé de bonus que vous roulez et ajoutez au résultat.

Le dé de bonus ne produit pas de nouveau dé de bonus. Aussi, rappelez-vous que vous ne pouvez pas faire campagne dans des secteurs infestés.

Avant le lancé du dé, le parti politique conduisant la campagne peut dépenser autant d'influence qu'il le souhaite. Chaque point dépensé ajoute 1 au résultat du dé.

Si le secteur ciblé est contrôlé par un autre parti politique, le parti politique peut aussi dépenser de l'influence pour améliorer le lancé du secteur.

Si personne possède le secteur on ne peut pas faire modifier son lancé d'une quelconque manière.

Tout parti politique impliqué dans une campagne comme agresseur ou bien défenseur ajoute 1 à son lancé de dé pour chaque secteur adjacent qu'il contrôle actuellement.

Si plusieurs partis politiques conduisent des campagnes dans le même secteur l'affaire entière est résolue sur la plus mauvaise initiative présente. Chaque parti politique roule les dés séparément et le secteur une seule fois. Toutes les valeurs sont comparées et les plus hauts totaux gagnent.

En résolvant une campagne le sénateur conduisant celle-ci peut ajouter 1 à son résultat si le secteur a le même icône de race dans ses icônes de données démographiques que celui qui apparaît sur la carte du sénateur.

En outre, le sénateur peut aussi ajouter 1 à son résultat si le secteur a l'icône de parti politique du parti politique qui contrôle le sénateur.

D'autre part, le sénateur doit soustraire 1 de son résultat pour chaque jeton de corruption qu'il possède et 3 pour chaque jeton d'ombre.

### Achat de flottes et sénateurs.

Une fois que toutes les invasions et les campagnes sont complétées tous les joueurs peuvent acheter des flottes ou des sénateurs de leurs réserves.

### Dépenses :

Flotte de parti politique = 5 argent.  
Flotte de la république = 3 argent.  
Sénateur = comme inscrit.

Les achats peuvent être faits dans n'importe quel ordre et en n'importe quelle quantité qu'un joueur choisit. Tout ce dont vous avez besoin est d'avoir assez d'argent pour couvrir toutes les dépenses.

Notez que les sénateurs qui viennent juste d'être achetés ne peuvent pas employer leur action avant le tour suivant. Ils passent du temps à s'habituer à faire partie de votre parti politique.

Quand vous achetez des flottes vous pouvez les mettre dans chacun de vos secteurs sur le plateau. On considère que toutes les flottes se défendent à moins que l'on ne leur donne des ordres différents. Si vous n'avez aucun secteur, placez-les n'importe où où vous le souhaitez.

Notez que si un sénateur que vous avez acheté a sur lui l'icône du parti politique de votre parti politique, il vous coûte 2 argent de moins que la normal. Cela doit représenter son penchant naturel vers votre parti politique et son idéologie.

### La lutte pour toujours : La rébellion.

Pendant le jeu un joueur peut estimer que la république est devenue trop corrompue ou mauvaise pour survivre. Ou il peut voir que toute chance pour dominer dans le système est au-delà de sa portée et chercher plutôt à détruire le système. C'est le chemin de la rébellion. Un parti politique dans la rébellion n'est plus un parti politique sanctionnée par le gouvernement. Ces sénateurs sont maintenant des hors-la-loi. Il prêche le désaccord des bases cachées à ces citoyens qui se sentent mécontents du gouvernement.

#### Déclaration de rébellion.

Un parti politique peut déclarer la rébellion pendant n'importe quelle tour après le premier. Un parti politique ne peut pas déclarer la rébellion pendant la phase galactique d'un tour. Seulement un parti politique à la fois peut être dans la rébellion. Si un joueur veut déclarer la rébellion, mais qu'il y a déjà un autre joueur actuellement dans la rébellion, le premier joueur doit attendre que la rébellion actuelle ne soit terminée pour commencer la sienne.

Quand un joueur déclare la rébellion, tous ses sénateurs fuient immédiatement le sénat, abandonnant tout ministères qu'ils dirigeaient et disparaissent dans la résistance - cela annule toutes poursuites avec lesquelles ils pourraient avoir été visés.

Aussi, les secteurs que le joueur rebelle contrôle peuvent ou non se joindre à lui dans la rébellion. Quand un joueur déclare la rébellion il nomme un seul secteur qu'il contrôle - ce secteur le rejoint dans la rébellion. Le joueur doit alors rouler un dé pour chaque autre secteur qu'il contrôle. S'il roule un 6, le secteur le rejoint. Sur un autre résultat, le secteur devient neutre et le joueur doit y enlever son icône de propriété. Rien ne peut être employé pour augmenter ou ajuster ce résultat de dé à part des cartes ou des compétences qui permettent un relancé.

#### Les bénéfiques de la rébellion.

Travailler dans la résistance et se battre dans une guerre contre le gouvernement est difficile. Les gens sont disposés à en faire beaucoup plus dans des circonstances extrêmes qu'ils ne pourraient jamais le concevoir. Les joueurs rebelles gagnent ce qui suit : Ils ne gagnent aucune corruption pour les invasions. Toutes les défense du secteur sont réduits de moitié, arrondis au supérieur, pour les invasions et les campagnes de toute la rébellion.

Un joueur rebelle peut effectuer des campagnes dans n'importe quel secteur sur le plateau.

Tous les sénateurs rebelles gagnent la compétence d'assassin.

Voir la page 22.

Tous les sénateurs rebelles gagnent la compétence de saboteur.

Voir la page 22.

Un joueur rebelle n'est pas affecté par les lois du sénat et ne peut pas être poursuivi par le sénat.

Un joueur rebelle ne peut pas être visé par les actions qui ont une période "Sénat".

#### Le prix.

Un joueur rebelle peut gagner seulement en gagnant 10 secteurs sur le plateau.

