



R E V E N A N T

RÈGLES DU JEU



MINDCLASH
GAMES

INTRODUCTION

C'est depuis le Néant interdimensionnel qu'une entité cosmique antédiluvienne a surgi pour tout dévorer sur son passage en répandant les germes de la corruption. Ce cataclysme, connu sous le nom de l'Avènement du Néant, a forcé les amiraux du Domineum, l'empire galactique déchu, à établir un plan d'urgence. Pour préserver les connaissances et l'histoire de l'humanité face à la menace du Néant, un ancien vaisseau impérial, le Revenant, a été désarmé et converti en véritable bibliothèque, abritant dans ses banques de données l'héritage de la civilisation humaine. Vous devez maintenant assurer la protection de ce trésor inestimable aux côtés des autres grandes Maisons du Domineum pour guider la flotte au-delà de la galaxie. La survie même de l'humanité est en jeu... mais aussi votre propre destinée.

Revenant est un jeu de placement d'ouvrier compétitif qui se déroule dans l'univers de Voidfall, mais indépendant de celui-ci. Chaque joueur incarne l'amiral de l'une des grandes Maisons du Domineum et gère la défense de la flotte qui entoure le Revenant, tout en s'efforçant de gagner un maximum d'influence.

Le voyage ne sera pas facile. Les forces corrompues du Néant ne cesseront de mener des attaques contre la flotte pour infliger des dégâts aux différents vaisseaux qui la composent à la fin de chaque cycle. Pour protéger la flotte, vous devrez détruire les vaisseaux ennemis, réparer les vaisseaux alliés ou les guider vers des zones sûres, ou même déclencher le saut supraluminique du Revenant pour sauter vers un secteur moins exposé. Un tel combat ne peut se livrer sans victimes. À vous de faire en sorte de protéger les Maisons auprès desquelles vous avez le plus d'influence...



SKIP THE RULEBOOK!

The interactive DIZED® Tutorial teaches while you play.

iOS • ANDROID • DIZED.COM



Bloc-notes x1

MATÉRIEL



Plateau Influence x1



Pions Joueur x32

(8 de chaque couleur)



Pions Puissance x14

(recto verso ; 2 par Maison)



Moitié gauche du plateau Séquence x1



Moitié droite du plateau Séquence x1



Jetons Phase ignorée x3



Jetons Ordre du tour x4



Pion Phase x1



Plateaux Équipage x4

(recto verso)



Cubes Rang x4

(1 de chaque couleur)



Figurines d'équipage x12

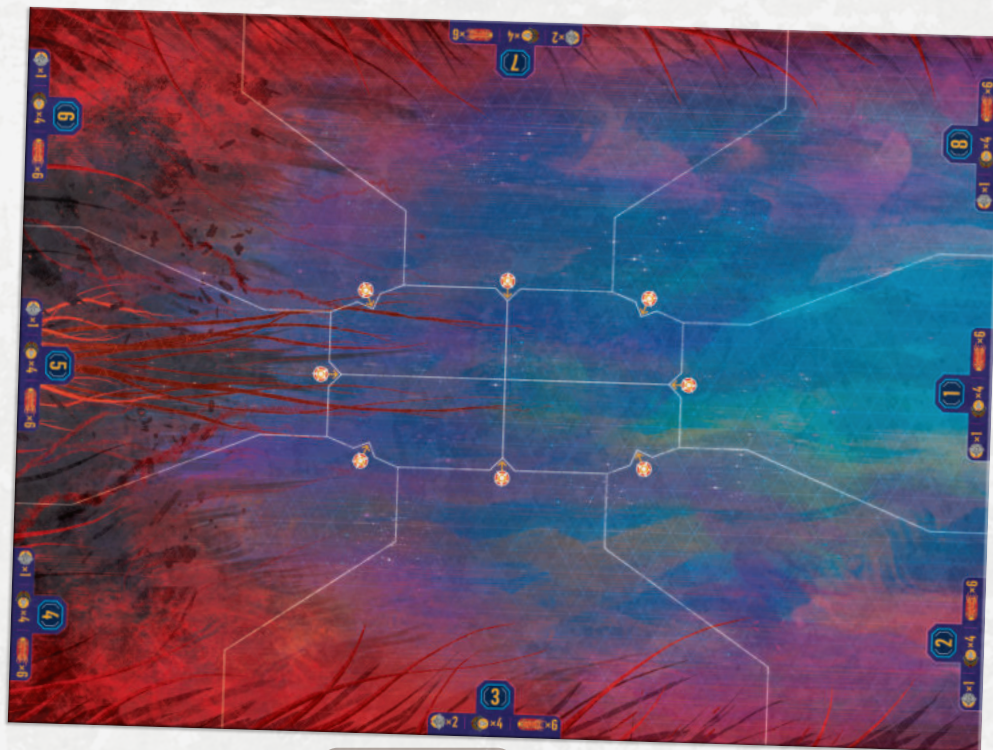
(1 capitaine et 2 cadets dans chaque couleur)



Cartes d'aide de jeu Archés & Revenant x4



Plateaux Frégate x4



Plateau principal x1

(recto verso, avec visuel alternatif)



Revenant x1



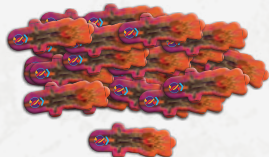
Arches x7

(1 par Maison)



Chasseurs x7

(1 par Maison)



Vaisseaux du Néant x32



Frégates x4

(1 de chaque couleur)



Navettes x7

(1 par Maison)



Prospecteurs x7

(1 par Maison)



Cartes Opération x90

(Cadet x30, Frégate x30, Commandement x30)



Cartes Influence cachée x63



Cartes Projet secret x13

(Projet personnel x9, Projet de Flotte x4)



Cartes Défaillance x11

(Défaillance mineure x7, Défaillance critique x4)



Cartes Planète x29



Cartes Colonie x7



Cartes Scanner x45

(15 de chaque pour 1-2, 3, et 4 joueurs, soit 5 de chaque pour les 1^{er}, 2^e, et 3^e Cycles)



Jetons Ressource x80

(Science x20, Énergie x20, Matériel x20, Neutronium x20)



Jetons Initiative x3



Jetons Confinement x3

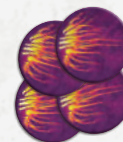


Jetons Bouclier x12

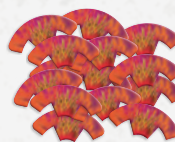


Dés Faille x3

(différents pour 1-2, 3 et 4 joueurs)



Failles x4



Jetons Corruption x26



Jetons Protection x2



Cubes Découverte x15



Cubes Dégâts x30

MISE EN PLACE

Avant de procéder à la mise en place, chaque joueur choisit l'une des quatre couleurs disponibles.

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU

- 1 Placez le **plateau principal** au centre de la table (du côté de votre illustration préférée).
- 2 Placez le **plateau Influence** à côté.
- 3 Assemblez les moitiés **gauche** **3a** et **droite** **3b** du **plateau Séquence** et placez-le à proximité.
- 4 Placez les **jetons Ressource** **4a**, les **jetons Bouclier** **4b**, les **cubes Dégâts** **4c**, les **cubes Découverte** **4d**, les **vaisseaux du Néant** **4e** et les **jetons Corruption** **4f** à part pour former une réserve.
- 5 Mélangez séparément les trois types de **cartes Opération** (**cartes Cadet** **5a**, **cartes Frégate** **5b** et **cartes Commandement** **5c**) pour former trois piles face cachée.
- 6 Mélangez les **cartes Influence cachée** pour former une pile face cachée.
- 7 Préparez les **cartes Scanner** au-dessus du plateau principal :
 - 7a Trouvez les **15 cartes Scanner** correspondant au **nombre de joueurs** (1-2, 3 ou 4), avec respectivement les icônes ou au verso. Remettez les 30 cartes restantes dans la boîte.
 - 7b Révélez au hasard trois cartes Scanner et rangez les deux autres cartes marquées de cette icône dans la boîte.
- 8 Formez deux **piles Scanner** face cachée au-dessus du plateau principal avec les **cartes Scanner** **2** **8a** et **3** **8b** (mélangez séparément chaque pile).
- 9 Formez une pile face cachée avec les **cartes Colonie**.
- 10 Placez le **dé Faille** correspondant au nombre de joueurs à côté des cartes Scanner et rangez les deux autres dés dans la boîte :
 - 10a **Partie à 1 ou 2 joueurs :**
 - 10b **Partie à 3 joueurs :**
 - 10c **Partie à 4 joueurs :**

MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

- 11 Placez le **Revenant** au centre.
- 12 Placez **1 arche** au hasard dans les secteurs 1, 4 et 6, puis **2 arches** au hasard dans les secteurs 3 et 7.
- 13 Placez **1 chasseur** au hasard dans chaque secteur, *sauf* le secteur 4. Si un chasseur porte le même étendard de Maison qu'une arche de ce secteur, échangez le chasseur avec celui qui se trouve dans le prochain secteur, dans le sens horaire.
- 14 Placez **1 prospecteur** au hasard dans chaque secteur, *sauf* le secteur 6. Un prospecteur peut avoir le même étendard qu'un vaisseau de son secteur.

2 Pour la mise en place, voir p.6



3 Pour la mise en place, voir p.6



- 15 Placez des **vaisseaux du Néant** dans chaque secteur du plateau principal, selon le nombre de joueurs et la table ci-dessous.

SECTEUR	1	2	3	4	5	6	7	8
1-2 JOUEURS	2	2	2	2	1	2	2	2
3 JOUEURS	2	2	3	2	1	2	3	2
4 JOUEURS	3	2	3	2	2	2	3	2

- 16 Placez une **faille** dans les secteurs 1, 3, 5 et 7.
- 17 Formez une pile de cartes face cachée avec les **cartes Planète**, puis piochez autant de cartes que nécessaire (selon le nombre de joueurs) et placez-les face visible dans les secteurs suivants :
 - 17a **1-3 joueurs** : Secteurs 2, 5 et 8.
 - 17b **4 joueurs** : Secteurs 2, 4, 6 et 8.
- 18 Placez un **cube Découverte** sur chaque carte Planète révélée.



L'escorte du Revenant : les grandes Maisons

Maison Shiveus

Des dévots fanatiques qui mènent une sainte croisade pour purifier le Domineum de la corruption.

Maison Fenrax

Des pilotes d'élite qui agissent en escadrilles coordonnées, liés par le sang et la discipline.

Maison Novaris

Un groupe de résistants débrouillards et hardis, qui a été fondé lors de l'effondrement du Domineum.

Maison Zenor

L'esprit reconstitué d'un brillant scientifique décédé, à la tête d'innombrables clones animés par une même conscience.

Maison Belitan

Une société froide et rationnelle qui a abandonné toute émotion en faveur de la logique.

Maison Yarvek

Des explorateurs intergalactiques nomades qui se font fort de récupérer et reconfigurer les technologies qui les intéressent.

Maison Dunlork

Un peuple d'ingénieurs cybernétiquement modifiés qui maîtrise une énergie renouvelable non conventionnelle avec une efficacité inégalée.

MISE EN PLACE DU PLATEAU INFLUENCE

- 19** Chaque joueur place un **pion Joueur** par piste d'influence des grandes Maisons, dans la case du bas de chaque piste (soit 7 pions par joueur en tout).
- 20** Placez ensuite des **jetons** sur chacune des 7 pistes comme suit : placez un jeton sur la case 2, un autre sur la case 5 et un autre sur la case 8. Le type de jeton à placer dépend de la Maison associée à la piste :
- 20a** Fenrax : Jetons Matériel
 - 20b** Shiveus : Jetons Confinement
 - 20c** Yarvek : Cubes Découverte
 - 20d** Belitan : Jetons Science
 - 20e** Zenor : Jetons Neutronium
 - 20f** Novaris : Jetons Initiative
 - 20g** Dunlork : Jetons Énergie
- 21** Placez une pile de 2 **pions Puissance** au-dessus de chaque piste d'influence, soit 14 pions en tout. Le pion du sommet de chaque pile doit être un 3 et celui du dessous un 2.
- 22** Placez les 7 **navettes** au-dessus de leur piste respective.

