

# Règles de Stellarium version 1.1.3

## Histoire de Stellarium

3390 : Le "Stellarium", un gigantesque vaisseau-arche transportant plusieurs dizaines de milliers de personnes quitte la Terre avec pour mission de découvrir une planète habitable et de la coloniser. Il s'agit du 10ème vaisseau construit dans le cadre du Programme d'Expansion.

3418 : A la suite de plusieurs échecs cuisants et d'un mécontentement grandissant de la population envers ce projet très onéreux et peu rentable, la Terre abandonne le Programme d'Expansion.

3620 : Le "Stellarium" découvre enfin une planète habitable qui après examen approfondi semble convenir à la colonisation. Il s'y pose définitivement. Les colons décident de nommer cette planète du nom du vaisseau qui les y a emmenés.

3700 : N'ayant plus aucun contact avec la Terre et se trouvant confrontés à des rudes conditions d'existence, les colons remplacent progressivement la société égalitaire et démocratique initialement mise en place par un régime néo-féodal à forte connotation théocratique au sein duquel l'Eglise cosmique unifiée de Stellarium joue un rôle important.

3830 : La planète se trouve divisé en plusieurs royaumes rivaux.

4417 : Création de la Gilde des marchands qui par son dynamisme va donner l'impulsion nécessaire à la reprise du développement technologique.

4830 : Construction des premiers vaisseaux spatiaux infraluminiques (ceux qui se trouvaient à bord du vaisseau de colonisation étant hors d'usage depuis longtemps). Pendant 150 ans des explorateurs partis de Stellarium vont visiter les systèmes les plus proches et y établir des colonies.

4872 : Création de la Gilde des Explorateurs chargée de faciliter la coopération entre les explorateurs des différents royaumes.

4944 : Partie enquêter sur la mystérieuse disparition d'une expédition d'exploration, une équipe d'explorateurs de la Gilde découvre que la Planète Xorg est occupée par des créatures extra-stellaires manifestement hostiles. Attaquée, l'expédition parvient à s'enfuir. Pour marquer leur répugnance envers ces entités sanguinaires les habitants de Stellarium les appellent les "Pouarks".

4953 : Craignant une invasion des Pouarks, les royaumes de Stellarium décident d'enterrer leurs discordes et de créer une Armée spatiale commune. Ils décident également d'accroître leur collaboration dans le cadre du programme de recherches sur la propulsion supraluminique.

4970 : Les royaumes de Stellarium forment une fédération.

4980 : Mise au point des premiers vaisseaux supraluminiques. Les vaisseaux militaires et marchands sont progressivement équipés de ce nouveau type de moteurs. Une série de nouveaux vaisseaux d'exploration sont mis en chantier. L'idée de fusionner les royaumes en un Empire devient de plus en plus populaire sur Stellarium.

5000 : L'Empire de Stellarium est proclamé par la première Assemblée suprême réunissant des représentants des familles régnantes et des élus de Stellarium et des six colonies (Balnéa, Carilam, Dorkir, Engarkos, Kistrang et Mologataï. Araknid, la 7ème colonie étant économiquement sans intérêt est transformée en planète bagne).

5001 : A vous de jouer...

## Principe du jeu

Les nouvelles institutions impériales sont le fruit d'un savant compromis entre les familles régnantes des anciens royaumes. Elles intègrent une dose limitée de démocratie pour satisfaire certaines revendications de la population de l'Empire mais pour éviter que le pouvoir ne tombe entièrement entre les mains d'une seule famille, on a créé cinq centres de pouvoir distincts. ([voir plus loin "les institutions de Stellarium"](#))

Chaque joueur incarne l'une des Grandes Familles de l'aristocratie de Stellarium qui cherche à conquérir ces cinq centres de pouvoir afin de devenir LA famille la plus puissante de Stellarium.

Bien qu'adversaires, les Grandes Familles sont toutefois contraintes de collaborer entre elles. D'une part il faut nouer des mariages afin de permettre à sa famille d'avoir une descendance car les membres des Grandes Familles ne peuvent se marier d'entre eux. D'autre part, il faut contenir les attaques des Pouarks, ces vils et méchants extrastellaires qui veulent conquérir l'Empire et aussi lutter contre les rebelles qui contestent l'ordre politique établi et veulent plus d'indépendances pour les colonies. En certaines occasions il est cependant très tentant de se servir des Pouarks ou des rebelles pour créer des ennuis à une famille rivale.

Une famille initialement composée de 8 personnages peut comporter des prêtres, des guerriers, des explorateurs et des marchands. Pour s'élever dans la hiérarchie, ces personnages doivent accomplir des actions qui leur rapportent des points de prestige (PP) : les prêtres augmentent leur prestige en célébrant des cérémonies (baptêmes, mariages, funérailles), les militaires en remportant des victoires, les explorateurs en découvrant de nouvelles planètes colonisables et les marchands en gagnant de l'argent dans les comptoirs coloniaux ou à la bourse de Stellarium.

Parfois, le prestige seul ne suffit pas. Il faut alors "se faire une place" en se débarrassant des ses rivaux par des méthodes plus ou moins légales tout en évitant de se faire évincer à son tour. Les rares élus qui parviennent à accéder au sommet de la hiérarchie disposent de certains pouvoirs spéciaux, qui peuvent être très utiles mais qui sont aussi très convoités. Une chose est d'accéder au sommet une autre chose est de s'y maintenir.

## Les institutions de Stellarium

Comme le dit le dicton populaire de Stellarium: "L'Empire est un monstre à cinq têtes". Effectivement, ces cinq têtes sont celles des dirigeants des cinq principales institutions de l'Empire: Le Gouvernement impérial, l'Eglise cosmique unifiée de Stellarium, l'Armée impériale, la Ghilde des Explorateurs et la Ghilde des Marchands. Au sommet de chacune de ces institutions on trouve un chef, deux dauphins et trois conseillers. Ces six postes forment ce que l'on appelle la pyramide hiérarchique ou tout simplement la pyramide.

### **Le Gouvernement impérial**

La pyramide du Gouvernement impérial présente la particularité d'être la seule qui soit accessible à tous les personnages, les quatre autres pyramides étant réservées à ceux qui ont la formation adéquate. Il est donc possible de cumuler un poste au Gouvernement et un poste dans une autre pyramide à l'exception du poste d'Empereur qui n'est pas cumulable avec un autre poste: celui qui devient Empereur doit abandonner son autre poste.

Au sommet de la pyramide du Gouvernement impérial se trouve l'Empereur qui dispose d'un certain nombre de pouvoirs spéciaux. Une fois par tour il peut :

- Disgracier un dauphin ou un conseiller de sa pyramide.
  - Disgracier un dauphin ou un conseiller de n'importe quelle pyramide (Disgrâce spéciale)
  - Déclarer la guerre aux Pouarks
  - Décider quelle planète Pouark doit être attaquée en premier
  - Gracier un personnage détenu au bagne
  - Destituer un juge de la haute cour (en même temps que la disgrâce spéciale)
- L'Empereur préside la Haute Cour et donc donne son verdict sur les procès comme un juge, en cas d'égalité sa voix compte double.

En outre, il n'a pas besoin d'engager de gardes du corps car il bénéficie de la protection de la Garde impériale (même effets que [les gardes du corps. Cf. 1.2](#) )

Voir aussi : [20. Disgrâce](#) - [18. Disgrâce spéciale](#) - [24. Grâce Impériale](#) - [12. Guerre contre les Pouarks](#)

## **L'Eglise cosmique unifiée de Stellarium**

La pyramide de l'Eglise n'est accessible qu'aux prêtres qui ne sont pas hérétiques. A son sommet se trouve l'Archipape qui dispose de pouvoirs spéciaux. A chaque tour il peut:

- Disgracie un dauphin ou un conseiller de sa pyramide
- Excommunier un personnage (qui devient hérétique)
- Pardonner un hérétique
- Accorder jusqu'à J/4 autorisations d'implanter des cyberprothèses (une seule par personne et par tour). [J= nombre de joueur dans la partie, le résultat est arrondi vers le haut.]
- Autoriser le remariage des veufs et des veuves (Si la famille de l'Archipape est ONR l'autorisation est accordée automatiquement.)

Voir aussi : [20. Disgrâce](#) - [19. Excommunication](#) - [1.3 Cyberprothèse](#) - [3. Mariage](#)

## **L'Armée impériale**

La pyramide de l'Armée Impériale n'est accessible qu'aux guerriers. A son sommet se trouve le Grand Général qui, une fois par tour peut :

- Disgracier un dauphin ou un conseiller de sa pyramide
- Nommer commandant de la 1ère Flotte l'un de ses personnages de sa pyramide
- Nommer commandant de la 2ème Flotte l'un des personnages de sa pyramide
- Décider de la stratégie à adopter contre les Pouarks (offensive ou défensive)
- Décider sur quelles trois planètes va se concentrer la lutte contre les rebelles.
- Décider de tenter un coup d'Etat militaire contre l'Empereur

Voir aussi : [20. Disgrâce](#) - [12. Guerre contre les Pouarks](#) - [11. Rébellions](#) - [17. Coup d'Etat militaire](#)

## La Gilde des explorateurs

La pyramide de la Gilde des explorateurs n'est accessible qu'aux explorateurs. A son sommet se trouve le Grand Commandeur qui peut une fois par tour :

- Disgracier un dauphin ou un conseiller de sa pyramide
- Interdire le départ d'un vaisseau d'exploration
- Accorder 2 permis d'exploration (valable un tour) à des explorateurs qui ne figure pas dans la pyramide. (Si la famille du Grand Commandeur est ONR l'autorisation est accordée automatiquement.)