Aussi, quant ils se battent directement contre la république, les autres joueurs peuvent ordonner à la flotte de la république d'attaquer et de rendre neutres tout secteur rebelle sur le plateau. Ils peuvent aussi employer leurs flottes de parti politique dans le même but - avec l'aide de la flotte de la république ou seul. Cela ne leurs coûte aucune corruption - cependant ils ne peuvent pas reprendre les secteurs pour eux à moins qu'ils n'attaquent avec seulement leurs propres flottes de parti politique et gagnent les 2 corruptions.

Aussi, personne ne fait confiance aux rebelles : les accords avec un joueur dans la rébellion ne vous lie pas à lui et ne donnent aucune corruption pour chaque côté s'ils sont annulées. Souvenez-vous que les accords immédiats ne peuvent pas être annulées ou trompées.

#### Faire la paix.

Un joueur rebelle peut faire la paix avec la république et chercher à rejoindre le sénat. Cela peut être fait par les joueurs restants dans le sénat en offrant la paix au rebelle ou vice versa. Indépendamment de qui amorce les pourparlers de paix les deux côtés doivent être d'accord (les joueurs dans le sénat doivent se décider par un vote du sénat pendant la phase de sénat). Si le traité est signé le joueur rebelle rejoint immédiatement le sénat, ses sénateurs sortent de l'ombre et le joueur perd tous les avantages et les désavantages d'être dans la rébellion.

### Plus de règles.

Voici quelques règles supplémentaires dont vous devez être conscients.

### Compétence du secteur.

Chaque secteur qui a un icône couleur or de compétence du secteur accorde au parti politique qui le contrôle une compétence spéciale. Celles-ci sont détaillées sur les cartes de compétence et sur le plateau.

### Compétences corrompus des ministères.

Aussi, les joueurs ont accès aux compétences corrompues des ministères. En employant une compétence corrompue de ministère le joueur en sa possession emploie l'action du ministre et choisit ensuite combien des jetons de corruption placer sur le ministre. Chaque jeton placé permet au sénateur de récolter les récompenses.

*Ex. Bob a le sénateur Fola comme ministre des finances. Bob emploie l'action de Fola et place 3 jetons de corruption sur elle. Pour cela Bob gagne 9 argent.*

L'exception principale à cela est le ministre de la défense. Cette compétence coûte seulement 1 jeton de corruption. Cependant, le ministre peut gagner plus de corruption par cet acte en déclarant des invasions avec les flottes de la république - ces invasions donnent des jetons de corruption comme toutes les autres invasions.

Si les invasions sont faites en employant la compétence corrompue du ministre de la défense la corruption doit aller sur le ministre à moins qu'il n'y ait un amiral à l'invasion (s).

### Compétences de sénateur.

#### *Assassin.*

Ce sénateur peut exécuter un assassinat, en employant son action, comme si vous aviez joué la carte.

#### *Athée.*

Le premier jeton d'ombre de ce sénateur n'affecte pas le nombre de dé roulés par lui ou le Ke'Ras.

#### *Croyant.*

Ce sénateur gagne 5 commandements en combattant le Ke'Ras.

#### *Bureaucrate.*

Ce sénateur gagne 3 argent au début de chaque tour s'il détient un ministère.

#### *Boucher.*

Dans la bataille ce sénateur détruit les flottes adverses sur des 4 ou plus.

#### *Interrupteur de code.*

Ce sénateur peut relancer 1 de ses dé de bataille. Le nouveau résultat demeure.

#### *Lâche.*

Ce sénateur ne peut pas mourir dans la bataille, mais ne relance aucun 6 dans la bataille.

#### *Maître en assassinat.*

Comme action, ce sénateur peut exécuter un assassinat comme si vous aviez joué la carte. Cette tentative donne +1 à son résultat du dé.

#### *Maître en espionnage.*

Comme action, ce sénateur peut payer 4 argent et regarder la main d'un autre parti politique. Vous pouvez discarter les cartes de sa main pour un coût de 4 argent par carte.

#### *Charitable.*

Ce sénateur fait la moitié de victimes dans une bataille (arrondit vers le haut).

#### *Pacifiste.*

Ce sénateur roule 2 dé de moins dans la bataille.

#### *Animal politique.*

Pour poursuivre ce sénateur, le coût est de 1 influence de plus que la normal.

#### *Orateur public.*

Ce sénateur gagne 1 diplomatie par campagnes dans les secteurs.

#### *Leader religieux.*

Pour employer l'action de ce sénateur, ciblez un sénateur dans le jeu. Payez 2 influence pour chaque jeton de corruption que vous retirez de la cible.

#### *Saboteur.*

Comme une action, ce sénateur peut payer 6 argent et détruire une flotte de son choix dans le jeu.

#### *Espion.*

Comme une action, ce sénateur peut payer 4 argent et regarder la main d'un autre parti politique.

#### *Stratège.*

Ce sénateur gagne +1 à un de ses dés de bataille. Ce dé doit être choisi avant le lancé et peut causer un relancé si le nouveau résultat est 6 ou plus.

#### *Tacticien.*

Ce sénateur gagne 1 dé de bataille supplémentaire.

### Compétences de secteur.

#### *Indulgences antique.*

##### *Secteur 8.*

Une fois par tour dans la phase d'achat, votre parti politique peut enlever un jeton d'ombre dans le jeu pour le coût de 10 argent.

#### *Données du marché noir.*

##### *secteur 5.*

Une fois chaque tour vous pouvez regarder la main d'un autre joueur.

Bénédiction de la paix.  
Secteur 32.  
À la fin de chaque tour où il n'y a eu aucune invasion réussie, votre parti politique gagne 10 argent.

Remise amical.  
Secteur 9.  
Votre parti politique peut acheter des flottes pour 2 argent de moins que la normal, le minimum étant 0.