MISE EN PLACE DU PLATEAU SÉQUENCE

- 23** Placez le **pion Phase** dans la case supérieure gauche de la piste Phase.
- 24** Placez les 3 **jetons Phase ignorée** sur les cases indiquées en bas de la piste Phase.
- 25** Déterminez l'ordre du tour en distribuant au hasard les **jetons Ordre du tour**.
- Non utilisé
à 1 ou 2 joueurs

Non utilisé
à 1, 2 ou 3 joueurs
- 26** Placez 1 **pion Joueur** de chaque couleur de joueur sur la piste d'initiative. Empilez-les dans l'ordre du tour de sorte que le pion Joueur du joueur avec le jeton soit tout en bas, avec le joueur au-dessus de lui, et ainsi de suite.



- 27** **Partie à 4 joueurs** : Le joueur avec le jeton déplace son pion Joueur d'une case vers la droite.
- 28** Préparez la **pioche Défaillance**. Les cartes que vous en révélez devront être placées dans l'emplacement prévu à droite du plateau Séquence.
- 28a** Mélangez les 4 **cartes Défaillance critique** à fond rouge. Piochez 1 carte face cachée et placez-la à proximité du plateau Séquence. Rangez les autres cartes sans les regarder.
- 28b** Mélangez les 7 **cartes Défaillance mineure**, piochez-en 3 face cachée et placez-les par-dessus la carte Défaillance critique. Rangez les autres cartes sans les regarder.
- 28c** Révélez la première carte Défaillance mineure de la pile ainsi constituée et placez-la dans l'emplacement prévu en haut à droite du plateau Séquence.
- 29** Placez les 2 **jetons Protection** près de la pile Défaillance.





MISE EN PLACE DES ZONES INDIVIDUELLES

- 30** Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit un **plateau Équipage** et le place sur le côté qu'il souhaite. Chaque côté dispose de capacités spécifiques uniques.



Remarque : Lors de votre première partie, prenez un plateau et un côté au hasard.

- 31** Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit un **plateau Frégate**. Les plateaux Frégate ont des bonus de case spécifiques.



Remarque : Lors de votre première partie, prenez un plateau Frégate au hasard.

- 32** Chaque joueur prend une **carte Aide de jeu Arches et Revenant**.

- 33** Chaque joueur prend un **jeton Ressource** de chaque type (1 matériel, 1 énergie, 1 science et 1 neutronium) et les place sur les quatre cases de ressources les plus à gauche de son plateau Frégate.

- 34** Chaque joueur prend 1 **jeton Corruption** et le place sur la case Corruption la plus à droite.

- 35** Chaque joueur place un **cube Rang** sur la case la plus basse de sa piste Capitaine.

- 36** Chaque joueur place ses 3 **figurines d'équipage** : le **capitaine** sur la case Capitaine **36a** et les 2 **cadets** sur les cases Cadet **36b**.

- 37** Chaque joueur prend en main 2 **cartes Influence cachée**.

- 38** Triez les **cartes Projet secret** selon leur dos : projet **Flotte** et projet **Personnel**. Chaque joueur prend en main 1 **carte Projet Flotte** au hasard.

- 39** Chaque joueur pioche ensuite 2 **cartes Projet Personnel** et en choisit une à conserver en main. Rangez toutes les cartes Projet non sélectionnées sans les regarder.



AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

- 40** Chaque joueur tire 1 **carte Opération** de chaque type dans sa main : 1 carte Cadet, 1 carte Frégate et 1 carte Commandement.

- 41** Si un joueur n'est pas satisfait d'une carte, il peut la **défausser** pour en repiocher une **autre du même type** (il peut le faire une fois pour chaque type de carte). Formez des défausses séparées pour chaque type de carte.

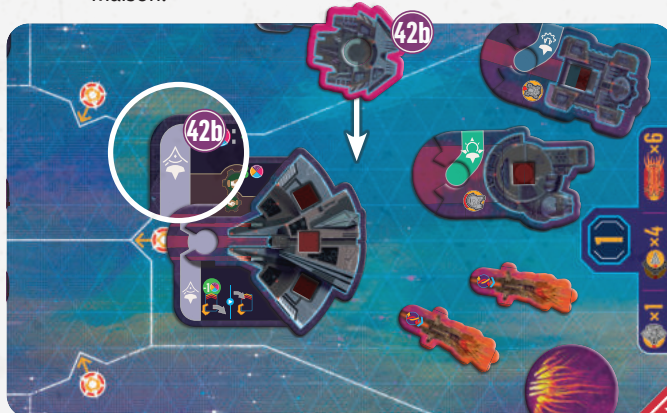


Remarque : Lors de votre première partie, nous vous déconseillons de défausser des cartes Opération.

- 42** Dans l'ordre inverse du tour chaque joueur choisit une **Maison différente** et :

- 42a** Fait monter son **pion Joueur** d'une case sur la piste d'influence de cette Maison (voir page précédente) ;

- 42b** Place sa **frégate** dans le secteur où se trouve l'arche de cette Maison.



APERÇU



Le destin lui-même semble vous avoir choisi comme sauveur de l'humanité. Le Revenant, témoin du passé du Domineum, pourrait devenir le socle d'une nouvelle civilisation. Mais ce n'est pas à vous seul d'en décider. Vous et les autres

amiraux partagez la noble ambition de trouver un nouveau domicile pour l'humanité... mais seul l'un d'entre vous pourra prétendre à l'autorité suprême dans le futur qui s'annonce.

Dans *Revenant*, les joueurs s'affrontent pour obtenir du prestige , principalement grâce à l'**influence** qu'ils acquièrent auprès des sept grandes Maisons. Les Maisons les plus **puissantes** vous récompensent davantage : plus une Maison est puissante, plus l'influence que vous y exercez vous rapportera du prestige à la fin de la partie. Une partie de votre influence est publique et connue des autres joueurs, mais au fil du jeu, vous allez également acquérir de l'**influence cachée** pour surprendre vos adversaires. Vous pouvez également obtenir du prestige en accomplissant vos projets personnels, en formant votre capitaine et vos cadets, et en purgeant la flotte et votre équipage de la corruption.

STRUCTURE DU JEU

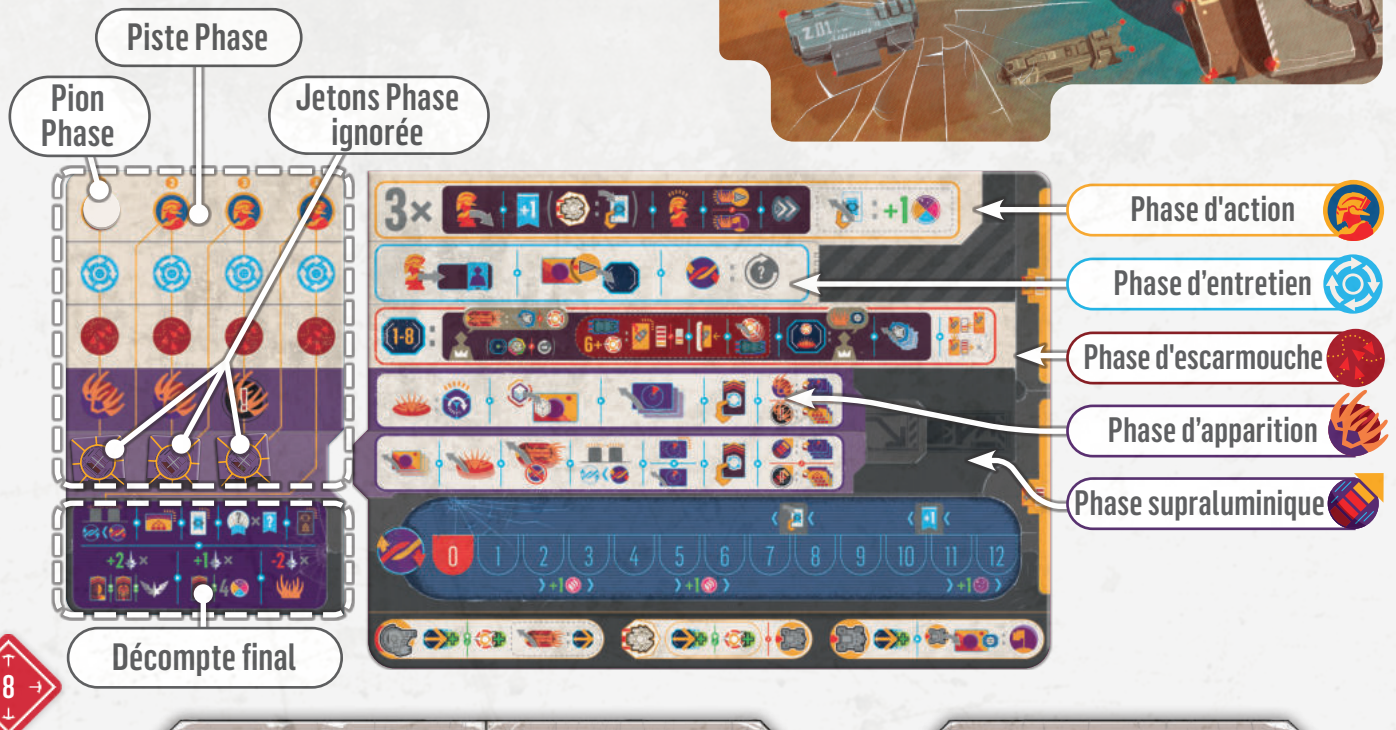
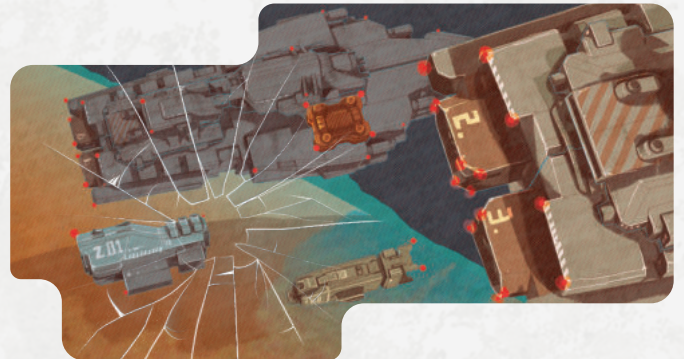
Une partie se joue en quatre cycles. Chaque cycle se compose de cinq phases :

- I Phase d'action**  (p.9) : Les joueurs résolvent des actions en plaçant leur équipage dans des vaisseaux. C'est la phase où vous passerez le plus de temps.
- II Phase d'entretien**  (p.20) : Certains éléments sont réinitialisés et l'ordre du jeu est mis à jour.
- III Phase d'escarmouche**  (p.20) : Les forces du Néant attaquent et endommagent ou détruisent des vaisseaux.
- IV Phase d'apparition**  (p.22) : De nouveaux vaisseaux du Néant apparaissent.
- V Phase supraluminique**  (p.23) : Si les joueurs ont chargé l'hyperpropulsion du Revenant, la flotte effectue un saut supraluminique vers le prochain système stellaire.

Le **pion Phase** du plateau Séquence vous permet de savoir où vous en êtes dans chaque cycle.

La phase d'apparition et la phase supraluminique ne peuvent jamais avoir lieu toutes les deux. Lors de chaque cycle, seule l'une de ces phases sera résolue, l'autre étant recouverte par le jeton **Phase ignorée**.

Après la phase d'escarmouche du 4^e cycle, il n'y a ni phase d'apparition, ni phase supraluminique : passez directement au **décompte final** (p.24).



I. PHASE D'ACTION

La flotte conjointe assemblée par les grandes Maisons voyage sous les ordres des amiraux, mais ceux-ci ne sont pas affiliés à une Maison en particulier. Ces Maisons offrent bien davantage qu'une simple protection. Elles sont les fondements mêmes du nouvel ordre politique qui verra le jour une fois que la flotte sera en sécurité. Vous devez vous assurer de forger les alliances qui préserveront vos intérêts et votre avenir.



Lors de la phase d'action, les joueurs jouent à tour de rôle dans l'ordre du tour, jusqu'à ce que chacun ait joué trois tours. À ce moment-là, passez à la phase d'entretien.

Votre **tour** se divise en **cinq étapes** :

1 Embarquer

Occupez un vaisseau du plateau principal avec un **membre d'équipage** en déplaçant sa figurine depuis votre plateau Équipage vers une case libre de ce vaisseau. Vous ne pouvez pas vous placer sur une frégate adverse.

2 Gagner de l'influence

Cette étape dépend du type de vaisseau où vous avez embarqué à ce tour.