Voir aussi : [20. Disgrâce](#) - [4. Départ des expéditions d'exploration](#)

## La Gilde des marchands

La pyramide de la Gilde des marchands n'est accessible qu'aux marchands. A son sommet se trouve le Maître marchand qui peut une fois par tour :

- Disgracier un dauphin ou un conseiller de sa pyramide
- Supprimer définitivement le comptoir d'une famille sur une colonie
- Fermer pour la durée du tour une planète au commerce
- Interdire à n familles l'accès à la bourse

n familles = nombre de familles avec des marchands encore en vie au tour passé divisé par 4 (arrondi à l'unité supérieure)

Voir aussi : [20. Disgrâce](#) - [5. Départ des marchands](#)

## Déroulement d'un cycle

Un tour de jeu représente un cycle de 10 ans dans la vie de l'Empire de Stellarium. Etant donné la taille de l'Empire et les distances qui séparent ses diverses colonies, les membres de l'aristocratie ne se réunissent tous qu'une fois par décennie, lors de la convocation de l'Assemblée suprême qui marque la fin du cycle et le début de la nouvelle décennie.

Au cours de la première année du cycle, les membres des Grandes Familles de l'Empire profitent en général de leur séjour sur Stellarium pour faire des emplettes (location de capsules de survie, engagement de gardes du corps ou de médecin personnel, implantation de cyberprothèses, établissement d'un contrat d'assurance auprès de l'Agence Kolombo). Il est de notoriété publique que c'est aussi le moment le plus propice pour négocier clandestinement des contrats avec les membres de la Tentacule Sombre. Dans un registre plus joyeux, c'est également au cours de cette année qu'ont traditionnellement lieu les mariages.

Vers la fin de la première année arrive les temps des départs. Les explorateurs tentent de mettre sur pied des expéditions pour partie à la découverte de nouvelles planètes colonisables. Certains guerriers s'engagent dans la 1ère Flotte impériale pour lutter contre les Pouarks ou dans la 2ème flotte pour combattre les rebelles et maintenir l'intégrité de l'Empire, d'autres partent en garnison sur une autre planète colonisée pour y protéger les comptoirs marchands ou bien participent à l'escorte d'un vaisseau d'exploration. Quant aux marchands, ils se rendent dans les comptoirs coloniaux pour y faire des affaires, à moins qu'ils ne préfèrent rester sur Stellarium et spéculer en bourse. Les prêtres ne quittent pas Stellarium à moins qu'ils n'accompagnent une expédition d'exploration afin de bénir les nouvelles découvertes. Enfin, les jeunes nés au cours du

cycle précédent reçoivent leur baptême officiel et suivent l'une des quatre écoles de formation de Stellarium.

Ce n'est qu'au bout de la dixième année du cycle que tout le monde retourne sur Stellarium. Les explorateurs viennent annoncer leurs découvertes, les guerriers rentrent des zones de combat et les marchands rapportent de quoi regonfler la fortune de leur famille. La joie des retrouvailles est toutefois de courte durée car à l'approche de la fin du cycle, les rivalités politiques sont exacerbées. Il se peut alors que le Grand Général tente un coup d'Etat militaire contre l'Empereur ou que l'Archipape excommunie une personnalité importante. C'est l'heure des règlements de compte : disgrâce, destitutions et procès plus ou moins politiques sont autant de moyens pour faire de la place à ses protégés et se faire des rivaux.

Une fois fait le ménage, s'ouvre alors l'Assemblée suprême qui rassemble tous les membres de l'aristocratie (sauf ceux qui sont prisonniers) et les élus du peuple de Stellarium et de ses colonies. Après une première phase protocolaire au cours de laquelle on proclame la libération des prisonniers en fin de peine, la grâce impériale et le pardon archipapal, une cérémonie funéraire a lieu à la mémoire des principales personnalités disparues au cours du cycle. Vient ensuite la phase que tout le monde attend : les élections au cours desquelles les personnages les plus prestigieux se disputent les places vacantes au sein des cinq pyramides hiérarchiques, de la Haute Cour et des gouvernements coloniaux. La séance de l'Assemblée suprême se termine par la vente aux enchères d'un nouveau vaisseau d'exploration fraîchement sorti des chantiers spatiaux de Stellarium. Un nouveau cycle commence...

## Règles du Jeu

### Début de partie

Au cours du tour préliminaire (tour 0) chaque joueur doit :

a) Trouver un nom pour sa famille

b) Trouver un prénom pour les huit personnages initiaux.

c) Donner une formation (prêtre, guerrier, explorateur ou marchand) à chacun des 6 premiers personnages (les deux derniers sont encore trop jeunes). Etant donné que les personnages 1, 2, 3 et 4 sont déjà mariés seul le n° 5 et le n° 6 peuvent être prêtre.

- Les personnages n°1 et n°2 reçoivent 10 PP
- Les personnages n°3, 4 et 5 reçoivent 5 PP
- Les personnages n°6, 7 et 8 reçoivent 0 PP
- Le joueur dispose de 25 PP qu'il peut répartir comme bon lui semble entre ses 8 personnages. Il est possible d'acheter des PP supplémentaires au prix d'1M\$ par PP (campagne de pub) mais ceci n'est possible que lors du tour initial d'un jour.
- Lorsque l'inscription se fait en cours de partie le joueur dispose d'un bonus de 1/4 de la moyenne familiale des PP des personnages encore en vie.

e) Faire une enchère pour le premier vaisseau d'exploration mis en vente. Chaque famille dispose au début du jeu de 10 Millions de Stellars (M\$). Un joueur peut donc proposer de 1 à 10 M\$ pour l'achat du vaisseau. Celui-ci sera attribué au plus offrant qui pourra donc en disposer pour le premier tour du jeu. Le joueur qui fait une enchère doit également proposer un nom pour le vaisseau.

Voir aussi : [28. Vente d'un vaisseau d'exploration](#)

f) Indiquer dans la colonne "candidatures" s'il y a des personnages qui sont candidats a un poste de juge à la Haute Cour, ou de gouverneur d'une colonie.

Une fois les ordres pour le tour 0 reçu, les juges sont élus, puis, les pyramides sont remplies en fonction des PP des personnages. En cas d'égalité c'est le personnage le plus âgé qui est prioritaire. S'ils ont le même âge il y a tirage au sort. Les pyramides ainsi remplies constituent la situation initiale dans l'Empire de Stellarium après sa proclamation en l'an 5000. Puis les gouverneurs sont élus et les enchères pour le vaisseau d'exploration effectuée.

Voir aussi : [27.2 Election des juges](#) - [27.3 Promotion dans les pyramides hiérarchiques](#) - [27.4 Election des gouverneurs](#)

Par la suite, chaque tour de jeu se divise en 30 phases qui sont arbitrées selon les instructions des joueurs dans l'ordre décrit plus loin.

## 0. Statut des ordres

1. Chaque joueur s'engage à rendre ses ordres avant la date limite. L'arbitre évalue les ordres rendus par chaque famille et les classes de la manière suivante :

- ONR (Ordre Non Rendu) : Le joueur n'a rempli aucun ordre
- OPR (Ordre Partiellement Rendu) : Le joueur n'a pas rempli les ordres minimaux
- OR (Ordre Rendu) : Le joueur a rempli au moins le minimum obligatoire
- PNJ (Personnage Non Joueur) : La famille est ONR plus de 2 tours de suite

2. Chaque joueur se voit attribuer un de ces statuts qui auront une influence sur certains des points de règles.

3. Les ordres minimaux sont : La localisation pour chacun des personnages, le baptême et la formation des jeunes.

4. Le statut de PNJ est irréversible, les familles PNJ n'appartiennent plus au joueur qui l'a crée et celui-ci perd toutes prérogatives sur elle. Les personnages des familles PNJ sont éjectés des pyramides de pouvoir. Si la partie le permet, le joueur peut inscrire une nouvelle famille. Autrement les familles PNJ sont gérées comme les familles ONR.

Voir aussi : [9. Baptêmes](#) - [10. Formation](#)

## 1. Achats

Un joueur peut à chaque tour - s'il en a les moyens - décider d'accorder quelques avantages à un ou plusieurs membres de sa famille pour accroître leurs chances de survie dans le monde impitoyable et cruel qu'est Stellarium et son Empire.

On peut louer une capsule de survie, engager des gardes du corps, se faire implanter des cyberprothèses, engager un médecin personnel ou souscrire une assurance auprès de l'Agence Kolombo

Pour passer commande, il suffit de cocher pour chacun des personnages les cases correspondant à ce qu'il souhaite acquérir dans la liste des personnages encore en vie.

Chaque achat coûte 1 million de Stellars (M\$) et est valable pour la durée du tour (à l'exception des cyberprothèses qui sont définitives)

ATTENTION : Les familles qui ont terminé le cycle précédent avec des dettes ainsi que les personnages prisonniers des pouarks ou des rebelles ne peuvent pas faire d'achats.

## 1.1 Capsule de survie

1.1.1 Une capsule de survie est un mini-vaisseau individuel doté d'une grosse balise de détresse. Elle peut permettre de sauver son personnage se trouvant à bord d'un vaisseau qui explose.

- 1 Pas eu le temps de rejoindre la capsule
  - 2 La capsule endommagée par l'explosion devient un cercueil
  - 3 La capsule se perd dans l'espace. Son occupant meurt de faim.
  - 4 La capsule est récupérée par les rebelles (uniquement s'il y en a !)
  - 5 La capsule est récupérée par les Pouarks (uniquement s'il reste des planètes Pouarks)
  - 6 La capsule se pose sur une planète tirée au sort
- La location d'une capsule de survie pour la durée d'un cycle coûte 1 M\$.