Réseau d'information.  
Secteur 10.  
Votre parti politique a une meilleure initiative que la rébellion.

Population militante.  
Secteur 4.  
Chaque secteur que commande votre parti politique gagnent 1 dé de bataille supplémentaire pour sa défense.

Monopole militaire.  
Secteur 28.  
Votre parti politique gagne 1 argent pour chaque flotte que les autres parti politique achètent.

Persuasion d'opiacé.  
Secteur 30..  
Le premier sénateur que votre parti politique recrute chaque tour coûte 5 argent de moins.

Bénédictions de la pureté.  
Secteur 6.  
À la fin de chaque tour, s'il n'y a aucun sénateur dans le jeu qui a un jeton d'ombre, votre parti politique gagnent 10 influence.

Augure aléatoire.  
Secteur 33.  
Chaque tour, vous pouvez recevoir une carte d'action d'un autre joueur. Nommez une carte, s'il a la carte nommée, il doit vous la donner.

Voix autoritaire.  
Secteur 1.  
Tous les sénateurs dans votre parti politique gagnent +1 diplomatie si vous contrôlez ce secteur.

Insurrection bienvenue.  
Secteur 29.  
Chaque tour, ne gagnez aucune corruption pour la première invasion de votre parti politique.

Allimenter le pouvoir.  
Secteur 34.  
Vous pouvez relancer un dé à chaque tour et choisir le meilleur résultat.

### Compétences de ministère.

Notez que chacune de ces compétences a les statistiques suivante :

Temps : Sénat.  
Action : Non  
Priorité de carte : 5.

Premier ministre.  
Vous êtes responsables du fonctionnement du sénat et pouvez interdire n'importe quelle proposition pour le coût de 1 influence. Vous pouvez appeler une élection dans la phase galactique de n'importe quelle tour.

Ministre de l'intérieur.  
Ce sénateur représente les gens et gagne +1 diplomatie.

Ministre des finances.  
Vous pouvez vérifier n'importe quel sénateur dans le sénat pour le coût de 1 influence.  
Lancez un dé et sur un 6 le sénateur gagne un jeton de corruption.

Ministre de la justice.  
Vous êtes responsables des poursuites judiciaires à chaque tour. Avant de résoudre la poursuite, annoncez tous les procès additionnels que vous souhaitez.  
Les poursuites coûtent 2 influences par sénateur.

Ministre de la défense.  
Ce sénateur est le leader des flottes de la république et gagne +2 commandement si en fonction.

### Compétences corrompues de ministère.

Notez que chacune de ces compétences a les statistiques suivante :

Période : Général.  
Action : Oui.  
Priorité de carte : 5.

Premier ministre.  
Ciblez un autre parti politique qui est en bonne position dans le sénat et pour chaque jeton de corruption placé sur le ministre (maximum de 5) réduire de 3 l'influence de ce parti politique.

Ministre de l'intérieur.  
Pour chaque jeton de corruption (maximum de 5) placé sur le ministre, extorquez 3 influence à la république.

Ministre des finances.  
Pour chaque jeton de corruption (maximum de 5) placé sur le ministre, détournez 3 argent à la république.

Ministre de la justice.  
Aucun.

Ministre de la défense.  
Placez 1 jeton de corruption sur le ministre et redéployez les flottes de la république comme vous le souhaitez. Vous pouvez leur ordonner de faire tout ce que vous souhaitez - y compris envahir un secteur (s) pour vous-même.

Notez que toute corruption gagnée par des invasions tentées avec cette compétence DOIT aller sur le ministre.

## **Histoire et Légende L'Année actuelle est l'an 5752 AF... Après la fondation de la première république.**

La deuxième république galactique a été debout pendant 162 ans après sa formation dans les feux de la guerre; une guerre qui a englobé la galaxie et y a consommé presque chaque créature vivante. Maintenant, après avoir surmonté son enfance, la république fait face à sa plus grande menace depuis sa formation... Elle-même.

### **La première république...**

Dans l'antiquité diverses espèces ont vécu en isolation avec peu de respect les unes envers les autres. Des guerres ont eu lieu et des haines se sont formées qui ont duré des siècles. Beaucoup d'espèces ont disparu dans l'oubli face à l'extinction, consommée par la haine, l'avidité, ou la stupidité. Puis, dans une période de paix, des alliances ont commencé à se former et les espèces ont commencées à se rassembler et à imaginer une confiance et une défense mutuelle. Il a été difficile de surmonter trois mille ans de guerre et de xénophobie, mais à la fin une république galactique a été fondée pour maintenir la paix et la prospérité partout dans l'univers connu - les mêmes nobles buts que le gouvernement actuel. Pendant 3703 ans la république a gouverné la galaxie dans la paix et la justice - un âge d'or pour l'art, la culture et la créativité.

Le mysticisme et la spiritualité ont été fusionnés avec la science; les anciens ont développé leurs connaissances et leurs habiletés dans ces secteurs pour approcher la maîtrise divine. Ils sont devenus capables de manipuler la réalité et de la transformer par la volonté pure et le centre mental. Leur compréhension des huit principales forces de l'univers leur a permis de convertir leur technologie, leurs corps et leurs âmes.

La recherche de nouvelles et plus profondes connaissances spirituelles et techniques s'est accélérée. Les anciens ont cherché la connaissance comme un penchant en l'utilisant pour s'améliorer, se transformer et se rapprocher tout près de l'illumination.

### **L'arrivée du Ke'Ras...**

C'est cette liberté, cette créativité et cette poursuite fanatique de la connaissance qui a finalement détruit la république. Dans leurs recherches de la nature de l'univers, les savants et les mystiques du temps se sont concentrés à explorer les plans obscurs de l'existence et les dimensions étrangères de façon insensée. Avec leur fusion de la compréhension mystique et technologique, une équipe d'anciens a accédé mentalement à une série de dimensions cauchemardesques jamais visitées auparavant.