2a Vaisseaux domestiques (arches, chasseurs et prospecteurs)

Gagnez de l'influence auprès de la Maison correspondante : Faites monter votre pion Joueur d'une case sur la piste d'influence de la Maison du vaisseau où vous avez envoyé votre membre d'équipage.

2b Revenant

Gagnez de l'influence auprès de n'importe quelle Maison : Faites monter votre pion Joueur d'une case sur une piste d'influence de votre choix.

2c Votre frégate

Gagnez de l'influence cachée : Gagnez une nouvelle carte Influence cachée (voir p.11, Influence cachée).

3 Action d'équipage

Résolvez les effets du vaisseau où vous avez embarqué à ce tour. Vous pouvez renoncer à tout effet que vous ne souhaitez pas résoudre, sauf s'il est indiqué comme obligatoire. Certains effets sont liés à un coût ; dans ce cas, vous devez le payer pour résoudre l'effet associé. La liste complète des effets des vaisseaux se trouve p.16-19.

4 Recevoir de la corruption

Placez 1 corruption sur votre plateau Frégate si au moins une des conditions suivantes est remplie :

- Votre membre d'équipage actuel est à bord d'un vaisseau corrompu ;
- Vous avez résolu un effet de planète corrompue à ce tour (voir p.17).

Vous ne pouvez pas recevoir plus de 1 corruption à cette étape.

Important : Vous ne pouvez pas embarquer sur un vaisseau, ni résoudre un effet qui vous ferait recevoir de la corruption, si vous n'avez aucune case où la stocker.

5 Action bonus

Résolvez **l'une** des cinq actions bonus listées sur votre **plateau Frégate**. Vous ne pouvez pas choisir une action avec un **jeton Corruption**. Vous trouverez la liste détaillée de ces actions p.19.



Exemple : Émilie a fait embarquer l'un de ses cadets sur l'arche de la Maison Dunlork. Elle gagne un point d'influence auprès de cette Maison et le reporte sur la piste d'influence concernée. Ensuite, elle résout les effets du vaisseau et choisit l'option du haut « Approvisionnement » qui lui rapporte 2 science (qu'elle stocke sur son plateau Frégate). Enfin, puisque ce vaisseau était porteur de corruption, elle doit placer 1 corruption de la réserve sur son plateau Frégate. Elle la place sur son action bonus Affilier, ce qui neutralise cette action bonus jusqu'à nouvel ordre.

DÉFAUSSER DE L'INFLUENCE CACHÉE



À tout moment de la phase d'action de votre tour, et autant de fois que vous le souhaitez, vous pouvez défausser 1 influence cachée depuis votre main (face cachée) pour gagner 1 ressource de votre choix (voir aussi p.11, Influence cachée).



Remarque : L'action d'urgence est une option rare, mais peut être déterminante dans certaines situations. Vous pouvez effectuer cette action avec chaque membre d'équipage.



ACTION D'URGENCE



Au lieu d'embarquer, vous pouvez placer votre figurine d'équipage à part, directement sur votre plateau Frégate. Si vous faites cela, gagnez de l'influence cachée puis gagnez 1 ressource ou 1 d'initiative. Cela conclut votre action d'équipage. Passez ensuite à l'action bonus.

RÈGLES GÉNÉRALES



Votre attention, Amiral. L'unité apparente de la flotte ne saurait masquer les machinations qui se trament à l'abri des regards. Devant le péril, les grandes Maisons ont mis leurs désaccords de côté, mais si nous échappons au Néant, leurs luttes de pouvoir reprendront dès la création de notre nouvelle colonie. Vous devez soigneusement gérer vos ressources, avantages et opportunités. Connaître les règles, c'est aussi savoir comment les contourner. À vous de faire en sorte de tirer votre épingle du jeu quand le temps sera venu.

Dans *Revenant*, vous allez utiliser votre équipage pour résoudre différents effets de jeu. Le chapitre suivant décrit ces effets et toutes les règles qui les régissent.

RESSOURCES ET CORRUPTION



Il existe 4 types de **ressources** que vous pouvez collecter, représentées par des jetons : Le matériel, l'énergie, la science et le neutronium.



Matériel, énergie, science et neutronium



Lorsque vous **gagnez une ressource** **A**, prenez un jeton du type correspondant dans la réserve et placez-le sur une case Ressource vide de votre plateau Frégate. Certains effets permettent de gagner un type de ressource spécifique. Lorsque vous gagnez plusieurs ressources non définies, vous pouvez choisir des ressources différentes. Vous ne pouvez pas empiler les jetons Ressource les uns sur les autres et êtes limité à 12 ressources (si vous dépassez, vous pouvez défausser une ou des ressources pour faire de la place).



Lorsque vous **dépensez une ressource** **B** pour payer un effet, défaussez le jeton requis dans la réserve. La plupart des effets demandent des ressources spécifiques.



Certains effets vous permettent de bénéficier d'une **réduction** sur un coût.

Vous disposez de cinq **compartiments** en bas de votre plateau Frégate. Quatre compartiments disposent de deux cases Ressource en bas, une action bonus au milieu, et une case Corruption en haut. Le compartiment de gauche, quant à lui, n'a pas de case Corruption, mais dispose de quatre cases Ressource.



Lorsque vous **recevez une corruption** **C**, vous devez placer un jeton Corruption sur une **case Corruption** libre au-dessus d'un compartiment (jamais dans les cases de confinement). Une fois que vous avez placé un jeton Corruption, vous ne pouvez pas le déplacer vers un autre compartiment **D**.

La corruption du Néant peut se manifester de bien des manières. Elle entrave le fonctionnement de vos machines et sème la discorde dans votre équipage, ce qui le rend moins flexible et moins efficace.

Les compartiments corrompus présentent de nombreux inconvénients.

- Vous ne pouvez pas y placer de nouvelles ressources **E**.
- Vous ne pouvez pas dépenser les ressources qui s'y trouvent **F**.
- Vous ne pouvez pas choisir leur **action bonus**.

Vous pouvez réorganiser les ressources des compartiments non corrompus à tout moment **G**, même si vous êtes sur le point de recevoir une corruption. Cependant, vous ne pouvez pas faire cela depuis ou vers un compartiment corrompu **H**.

Vous ne pouvez pas effectuer une action qui vous forcerait à recevoir de la corruption si **toutes les cases Corruption** de votre plateau Frégate **sont occupées**.

Cases de confinement

Compartiments

Case Corruption

Action bonus

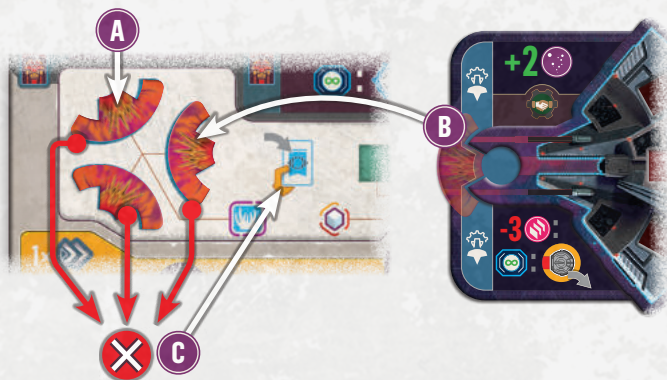
Case Ressource





Lorsqu'un effet vous permet de **confiner une corruption**, prenez 1 jeton Corruption de votre plateau Frégate **A** ou d'un vaisseau domestique **B** et déplacez-le sur une case de **confinement** libre de votre plateau Frégate. Certains effets sont plus restrictifs et vous permettent de confiner une corruption spécifiquement depuis votre plateau Frégate ou depuis un vaisseau domestique.

Une fois que vous avez **3 jetons Corruption** sur vos cases de **confinement C**, **défaussez-les** immédiatement et **gagnez de l'influence cachée** (voir plus loin).



CUBES DÉCOUVERTE

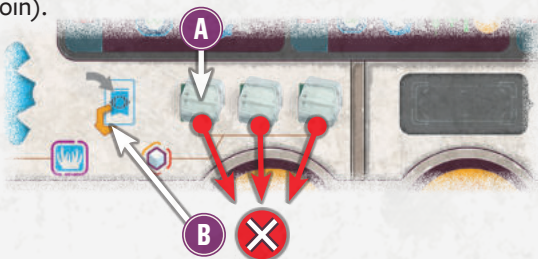
Les scanners longue portée de la flotte et les planètes que vous visitez peuvent vous faire découvrir des informations sensibles, très précieuses aux yeux de certaines Maisons.

Les cubes Découverte doivent être stockés sur votre plateau Frégate de la même manière que les jetons Corruption confinés.



Lorsque vous **gagnez un cube Découverte**, placez-le sur une case Découverte vide de votre plateau Frégate **A**.

Une fois que vous avez **3 cubes Découverte B**, **défaussez-les** immédiatement et **gagnez de l'influence cachée** (voir plus loin).



INFLUENCE

Mais dites-moi, Amiral. Qu'est-ce qui compte vraiment ? Quel legs laisserez-vous aux vôtres ? Des métaux précieux ? Du neutronium ? Non. Des faveurs. Et de préférence, des faveurs que vous devront les puissants de ce monde.

Au cours de la partie, vous gagnez de l'influence auprès des sept grandes Maisons qui escortent la flotte. L'influence que vous exercez sur eux vous permettra d'obtenir du prestige à la fin du jeu.

Vous disposez de **deux sources** d'influence : Votre position sur les sept **pistes d'influence** est connue de tous, mais vous disposez aussi de **cartes Influence cachée** dans votre main, que vous ne révélez qu'à la fin de la partie.

Pistes d'influence

Chaque Maison dispose de sa propre piste sur le plateau Influence, numérotée de 0 à 8.



Lorsque vous **gagnez de l'influence** auprès d'une Maison, faites monter votre pion Joueur d'une case sur la piste de cette Maison. Une fois que vous avez atteint la 8^e et dernière case d'une piste, vous ne pouvez plus monter.



Les cases 2, 5 et 8 de chaque piste vous rapportent des **jetons** en récompense. Le premier joueur qui atteint ces cases récupère le jeton associé.

Lorsque vous gagnez un jeton, procédez comme d'habitude, sauf pour les deux récompenses suivantes :



- Si vous gagnez le jeton Confinement, placez immédiatement 1 jeton Corruption de votre plateau Frégate ou d'un vaisseau domestique sur une de vos cases de confinement puis défaussez le jeton Confinement.



- Si vous gagnez le jeton Initiative, gagnez immédiatement 2 d'initiative, puis défaussez ce jeton.

Influence cachée



Lorsque vous **gagnez de l'influence cachée**, piochez autant de cartes Influence cachée que le permet le rang de votre capitaine (de 1 à 4 cartes pour la plupart). **Conservez une seule carte** parmi celles que vous avez piochées et défaussez les autres face cachée. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Influence cachée que vous pouvez avoir.



Exemple : Émilie gagne de l'influence cachée. Son capitaine est de rang 2 **1**. Elle pioche donc 3 cartes Influence cachée (icône du milieu) **2**, en choisit une à garder **3** et défaussez les deux autres **4**.

INITIATIVE

L'initiative représente votre expérience du combat, votre compréhension du champ de bataille, et votre capacité à anticiper. Ce n'est pas une monnaie tangible, mais vous auriez tort de négliger ses apports.

La piste d'initiative du plateau Séquence permet de mesurer l'initiative de chaque joueur.



Lorsque vous **gagnez 1 d'initiative**, déplacez votre pion Joueur d'une case vers la droite sur la piste. Si cette case est déjà occupée par un ou des pions adverses, placez votre pion par-dessus. Vous ne pouvez pas avoir plus de 12 d'initiative. Si vous êtes déjà sur la dernière case, vous ne pouvez plus avancer.

Lorsque vous atteignez la case 3, puis 6, de la piste d'initiative, gagnez immédiatement 1 matériel. Lorsque vous atteignez la case 12, gagnez immédiatement 1 neutronium.