Voir aussi : [2.4 Sabotage d'un vaisseau](#)

## 1.2 Gardes du corps

1.2.1 Les gardes du corps permettent de réduire les risques de se faire trucider lors d'une tentative d'assassinat (2 sur 6 au lieu de 5 sur 6) ou lors d'un attentat à la bourse (1 sur 6 au lieu de 3 sur 6).

1.2.2 L'engagement d'une équipe de gardes du corps pour protéger un personnage pendant un cycle coûte 1 M\$.

Voir aussi : [2.1 Assassinat](#) - [2.5 Bombe à la bourse](#)

## 1.3 Cyberprothèse

1.3.1 L'implant d'une cyberprothèse permet de prolonger l'espérance de vie d'un personnage. Lors des [tests de survie \(cf. 8.1\)](#) le nombre de prothèses implantées sur un personnage réduit d'autant ses risques de mourir.

1.3.2 Un personnage peut se faire implanter une seule cyberprothèse par tour et au total un maximum de 5 cyberprothèses au cours de sa vie.

1.3.3 Deux courants théologiques s'affrontent au sein de l'Eglise cosmique unifiée de Stellarium à propos de la question de l'implant de cyberprothèses. Les "négationnistes" s'y opposent fermement tandis que les "modérés" les tolèrent. Pour éviter que cette querelle ne provoque une scission, l'Eglise a décidé que tout personnage de l'Empire souhaitant se faire implanter une cyberprothèse doit en faire la demande à l'Archipape. Si l'Archipape refuse et que le personnage se fait tout de même implanter la cyberprothèse, ce dernier est déclaré hérétique (il perd 10 PP et est jugé) (note : celui qui est déjà hérétique subit le même sort).

1.3.4 L'Archipape ne peut accorder que J/4 autorisations par tour. Ces autorisations sont intransmissibles et ne sont valables que jusqu'à la fin du cycle au cours duquel elles sont délivrées.

1.3.5 L'implant d'un cyberprothèse coûte 1 M\$

Voir aussi : [L'Eglise Cosmique Unifiée de Stellarium](#)

## 1.4 Médecin personnel

1.4.1 Un personnage peut engager un médecin personnel doté d'un équipement de réanimation ultramoderne qui le suivra partout (ou presque) pendant la durée du tout. Si le personnage meurt autrement qu'à la guerre ou lors de l'explosion d'un vaisseau, le médecin personnel à 2 chances sur 6 de le réanimer.

1.4.2 Engager un médecin au service d'un personnage pour un tour coûte 1 M\$

## 1.5 Assurance Kolombo

1.5.1 L'Agence Kolombo est une agence privée de détectives qui tire son nom d'un célèbre détective ayant vécu sur Terre vers la fin du deuxième millénaire. Elle a été constituée pour pallier les carences des services d'enquête de la Sécurité Impériale. En raison de l'infiltration par les différentes Familles, la Sécurité Impériale à en effet tendance à étouffer beaucoup d'enquêtes sur les activités criminelles de la Tentacule Sombre.

1.5.2 L'Agence Kolombo qui dispose d'un réseau étendu d'informateurs et dont les agents ont infiltré la Tentacule Sombre est en mesure de mener pour ses clients des enquêtes beaucoup plus approfondies que celles de la Sécurité Impériale. Un personnage peut devenir client de l'Agence en souscrivant à l'Agence Kolombo. S'il est victime d'un acte criminel il y a 5 chances sur 6 pour que le coupable soit démasqué alors que les enquêtes de la Sécurité Impériale n'ont que 3 chances sur 6 d'aboutir.

1.5.3 Souscrire une assurance pour un personnage valable pendant un cycle coûte 1 M\$

1.5.4 Les rabais familiaux sont exclus.

Voir aussi : [2.9 Enquête en cas de crime](#)

# 2. Contrats avec la Tentacule Sombre

2.0.1 La Tentacule Sombre est la lointaine descendante des guildes d'assassins et autres mafias. Cette organisation clandestine détient la haute main sur les activités criminelles dans l'Empire de Stellarium. Elle maintient une stricte neutralité dans les rivalités politiques qui opposent les Grandes Familles en se contentant d'offrir ses services au plus offrant.

2.0.2 Les membres de l'aristocratie impériale peuvent parfois avoir recours à la Tentacule Sombre pour exécuter certaines basses besognes. Ceci est bien évidemment interdit et si l'enquête parvient à démasquer un personnage ayant passé un contrat avec l'organisation criminelle, celui-ci est jugé par le tribunal impérial.

2.0.3 ATTENTION : Les familles qui ont terminé le cycle précédent avec des dettes ne peuvent pas faire de contrats avec la Tentacule Sombre. De plus les personnages au bague ou prisonniers au début du tour ne peuvent pas conclure de contrats.

2.0.4 Il existe 7 types de contrats : l'assassinat, l'enlèvement, le scandale le sabotage de vaisseau, la bombe à la bourse, l'incitation à la rébellion et la trahison.

## **2.1 Assassinat**

2.1.1 Un personnage peut demander à la T.S. d'abattre un autre personnage.

2.1.2 L'assassinat à normalement 5 chances sur 6 de réussir.

2.1.3 Si la victime désignée est l'Empereur, un juge à la Haute Cour ou un personnage ayant engagé des gardes du corps, les chances sont réduites à 2 sur 6.

Voir aussi : [1.2 Gardes du corps](#)

## **2.2 Enlèvement**

2.2.1 Un personnage peut commanditer l'enlèvement d'un autre personnage.

2.2.2 L'enlèvement a normalement 5 chances sur 6 de réussir.

2.2.3 Si la victime désignée est l'Empereur, un juge à la Haute Cour ou un personnage ayant engagé des gardes du corps, les chances sont réduites à 2 sur 6.

2.2.4 Un personnage enlevé sera immédiatement relâché si sa famille accepte de payer une rançon égale au dixième de ses PP (arrondis en dessous, mais au minimum 1 M\$). Dans ce cas la T.S. touche la moitié de la rançon et l'autre moitié va à la famille qui a commandité l'enlèvement.

2.2.5 Si la famille refuse de payer la rançon la victime reste prisonnière de la Tentacule Sombre sur la planète ou s'est produit l'enlèvement. Elle y demeurera jusqu'à ce que sa famille change d'avis ou qu'elle soit délivrée par l'armée, à moins qu'elle ne meure de vieillesse avant. Bien entendu, si la personne enlevée n'est pas libérée avant la tenue de l'Assemblée Suprême, elle perdra le ou les postes qu'elle occupait dans les pyramides hiérarchiques.

2.2.6 Lorsque l'une des Flottes Impériales intervient avec Succès sur une planète où la T.S. détient des prisonniers, ceux-ci ont 4 chances sur 6 d'être libérés par un commando militaire.

## **2.3 Scandale**

2.3.1 Un personnage peut demander à la T.S. d'organiser un scandale impliquant un autre personnage.

2.3.2 Un scandale à 5 chances sur 6 d'affecter la victime désignée.

2.3.3 Le personnage visé par le scandale perd 10 PP et passe en jugement pour les actes dont il est (injustement) accusé.

2.3.4 Toutefois si l'enquête aboutit et que l'on découvre qu'il s'agit d'une machination, la victime du scandale regagne 5 PP (Eh oui! les rumeurs ont la vie dure) et son procès est annulé. L'instigateur du scandale doit par contre passer au tribunal mais s'il est jugé coupable, au lieu d'aller au bagne, il devra verser à la famille de la victime une somme de M\$ égale au cinquième de la peine de prison à laquelle il a été condamné.

## **2.4 Sabotage d'un vaisseau**

2.4.1 Un personnage peut demander à la T.S. de saboter un vaisseau.

2.4.2 Cela peut-être le vaisseau d'un marchand, le vaisseau d'un militaire ou (c'est là que cela fait le plus mal) un vaisseau d'exploration.

2.4.3 Si le vaisseau saboté est utilisé au cours du cycle (marchand qui se rend sur un comptoir, militaire dans la flotte ou en garnison, expédition d'exploration...) le vaisseau à 4 chances sur 6 d'exploser. Si le vaisseau n'est pas utilisé, le sabotage échoue car la bombe est découverte lors de la prochaine révision du vaisseau.

2.4.4 Lorsqu'un vaisseau explose, tous ces occupants n'ayant pas de capsule de survie sont tués. Pour l'utilisation des [capsules de survies, cf. 1.1.2](#)

Modification : dans cette version seul les vaisseaux d'exploration peuvent être pris pour cible, veuillez commanditer un assassinat si vous viser un personnage précis.

## **2.5 Bombe à la bourse**

2.5.1 Un personnage peut commanditer à la T.S. un attentat à la bourse de Stellarium.

2.5.2 Lorsqu'un attentat à la bombe est commis à la bourse, chaque marchand qui s'y trouvent a 3 chances sur 6 d'être tué dans l'explosion. Un marchand protégé par des gardes du corps à seulement 1 chance sur 6 de périr.

## **2.6 Rébellion**

2.6.1 Un personnage peut demander à la T.S. de fomenter une révolte sur une colonie de l'Empire.

2.6.2 La colonie ainsi visée a 4 chances sur 6 de se rebeller contre l'autorité de l'Empire.

2.6.3 L'arbitre détermine la force des rebelles et le résultat du combat selon les règles décrites au point 11.2

2.6.4 Si la planète où se produit la rébellion est l'une des trois planètes sur laquelle patrouille la 2ème Flotte, la puissance de celle-ci est ajoutée à la force de garnison.

2.6.5 Lorsque les rebelles prennent le contrôle de la colonie, l'arbitre lance un dé pour chaque personnage qui s'y trouve (militaire en garnison, marchands dans les comptoirs, prisonniers). Sur un résultat de 1, 2 ou 3 il meurt dans les combats ou est exécuté par les rebelles. Sur un résultat de 4, 5, 6 il est fait prisonnier par les rebelles.