Ils n'étaient pas encore assez prudents, confiants en leur sagesse et en leur force.

Leurs explorations les plus profondes ont attiré l'attention du Ke'Ras. Les essences diaboliques se sont jetées dans les âmes qui les exploraient pendant qu'elles voyageaient par l'éther. Elles ont résisté et dans cette lutte beaucoup ont été capables de couper les minces connexions à leurs corps et empêcher le Ke'Ras d'atteindre son but de gagner l'accès à cette réalité. Cependant, dans la bataille entre la lumière et l'ombre, il a fallu seulement une victoire. Une des âmes corrompues a échoué à couper la liaison et le Ke'Ras l'a utilisé pour entrer dans notre univers par le corps de Kalnos Yata.

Yata est allé en avant de la bibliothèque d'Halanotos étendre l'infestation vile qu'il avait portée : une peste du mal méconnu par eux qui s'est étendue en puissance. Les leaders politiques et spirituels de la république, contents d'eux-même, se sont reposés dans la facilité pendant que tout autour d'eux l'obscurité s'est étendue. Des rumeurs ont émergées des horreurs qui ont chassé le vide de l'espace, mais ils s'en sont moqués comme des contes et légendes pour effrayer les jeunes.

Puis, presque trente ans après l'infestation de Yata, il est venu sur la planète Alpha Zarat IV avec une foule de ses disciples.

Les infestés, quant ils sont devenus connus, étaient de toutes les espèces, mais ils ont été terriblement pervertis et mutilés par la peste sombre qu'ils avaient portée; une illusion moqueuse de la vie et une imitation des créatures chez eux. Le plus corrompu était Yata et il n'avait plus aucune ressemblance avec l'Ix-atara, une espèce dont il avait fait partie par le passé. Au lieu de cela, il était entièrement un Ke'Ras - un démon des mondes inférieurs qui a introduit sa toute puissance en nous. Les infestés sont descendu sur la population de la planète et les ont consommés. Toute vie a été dévorée - leur force de vie avait l'habitude de déchirer le voile entre les plans et permettre au Ke'Ras, non contraint par cette nécessité, de posséder un corps vivant dans ce plan.

Les infestations s'étendent et bientôt la galaxie entière aura été impliquée dans une guerre pour sa survie. La guerre a duré pendant 419 ans et était la source de certaines des plus grandes victoires, défaites, atrocités et miracles légendaires. Toute vie a été entraînée dans ce conflit et les races plus jeunes qui sont montées jusqu'aux étoiles ont été entraînées dans la politique et les manœuvres de guerre. Une de ces races était les humains. Trouvé par la république peu après leurs premières explorations au-delà de leur système solaire domestique, ils étaient immédiatement entraînés dans l'effort de guerre comme toutes les autres races qui ont été trouvées. Enfin, la guerre s'est terminée dans les feux brûlants de la bataille d'Utamon où la grande flotte de la république a battu et défait le Ke'Ras en employant un rituel conçu pour bannir les démons de ce plan de l'existence.



Dans cette bataille a trépassé le Ke'Ras, mais avec lui a aussi trépassé toutes les anciennes races de cet univers, en n'en laissant seulement trois qui avait été témoin des batailles entre les dieux et les démons; les humains, les Jur et les Ajira. Tout ceux qui sont restés parmi les trois espèce étaient peu nombreux et la galaxie a été cédée à peu d'êtres, en tant que trois anciens de l'univers pour chercher leurs propres chemins.

### **Des années après leur passage...**

Les trois races qui ont été laissées derrière ont poursuivi et se sont tourné vers l'intérieur pour s'occuper de leurs propres affaires. La communication entre les espèces a déperit sans la république pour l'encourager et sans la population pour supporter le commerce interstellaire.

La connaissance a été perdue quand les souvenirs ont été oubliés et se sont voilés pour convenir aux désirs de fierté et de vanité. La galaxie est passé à l'âge du déclin.

De nouvelles races ont surgi, sont venu aux étoiles et ont trouvé les trois races présentes, mais au lieu de la connaissance et de la bonté, ils ont rencontré l'indifférence.

Après mille ans, les gouvernements qui se sont formés ont été renouvelés après que la république ait établi les réseaux commerciaux et les relations inter-espèce. Cela a forcé les races à communiquer entre elles de façon plus significativement qu'elles ne l'avaient fait au cours des siècles. Beaucoup de chose avait changé et les souvenirs oubliés avaient dénaturé une grande partie de ce qui avait été connu autrefois. Au lieu d'une coopération amicale, il y avait une xénophobie plutôt amère et une avidité individualiste. Les guerres et les conflits ont explosés partout dans la galaxie pour chaque espèce, celles qui avaient fait partie de la vieille république et les nouvelles qui étaient montées jusqu'aux étoiles après sa chute et qui ont combattu pour les ressources et l'hégémonie.

Pendant 1341 ans après la défaite du Ke'Ras, la galaxie a été consommée par ces petites guerres.

### **Le Retour...**

Cette période a introduit une attitude machiavélique dans plusieurs des races et l'augmentation pragmatique a été plus fortement estimé que la justice ou la compassion.

Les courses aux armements étaient communes et les guerres qui ont suivi étaient brutales. Dans cette culture de la peur les races plus jeunes ont commencé à s'aventurer dans des domaines de connaissance à laquelle elles n'étaient pas encore prêtes à accéder. Les trois races étaient la plupart de temps indifférentes et les seuls avertissements sont venus de quelques anciens membres des six races qui ont réalisé suffisamment d'entraves au vieillissement et à la mort, qui sévissaient encore dans la galaxie... Ils ont été ignorés.

Une tribu de Shorem a découvert la bibliothèque d'Halanotos et les écritures de Yata. Dans leur arrogance elle ne l'ont pas dit aux autres races, espérant que ce qu'elle avait trouvé était la clef pour ouvrir leur destin et leur donner des réponses. Combiné à l'inaction des anciens, cette attitude a presque mené la galaxie à la ruine.