Remarque 1 : À chaque cycle, l'ordre du tour change en fonction de l'initiative de chaque joueur (voir p.20)



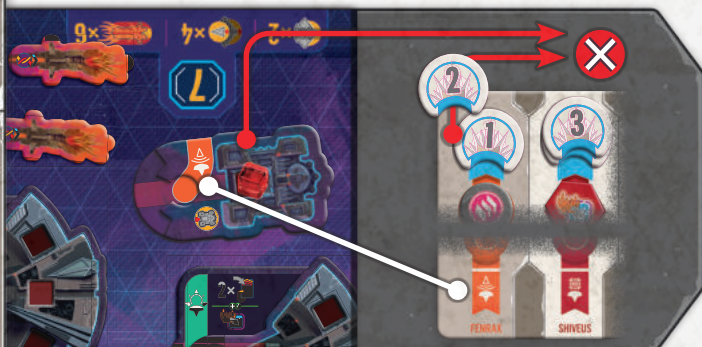
Remarque 2 : Vous ne dépensez jamais d'initiative, mais la piste est réinitialisée après chaque saut supraluminique (voir p.23).



Exemple : Émilie a 2 d'initiative et gagne 1 point supplémentaire. Elle atteint la case 3 et gagne donc 1 matériel. Elle place également son pion sur celui de Jacob.

PUISSANCE DE CHAQUE MAISON

La puissance de chaque Maison est indiquée par un jeton au sommet de sa piste d'influence. Elle est égale au **nombre de vaisseaux** qu'elle possède sur le plateau principal. Chaque Maison dispose d'une arche, d'un chasseur, d'un prospecteur et d'une navette (soit quatre vaisseaux, dits « vaisseaux domestiques »). Vous devez ajuster en permanence la puissance de chaque Maison à mesure que leurs vaisseaux sont déployés ou détruits.



Remarque : À la fin de la partie, vous devrez ajouter 1 à la puissance de la Maison indiquée sur la carte Colonie sélectionnée (voir p.25). Dans ce cas précis, sa puissance sera supérieure à son nombre de vaisseaux.

VAISSEAUX ET SECTEURS

Il existe sept types de vaisseaux différents avec lesquels vous pouvez interagir, comme indiqué dans le schéma ci-dessous.

Vaisseaux domestiques : les vaisseaux affiliés à une Maison.



Arches



Chasseurs



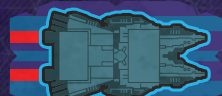
Prospecteurs



Navettes



Frégates



Revenant



Vaisseaux du Néant



Lorsque vous **déployez un vaisseau domestique**, prenez 1 vaisseau (arche, chasseur, prospecteur ou navette) dans la réserve et placez-le dans un secteur de votre choix sur le plateau principal.



Il y a 12 **secteurs** sur le plateau principal : 8 secteurs extérieurs numérotés et 4 secteurs intérieurs autour du Revenant.



« **Votre secteur** » est celui où se trouve le membre d'équipage que vous utilisez ce tour-ci, à n'importe quel moment. Ce secteur change à chaque tour et à mesure que vous déplacez le vaisseau où vous avez embarqué. Par défaut, chaque effet est résolu dans votre secteur, sauf en cas de corruption (voir p.10).



Les **secteurs adjacents** sont ceux qui se trouvent à côté de votre secteur, séparés par une ligne continue. Cette icône se rapporte à des effets qui peuvent être résolus à la fois dans votre secteur et dans les secteurs adjacents.



Certains effets peuvent être résolus dans **n'importe quel secteur**.

Les **secteurs extérieurs** ont des **limites d'occupation** qui ne peuvent jamais être dépassées lorsque vous déployez ou déplacez des vaisseaux.



• 2 arches (secteurs 3 et 7).



• 1 arche (secteurs 1, 2, 4, 5, 6 et 8).



• 4 vaisseaux parmi chasseurs, prospecteurs ou navettes (en tout).

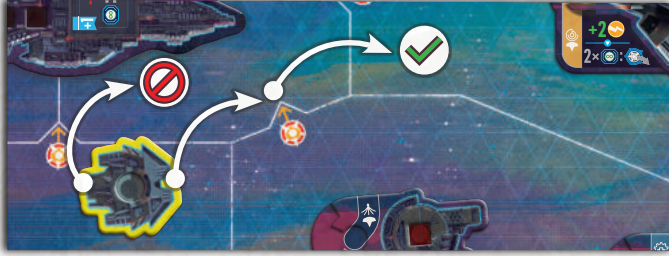


• 6 vaisseaux du Néant.



• Tous les secteurs peuvent accueillir un nombre illimité de frégates.

Les vaisseaux peuvent se déplacer dans les **secteurs intérieurs** (voir *Déplacement*), mais vous ne pouvez pas **terminer votre tour** en laissant un vaisseau dans un secteur intérieur.



DÉPLACEMENT

Vous pouvez déplacer votre frégate, les chasseurs, les prospecteurs et les navettes sur le plateau principal. Vous ne pouvez pas déplacer les arches, les frégates des autres joueurs ou les vaisseaux du Néant.



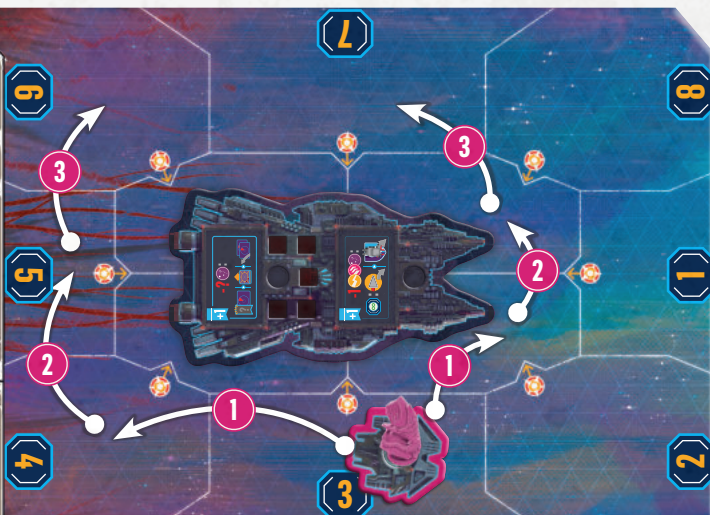
Lorsque vous **manœuvrez** un vaisseau occupé par un de vos membres d'équipage, vous pouvez le déplacer de son secteur vers un secteur adjacent.



Certaines capacités améliorent les manœuvres de votre vaisseau en lui procurant des **déplacements supplémentaires**. Chaque déplacement supplémentaire vous permet de déplacer le vaisseau vers un secteur adjacent.



Lorsque vous effectuez un **déplacement prudent** avec un vaisseau domestique, vous pouvez déplacer un chasseur, un prospecteur ou une navette (mais pas une arche) vers un secteur adjacent. Si vous disposez de plusieurs déplacements, vous pouvez déplacer le même vaisseau plusieurs fois ou répartir les déplacements entre différents vaisseaux. Un déplacement ne peut pas amener un vaisseau dans un secteur où il y a plus de vaisseaux du Néant que dans son secteur de départ. Le fait qu'un vaisseau soit ou non occupé par des membres d'équipage n'a pas d'importance, mais vous ne pouvez pas déplacer un prospecteur qui a déjà atterri sur une planète (voir p.17).



Exemple : Il vous faut 3 déplacements pour aller du secteur 3 au secteur 6 ou du secteur 3 au secteur 7 (en passant par des secteurs intérieurs).

COMBAT

Dans *Revenant*, les combats sont déterministes. Lors de la phase d'action, vous pouvez utiliser votre frégate et les chasseurs pour attaquer les vaisseaux du Néant. Lors de la phase d'escarmouche, ceux-ci s'en prendront aux vaisseaux de la flotte.



Lorsque vous **attaquez** avec un vaisseau (chasseur ou frégate) occupé par un de vos membres d'équipage, vous pouvez infliger 1 **dégât** dans votre secteur actuel, ce qui y détruit 1 vaisseau du Néant.



Lorsque vous **détruisez 1 vaisseau du Néant**, gagnez immédiatement 1 **d'initiative** puis retirez le vaisseau détruit du plateau principal. Détruire un vaisseau est souvent la conséquence d'une attaque, mais parfois celle d'un effet ou d'une capacité. Dans ce cas, les secteurs que vous pouvez cibler sont clairement définis.



Certaines capacités permettent d'infliger des **dégâts supplémentaires**. Chaque dégât ainsi provoqué détruit 1 vaisseau du Néant supplémentaire. Ces dégâts doivent eux aussi être infligés dans votre secteur actuel, sauf mention contraire.



Exemple : Émilie utilise sa frégate pour attaquer. Elle inflige 1 dégât dans le secteur de cette frégate et détruit donc 1 vaisseau du Néant. Cela lui rapporte 1 d'initiative.



Les vaisseaux du Néant ne ripostent que lors de la phase d'escarmouche (voir p.20). Leur attaque pourra vous conduire à placer des **cubes Dégâts** sur certains vaisseaux domestiques ou même sur le Revenant.



Certains effets et capacités vous permettent de **retirer les dégâts** ainsi subis. Lorsque vous retirez un dégât, reprenez le cube Dégâts voulu et remettez-le dans la réserve.

Boucliers

Les boucliers sont des défenses qui s'activent lors de la phase d'escarmouche (voir p.20).

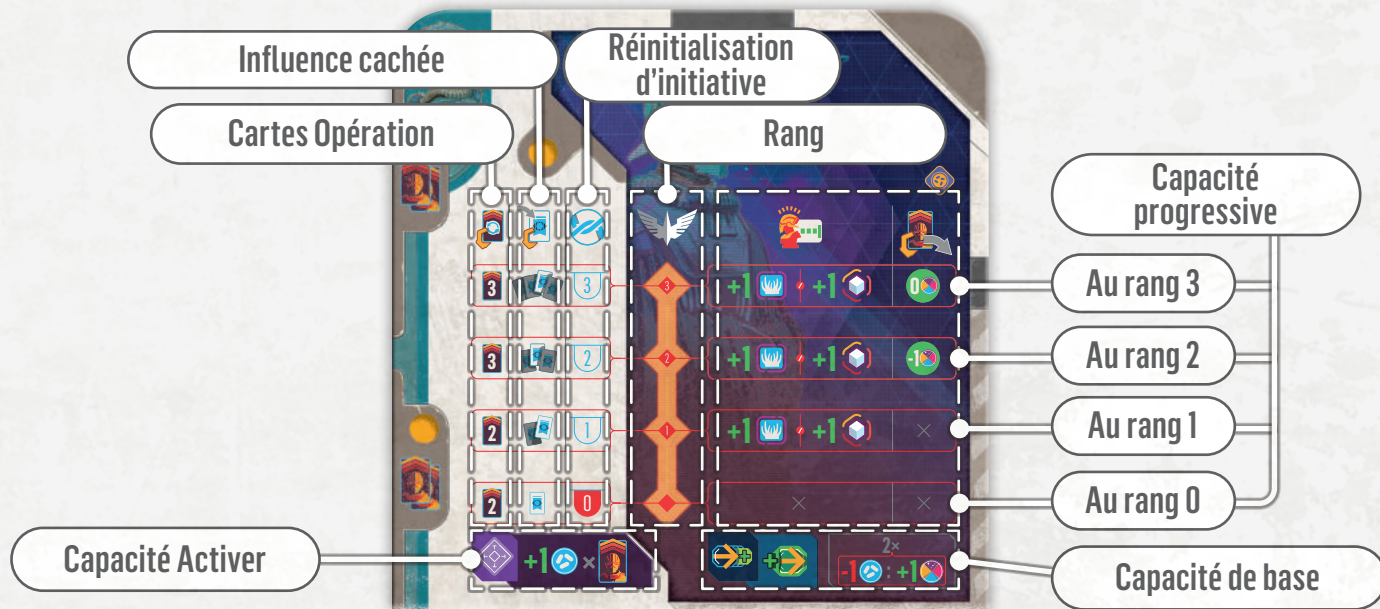


Lorsque vous **placez un bouclier** dans un secteur, prenez un jeton Bouclier dans la réserve et placez-le près des vaisseaux du Néant.



Remarque : Pendant la phase d'escarmouche, chaque bouclier annule 1 dégât du Néant.

CAPITAINE ET RANG



Votre capitaine est le chef de votre équipage. Il est représenté par sa figure spéciale. Le **rang** de votre capitaine est indiqué sur la piste de votre plateau Équipage, qui va de 0 à 3.



Lorsque vous **augmentez le rang de votre capitaine**, faites monter le cube Rang d'une case sur sa piste. Cela déverrouille immédiatement la capacité ou l'avantage lié à ce rang.