Voir aussi : [11. Rébellions](#)

## **2.7 Trahison**

2.7.1 Un personnage peut demander à la tentacule sombre de transmettre certains renseignements militaires top secret aux Pouarks.

2.7.2 Une trahison a 4 chances sur 6 de porte ses fruits (il arrive que les Pouarks ne fassent pas confiance aux informateurs).

2.7.3 L'effet d'une trahison est que jusqu'à la fin du cycle, les Pouarks ont 1d6 supplémentaire en attaque et 2d6 supplémentaires en défense. (NB : Si la trahison arrive la neuvième année du tour à cause d'un montant trop faible, elle n'aura aucun effet.)

2.7.4 En outre tous les vaisseaux d'exploration qui auront été désigné par le traître auront des risques accrus de se faire capturer en cas de découverte d'une planète Pouark (3/6 au lieu de 1/6).

Voir aussi : [12. Guerre contre les Pouarks](#)

## **2.8 Exécution des contrats**

2.8.1 Concrètement, chaque joueur peut proposer autant de contrat qu'il a de crédit auprès de la Tentacule Sombre jusqu'à un maximum de sept, en précisant dans ses ordres, pour chaque contrat, le personnage qui en est le commanditaire, le nombre de M\$ proposés et la nature exacte du contrat ainsi que la cible.

2.8.2 Sur l'ensemble des propositions, la Tentacule Sombre n'exécute à chaque tour que les 5 + (nombre de familles qui ont rendu leurs ordres le tour passé/10 arrondi en haut) contrats pour lesquels on lui offre les sommes les plus élevées. En cas d'égalité c'est le prestige du commanditaire qui intervient, sinon il y a tirage au sort.

2.8.3 Si deux personnages ou plus proposent le même contrat (l'assassinat de l'Archipape, par exemple) la T.S. ne le comptera que comme un seul contrat et additionnera les sommes proposées. Dans ce cas les commanditaires ont indépendamment autant de chance d'être retrouvé l'un que l'autre.

2.8.4 Un personnage peut commanditer au maximum un contrat par tour.

2.8.5 Pour chaque tour ou la famille a rendu ses ordres, elle gagne un crédit auprès de la Tentacule Sombre, pour chaque contrat exécuté la famille perd un crédit. Une famille commence le jeu avec 0 crédit. Le nombre de crédit est secret.

2.8.6 L'arbitre détermine aléatoirement à quel moment du cycle chacun des contrats sont exécutés, les clients les plus généreux étant servis les premiers.

## **2.9 Enquête en cas de crime**

2.9.1 Les services de Sécurité Impérial mènent l'enquête lorsqu'un crime à lieu. Toutefois si au moins un des personnages qui est victime d'un crime à souscrit une Assurance Kolombo, l'Agence Kolombo mène aussi l'enquête sur ce crime.

2.9.2 Pour tous les crimes acceptés par la T.S. il y a 3 chances sur 6 pour que la Sécurité Impérial retrouve le commanditaire, si l'Agence Kolombo est impliquée, les chances sont de 5 sur 6. Dans tous les cas et même si le crime fait plusieurs victimes, le dé est tiré une seule fois.

2.9.3 Tout commanditaire démasqué perd 10 PP et est jugé. (Voir le système judiciaire)

Voir aussi : [22. Procès](#) - [1.5 Assurance Kolombo](#)

# **3. Mariages**

3.1 L'Eglise cosmique unifiée de Stellarium considère que les membres des Grandes Familles sont d'origine semi-divine. Leur sang doit donc rester pur et, par conséquent, ils ne peuvent se marier qu'entre eux. Pour garantir le respect de cette règle tous les nouveau-nés de l'aristocratie de Stellarium sont soumis à une analyse génétique pour déterminer s'ils sont réellement issus de leur père et mère officiels. Si ce n'est pas le cas, ils sont bannis sur une planète lointaine et perdent leur statut semi-divin.

3.2 Comme l'Eglise interdit aussi les mariages au sein d'une même famille, pour des raisons de consanguinité, les familles qui veulent croître et se multiplier ou tout simplement avoir une descendance doivent négocier des mariages avec les autres Grandes Familles.

3.3 Les mariages sont sur Stellarium une manière de conclure des alliances. En effet, bien que les enfants issus d'un couple aillent dans la famille du père, celui-ci a besoin de l'accord de son épouse pour avoir des enfants. Cela donne un pouvoir de pression à la famille de l'épouse (du style : "tu m'invites à bord de ton vaisseau d'exploration sinon le tour prochain tu n'auras pas de gosses" ou bien encore "si tu votes la destitution de l'Archipape Alfred, tu peux dire au revoir à ta descendance du côté de Romuald").

3.4 Pour des questions de consanguinité, il est interdit d'établir plus de trois mariages "en même temps" avec une même famille, les mariages qui comptent dans cette limite sont ceux où les deux partenaires sont encore en vie.

3.5 Seul les personnages ayant déjà une formation peuvent se marier. Les prêtres et les hérétiques ne peuvent se marier.

3.6 Le divorce n'existe pas sur Stellarium, mais les veufs et les veuves peuvent se remarier à condition d'obtenir une autorisation de l'Archipape. Si la famille de l'Archipape est ONR l'autorisation est accordée automatiquement.

3.7 Pour qu'un mariage se fasse, il faut qu'il figure dans les ordres de la famille du marié ET dans les ordres de la famille de la mariée. De plus, il faut que les deux familles soient d'accord sur le nom du prêtre qui célèbre le mariage.

3.8 Un prêtre gagne 2 PP par mariage célébré.

3.9 Une femme mariée continue à être contrôlée par sa famille initiale mais ses enfants sont contrôlés par la famille du père.

3.10 En cas d'ONR ou d'OPR la famille concernée refuse les propositions de mariage.

Voir aussi : [L'Eglise cosmique unifiée de Stellarium](#) - [7. Naissances](#)

## 4. Départ des expéditions d'exploration

4.1 Comme ont coutume de dire les explorateurs "l'Empire est vaste mais ne l'est jamais trop". En effet, la croissance de la population et notamment l'augmentation du nombre de marchands rend rapidement nécessaire de trouver de nouvelles planètes à coloniser et exploiter. Pour cela, il faut envoyer des expéditions d'exploration qui vont visiter des nouveaux systèmes solaires à la recherche de la perle rare : une planète habitable.

4.2 Pour organiser une expédition, il faut disposer d'un vaisseau d'exploration. Les

vaisseaux utilisés au cours des tours précédents et qui n'ont pas été détruits ou capturés peuvent être réutilisés. Ils peuvent aussi être loués ou vendus à d'autres familles, avec l'accord des familles protagonistes.

4.3 Une expédition doit compter au moins un explorateur et un prêtre (qui bénira les découvertes). Il est vivement recommandé d'y joindre un militaire (Sinon les risques d'explosion sont doublés en cas de guerre).

4.4 Le succès d'une expédition est en relation avec le nombre d'explorateurs qui y participent. ([Cf. tableau à la phase de retour des expéditions](#)).

4.5 Il est possible d'inviter des personnages d'une ou plusieurs autres familles à se joindre à l'expédition. Ceux-ci devront figurer dans la liste des invités de l'expédition du joueur qui organise celle-ci.

4.6 Dans les ordres de localisation, le joueur qui est invité doit indiquer le nom du vaisseau sur lequel le personnage part. Pour qu'un personnage soit considéré comme à bord du vaisseau d'exploration, il faut qu'il satisfasse aux deux conditions : être localisé sur le vaisseau et être mentionné dans le tableau "Expédition d'exploration" dans les ordres du joueur qui organise l'expédition.

4.7 Le capitaine de l'expédition doit être dans la pyramide des explorateurs ou être titulaire d'un permis d'exploration (valable un tour) délivré par le Grand Commandeur. Si le Grand Commandeur est ONR alors le permis est automatiquement délivré

4.8 Le Grand Commandeur peut interdire le départ d'un des vaisseaux d'exploration (en prétextant, par exemple, qu'il ne répond pas aux règles élémentaires de sécurité). Ce vaisseau et ses occupants restent alors sur Stellarium.

4.9 Les explorateurs qui ne partent pas en expédition restent sur Stellarium. Ceux qui n'ont encore participé à aucune expédition sont affectés à des travaux administratifs au sein de la Gilde. Les autres donnent des conférences et racontent leurs dernières expéditions aux médias ce qui leur rapporte 1 PP par expédition à laquelle ils ont participé (2 PP pour le capitaine). Le métier d'explorateur est risqué mais si l'on survit aux dangers de l'espace on peut avoir une retraite confortable.

4.10 En cas d'ONR ou d'OPR, les explorateurs invités à bord d'un vaisseau s'y rendent automatiquement.

Voir aussi : [14. Retour des expéditions d'exploration](#) - [La Gilde des explorateurs](#) - [28. Vente d'un vaisseau d'exploration](#)

## 5. Départs des marchands

5.1 Les marchands se rendent dans les colonies pour faire du commerce ou restent sur Stellarium pour spéculer en bourse.

5.2 Les marchands ne peuvent se rendre que sur les colonies qui sont contrôlées par l'Empire et où leur famille possède un comptoir. Le joueur indique dans la colonne "localisation" de ses ordres la planète sur laquelle se rend le marchand.

5.3 Les marchands restant sur Stellarium se rendent à la bourse.

5.3.1 Un marchand peut miser en bourse 1 à 3 M\$ sur l'un des trois types de placements : les placements sûrs (S), les placements normaux (N) et les placements à risque (R).