Le Shorem a déchiffré les textes et a utilisé cette connaissance. Dans le millénaire et demie depuis son exil le Ke'Ras avait attendu, sur le seuil juste au-delà du bord de la réalité et quand ces explorateurs ont ouvert les portes de ce plan les démons ont frappé. Le Ke'Ras a consommé ces Shorem et s'est étendu rapidement dans l'univers, désireux de reprendre sa conquête. Insoucieuses, beaucoup de races ont été attrapées mais pas toutes. Les plus bornés des anciens, le conseil du souvenir, restaient toujours et avaient attendu ce moment. Ils l'avaient planifié et s'y étaient préparé. Le Ke'Ras a constaté que ces anciens vivaient encore et s'est rappelés qu'ils avaient perdu peu de leur puissance.

Tandis que d'autres se sont enfuis et sont tombés avant l'obscurité, les anciens ont mobilisé leurs peuples et ont frappé.

Les espèces les plus jeunes se sont jointent aux trois autres, poussées à la coopération par leurs souvenirs du passé antique, transmis par les mythes et légendes pendant des générations. La deuxième guerre galactique était beaucoup plus brève que la première, elle a duré seulement 127 ans, mais était aussi peu concluante. Le Ke'Ras a été chassé des planètes et des systèmes d'étoile et s'est réfugié dans l'obscurité entre les étoiles - une menace toujours constante qui peut réapparaître à tout moment pour corrompre et dévorer la vie.

### **L'ascension de la deuxième république...**

Quand la puissance du Ke'Ras a été annulée et ces derniers restes jetés dans le vide de l'espace, les espèces qui ont survécu se sont réuni dans le noyau. Là, sur la planète Edala, elles ont reformé la république comme mesure pour maintenir la paix et l'unité dans la galaxie et être toujours vigilants au retour du Ke'Ras. Les vieux gouvernements régionaux ont été mis de côté et les citoyens de la nouvelle république se sont réunis dans l'unité.

Il est toujours difficile d'oublier deux mille ans d'isolement, et la coopération est plus souvent parlé que pratiqué. Les grands partis politiques luttent maintenant pour le contrôle des coeurs et des esprits des citoyens en faisant appel aux sympathies, aux rêves et à la haine de leurs éléments.

**C'est dans la galaxie 5257 AF, où six grands partis politiques tiennent les rênes du pouvoir et luttent entre eux pour gagner le pouvoir suprême.**

# Les Partis politiques.

## Le parti politique Spiroïdal vert (GSP).

*... pour se consacré au renouvellement planétaire.  
... pour de nouveau donner le pouvoir à l'ensemble des habitants.  
... pour soutenir les frontières et les territoires marginalisées.  
... pour accomplir les buts pour le bien de tous.*

Une fois anarchiste, le GSP sont des idéalistes et des naturalistes.

Le comité électoral défend une des idéologies humaines les plus vieilles, maintenant soutenues par une majorité de Shorem.

Le parti politique croit que les peuples de la république doivent choisir leur propre chemin - pas se le faire dicter. Des Jur et des réformistes Ajira peuvent aussi s'y trouvé. Cependant, peu de Tumba et de Qera voient l'individualité comme une idéologie avantageuse.

L'emphase du GSP sur le gouvernement local est un avantage incertain : Elle accorde au GSP une plus grande appui dans les secteurs externes. Simultanément, cela donne au GSP une réputation d'être un front politique pour les divers organisations terroriste et de drogue qui infestent la galaxie (on peut encore constater que des membres de certaines races opèrent d'une certaine façon dans le parti politique... (l'échange de drogue doit circuler). Comme toute base des naturalistes et des idéologies communes, ils subissent quelquefois la faiblesse d'accepter parfois trop de types des gens.

Leur adversaire idéologique, la Coalition de Stabilité considère le GSP être la plus faible liaison de la chaîne dans la force de la république.



## Le parti politique de métal noir (BIP).

*...pouvons-nous survivre seulement ensemble.  
...des sacrifices doivent être fait pour le plus grand bien de tous.  
...tous ont des besoins, mais ceux-ci doivent être mis de côté.  
...à la fin ce sera nous ou eux.*

Le BIP est composé d'un cadre militaire de conservateurs, de centralisateurs et d'hommes d'affaires dont l'ordre du jour est de gagner le contrôle du gouvernement.

La conviction de l'égalité complète fait paraître le BIP antipathique envers ceux qui ne sont pas d'accord avec ses objectifs - pas pour l'autoriser, mais pour prendre le pouvoir. Au BIP, l'uniformité est avantageuse puisque toutes les déviations de la normalité due à la corruption et à la perversion du Ke'Ras peuvent être traqués.

De tous les partis politique, le BIP est le premier à agir sur les allégations de corruption.

Le BIP est le premier à jeter des pierres. Même si ces pierres volent parmi les membres de leur propre parti politique. L'adhésion BIP croit que la menace du Ke'Ras peut seulement être traité par "la justice courageuse et l'égalité joyeuse". La conviction utilitariste du BIP aliène les secteurs extérieurs - qui sentent que leurs plaintes tombent dans de sourdes oreilles. L'important corps électoral des Jur et des Qera font partie de la raison d'un manque de relations publiques, où ils comptent sur leurs quelques représentants parmi les humains et les Ajira. Leur principale critique, le parti politique pragmatique de l'avenir accuse le BIP d'activement courir autour de la frappe des branches du mal, en négligeant les racines.



## Le parti politique des humains (POP).

*...quel est le but de la société?  
...pour apprécier et aider nos vies et pour prospérer!  
...le gouvernement existe pour compléter les gens.  
...et la vie "médicalement assistée" est la voie : pour moi et pour vous!*

Le POP est le champion auto proclamé des libertés civiles et des droits dans la galaxie.