Vos **capacités de capitaine** sont indiquées à droite de la piste, sur le plateau Équipage. La **capacité de base**, tout en bas, reste disponible durant toute la partie. La **capacité progressive** se divise en quatre niveaux, de plus en plus puissants. Ces deux capacités se déclenchent lors du tour où vous utilisez votre capitaine.

La **capacité Activer**, en bas à gauche du plateau, est indépendante du rang de votre capitaine. Elle se déclenche lorsque vous utilisez l'action bonus Activer lors de votre tour.

Voir *Capacités* p.15 pour plus de détails. Vous trouverez une liste détaillée de toutes les capacités dans le *Glossaire*.

Chaque rang de la piste est associé à une série de trois **avantages** de plus en plus intéressants, qui apparaissent à **gauche** de votre plateau :



- **Cartes Opération** : Détermine combien de cartes Opération vous pouvez piocher à la fin de la phase d'apparition ou supraluminique.



- **Influence cachée** : Chaque fois que vous gagnez de l'influence cachée, piochez le nombre de cartes indiqué ici, conservez une carte au choix et défaussez les autres (voir *Influence cachée* p.11).



- **Réinitialisation d'initiative** : Lors de la phase supraluminique (voir p.23), votre initiative est réinitialisée à la valeur indiquée ici.

CARTES OPÉRATION



Les cartes Opération offrent des capacités permanentes ou des effets immédiats. Elles se divisent en trois types : Frégate, Cadet et Commandement, chacun offrant des avantages distincts.



Lorsque vous **piochez des cartes Opération**, vous devez annoncer quels types de cartes vous piochez avant de les consulter.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 8 cartes Opération en main. Vous avez le droit de piocher des cartes au-delà de cette limite, mais vous devrez alors aussitôt choisir des cartes à défausser pour revenir à 8 cartes.



Certains effets ou coûts peuvent vous demander de défausser des cartes Opération. Dans ce cas, défaussez-les face cachée, en les triant par type.

Si une pioche de cartes Opération s'épuise, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.



Lorsque vous **jouez une carte Opération**, choisissez une carte de votre main, **dépensez** le coût en ressources indiqué en haut de la carte, puis placez la carte dans l'emplacement approprié. Vous ne pouvez pas jouer une carte Opération si vous ne pouvez pas payer le coût associé.



Les cartes **Frégate** doivent être placées dans l'emplacement disponible le plus à gauche au-dessus de votre plateau Frégate.

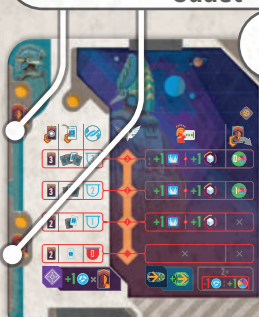


Les cartes **Commandement** vous rapportent un effet à résoudre immédiatement. Une fois l'effet résolu, conservez ces cartes face cachée devant vous.

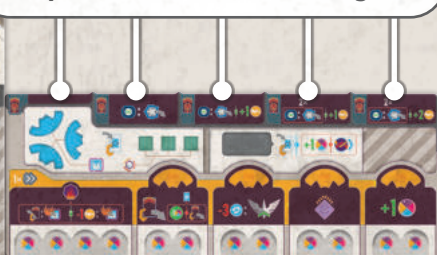


Les cartes **Cadet** doivent être placées dans les emplacements situés à gauche de votre plateau Équipage, en face des cases prévues pour vos figurines de cadets. Vous pouvez associer jusqu'à 2 cartes Cadet par cadet.

Emplacements de cartes Cadet



Emplacements de cartes Frégate



CAPACITÉS

Les **capacités** sont des effets que vous pouvez utiliser pour améliorer vos actions. Vous en trouverez sur votre plateau Équipage et vos cartes Opération, dans des encarts distincts.

Chaque capacité a un **effet déclencheur** qui est également l'effet qu'elles améliorent. L'effet déclencheur est toujours indiqué en haut à gauche de l'encart de capacité.

Déclencheur



Effets de capacité



La plupart des capacités s'utilisent **pendant** l'effet qui les déclenche, ce qui signifie que vous devez résoudre chaque étape de la capacité avant de terminer l'effet déclencheur.



D'autres capacités identifiées par l'icône ci-contre sont utilisées **juste après** l'effet qui les déclenche. Vous devez résoudre chaque étape de ces capacités immédiatement après avoir terminé l'effet déclencheur, avant de faire quoi que ce soit d'autre.

?

Certaines capacités comprennent une **condition** ; dans ce cas, leur effet apparaît dans un cadre pointillé bleu. Pour résoudre cet effet, vous devez remplir la condition qui lui est associée (en général sous forme d'icônes).

Exemple : La capacité du haut de cette carte Cadet se déclenche juste après une action d'équipage **A**, mais uniquement si vous remplissez la condition donnée (avoir au moins 8 en initiative) **B**. La capacité du bas se déclenche lors d'une attaque (sans conditions particulières). **C**



EFFETS DE COPIE



Lorsque vous **copiez un effet**, vous devez résoudre l'effet de vaisseau ou de planète associée à l'icône « copier ».

Lorsque vous utilisez des capacités, considérez à la fois le vaisseau que vous occupez avec votre membre d'équipage et le vaisseau ou la planète dont vous copiez l'effet comme des déclencheurs (voir exemple). On considère que l'effet copié se produit dans le secteur où vous êtes. Si vous copiez simplement l'effet d'un vaisseau corrompu sans y envoyer de membre d'équipage, vous ne subissez pas de corruption lors de l'étape Recevoir de la corruption. En revanche, copier l'effet d'une planète corrompue vous fait subir de la corruption.



Exemple : Émilie choisit l'effet Réplique sur l'arche Zenor **D**, ce qui lui permet de copier l'effet d'une planète occupée **E**. Cela lui permet de déclencher à la fois la capacité **F** de sa carte Alchimiste (qui requiert un effet d'arche) et la capacité **G** de sa carte Purificateur (qui requiert un effet de planète).

DÉTAIL DES ACTIONS

Vous disposez d'un large éventail de possibilités. Vous pouvez déployer des chasseurs pour engager le combat ou des prospecteurs pour exploiter les planètes voisines. Et pourquoi ne pas utiliser aussi votre propre frégate ? Sans oublier les arches de chaque grande Maison, puisqu'elles ont accepté de mettre leurs plus grandes forces à votre disposition. Enfin, si vous parvenez à utiliser les capacités du Revenant, vous en ferez bénéficier toute la flotte – à vous d'en tirer profit.

Ce chapitre détaille toutes les actions d'équipage et actions bonus que vous pouvez effectuer lors de la phase d'action, et les effets qu'elles provoquent. Tous ces effets sont exprimés par des icônes. N'hésitez donc pas à utiliser ce chapitre comme référence au fil du jeu.

ARCHES

Les tuiles Arche vous indiquent directement les actions d'équipage disponibles. Chaque arche vous offre deux options uniques indiquées au-dessus et en dessous de leur case Équipage. Vous pouvez choisir **une option** à résoudre parmi les deux.

 **-2**  **+3**  **Approvisionnement** : Dépensez 2 ressources quelconques pour en gagner 3 (quelles qu'elles soient). Voir Approvisionnement p.17.

BELITAN

 **-1**  **+1**  **Calcul** : Jouez une carte Opération de votre main en payant 1 ressource de moins. Piochez ensuite 1 carte Opération.

 **+2**  **Approvisionnement** : Gagnez 2 science. Voir Approvisionnement p.17.

DUNLORK

 **+2**  **Charge** : Placez un total de 2 boucliers dans un ou plusieurs secteurs de votre choix.

 **4x**  **Mobilisation** : Effectuez 4 déplacements prudents avec des vaisseaux domestiques (sauf arches, voir p.13).

FENRAX

 **Contrôle** : Copiez votre frégate : résolvez ses effets (comme décrit à la page 17) comme si votre membre d'équipage actuel s'y trouvait. Vous pouvez faire cela même s'il n'y a pas de membre d'équipage dans votre frégate. Si votre frégate est sur une planète, déplacez-la d'abord dans le secteur de cette planète. Voir Effets de copie p.15.

 **2x**  **+7**  **Reconnaissance** : Piochez 2 cartes Opération et confinez une corruption de votre plateau Frégate ou d'un vaisseau domestique (placez-la sur une de vos cases de confinement).

NOVARIS

 **+2**  **Approvisionnement** : Gagnez 2 matériel. Voir Approvisionnement p.17.

 **2x**  **Purge** : Détruisez un total de 2 vaisseaux du Néant dans un ou plusieurs secteurs de votre choix.

SHIVEUS

 **3**  **Ascension** : Gagnez 3 d'initiative et/ou placez jusqu'à 2 boucliers dans un secteur.

 **+2**  **Approvisionnement** : Gagnez 2 neutronium. Voir Approvisionnement p.17.

YARVEK

 **-3**  **Fabrication** : Dépensez 3 matériel pour déployer une navette dans n'importe quel secteur.

 **Réplique** : Défaussez une carte Opération de votre main pour copier les effets d'une planète occupée comme si vous y aviez atterri (comme décrit à la p.17). Voir Effets de copie p.15.

ZENOR

 **Clonage** : Défaussez une carte Opération de votre main pour copier les effets d'une autre arche occupée. Voir Effets de copie p.15.

APPROVISIONNEMENT ET MINE

Plusieurs éléments de jeu sont marqués des **mots-clés** « Mine » ou « Approvisionnement ». Ces mots-clés sont importants pour le déclenchement de certaines capacités qui y font appel.



Ainsi, il existe 4 arches (Maisons Belitan, Dunlork, Novaris et Yarvek) qui disposent d'un effet **Approvisionnement**, rappelé par une icône.



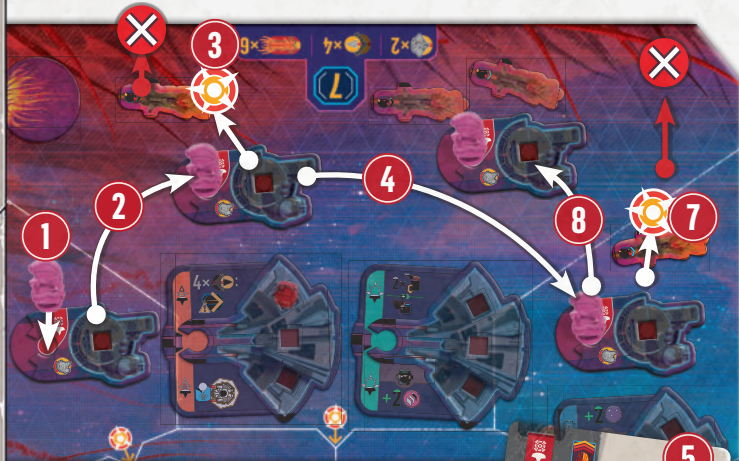
Le symbole **Mine**, quant à lui, apparaît sur certains effets de planète.

CHASSEURS



Leur effet est rappelé en bas du plateau Séquence.

- A** Lorsque vous embarquez sur l'un des 7 chasseurs, vous pouvez : **Manœuvrer** et/ou **attaquer**, dans n'importe quel ordre.
- B Poursuite (capacité de chasseur)** : Chaque fois que vous détruisez un vaisseau du Néant lors d'une attaque de chasseur, vous pouvez déplacer ce chasseur vers un secteur adjacent. Vous ne pouvez pas conserver ce déplacement gratuit pour plus tard. Ce déplacement n'est pas considéré comme une manœuvre et aucune capacité ne peut l'améliorer.



Exemple : Émilie place son cadet dans un chasseur du secteur 6 **1** et choisit de résoudre d'abord l'effet Manœuvrer du vaisseau, qu'elle déplace dans le secteur 7 adjacent **2**. Elle résout ensuite l'effet Attaquer et inflige 1 dégât dans son secteur **3**. Puis elle utilise la Poursuite pour se déplacer dans le secteur 8 adjacent **4**. Grâce à la carte Tacticien de son cadet **5**, elle inflige 1 dégât supplémentaire lors de son attaque **6**. Elle décide de l'utiliser **7**, puis exerce à nouveau Poursuite pour revenir dans le secteur 7 **8**.

PROSPECTEURS



Leur effet est rappelé en bas du plateau Séquence.