5.3.2 Au total, une famille ne peut pas miser en bourse plus de M\$ qu'elle possédait au début du tour par conséquent les familles endettées ne peuvent pas spéculer en bourse.

5.3.3 Pour chaque marchand spéculant à la bourse, le joueur indique la localisation Stellarium et le type de placement ainsi que le montant investit.

5.3.4 En cas de suppression d'un comptoir ou de fermeture d'une planète au commerce les marchands qui devaient s'y rendre restent sur Stellarium et vont spéculer en bourse avec un investissement de S1. (Ceux dont la famille n'a pas les moyens de financer cet investissement seront contraints au chômage.)

5.3.5 En cas d'ONR ou d'OPR les marchands pour lesquels les ordres de localisation ne sont pas précisés vont automatiquement en bourse avec un risque de S1, sauf si la famille n'en a pas les moyens.

Voir aussi : [15. Retour des marchands](#) - [La Gilde des marchands](#) - [13. Spéculation à la bourse](#)

## 6. Départ des guerriers

6.1 Outre le départ à bord d'un vaisseau d'exploration, les guerriers ont le choix entre se rendre en garnison sur une colonie pour protéger les marchands qui s'y trouvent ou s'engager dans l'une des deux flottes : La première flotte qui combat les Pouarks et la 2ème flotte qui se bat contre les rebelles.

6.2 Le joueur doit indiquer la localisation dans les ordres de localisation pour chacun des guerriers.

6.3 Le Grand Général nomme le commandant de la 1ère Flotte et le commandant de la 2ème Flotte. Ce doivent être des membres de la pyramide de l'Armée. Si le personnage désigné pour le commandement d'une flotte ne s'y trouve pas localisé, il abandonne le lieu où il se trouve pour rejoindre immédiatement sa flotte.

6.4 Si le personnage désigné pour commander la flotte est décédé entre-temps ou si le Grand Général a oublié de désigner quelqu'un (ça peut arriver en cas d'ONR) c'est le personnage le plus haut gradé qui prend le commandement- (dans l'ordre : Grand Général, 1er dauphin, 2ème dauphin, 1er conseiller, etc.) On nomme d'abord le commandant de la 1ère Flotte puis celui de la 2ème.

6.5 En cas d'ONR ou d'OPR les guerriers pour lesquels les ordres de localisation ne sont pas précisés vont au hasard soit dans la flotte indiquée dans les ordres du grand général soit dans un vaisseau d'exploration s'ils y sont invités.

Voir aussi : [L'Armée Impériale](#) - [11. Rébellions](#) - [12. Guerre contre les Pouarks](#)

## 7. Naissances

7.1 A chaque tour de jeu, les femmes mariées ayant entre 15 et 41 ans lors de la

première année du cycle peuvent avoir des enfants (y compris celles qui sont mariées au cours du tour). Les nouveau-nés sont contrôlés par la famille du père.

7.2 Il faut que le mari et la femme soient tous deux d'accord pour avoir des enfants. Un personnage peut ne pas vouloir avoir d'enfants au cours du cycle. Dans ce cas le joueur sélectionne "Non" dans la colonne Naissance. On peut aussi vouloir limiter le nombre de naissances, dans ce cas, on indique dans la case le nombre maximum de naissances acceptées. Si l'on n'indique rien dans la colonne Naissance, on considère que le personnage accepte d'avoir tous les enfants qu'il peut.

7.3 Le nombre de naissance est déterminé pour chaque couple en lançant deux dés et en consultant le tableau A suivant. Si l'arbitre tire un 11 ou un 12, il relance le dé mais en utilisant le tableau B mais uniquement dans le cas où mari et femme se trouvent dans la même localisation (s'ils ne sont pas sur la même planète, ils ne peuvent se voir assez souvent pour avoir autant de gosses !).

**Tableau A**

Dé	Enfants	pourcentage de chances
2	0	
3	0	8.3 %
4	1	
5	1	
6	1	
7	1	50 %
8	2	
9	2	
10	2	33.3 %
11	3 ou B	
12	3 ou B	8.3 %

**Tableau B**

2D6	Enfants
1	3
2	3
3	4
4	4
5	4
6	5

7.4 L'arbitre détermine ensuite pour chaque naissance, le sexe de l'enfant et l'année du cycle où a lieu la naissance.

7.5 Le prestige initial du nouveau-né dépend de celui des parents. L'arbitre additionne les PP du père et ceux de la mère avant l'assemblée suprême et divise le total par 4 arrondi

inférieur. On obtient ainsi le nombre de PP qu'a le nouveau-né à sa naissance. (Il vaut mieux naître fils d'Empereur que fils de bagnard hérétique !)

7.6 La famille qui ne peut plus avoir d'enfants, peut reconnaître un bâtard, l'action est appliquée immédiatement. Le nouveau personnage masculin arrive en jeu avec 0 PP et est âgé de 31 ans.

7.7 Les conditions pour pouvoir reconnaître un bâtard sont les suivantes : Au début du tour, la famille ne doit plus avoir d'hommes célibataires ou veufs qui ne sont pas des prêtres, de plus la famille ne doit plus avoir d'hommes mariés à une partenaire de moins de 41 ans.

Voir aussi : [3. Mariages](#) - [9. Baptêmes](#)

## 8. Tests de survie

8.1 En dépit des nombreux dangers qui guettent les personnages des Grandes Familles de Stellarium, il arrive que certains d'entre eux meurent de vieillesse.

8.2 A chaque tour les personnages de plus 60 ans doivent subir un test de survie. Pour déterminer si un personnage survit l'on se réfère au tableau ci-dessous qui donne les risques de mourir de mort naturelle en fonction de l'âge, si on soustrait de ce nombre 1 point par cyberprothèse que s'est fait implanter le personnage et cela donne le nombre de chance sur 6 que le personnage a de survivre. (Exemple : L'Archipapesse Gertrude fête ses 115 ans lors de la première année du cycle. Cela lui fait un risque de 6. Mais comme elle a deux cyberprothèses ce risque n'est plus que de  $6 - 2 = 4$ . Donc elle a 2 chances sur 3 de mourir.)

Age au début du cycle	Risque de mort naturelle
61-70	1
71-80	2
81-90	3
91-100	4
101-110	5
111-120	6
121-130	7
131-140	8
141-150	9
151 et plus	10

8.3 Il y a toujours au minimum 1 chance sur 6 de survivre à un test de survie

8.4 Pour chaque personnage mort (ne pas oublier que les personnages ayant un médecin personnel ont 2 chances sur 6 d'être réanimés et donc de survivre à un test de survie raté) l'arbitre détermine aléatoirement à quel moment du cycle intervient la mort.

Voir aussi : [1.3 Les cyberprothèses](#)

## 9. Baptêmes

9.1 Les personnages nés au cours du cycle précédent choisissent leur prénom officiel lors de leur dixième anniversaire. Ils sont alors baptisés par un prêtre qui gagne 1 PP par baptême.

9.2 Si le joueur n'a pas indiqué de prénom pour son jeune personnage alors l'arbitre tire un prénom au hasard dans une liste. Le prêtre qui le baptisera sera un prêtre de la famille au hasard ou le prêtre du jeu qui a le moins de prestige si la famille n'en a pas.

Voir aussi : [7. Naissances](#) - [10. Formation des jeunes](#)

## 10. Formation des jeunes

10.1 Les personnages nés au cours du cycle précédent reçoivent une formation dans l'une des quatre écoles fréquentées par les rejetons de l'aristocratie impériale : L'Ecole religieuse de l'Eglise cosmique unifiée, l'Académie militaire impériale, l'Ecole d'exploration ou l'Ecole des marchands.

10.2 Les quatre formations (prêtre, guerrier, explorateur, marchand) sont accessibles aussi bien aux hommes qu'aux femmes.

10.3 Si le joueur n'a pas indiqué de profession pour son jeune personnage alors l'arbitre en choisit une au hasard.

Voir aussi : [9. Baptêmes](#)

## 11. Rébellions

11.1 Certains personnages peuvent, par l'intermédiaire de la Tentacule Sombre, inciter une colonie à se révolter contre l'Empire ([cf. 2.6](#)). En plus des éventuelles révoltes dues à la T.S., il y a chaque tour 1 chance sur 6 pour qu'il y ait une révolte sur une des planètes de l'Empire. En cas de révolte non provoquée par la Tentacule Sombre, on tire au sort la planète touchée.

11.2 Lorsqu'une rébellion éclate dans une colonie, il y a combat entre les rebelles et les militaires en garnison sur la planète.

11.2.1 La force des rebelles (FR) est déterminée par le nombre total de personnages (P) en jeu au début du tour de jeu et par une valeur aléatoire de 1 à 6 (V) :  $(P/100) * V = FR$

11.2.2 La force des troupes loyales à l'Empire de Stellarium est égale au nombre de guerriers présents en garnison sur la planète qui se révolte. Si la planète en question est l'une des 3 planètes que le Grand Général a désignées comme champs d'action de la 2ème Flotte, les effectifs de la 2ème Flotte viennent s'ajouter à la force de garnison.

11.2.3 Le rapport de forces entre attaquants (les rebelles) et défenseurs (les troupes impériales) est arrondi au bénéfice du défenseur (Exemple : 35 attaquants et 27

défenseurs cela fait du 1/1 alors que 27 attaquants et 35 défenseurs cela fait du 1/2).

11.2.4 Le tableau ci-dessous indique le résultat de la bataille et le pourcentage de perte des deux camps en fonction du rapport de forces.