Les membres de ce parti politique voient que les maux du Ke'Ras sont soutenus par la tromperie et la corruption. Par conséquent, le POP estime que la meilleure défense est de retirer les faiblesses qui rendent les gens susceptibles. Les pauvres états émotionnels, la dépression, l'inquiétude, la crainte - tout cela invitent le Ke'Ras. La seule solution est de droguer les personnes - si tous sont drogués et euphoriques par des antidépresseur et des stimulants, le Ke'Ras n'a donc aucune difficulté à les tenter. Beaucoup de personnes estiment que le POP est leur champion; beaucoup d'Ajira et de Tumba sont à la tête du comité électoral, (beaucoup de Jur et de Qera contribuent financièrement); quand le POP est au pouvoir, il augmente la morale de beaucoup - par la "purification aérienne", le "nettoyage de l'eau" et le "supplément d'alimentation" - peu mentionne que le Ke'Ras n'est pas moins une menace quand le POP est dans le pouvoir. Ils sont juste trop satisfait. Cependant, le parti politique est tourmenté par les conflits internes sur ses vastes ressources par les ultracorps pharmaceutique et agricole. Les coups, les assassinats et les escarmouches sont fréquents au sein du parti.

Leur principal détracteur, le parti politique de l'esprit supérieure est continuellement inquiétée que ce qu'ils considèrent un tel ordre du jour évidemment insidieux est si souvent soutenu dans les secteurs souvent tourmentés par l'infestation.



## Le parti politique de l'esprit transcendant (TMP).

...l'esprit est le maître du corps et du coeur.  
...l'efficacité de la volonté est l'efficacité du corps.

...quand sa volonté est parfaite et vraie.  
...la force de l'univers est derrière vous.

Si l'esprit est le maître et le régulateur de tout dans le corps, l'univers entier peut alors être influencé par la perfection de l'esprit et du corps.



La technologie est le bâtard qui nous déforme et nous soigne. Son action de droguer anesthésie nos âmes pour l'offre de l'illumination universel - même la mort est surmontée de cette façon. Pour défaire la mort et la décrépitude nous devons nous maîtriser. Le Ke'Ras ferait apparaître la mort dans la galaxie à sens unique; le TMP dit que la galaxie doit accepter la magie de l'esprit et apprendre l'autre voie de la mort, une différente sorte de mort. Illumination.

Les vues mentalistes du TMP sont soutenues par beaucoup d'humains, de Tumba et de Qera, quoique certains Shorem, Jur et Ajira rebelle trouvent aussi ce parti politique attirant. En général le TMP a une des plus larges circonscriptions électorales fondées - réunissant un certain genre de personne à travers la galaxie. Cela signifie aussi que des ordres du jour antitechnologiques existent à travers la galaxie. Certaines des politique les plus rigoureuses du TMP disent même qu'on devraient autoriser seulement les esprits les plus convenables à se reproduire et à prendre des postes du gouvernement. Pour cette raison le parti politique n'a jamais entièrement régné. Son rival constant, le POP infiltre fréquemment le TMP en accrochant des membres clefs par diverses drogues, les faisant ensuite chanter pour changer de côté.

L'inquiétude fréquente du POP est que le TMP offre une solution peu pratique aux problèmes complexes.

## La coalition de la stabilité (CoS).

...l'économie est notre clef et notre voie.  
...les richesses mènent aux désordres de la vie et de la société.

...pour des impôts bas et un commerce plus libre.

...votre communauté et votre corps peuvent vous apporter la santé et le bien-être.

Diminuer les impôts, ouvrir des itinéraires commerciaux, favoriser le libre échange



dans toute l'industrie: voilà certains des principes les plus affichés du CoS. Rêveurs capitalistes ou visionnaires de l'avenir galactique? Dans les années où le parti politique était au pouvoir, la république a vu une partie de la plus grande croissance de l'économie galactique. Depuis lors, le bon sens des affaires des Ajira, des Qera et des Tumba - les leaders du CoS - ont proclamé ce que l'appel annonces comme le "A&O de l'avenir." Le commencement et la fin, l'alpha et l'oméga, l'augmentation et les centres de bien-être d'omni-implant sont une chaîne principale d'entreprise située sur toutes les planètes centrales. Les détracteurs peuvent se plaindre, mais le CoS réalisent ses buts - avec des réductions d'impôts amicales et des programmes sociaux, aussi bien que les événements plus douteux de l'A&O - davantage que ce que peuvent dirent les quelques autres partis politiques. Le CoS est un maître de l'évasion. Il s'engage rarement dans les guerres et tire plutôt profit économiquement des conflits des autres partis politiques quand il n'est pas au pouvoir ou dans des secteurs avec peu d'influence. Leurs centres de bien-être A&O (basé sur Nefal II) financent les sous-groupes, les planètes et fournissent leurs propres versions idéologiques d'assistance médicale aux colonies marginalisées et aux régions déchirées par la guerre. Leur ennemi incontesté, le parti politique spiroïdal vert voit leur corps et les programmes de l'augmentation de l'écologie aussi égaux en mal à la corruption gagnée quand le Ke'Ras infecte leurs corps.

## Le parti politique pragmatique de l'avenir (PPF).

...entendez-le, entendez-le 3:12, 3:12, vous l'entendez.

...les portails sont partout, entre vous et moi.

...les portes mènent aux salles qui mènent aux portails maintenant invisibles.

...les droits chemins mènent souvent hors des falaises, donc marchez différemment!

Ce parti politique a beaucoup gagné dans sa jeunesse.

Mais les Qera et, curieusement, les humains sont le véritable pouvoir derrière ce parti politique.



Les détracteurs prétendent que les promesses vagues du parti politique, les théories quantiques mystiques et les prophéties atroces sont les hystéries d'anciens humains fou de l'espace, de roches répandues et de cailloux enterrés dans les profondeurs de la planète d'origine des Qera.