Lorsque vous embarquez sur l'un des 7 prospecteurs, vous pouvez : **Manœuvrer** **A** puis **atterrir** sur une **planète inoccupée** de votre secteur actuel (si possible) pour résoudre ses effets **B**.

Atterrir sur une planète

Après avoir atterri sur une planète inoccupée :

- 1** S'il y a un **cube Découverte** sur la planète, gagnez-le immédiatement.
- 2** **Résolvez les effets de la planète** de la carte : vous aurez toujours le choix entre deux options.



L'option **inférieure** est l'option **corrompue** de la carte. Si vous choisissez cette option, vous recevrez de la corruption lors de l'étape Recevoir de la corruption de votre tour (voir p.10).

Consultez le *Glossaire* pour voir la liste complète des planètes.

FRÉGATES



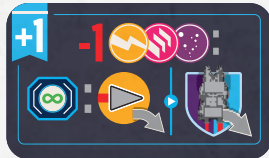
Leur effet est rappelé en bas du plateau Séquence.

Vous ne pouvez pas embarquer sur une frégate adverse. Lorsque vous embarquez sur votre frégate, vous pouvez choisir **un** effet parmi les deux suivants :

- A** **Manœuvrer** et/ou **attaquer** avec votre frégate, dans n'importe quel ordre. Ces effets sont identiques à ceux d'un chasseur, mais une frégate ne bénéficie pas de Poursuite.
- B** Résoudre une **action Prospecteur** (voir section précédente).

LE REVENANT

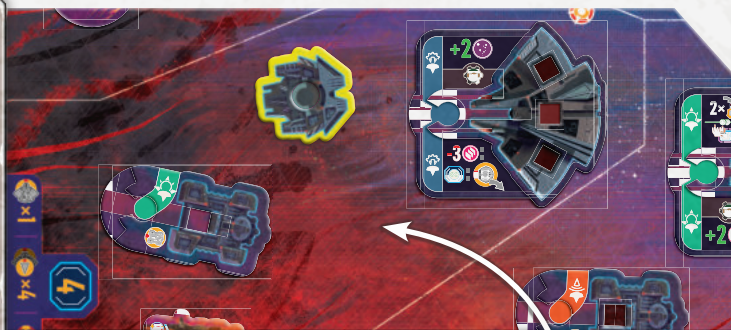
Le Revenant dispose de deux cases pour accueillir des membres d'équipage, chacune ayant sa propre action. **Sur le Revenant, les coûts et les effets doivent obligatoirement être résolus. Si vous ne pouvez pas payer le coût indiqué, vous ne pouvez pas embarquer sur le Revenant.**



Renforcer : Dépensez 1 énergie, 1 matériel et 1 neutronium pour résoudre les deux étapes suivantes :

1 Vous **devez** déployer un vaisseau si vous le pouvez (voir p.12).

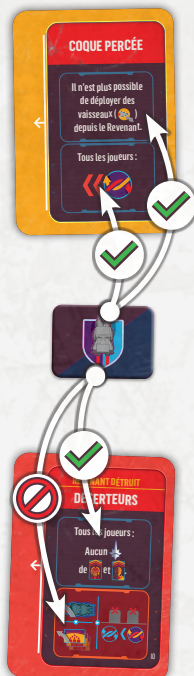
Rappel : Lorsque vous déployez un vaisseau, augmentez la puissance de la Maison concernée de 1 (voir p.12).



Exemple : Émilie veut déployer un vaisseau dans le secteur 4. Elle ne peut pas choisir une arche **A** car cela lui ferait dépasser la limite. Elle ne peut pas non plus choisir la navette de la carte Scanner **B** (voir p.19). Elle peut choisir d'autres navettes, chasseurs ou prospecteurs **C**.

2 Vous **devez** placer 1 jeton **Protection** sur l'une des cartes Défaillance révélées qui n'en a pas encore. Chaque carte propose deux effets ; recouvrez celui de votre choix avec ce jeton. Vous ne pouvez pas recouvrir l'effet du bas sur les **cartes Défaillance critique** (révélées au cours du 4^e cycle). Si les deux jetons ont déjà été placés, ignorez cette étape. Plus de détails sur les cartes Défaillance dans la section Phase d'escarmouche, p.20.

Remarque : Si le Revenant subit trop de dégâts lors de la phase d'escarmouche à venir, les effets Défaillance non recouverts auront un impact négatif sur les joueurs.



Hypercharge : Choisissez l'une des trois cartes Scanner révélées (ou l'une des cartes Colonie lors du 4^e cycle) et dépensez le montant de neutronium indiqué en haut à gauche de la carte choisie. Ensuite, vous **devez** résoudre les 3 étapes suivantes, si possible :

- 1 Gagnez les avantages indiqués sur la gauche de la carte Scanner, le cas échéant (voir plus loin). Si c'est une carte Colonie, vous n'obtenez aucun avantage à cette occasion.
- 2 Défaussez les deux autres cartes Scanner ou Colonie et laissez en place celle que vous avez choisie.
- 3 Décalez le jeton Phase ignorée du cycle actuel sur la piste Phase afin de recouvrir la case de la phase d'apparition tout en libérant celle de la phase supraluminique. Ignorez cette étape lors du 4^e cycle.



Remarque : Le jeton Phase ignorée détermine si vous allez jouer une phase d'apparition ou une phase supraluminique lors de ce cycle (voir p.22-23).

Avantages des cartes Scanner

La plupart des cartes Scanner rapportent plusieurs avantages au joueur qui les choisit. Certains d'entre elles déclenchent des effets spéciaux, expliqués ici :

Défausser 2 cartes Colonie : Allez chercher deux cartes Colonie dans la pioche et rangez-les dans la boîte sans les montrer aux autres joueurs. Mélangez ensuite la pioche.





Sélectionner une navette : Choisissez une navette disponible et placez-la sur la carte Scanner. Lors de la phase supraluminique, ce vaisseau sera placé dans le secteur indiqué sur la carte Scanner. Il ne peut pas être déployé d'ici là.



ACTIONS BONUS



Lors de la dernière étape de chacun de vos tours (voir p.9), vous pouvez effectuer une action bonus parmi les cinq options listées sur votre plateau Frégate.



Rappel : Toute action bonus marquée d'un jeton Corruption vous est inaccessible.

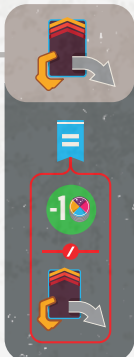


Purifier : Vous pouvez résoudre un des effets suivants, ou les deux, dans n'importe quel ordre :

- A** Défausser une carte Opération de votre main pour confiner un jeton Corruption,
- B** Dépenser 1 énergie pour confiner un jeton Corruption.



Rappel : Placez les jetons confinés dans vos cases de confinement.



Affilier : Jouez une Opération de votre main. Consultez son affiliation de Maison, indiquée en haut à gauche. Si vous avez embarqué sur un vaisseau de cette Maison lors de ce tour, choisissez l'un des bonus suivants :

- Bénéficiez d'une réduction d'une ressource sur le coût de cette carte (vous payez 1 unité de moins), ou
- Jouez une seconde carte Opération. Vous devez alors payer intégralement le coût de chaque carte. L'affiliation de Maison de la seconde carte ne rapporte aucun bonus.



Remarque : Il existe d'autres manières de jouer des cartes Opération (par ex. avec l'arche Belitan), mais elles ne rapportent pas de bonus d'affiliation dans ce cas.



Promouvoir : Dépensez 3 science pour faire augmenter d'une case le rang de votre capitaine.



Activer : Résolez toutes vos capacités avec une icône Activer , dans n'importe quel ordre. Vous trouverez ces capacités sur votre plateau Équipage et sur certaines cartes Frégate.



Gagner 1 ressource.



Exemple (Affilier) : Émilie  vient de terminer son action d'équipage. Elle a envoyé un cadet sur l'arche Dunlork **1**. Émilie choisit de faire une action bonus Affilier. Elle dépense 2 science et 1 énergie **2** pour jouer la carte Cadet Canalisateur **3** et la place à côté de l'un des emplacements dédiés de son plateau Équipage. Cette carte est affiliée à la Maison Dunlork **4**. Émilie aurait donc pu jouer cette carte pour 1 ressource de moins, ou jouer une seconde carte. Elle choisit la deuxième option et dépense 1 matériel **5** pour jouer la carte Dîme **6**. Comme elle a 5 d'initiative **7**, cette carte lui rapporte 1 matériel, 1 neutronium et 1 science **8**.



II. PHASE D'ENTRETIEN

L'assaut du Néant est imminent ; retournez sur votre frégate et faites votre devoir. La flotte a besoin de vous, Amiral.



Cette phase se déroule en trois étapes.

- 1 **Remettez tous vos membres d'équipage** sur votre plateau Équipage.
- 2 **Renvoyez dans leur secteur les prospecteurs et frégates qui sont sur une planète.** Il sera de nouveau possible d'atterrir sur les planètes ainsi libérées lors du prochain cycle.
- 3 **Modifier l'ordre du tour :** Le joueur le plus en avance sur la piste d'initiative prend le jeton Ordre de tour n°1, le suivant prend le jeton n°2, et ainsi de suite. Le nouvel ordre de tour s'applique **immédiatement**. Si des joueurs sont sur la même case de la piste, l'égalité est tranchée en faveur de celui qui y est arrivé le premier (son pion Joueur est donc en dessous).



Exemple (Ordre de tour) : C'est la piste d'initiative qui détermine le nouvel ordre du tour. Le pion d'Émilie est sous celui de Jacob, ce qui signifie que l'égalité est tranchée en sa faveur. Le nouvel ordre de tour est donc :

III. PHASE D'ESCARMOUCHE

Les forces du Néant percent nos lignes de défense extérieures. Votre mission est de défendre chaque Maison de manière équitable. Il se peut que vous traitiez une ou deux Maisons de manière encore plus équitable que les autres...



Au cours de cette phase, les forces du Néant attaquent la flotte. Elle se divise en deux étapes : d'abord, résolvez les **escarmouches de secteur** ; ensuite, piochez une **nouvelle carte Défaillance** pour le Revenant.

ESCARMOUCHES DE SECTEUR

Résolvez une escarmouche dans chaque secteur, du secteur 1 au secteur 8. Chaque escarmouche de secteur se déroule comme suit :

- Attribuer les dégâts (qui peuvent causer une défaillance du Revenant),
- Répandre la corruption,
- Retirer les boucliers.

1 Attribuer les dégâts

Chaque **vaisseau du Néant** du secteur inflige **1 dégât**. Le **défenseur** du secteur est le joueur dont la **frégate** est la plus proche (voire dans le secteur). C'est lui qui décide où placer ces dégâts. Si plusieurs frégates sont à égale distance, priorité est donnée au joueur le mieux placé dans l'ordre du tour.

Chaque **bouclier** du secteur annule 1 dégât. Il est ensuite remis dans la réserve. Le défenseur **ne peut pas** renoncer à utiliser un bouclier.

Pour chaque dégât non absorbé par un bouclier, le défenseur doit **soit placer 1 cube Dégâts** sur une case Dégâts libre d'un vaisseau domestique du secteur, **soit détruire** un vaisseau qui n'a plus aucune case Dégâts libre. Les vaisseaux détruits et leurs cubes Dégâts sont renvoyés dans la réserve. Les frégates ne peuvent être ni endommagées, ni détruites.

Rappel : Lorsqu'un vaisseau domestique est retiré du plateau principal, réduisez immédiatement la puissance de la Maison correspondante de 1 (voir p.12).

TYPE DE VAISSEAU	CASES ENDOMMAGÉES	DÉTRUIT PAR
ARCHE	3	4 ^e dégât
CHASSEUR	1	2 ^e dégât
PROSPECTEUR	1	2 ^e dégât
NAVETTE	0	1 ^{er} dégât

Montant de dégâts que les vaisseaux domestiques peuvent supporter

S'il n'y a plus de vaisseaux domestiques dans le secteur, alors **assignez le dégât subi au Revenant** en plaçant un cube Dégâts sur une de ses cases Dégâts libres.

2 Défaillance du Revenant

Lorsque le Revenant subit le 6^e dégât (que vous ne pouvez pas placer), vous devez **résoudre** les effets visibles de la **carte Défaillance** la plus basse.

Glissez ensuite légèrement cette carte sous le plateau Séquence pour la marquer comme résolue. S'il y a un jeton Protection sur la carte, laissez-le sur l'effet qu'il recouvre. Enfin, retirez les 5 cubes Dégâts du Revenant.