Rapport Att./Déf.	Résultat Att.	Résultat Déf.	Pertes Att.	Pertes Déf.
5/1	Grande Victoire	Grande Défaite	0 %	100 %
4/1	Grande Victoire	Grande Défaite	10 %	90 %
3/1	Victoire	Défaite	20 %	80 %
2/1	Victoire	Défaite	30 %	70 %
1/1	Défaite	Victoire	50 %	50 %
1/2	Défaite	Victoire	70 %	30 %
1/3	Grande Défaite	Grande Victoire	80 %	20 %
1/4	Grande Défaite	Grande Victoire	90 %	10 %
1/5	Grande Défaite	Grande Victoire	100 %	0 %

11.2.5 Les victimes sont tirées au sort parmi les guerriers ayant participé au combat (si besoin est). Pour chaque guerrier victime du combat il et à une chance sur 2 d'être tué durant la bataille. Ceux qui ne sont pas tués sont retenus prisonniers par les rebelles soit sur la planète en question si les rebelles ont gagné, soit sur une autre planète rebelle s'ils ont perdu. (Dans le cas où il n'y a plus de planète rebelles, on considère que les personnages sont retenus prisonnier par un groupuscule rebelle dans une zone montagneuse et difficile d'accès.)

11.2.6 Si les rebelles parviennent à s'emparer d'une colonie les marchands et le gouverneur ont aussi 1 chance sur 2 d'être exécuté lors du coup d'état ou d'être fait prisonnier.

11.3 La 2ème Flotte tente de reprendre des colonies qui sont aux mains des rebelles si les planètes en question figure parmi les trois planètes où le Grand Général a décidé de déployer la 2ème Flotte au cours du cycle. Dans un tel cas cependant, les rebelles bénéficient d'un avantage en défense et leur force est multipliée par deux.

11.4 Lorsque la 2ème Flotte remporte une Grande Victoire, elle tente une nouvelle attaque s'il reste encore une planète aux mains des rebelles parmi les trois planètes qu'elle est chargée de surveiller. Lorsqu'elle a le choix entre plusieurs planètes aux mains des rebelles, la 2ème Flotte attaque d'abord celle qui a été perdue la plus récemment.

11.5 Les prisonniers se trouvant sur une planète qui est reprise par les rebelles sont libérés.

11.6 Les gains ou les pertes en PP sont déterminés par le résultat de la bataille conformément au tableau ci-dessous. S'il y a plusieurs batailles, on cumule les gains ou les pertes.

Résultat	Empereur	Grand Général	Commandant de Flotte	Soldat
Grande Victoire	+10 PP	+10 PP	+10 PP	+5 PP
Victoire	+5 PP	+10 PP	+10 PP	+3 PP
Défaite	-5 PP	-5 PP	-5 PP	-

Grande Défaite	-10 PP	-10 PP	-10 PP	-3 PP
----------------	--------	--------	--------	-------

Voir aussi : [L'Armée Impériale](#) - [6. Départ des guerriers](#) - [2.6 Tentacule Sombre : Rébellions](#)

## 12. Guerre contre les Pouarks

12.1 A chaque tour, les Pouarks ont 1 chance sur 6 de lancer une attaque contre l'une des colonies de Stellarium. Si les Pouarks attaquent l'arbitre tire au sort quelle est la colonie visée. La planète baigne, économiquement peu intéressante, ne sera attaquée que si l'Empire ne contrôle plus aucune colonie. Si Araknid est prise, les prisonniers séjournent sur Stellarium tant qu'Araknid est en main ennemie. La planète Stellarium ne sera attaquée que si toutes les autres planètes sont tombées (elle bénéficie d'un réseau de satellites militaires qui lui offrent un bonus de défense de 1d6, mais si Stellarium tombe, le jeu prend fin et tout le monde a perdu !)

12.2 Comme le dit un autre dicton de Stellarium "si les Pouarks ne viennent pas à l'Empire, l'Empire ira aux Pouarks". Dans le cas où les immondes Pouarks ne tentent pas d'envahir une planète impériale, l'Empire peut lancer une attaque contre une planète tenue par les Pouarks. Pour cela il faut que l'Empereur ait choisi de déclarer la guerre et qu'au moins une planète connue soit aux mains des Pouarks.

### 12.3 Déroulement d'une bataille

12.3.1 Chaque guerrier commande un vaisseau de guerre. La force de la 1ère Flotte de Stellarium est donc égale au nombre de militaires présents dans cette flotte.

12.3.2 Si la planète attaquée est une colonie de Stellarium, le nombre de militaires qui s'y trouvent en garnison est ajouté à la force de la flotte. Si la planète attaquée est l'une des trois planètes couvertes par la 2ème Flotte, celle-ci se joint à la 1ère Flotte (c'est dans ce cas le commandant de la 1ère flotte qui assure le commandement unifié).

12.3.3 La force des Pouarks (FP), les pas beaux, pas gentils, est déterminée par la formule suivante :  $(P/100) \times 2d6 = FP$ . Soit P le nombre de personnage au début du tour.

12.3.4 On fait le rapport de forces comme pour une rébellion et on se reporte au tableau des combats ([cf. 11.2.4](#)) pour connaître le résultat de la bataille et les pertes subies par la Flotte de Stellarium.

12.3.5 Les Pouarks ne font pas de prisonniers donc toutes les victimes du combat qui ne disposent pas de capsule de survie, sont tuées.

12.3.6 Le vainqueur du combat s'empare de la planète s'il était attaquant ou repousse l'assaut s'il était défenseur.

12.3.7 Le perdant se retire de la planète s'il était défenseur ou échoue dans son assaut s'il était attaquant.

12.3.8 Le vainqueur d'une bataille peut adopter une stratégie défensive et se contenter de consolider ce qu'il a pris (ou gardé). Il peut aussi choisir une stratégie offensive et continuer son attaque (ou contre-attaquer) en livrant une nouvelle bataille. La stratégie des Pouarks est tirée au sort par l'arbitre. La stratégie de l'Empire est décidée par le

Grand Général.

12.3.9 Si les pouarks lancent une bataille à partir de ce moment là, ils n'ont plus que 1d6 en attaque à partir de ce moment et si c'est l'Empire qui lance une nouvelle attaque les Pouarks on 3d6 pour la suite des opérations.

12.3.10 Les gains et pertes en PP sont déterminées par le tableau suivant :

Résultat	Empereur	Grand Général	Commandant de Flotte	Soldat
Grande Victoire	+20 PP	+20 PP	+20 PP	+9 PP
Victoire	+10 PP	+10 PP	+10 PP	+6 PP
Défaite	-10 PP	-10 PP	-10 PP	-
Grande Défaite	-20 PP	-20 PP	-20 PP	-6 PP
Pas de guerre	0 PP	0 PP	5 PP	3 PP

12.4 Sur les planètes prises ou reprises par l'une des Flottes impériales, toutes les familles ont droit à un comptoir marchand.

Voir aussi : [L'Armée Impériale](#) - [6. Départ des guerriers](#) - [2.7 Tentacule Sombre : Trahisons](#)

## 13. Spéculation à la bourse

13.1 Spéculer en bourse est économiquement plus risqué que de faire du commerce sur les comptoirs des colonies mais cela peut rapporter gros.

13.2 Tous les marchands présents sur Stellarium peuvent aller à la bourse à l'exception de ceux à qui le Maître Marchand a interdit l'accès à la bourse et des personnages dont les familles se sont endettées le tour précédent.

13.3 Les risques que prend un marchand à la bourse dépendent du type d'investissement qu'il a fait : sûr (S), normal (N) ou risqué (R). La somme investie va de 1M\$ à 3M\$ par marchand (comme cela a été précédemment expliqué au point 5.3)

13.4 Pour chaque marchand présent en bourse, on détermine aléatoirement un chiffre de 1 à 6 et on consulte le tableau ci-dessous à l'intersection entre le résultat (éventuellement modifié par la conjoncture économique) et le type d'investissement effectué. Le nombre ainsi obtenu sur le tableau est multiplié par la somme investie et donne le gain ou la perte en M\$ (mais aussi en PP pour le marchand qui spéculé).

Dé+Conj.	S	N	R
7	2	4	7
6	2	3	5
5	1	2	3
4	1	1	1
3	0	0	-1
2	0	-1	-3

1	-1	-2	-5
0	-1	-3	-7

13.5 Lorsque le nombre de colonies de l'Empire s'est agrandi au cours du tour, la conjoncture économique est bonne et les marchands qui spéculent en bourse on un bonus de plus 1. Si au contraire le nombre de colonies contrôlées par l'empire c'est réduit, on est pleine crise économique et les marchands ont un malus de -1.

13.6 Un marchand gagne autant de PP qu'il gagne de M\$.

Voir aussi : [La Gilde des marchands](#) - [4. Départ des marchands](#) - [2.5 Tentacule Sombre : Bombe à la bourse](#)

## 14. Retour des expéditions d'exploration

14.1 Les chances pour une expédition de découvrir une planète colonisable dépend du nombre d'explorateurs qu'elle comprend en son sein. On calcul le résultat à l'aide d'un dé et en se référant au tableau ci-dessous :

Nombre d'explorateurs	Planète colonisable	Planète Pouark	Pas de planète	PP si découverte	PP si échec
1	1	2	3-6	10	-2
2-3	1-2	3	4-6	8	-4
4-7	1-3	4	5-6	6	-6
8-15	1-4	5	6	4	-8
16 et +	1-5	6	-	2	-

14.2 Les colonnes PP si découverte et PP si échec indiquent les gains ou les pertes de prestiges des explorateurs. Le commandant gagne ou perd le double. Les prêtres et les militaires d'escorte gagnent ou perdent la moitié du nombre indiqué. Les personnages décédés lors de l'expédition ne gagnent rien.