Cependant, il y a l'organisation évidente du parti politique, les solutions innovatrices et pratiques avec une compréhension galactique rare dans d'autres parti politique. Le parti politique présente une vision d'une galaxie gouvernée par l'égalité, la justice et la générosité que beaucoup trouvent attirant. Le parti politique croit que le gouvernement doit supporter le peuple - pas exploiter ses richesse pour réaliser le but égoïste de vaincre le Ke'Ras. Le Ke'Ras n'est rien d'autre que nos ténèbres et quand l'illumination viendra et que toutes les ombres auront disparu, le vrai feu de l'esprit gouvernera tout dans la paix et l'amour - tous les anciens reviendront et la vie sera éternelle. Quelque part entre la science quantique et les idées mystiques, le PPF a fait une place aux fidèles, plein d'espoir et de naïveté.

Selon le parti politique de métal noir, qui traite constamment le PPF comme des charlatans, la seule chose à gagnée des prophéties et des visions est la mort aux mains du Ke'Ras réanimé.

Et beaucoup sont d'accord sur ce point. Montée aux étoiles...

# Les races.

## Les Humains.

*...l'aîné des races.  
...ont combattu au côté des anciens.  
...ont lutté contre le Ke'Ras dans la première guerre.  
...ont légués les secrets de la magie et de la technologie.  
...maintenant guide, influence et manipule les autres races...  
...tous pour la fin... Inavoué.*

En raison de son âge et de sa subtilité, le négociateur humain est l'un des diplomates les plus craints dans la galaxie. La plus socialement rompue et indépendante des races, les humains semblent peu susceptibles d'avoir tout le pouvoir dans la république, mais ils ont gagné la dominance dans les diverses arènes par leur ténacité, leur habileté et leur millénaires de compréhensions aiguës. Si les humains semblent arrogants et au-dessus des autres races galactiques, ce préjugé est là pour une bonne raison. Comme plusieurs, les humains croient qu'ils ont le contrôle de leur destin... Et puis, si n'importe qui l'est, en réalité les humains peuvent bien l'être.

*"L'aîné et le plus sage. Les rêveurs qui ont rêvé pendant deux mille ans. Les enfants d'Eden. Nous sommes ceux qui ont été et seront." - Kaelin l'immaculé.*



## Les Jur.

*...guerriers serpentins des vents.  
...seconde des races dans la galaxie.  
...champions parmi les races de la première guerre.  
...fidèles et vagabonds dévots et pieux.  
...brûlent avec le feu secret...  
...un feu qui n'est pas toujours contrôlé...*

Honoré et craint, ce peuple de dragon à cornes, griffés et ailés suivent une religion dogmatique, inflexible - un code spirituel appelé le chemin des vents. Un enseignement ancien commencé avant que le Jur ne soit entré dans l'espace, les vents enseignent la solitude dans un long séjour pour l'illumination. Le Jur se promènera de planète en planète, à la recherche de sa vraie vocation. Cependant, la plus grande malédiction du Jur, est lui-même. Le chemin de vents enseigne que les Jur ne sont pas censé vivre au-delà du déshonneur une fois qu'ils l'ont connu, et donc qu'ils doivent défier et combattre tous ce qui les déshonorent.

C'est fréquent, depuis que le Jur considère qu'une infraction sur son honneur peut être aussi légère qu'un regard inadéquat. Sur son côté le plus sombre le Jur empêchera de n'importe quelle façon toute parole honteuse d'être divulguée, même si cela signifie la mort de quelqu'un.



Les planètes Juran sont dirigé par des seigneurs séculaires qui gouvernent leurs subalternes et vassaux avec une poigne de fer. Leurs acolytes et novices de moindre importance restent fidèles jusqu'à la mort. La justice et l'honneur des Jur sont les choses les plus importantes dans leur vie. Les dirigeants et les chefs militaires des Jur luttent fréquemment au-dessus des divergences dans les relations honneur/honte qui gouvernent leurs cultures. Si un Jur se bat dans un combat cérémoniel traditionnel, état-major contre état-major - avec la marque d'un Jur errant - ou dans l'espace ou sur un champ de bataille avec des armes à feu, de l'artillerie ou même de la magie, combattre un Jur est très risquer.

Peu de guerriers dans la galaxie sont aussi violent, tenace et féroce.

*"Je suis les profondeurs du marais, je suis la force des arbres, je suis la lumière du soleil, je suis la vitesse des vents - considérez-moi puisque je me promène à travers l'espace et le temps, car je vois ce que personne ne voit, je ne suis jamais venu au monde, je suis éternel."*

*- Zarazarish, les enseignements du premier prophète.*

## Les Ajira.

...beautés des nuages et des étoiles.  
...marins sur les vents du désert.  
...massacré par le Ke'Ras dans la première guerre.  
...sauvé par le système, ses technologies.  
...ceux-ci sont maintenant les anges d'une beauté sombre...  
...et se battent pour leur loisir...  
Pour le plaisir...

Les Ajira ont été terriblement endommagés par l'infestation. Récupéré, habilité et amélioré par la machinerie et les technologies de toute sorte, ceux-ci habilement appelés "les techno-anges" sont vicieux et toujours prêts à se battre, prêts à améliorer leurs corps avec la machinerie pour atteindre tous leurs buts. Bien sûr, avec leur passé antique de bonheur tranquille parti, leur but est de créer et de protéger une société hédoniste où l'individu peut trouver il est vrai, le bonheur éclairé. Tandis que certain Ajira se rebelle contre la domination technocratique que leur race a proclamé, la majorité des milliards embrassent l'amélioration du corps et l'amplification esthétique et pratique maintenant emblématique des Ajira.