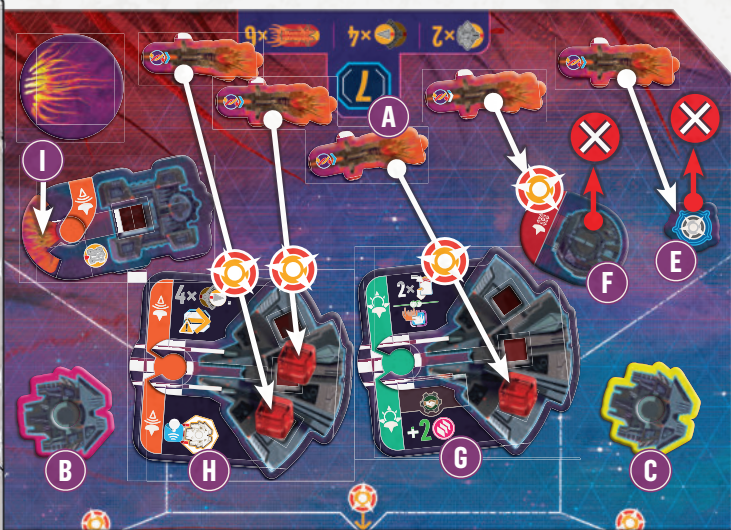
Si le Revenant subit une nouvelle fois un 6^e dégât lors du même cycle, résolvez les effets visibles de la carte **la plus haute** et retirez à nouveau tous les cubes Dégâts du Revenant. Glissez légèrement cette carte sous le plateau Séquence ; à partir de là, ne placez plus de dégâts sur le Revenant lors de ce cycle.

3 Répandre la corruption

S'il y a une faille dans le secteur et qu'au moins 1 dégât a été infligé à un vaisseau, le défenseur doit placer 1 corruption sur une case Corruption libre d'un vaisseau domestique de ce secteur (pas nécessairement celui qui a été endommagé à ce cycle). Il y a une case Corruption sur chaque arche, chasseur et prospecteur (mais pas sur les navettes). Si tous les vaisseaux domestiques du secteur sont déjà corrompus, ignorez cette étape.

4 Retirer les boucliers

Retirez tous les boucliers qui restent dans le secteur.



Exemple : Vous résolvez une escarmouche dans le secteur 7. Il y a 5 vaisseaux du Néant **A** dans ce secteur, soit 5 dégâts. La frégate d'Émilie **B** est dans le secteur 6 **B** et la frégate de Jacob **C** dans le secteur 8 **C**. Les deux étant à égale distance, il faut regarder l'ordre du tour pour désigner le défenseur. Émilie est 1^{re}, mieux placée que Jacob **D** ; c'est donc elle qui assume ce rôle. D'abord, l'unique bouclier de ce secteur absorbe 1 dégât avant d'être défaussé **E**. Ensuite, Émilie assigne 1 dégât à la navette Shiveus, ce qui la détruit aussitôt **F**. La navette est retirée du plateau principal et la puissance de la Maison Shiveus diminue de 1. Émilie place ensuite 1 dégât sur l'arche Novaris **G** et 2 sur l'arche Fenrax **H**. Enfin, puisqu'il y a une faille dans ce secteur et que des vaisseaux y ont été endommagés, elle doit placer un jeton Corruption, qu'elle choisit d'infliger au prospecteur Fenrax **I** (même s'il n'a pas subi de dégâts).



Exemple : Plus tard, la situation suivante survient : il y a 5 vaisseaux du Néant dans un secteur sans vaisseau à cibler. Le Revenant doit donc subir 5 dégâts, alors qu'il a déjà 2 cubes Dégâts **1**. Les joueurs placent les 3 premiers dégâts sur les cases libres du vaisseau **2**. Ils ne placent pas le 4^e cube ; à la place, ils déclenchent une carte Défaillance. La carte Défaillance la plus basse est EMP **4**. Sa moitié inférieure est recouverte d'un jeton Protection **5** ce qui signifie que seule la partie supérieure fait effet. Elle inflige 1 dégât à toutes les arches. Les joueurs glissent ensuite la carte sous le plateau Séquence pour indiquer qu'elle a été résolue. Ensuite, on retire les 5 cubes Dégâts du Revenant **6**. Mais il reste le 5^e dégât à placer ! Les joueurs doivent aussitôt ajouter un cube sur une case libre du Revenant **7**.



NOUVELLE CARTE DÉFAILLANCE

Les innombrables attaques du Néant fragilisent le Revenant, qui cède petit à petit sous le nombre. Les défaillances se multiplient, et sans défense suffisante, la prochaine sera fatale.

Lorsque les 8 escarmouches de secteur ont été résolues, mettez à jour les emplacements des cartes Défaillance :

- **1^{er}, 2^e et 3^e cycle** : Vérifiez si une carte se trouve dans l'emplacement du bas . Si oui, défaussez-la **A**. S'il y avait un jeton Protection dessus, remettez-le dans la réserve **B**. Ensuite, déplacez la carte de l'emplacement du haut dans l'emplacement du bas ainsi libéré **C**. S'il y a un jeton Protection sur cette carte, il reste dessus (au même endroit) **D**. Enfin, révélez la première carte de la pioche et placez-la dans l'emplacement du haut **E**.
- **4^e cycle** : Lors du 4^e cycle, il n'y aura plus de cartes Défaillance dans la pioche. Ignorez cette étape et passez au décompte final (p.25).



Exemple : Mise à jour des emplacements des cartes Défaillance au 2^e cycle

IV. PHASE D'APPARITION

Charger l'hyperpropulsion du Revenant consomme de précieuses ressources. Cependant, si personne ne s'occupe d'alimenter les moteurs, la flotte sera vouée à une mort certaine, car ces maudites failles ne cesseront jamais de vomir leurs horreurs.

Lors du 4^e cycle, ignorez cette phase et passez directement au **décompte final** (p.25).

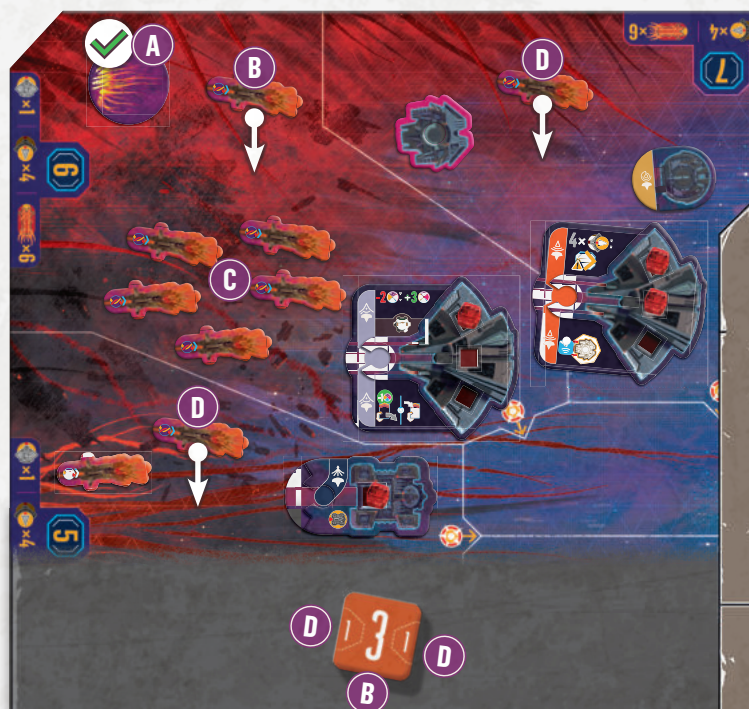
Lors du 1^{er}, 2^e et 3^e cycle, vérifiez la position du **jeton Phase ignorée** du cycle en cours sur le plateau Séquence :

- A** S'il **ne couvre pas** la phase d'apparition, alors **résolvez la phase d'apparition**.
- B** S'il **couvre** la phase d'apparition, alors **ignorez la phase d'apparition**.



Pour résoudre la phase d'apparition, procédez comme suit :

- 1 Lancez le **dé Faille** pour chaque **faille** et placez autant de vaisseaux du Néant qu'indiqué par le chiffre central du dé dans le secteur de cette faille, et autant qu'indiqué par les petits chiffres dans les deux secteurs adjacents. Il ne peut jamais y avoir plus de 6 vaisseaux du Néant dans un secteur. L'excédent est ignoré.



Exemple : Vous lancez le dé Faille pour la faille du secteur 6 **A**. Le chiffre central **B** indique 3 : vous devez ajouter 3 vaisseaux du Néant dans ce secteur. Cela vous ferait dépasser la limite de 6 vaisseaux du Néant ; vous n'en placez donc qu'un seul **C**. Les petits chiffres indiquent 1 et 1. Vous placez donc un vaisseau du Néant dans le secteur 7 et un autre dans le secteur 5 **D**.

- 2 Placez 1 cube Découverte sur chaque carte Planète qui n'en a pas déjà un.



- 3 Défaussez les 3 cartes Scanner révélées.



- 4 Chaque joueur pioche 2 ou 3 cartes Opération. Cela dépend du rang qu'a atteint leur capitaine (voir p.14).



- 5 Révélez de nouvelles cartes Scanner ou Colonie, selon le cycle en cours :

- 1^{er} et 2^e cycle : Révélez les 3 cartes Scanner ou , respectivement.
- 3^e cycle : Révélez les 3 premières cartes Colonie à la place des cartes Scanner.

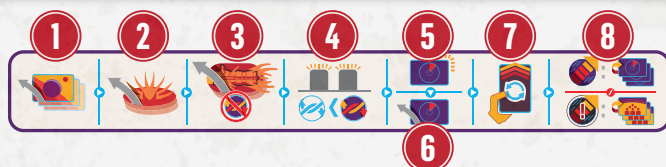
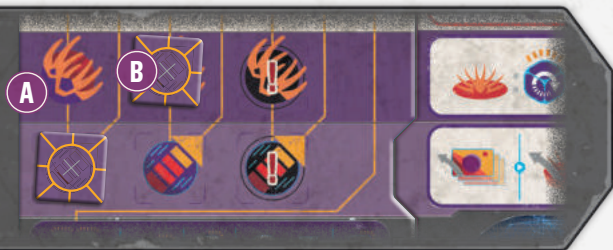
V. PHASE SUPRALUMINIQUE

Notre empire déchu est vaste. La flotte devra accomplir un long voyage pour s'en échapper. Depuis l'Avènement du Néant, la corruption et les forces du Néant se sont répandues dans tous les recoins du Domineum. Plus aucun secteur n'est à l'abri du danger.

Lors du 4^e cycle, ignorez cette phase et passez directement au **décompte final** (p.25).

Lors du 1^{er}, 2^e et 3^e cycle, il ne peut pas y avoir de phase supraluminique s'il y a une phase d'apparition, et inversement.

- A Si vous **venez de résoudre** une phase d'apparition, **ignorez la phase supraluminique**.
- B Si vous **venez d'ignorer** une phase d'apparition, **résolvez la phase supraluminique**.



Pour résoudre la phase supraluminique, retirez les éléments suivants du plateau principal :

- 1 Cartes Planète et cubes Découverte qui s'y trouvaient ;
- 2 Failles ;
- 3 Vaisseaux du Néant.