14.3 Lorsque l'expédition découvre une planète il y a une chance sur 6 qu'ils fassent une double découverte. Si cela se produit, les gains en PP sont doublés.

14.4 Lorsqu'une expédition découvre une planète Pouark les gains en PP sont divisés par deux et il y a une chance sur 6 que le vaisseau soit capturé par les vilains pas beaux, et que ses occupants soient faits prisonniers.

14.5 Seules les familles ayant participé à l'expédition qui découvre une nouvelle colonie ont le droit d'y installer un comptoir marchand.

14.6 En plus des risques de sabotage, il y a toujours 1 chance sur 6 pour qu'un vaisseau d'exploration soit détruit lors d'une expédition (2 sur 6 s'il n'y a pas de militaire d'escorte) si cela se produit seuls les personnages disposant d'une capsule de survie ont une chance de rentrer vivant sur Stellarium. Il faut qu'il y ait au moins un survivant d'une expédition pour que ses découvertes soient connues.

14.7 Pour chaque planète découverte l'Empereur et le Grand commandeur gagnent 10 PP

mais ils perdent 20 PP chaque fois qu'un vaisseau d'exploration est détruit ou capturé.

14.8 Le capitaine d'une expédition d'exploration peut proposer un nom pour la planète qu'il pourrait découvrir. Autrement le nom est tiré au sort.

Voir aussi : [4. Départ des expéditions d'exploration](#) - [La Ghilde des explorateurs](#)

## 15. Retour des marchands

15.1 S'il y a eu une guerre contre les iniques Pouarks au cours du cycle, l'espace n'est pas très sûr et les marchands qui se trouvent sur des planètes ou il n'y a pas de garnison n'ont que 5 chances sur 6 de pouvoir rentrer vivant sur Stellarium.

15.2 Les gains des marchands dépendent du nombre de marchands qui reviennent d'une planète car plus il y a de concurrents moins il y a de bénéfices.

- 1 marchand seul gagne 12 M\$
- 2 marchands gagnent 6 M\$ chacun
- 3 marchands gagnent 4 M\$ chacun
- 4 marchands gagnent 3 M\$ chacun
- 5 ou 6 marchands gagnent 2 M\$ chacun
- 7 et + gagnent 1 M\$ chacun

15.3 Un marchand gagne autant de PP qu'il a ramené de M\$.

15.4 Les marchands qui sont de la même famille que le gouverneur de la planète voient leurs gains multipliés par 1,5 (népotisme !). (arrondi en bas).

15.5 Le prestige d'un gouverneur dépend de la fréquentation de sa colonie car le gouverneur d'une colonie très fréquentée par les membres des Grandes Familles sera plus connu et plus médiatisé. Pour chaque gouverneur le gain en PP est donc égal au nombre de personnages présents sur sa colonie divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) (# de marchands + # de guerriers en garnison / 2 = PP)

Voir aussi : [La Ghilde des marchands](#) - [5. Départ des marchands](#) - [13. Spéculation à la bourse](#) - [27.4 Election des gouverneurs](#)

## 16. Retours des guerriers

16.1 Les deux Flottes impériales et les guerriers en garnison dans les colonies rentrent sur Stellarium.

Voir aussi : [L'Armée Impériale](#) - [6. Départ des guerriers](#)

## 17. Coup d'Etat militaire

17.1 Le Grand Général peut tenter un coup d'Etat militaire pour renverser l'Empereur et prendre sa place. En l'absence du Grand Général c'est son suppléant (le 1er dauphin) qui peut lancer le coup d'Etat.

17.2 Si tous les autres guerriers présents dans la pyramide de l'armée soutiennent le coup d'Etat celui-ci réussit automatiquement. Si l'un des guerriers présents dans la pyramide s'y oppose, le coup d'Etat n'a plus que 3 chances sur 6 de réussir et si deux personnages s'y opposent au sein de la pyramide, il n'a plus qu'une chance sur 6 de réussir. Une opposition plus forte fait automatiquement échouer le putsch. Les personnages des familles OPR ou ONR ne sont pas pris en compte dans le calcul.

17.3 Si le coup d'Etat réussit, l'Empereur est disgracié et perd 8 PP. Le Grand Général ou l'officier qui a lancé le coup d'Etat se proclame Empereur, ceux qui n'ont pas soutenu le coup d'Etat sont disgraciés de la pyramide de l'Armée (-6 PP et procès) et tous les membres du Gouvernement impérial ont 1 chance sur 6 d'être tués lors de la prise du palais par les insurgés.

17.4 Si le coup d'Etat échoue, le Grand Général ou celui qui a lancé le coup d'Etat est disgracié, il perd 9 PP et sera jugé. Tous les membres de la hiérarchie militaire qui ayant soutenu le coup d'Etat sont disgraciés de la pyramide de l'Armée (-6 PP et procès) et tous les occupants de cette pyramide ont 1 chance sur 6 d'avoir été abattu lors des combats.

Voir aussi : [L'Armée Impériale](#)

## 18. Disgrâce spéciale

18.1 L'Empereur peut disgracier un personnage qui occupe n'importe laquelle des 5 pyramides hiérarchiques à l'exception des chefs de pyramide. La victime perd son/ses postes, elle perd 10 PP et passe en jugement.

18.2 L'Empereur peut destituer un juge de la Haute Cour (1 seul par tour). Le juge destitué perd 10 PP mais ne passe pas en jugement. Un juge destitué reprend son ancienne activité. (Prêtre, guerrier,...)

Voir aussi : [Le Gouvernement Impérial](#)

## 19. Excommunication

19.1 L'Archipape peut une fois par tour excommunier une personne sans invoquer de motifs. La victime devient hérétique (perte de 10 PP et procès).

19.2 Si le personnage excommunié est un prêtre figurant dans la pyramide de l'Eglise, il est immédiatement viré de la pyramide.

Voir aussi : [L'Eglise Cosmique Unifiée de Stellarium](#)

## 20. Disgrâces

20.1 L'occupant du sommet d'une pyramide (l'Empereur, l'Archipape, le Grand Général, le Grand Commandeur ou le Maître Marchand) peut disgracier un personnage se trouvant dans sa pyramide.

20.2 Le personnage disgracié perd sa place dans la pyramide.. En outre, il perd 6 PP et passe en jugement.

Voir aussi : [Le Gouvernement Impérial](#) - [L'Eglise Cosmique Unifiée de Stellarium](#) - [L'Armée Impériale](#) - [La Gilde des explorateurs](#) - [La Gilde des marchands](#)

## 21. Destitutions

21.1 Si tous les personnages restant dans le deuxième et le troisième étage de la pyramide se prononcent pour la destitution de celui qui se trouve au sommet, ce dernier est destitué.

21.2 Un personnage destitué quitte immédiatement la place qu'il occupait au sommet de la pyramide et perd 6 PP.

21.3 Contrairement à la disgrâce, la destitution n'est pas un motif de jugement (cherchez pas à comprendre c'est une bizarrerie du droit Impérial).

Voir aussi : [Le Gouvernement Impérial](#) - [L'Eglise Cosmique Unifiée de Stellarium](#) - [L'Armée Impériale](#) - [La Gilde des explorateurs](#) - [La Gilde des marchands](#)

## 22. Procès

22.1 La justice de Stellarium est exercée par la Haute Cour impériale qui comprend un maximum de 15 juges. Celle-ci est lente à se mettre en marche si bien que les crimes sont jugés une dizaine d'années après avoir été commis. La Haute Cour ne juge donc pas les délits commis au cours du cycle mais ceux du cycle précédent.

22.2 Dans ses ordres, chaque joueur ayant des juges (ainsi que la famille de l'Empereur) doit déterminer pour chaque crime si l'accusé est coupable et la peine de prison qu'il mérite (10, 20, 30, 40 ou 50 ans). Même si l'on juge un accusé non coupable, on doit mettre une peine au cas où les autres ne le trouveraient pas si innocent que ça ! Il est aussi possible de s'abstenir. Dans ce cas la peine n'est pas prise en compte. Les jugements sont publics, le verdict de chaque juge est donc publié.

22.3 En cas d'égalité de Oui et de Non, la voix de l'Empereur compte double. Si l'Empereur est décédé c'est la voix du juge qui a le plus de prestige qui compte double. Si tous les juges sont décédés, les jugements sont reportés au tour suivant. De plus si le personnage ne peut se présenter au procès, le jugement est ajourné au tour suivant.

22.4 Si le personnage est jugé coupable, il perd 12 PP et il est envoyé au bague sur la planète Araknid pour une durée égale à la moyenne des peines proposées arrondie à la dizaine supérieure. (Exemple :  $20+10+50+50+40=170$   $170/5=34$  ce qui donne 40 ans de bague).

22.5 Un personnage envoyé au bague ne peut plus occuper de poste dans une pyramide et il ne peut plus exercer sa profession pendant la durée de sa peine. Il lui est aussi impossible de commanditer des contrats à la Tentacule Sombre. Toutefois, il peut se marier, avoir des enfants et faire des achats (cyberprothèses, etc.)

22.6 Si un personnage est jugé pour deux crimes différents on fait deux procès et s'il est

accusé, des deux crimes les peines sont cumulatives.

22.7 Un juge ne peut pas se juger lui-même. S'il est accusé, sa voix ne compte pas. Un juge déclaré coupable est radié de la Haute Cour et va au bagne comme les autres condamnés.

22.8 Etre juge à la Haute Cour rapporte 4 PP par tour.

Voir aussi : [2.9 Enquête en cas de crime](#) - [27.2 Election des juges](#)

## 23. Libérations

23.1 Les prisonniers ayant accompli leur peine ressortent du bagne.

Voir aussi : [22. Procès](#)

## 24. Grâce impériale

24.1 L'Empereur peut gracier un prisonnier (un seul par cycle) qui se trouve au bagne. Celui-ci est alors immédiatement libéré et regagne 6 PP.