- "Le loisir pour le plaisir", dit le système. Mon joli, jadis vous avez glissé sur les vents au-dessus du sommet des montagnes, par la clairière verdoyante et la vallée luxuriante. Votre corps lisse et sensuel traverse le vent du désert, caressé par le soleil : Devenez doux une fois et vous le sentirez tous de nouveau et plus encore. Vous ne devriez même pas quitter votre lit ." - Caliana, le modérateur de plaisir Istalé 4 - Planète Nefal

## Les Qera.

...depuis le fondement du temps ils ont grandi.  
...lentement, vieilli par la caresse toujours jeune des années.  
...jailli à la vie et à la pensée.  
...avec une urgence et une brillance insoupçonnée.  
...hérauts, gargouilles et vieux...  
... leur temps est venu et ce temps peut être court...

Avant tout font parti des nouvelles races découvertes après la première guerre. Quand les humains, les Jur et les Ajira conquéraient les confins de la galaxie, sur la planète Shamii une forme de vie intelligente à base de silicium a été découverte. Des espèces de roche et de cristal, ils se développent sur des mondes dans lequel d'autres races ne pouvaient pas survivre.



Leurs corps robustes sont façonnés pour être monstrueux ou beaux, politiques ou pratiques, quoi que la forme soit nécessaire pour leurs tâches de la vie : bataille, diplomatie, science, ou autre. Malgré leur forme sédimentaire, les Qera ne sont pas du tout paresseux et lent. Le Qera apprécie la beauté et l'art, mais n'a pas de temps pour les choses frivoles et insignifiantes. Ils attachent une grande valeur à l'efficacité et à la vitesse, mais aussi à l'originalité, à la qualité et au métier professionnels. Ce double focus en faits les meilleurs négociateurs, marchands et amiraux dans la galaxie. Ils sont habituellement rencontrés sous trois formes : Les hérauts - les diplomates, les vendeurs et les séducteurs; les gargouilles - les guerriers, les fantassins et les valets; et les anciens - les leaders invisibles, les cerveaux, les généraux et les lieutenants.

"Quand la vie vous montre tout ce qui doit être fait, quel temps est là pour les soucis, la galaxie doit être réunie... Maintenant ."

- Tzevi, Ancien de la planète Shemii IV

## Les Tumba.

*...sous la terre dans les cavernes.  
...une race noir avec des yeux et des  
cheveux huileux.  
...cauchemars du reste de la galaxie.  
...mais raffiné, digne, retranché dans  
les familles.  
...divisé par les castes de nobles et de  
parasites...  
...sous la surface de toutes les familles  
ce trouve la tourmente...*

Résidants des cavernes chaudes et humides dans les dessous de Tume, leur planète domestique, ce trouvent les Tumba non contrasté par le Ke'Ras démoniaque, ils pourraient être les terreurs de la galaxie. Mais en fait leur beauté, leur bienséance et leur dignité souvent mal comprise sont augmentés par leurs compétences dans les artisanats et l'exploitation minière. Certaines des plus grandes pierres précieuses, objets d'art en métal et accessoires dans la galaxie sont fait par les quatres Tumba armé de parasites, esclaves de leur deux nobles armées, mais non sans compétence et dignité. Il y a également le fait que le Tasathi, les diplomates de familles nobles (des assassins, en fait) sont les meurtriers les plus redoutés et les plus subtils de la galaxie. Engager un combat un à un contre un Tasathi est comme affronter un humain dans un débat... désespéré et vain.

Combiné avec un programme eugénique interfamilial, éduqué pour être le meilleur et le plus loyale à la famille de la mort, le Tumba carnivore aux dents aiguës fascine et effraie à la fois la plupart de ceux vivant dans la galaxie.

*"Votre vie vous est donné par votre famille et à votre mort vous rendez ce cadeau ."*

- Proverbe Tumban

## Les Shorem.

*...à travers la vision et le rêve.  
...de la danse dans les forêts d'Ashari.  
...le chaman Mashem voit à travers.  
...et la vision du destin, du rêve de  
l'illumination.  
...apparaissez à travers la fumée et les  
tambours...  
... mais pas toutes les visions montrent  
le visage de la vérité...*

Cette race de Minotaure, dernière sur la scène galactique, malgré tous leurs tabous contre la prise de vie, a gagné la plus mauvaise des réputations. En effet c'était une tribu de Shorem qui a voyagé jusqu'aux portails éloignés, et a exécuté le rituel qui a ouvert le Ke'Ras, et qui a débuté la deuxième guerre. Les maîtres des chiffres et des codes, des labyrinthes et des énigmes, les Shorem naturalistes, qui préfèrent éviter la technologie tant qu'ils le peuvent, ont été attirés par les mythes et la sigilla antique qui ont masqué l'histoire du Ke'Ras.



Suite aux visions d'un chef, ils ont cru qu'ils trouveraient l'illumination.

Maintenant... En raison de cet échec, beaucoup de tribus Shorem ont diminué leurs centres spirituels et ont commencé à espérer l'acceptation et le respect dans la galaxie en vivant davantage dans l'harmonie avec l'univers technologique.

Cela a aussi rompu l'héritage des Shorem, en provoquant des querelles et des escarmouche. Cependant, indépendamment de si un Shorem décore ses tresses rastas de perles et portent une hache de bataille faite à la main, ou a des implants cybernétiques et possède un fusil laser et une épée d'ion, il maintient la conviction que tuer est seulement une invitation à la vengeance une fois que l'âme a transmigré - réincarné en une autre forme.

*"Malgré notre passé, malgré nos erreurs, malgré notre tristesse de nos frères et soeurs perdus, nous Shorem faisons des excuses, mais croyont que nous avons de la valeur et que nous avons la vérité... Maintenez toujours une vision et un rêve d'illumination à venir..."*

*Ayez toujours beaucoup à offrir à cette république et à ses peuples ."-Mashem Halekh Mah, adresse au 124ème Synode de la république sur Simas II.*