24.2 Il est possible d'accorder la grâce impériale à un accusé qui doit être jugé au cours du cycle. S'il est condamné, il ne fera qu'un séjour symbolique au bagne et sera libéré avant la tenue de l'Assemblée suprême. Toutefois ce court séjour au bagne est suffisant pour lui faire perdre le ou les postes qu'il occupait éventuellement.

Voir aussi : [Le Gouvernement Impérial](#) - [22. Procès](#)

## 25. Pardon Archipapal

25.1 L'Archipape peut accorder son pardon à un hérétique (un seul par cycle). Le personnage pardonné n'est plus considéré comme hérétique et regagne 6 PP.

Voir aussi : [L'Eglise Cosmique Unifiée de Stellarium](#) - [19. Excommunication](#)

## 26. Obsèques des personnalités

26.1 A la fin de chaque cycle de dix ans, l'Assemblée suprême rend hommage lors d'une grande cérémonie funéraire aux grandes personnalités décédées au cours de cette période.

26.2 Le prêtre le plus âgé de chaque famille fait un éloge funèbre pour chaque personnage de sa famille décédé au cours du tour alors qu'il occupait un poste dans une des grandes pyramides hiérarchiques, un poste de juge à la haute cour, ou un poste de Gouverneur. Le prêtre gagne 3 PP par éloge funèbre. Si la famille n'a pas ou plus de prêtre, l'assemblée accorde une minute de silence et personne ne gagne de PP.

## 27. Promotions par l'assemblée suprême

27.1 L'Assemblée suprême procède à des promotions pour combler les vides qui se sont créés dans les pyramides hiérarchiques au cours du tour. Elle élit aussi les gouverneurs des colonies et les juges à la Haute Cour.

27.2 Election des juges

27.2.1 La Haute Cour impériale est composée de 16 membres : l'Empereur et 15 juges élus à vie. C'est elle qui juge les accusés et qui prononce les peines.

27.2.2 A chaque tour les joueurs peuvent proposer la candidature d'un ou plusieurs membres de leur famille (peu importe leur formation) à la Haute Cour. Les candidats doivent toutefois avoir au minimum 10 PP.

27.2.3 Lorsqu'un ou plusieurs postes de juges sont libres l'Assemblée élit les candidats ayant le plus de prestige.

27.2.4 Les juges sont élus à vie et ne peuvent occuper aucune autre fonction tant qu'ils sont en activité. S'ils occupent une place dans la pyramide lors de leur élection, ils doivent l'abandonner.

27.2.5 Les juges ne peuvent pas quitter Stellarium.

27.2.6 Tous les juges sont placés sous la protection de la garde impériale (même effet qu'un garde du corps mais c'est gratuit).

27.2.7 Un juge gagne 6 PP lorsqu'il est élu puis 4 PP par tour tant qu'il reste juge.

27.2.8 Il y a 5 façons de mettre un terme à une carrière de juge :

- Démissionner
- Se faire destituer par l'Empereur (-10 PP)
- Etre envoyé au bagne (pertes en PP doublées par rapport à un autre condamné.)
- Ne pas être en mesure d'assister à l'Assemblée suprême (enlèvement...)
- Passer de vie à trépas.

27.2.9 Un juge qui cesse de l'être perd bien entendu toutes les prérogatives de juge mais il peut à nouveau entrer dans une pyramide ou être élu gouverneur (à condition bien sûr qu'il ne soit ni au bagne ni au cimetière.)

Voir aussi : [22. Procès](#)

27.3 Promotion dans les pyramides hiérarchiques.

27.3.1 Lorsqu'un poste est vacant dans une des pyramides hiérarchiques, c'est le personnage ayant le plus de PP parmi ceux qui se trouvent au niveau hiérarchique immédiatement inférieur qui y est promu. La priorité est donnée aux personnages dont les familles ont rendu leurs ordres. Si par exemple le poste de Maître Marchand est à repourvoir, c'est celui des deux dauphins disposant du plus de PP qui en héritera. Le poste de dauphins ainsi libéré sera à son tour accordé au conseiller le plu prestigieux qui à son tour cédera sa place au marchand le plus renommé ne figurant pas encore dans la pyramide.

27.3.2 On commence toujours par la pyramide du gouvernement.

27.3.3 Les juges, les personnages prisonniers (bagnards, prisonniers des Pouarks, ou des rebelles, otage de la Tentacule Sombre) ainsi que ceux qui n'ont pas encore de formation ne peuvent pas accéder aux pyramides.

27.3.4 Les hérétiques ne peuvent pas entrer dans la pyramide de l'Eglise.

27.3.5 Les gains des promotions sont cumulatifs, le personnage qui entre dans une pyramide directement à un poste élevé gagne la somme des différents postes qu'il aurait du occuper.

- Une promotion au rang de conseiller rapporte 3 PP
- Une promotion au rang de dauphin rapporte 5 PP
- Une promotion au rang de chef de pyramide rapporte 10 PP

27.3.6 Exemple : Stéroïd Matuvu était conseiller et est promu Empereur, il gagne donc 5 + 10 soit 15 PP.

Voir aussi : [Le Gouvernement Impérial](#) - [L'Eglise Cosmique Unifiée de Stellarium](#) - [L'Armée Impériale](#) - [La Ghilde des explorateurs](#) - [La Ghilde des marchands](#)

27.4 Election des gouverneurs des colonies

27.4.1 Une fois que toutes les pyramides sont remplies, l'Assemblée suprême procède à l'élection des gouverneurs de colonies.

27.4.2 Il y a un poste de gouverneur pour disponible par colonie contrôlée par l'Empire (y compris la planète bagne). Chaque famille peut proposer un ou des candidats en spécifiant pour chacun quelle planète ils veulent être le gouverneur. La famille du candidat doit avoir un comptoir sur la planète visée.

27.4.3 Pour chaque planète, le candidat ayant le plus de PP et n'exerçant pas une autre fonction (membre d'une pyramide ou juge) est élu gouverneur.

27.4.4 Un gouverneur est élu pour un tour mais il est rééligible tant qu'il n'occupe pas une autre fonction. Tant qu'il est gouverneur, il ne peut pas exercer sa profession d'origine (prêtre, marchand, explorateur, guerrier)

27.4.5 Un gouverneur gagne 3 PP lors de son élection puis au cours du tour suivant, il gagne un nombre de PP variable en fonction de la fréquentation de sa planète. ([cf. 15.5](#))

27.4.6 Un gouverneur double les gains pour les marchands de sa famille présents sur le comptoir de sa planète.

27.4.7 Stellarium, capitale impériale, n'est pas une colonie. Il n'y a donc pas de gouverneur sur Stellarium.

Voir aussi : [15. Retour des marchands](#)

## 28. Vente d'un vaisseau d'exploration

28.1 Un nouveau vaisseau est attribué à la famille qui a fait l'enchère la plus élevée parmi les familles qui peuvent fournir la somme due. (Dans ce cas c'est l'enchère

suivante parmi les familles qui peuvent fournir la somme qui compte pour déterminer le prix) Si aucune famille n'est en mesure de fournir le montant promis, c'est l'enchère la plus élevée qui l'emporte.

28.2 En cas d'égalité la famille qui l'emporte est tirée au sort.

28.3 Une fois acheté un vaisseau d'exploration peut être utilisé à chaque tour jusqu'à ce qu'il soit capturé par l'ennemi ou détruit.

28.4 Il est possible de prêter, louer ou vendre un vaisseau à une autre famille mais les conditions des transactions doivent être identiques pour chacune des familles.

28.5 ATTENTION : les familles qui ont terminé le cycle précédent avec des dettes ne peuvent pas faire d'enchère pour le vaisseau.

28.6 Le joueur qui fait une enchère choisit un nom pour l'éventuel vaisseau.

Voir aussi : [4. Départ des expéditions d'exploration](#)

## 29. Attribution des points de victoire

29.1 Chaque famille reçoit à la fin du tour autant de PP que la somme des personnages encore en vie qui la compose (pour autant qu'il soit positif, sinon 0).

29.2 La famille de l'Empereur touche un bonus de 200 points.

29.3 Les familles qui remplissent les critères suivants reçoivent en plus un bonus de 100 points :

- La famille d'un des chefs de pyramide (à l'exception de l'Empereur)
  - La famille la plus riche (partage des points si ex aequo)
  - La famille ayant le personnage le plus prestigieux (partage des points si ex aequo)
- 29.4 Ces points additionnés constituent la somme des points de victoire remporté par la famille.

Voir aussi : [30. Fin de la partie](#)

## 30. Fin de la partie

30.1 Si la partie n'est pas infinie, elle se termine lorsque le nombre de tours choisi au début est atteint.

30.2 Toutefois la partie peut se terminer avant si Stellarium est prise ([cf. 12.1](#)) ou si tous les joueurs sont ONR. Dans ces deux cas le jeu gagne ! Et tous les joueurs perdent.

30.3 Le joueur qui totalise le plus de points en additionnant tous les tours confondus gagne la partie.

Voir aussi : [29. Attribution des points de victoire](#)

# Annexe A. Version des règles

A.1 Les versions de règles s'expriment de la manière suivante : [version majeur].[version mineure].[correction]

A.2 Les versions majeures signifient de grosses modifications, les versions mineurs de petites modifications qui impliquent des changements de règles (et donc du moteur de jeu), les corrections indiquent des corrections de fautes d'orthographe, des ajustements dû au moteur du jeu ou des ajouts d'indications, reformulations, etc.

Règles de Stellarium version 1.1.3