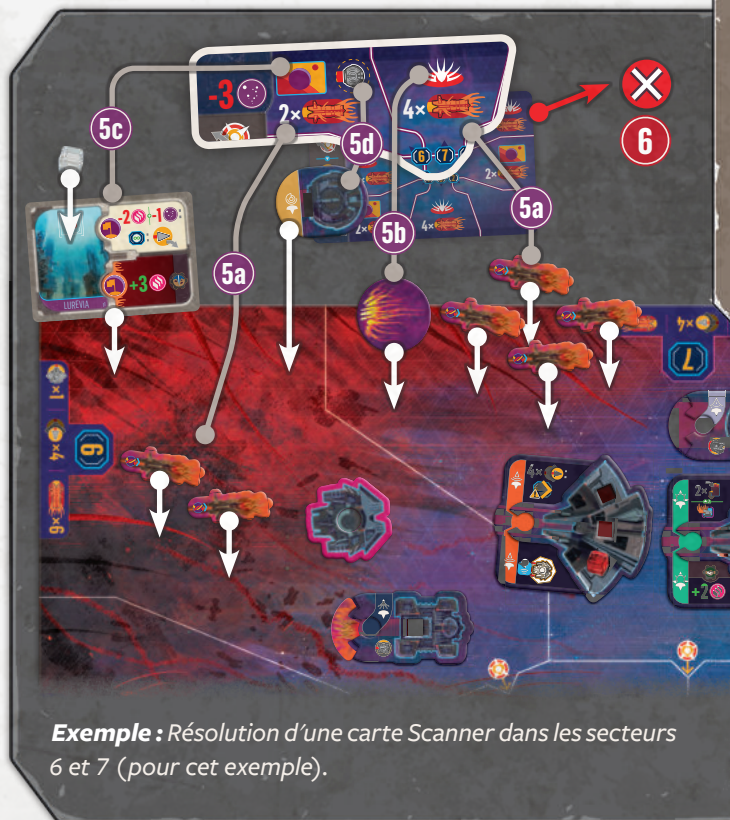


- 4 Dans l'ordre inverse du tour, réinitialisez la piste d'initiative et touchez les éventuelles récompenses :
- 4a Tout joueur ayant atteint ou dépassé 8 d'initiative gagne de l'influence cachée.
 - 4b De plus, tout joueur ayant atteint 11 ou 12 d'initiative gagne de l'influence auprès de la Maison de son choix.
 - 4c Chaque joueur remplace son pion Joueur sur la case déterminée par le rang de son capitaine (0 à 3). Si plusieurs joueurs doivent poser leur pion sur la même case, c'est le joueur le moins bien placé dans l'ordre du tour en cours qui se place en premier (donc dessous).
 - 4d Si, après réinitialisation, un joueur est déjà sur la case 3, il gagne immédiatement 1 matériel.



Exemple (Réinitialisation) : L'ordre du tour actuel est le suivant : Jacob , Émilie et Henri . Jacob réinitialise son initiative en premier. Son capitaine est de rang 1 **A**, il remplace donc son pion sur la case 1 **B**. C'est ensuite au tour d'Émilie avec un capitaine de rang 3 **C**. Elle remplace son pion sur la case 3 et gagne 1 matériel. Henri a 9 d'initiative **D**. Il gagne donc de l'influence cachée **E**. Avec un capitaine de rang 1, il peut piocher 2 cartes Influence cachée et en conserver une. Ensuite, il remplace son pion sur la case 1 et place son pion par-dessus celui de Jacob.

- 5 Consultez la carte Scanner de ce cycle pour savoir quels éléments ajouter sur le plateau principal.
- 5a Placez le nombre de vaisseaux du Néant indiqué dans les secteurs indiqués.
 - 5b Placez les failles dans les secteurs indiqués.
 - 5c Piochez de nouvelles cartes Planète et placez-les à côté des secteurs indiqués. Placez un cube Découverte sur chaque nouvelle planète.
 - 5d S'il y a une navette sur la carte Scanner, placez-la dans le secteur indiqué. Si cela vous fait dépasser la limite de vaisseaux par secteur (voir p.12), placez-la dans le premier secteur suivant qui peut l'accueillir dans le sens horaire.



Exemple : Résolution d'une carte Scanner dans les secteurs 6 et 7 (pour cet exemple).

- 6 Défaussez la carte Scanner.
- 7 Chaque joueur pioche 2 ou 3 cartes Opération, selon le rang de leur capitaine.
- 8 Révélez de nouvelles cartes Scanner ou Colonie, selon le cycle en cours :
- 1^{er} et 2^e cycle : Révélez les 3 cartes Scanner ou , respectivement.
 - 3^e cycle : À la place des cartes Scanner, révélez les 3 premières cartes Colonie.



Remarque : Les étapes 7 et 8 de la phase supraluminique sont exactement les mêmes que les étapes 4 et 5 de la phase d'apparition.

DÉCOMPTE FINAL

Notre voyage arrive à son terme ; espérons que notre destination sera un monde habitable, même au-delà de notre galaxie. Nul ne peut dire ce qui nous attend. Mais ce sont les actions que nous avons entreprises jusque là qui détermineront de quoi sera fait l'avenir, que nous voulons radieux. Pour vous, Amiral, ce sera synonyme d'une gloire immortelle... ou d'un oubli éternel.



Après la phase d'escarmouche du 4^e cycle, calculez votre total de prestige ✨ pour déterminer le vainqueur.

Avant de marquer vos points, **réinitialisez la piste d'initiative** : Tout joueur ayant atteint ou dépassé 8 d'initiative gagne de l'influence cachée. De plus, tout joueur ayant atteint 11 ou 12 d'initiative gagne de l'influence auprès de la Maison de son choix.

Utilisez le **bloc-notes** pour noter le score de chaque joueur.

- 1 Colonie** : Si une colonie a été sélectionnée, marquez le prestige indiqué en fonction de la condition exprimée.
- 2 Grandes Maisons** : Pour chacune des sept Maisons, marquez du prestige comme suit :
 - 2a** Vérifiez la **puissance** de la Maison sur le plateau Influence. Elle doit être égale au nombre de vaisseaux domestiques que possède cette Maison sur le plateau principal. Si une colonie a été sélectionnée, ajoutez 1 point de puissance à la Maison représentée sur la carte Colonie.
 - 2b** Comptez votre **influence totale** auprès de la Maison. Faites la somme de la valeur de la case où vous êtes sur sa **piste d'influence** et de vos **cartes Influence cachée** appartenant à cette Maison.

2c Vous marquez autant de prestige que la **puissance** de la Maison **multipliée** par votre total d'**influence** auprès d'elle.

3 Projets secrets :

- 3a** Marquez **6** prestige si vous remplissez les conditions de votre **projet personnel**.
- 3b** Marquez **6** prestige si les vaisseaux du plateau principal correspondent à ceux du type indiqué sur votre **projet Flotte**.

4 Cartes Cadet, cartes Frégate et rang de capitaine :

- 4a** Marquez **2** prestige par **carte Cadet** jouée.
- 4b** Marquez **2** prestige par **carte Frégate** jouée.
- 4c** Marquez **0/2/4/6** prestige si votre **capitaine est de rang 0/1/2/3**, respectivement.

Remarque : Vous ne marquez pas de prestige pour les cartes **Opération** de votre main.

5 Cartes Commandement et ressources :

- 5a** Marquez **1** prestige par **carte Commandement** jouée.
- 5b** Marquez **1** prestige par groupe de **4 ressources** en votre possession (arrondi à l'inférieur), y compris les ressources des compartiments corrompus.

6 Corruption : Perdez 2 prestige pour chaque jeton Corruption de votre plateau Frégate (ne comptez pas les cases de confinement).

Le joueur qui a le plus de prestige gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur le mieux placé dans l'ordre du tour parmi les ex æquo gagne la partie.

Exemple : Émilie a 4 d'influence auprès de la Maison Yarvek **A**, et elle a révélé 2 cartes Influence cachée Yarvek de sa main **B** ce qui donne $4 + 2 = 6$ d'influence totale. La Maison Yarvek a 3 vaisseaux sur le plateau principal. Sa puissance est donc de 3 **C**. Émilie marque $6 \times 3 = 18$ prestige pour la Maison Yarvek.



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Les règles pour 2 joueurs reprennent les règles de base données dans ce livret avec quelques ajustements.

MISE EN PLACE

Résolvez les étapes suivantes à la fin de la mise en place.

- 1 Mettez à part les 12 premières cartes de la pioche Influence cachée pour former la **pioche du Conseil**.
- 2 Prenez les 3 figurines d'une couleur non jouée et placez-les à côté de la pioche du Conseil : ce sont les **ambassadeurs**.

COMMENT JOUER

Lors de chaque phase d'action, les ambassadeurs vont se rendre sur certains vaisseaux. Ils seront rappelés à chaque phase d'entretien. Ils n'interagissent pas avec vous et ne marquent pas de prestige.

Phase d'action

Le Conseil joue toujours son tour en premier.

- 1 Révélez la première carte de la pioche du Conseil. La Maison qui y figure est la Maison-cible de ce tour.
- 2 Placez un Ambassadeur sur un vaisseau inoccupé de cette Maison en appliquant l'ordre de priorité suivant :

2a Arche

Après avoir placé l'ambassadeur, ne faites rien.

2b Prospecteur

Après avoir placé l'ambassadeur sur le prospecteur, choisissez une planète inoccupée de son secteur ou d'un secteur adjacent. Faites atterrir le prospecteur dessus et défaussez le cube Découverte qui s'y trouve. Si plusieurs planètes inoccupées sont éligibles, la priorité est donnée au secteur où se trouve le prospecteur, puis au secteur adjacent dans le sens antihoraire, puis au secteur adjacent dans le sens horaire. S'il n'y a aucune planète disponible, le prospecteur reste dans son secteur.

2c Chasseur

Après avoir placé l'ambassadeur, ne faites rien.

- 2d Si aucun des vaisseaux ci-dessus n'est disponible, mettez l'ambassadeur de côté et ne le placez pas sur le plateau principal.

Phase d'entretien

Reprenez les 3 ambassadeurs du plateau principal et placez-les près de la pioche du Conseil.



Exemple : C'est le tour du Conseil. Vous révélez une carte de la Maison Yarvek **A**. L'ambassadeur doit être placé sur une arche Yarvek **B**, mais un cadet de Jacob **C** s'y trouve déjà. Le Conseil se rabat donc sur un prospecteur Yarvek et y place son ambassadeur **D**. Il n'y a aucune planète dans le secteur de ce prospecteur, mais il y en a une dans le secteur 6 qui lui est adjacent **E** et une autre dans le secteur 8 **F**. Aucune n'est occupée. L'ambassadeur fait donc atterrir le prospecteur sur la planète du secteur 6 et retire le cube Découverte qui s'y trouve **G**. Le tour du Conseil est terminé.

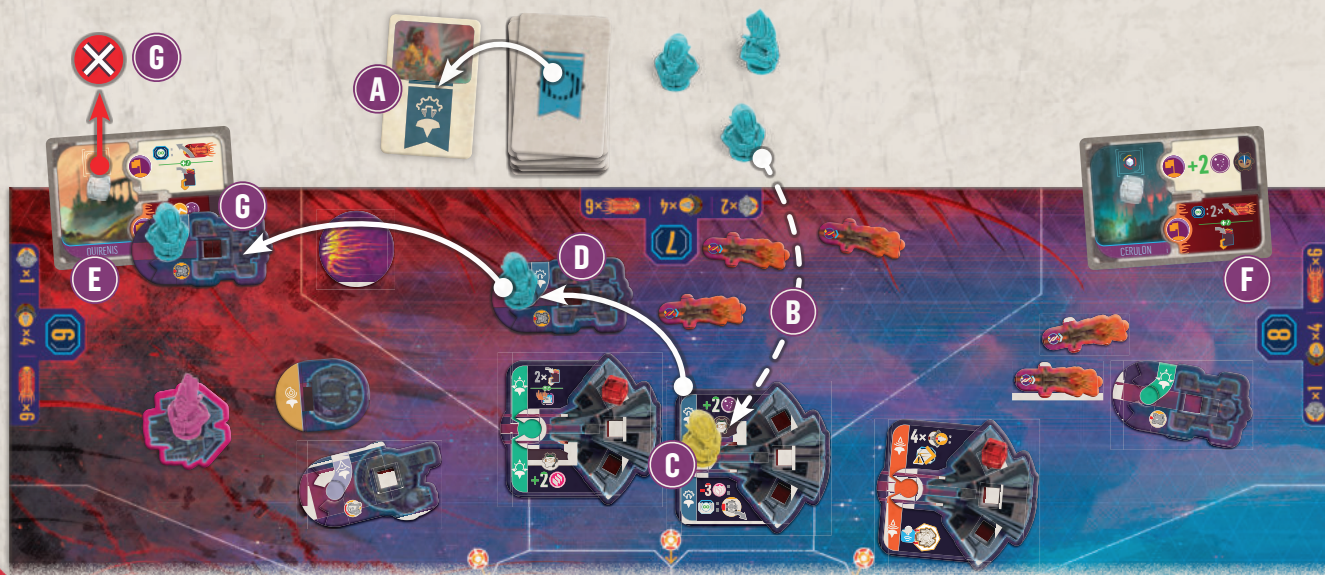
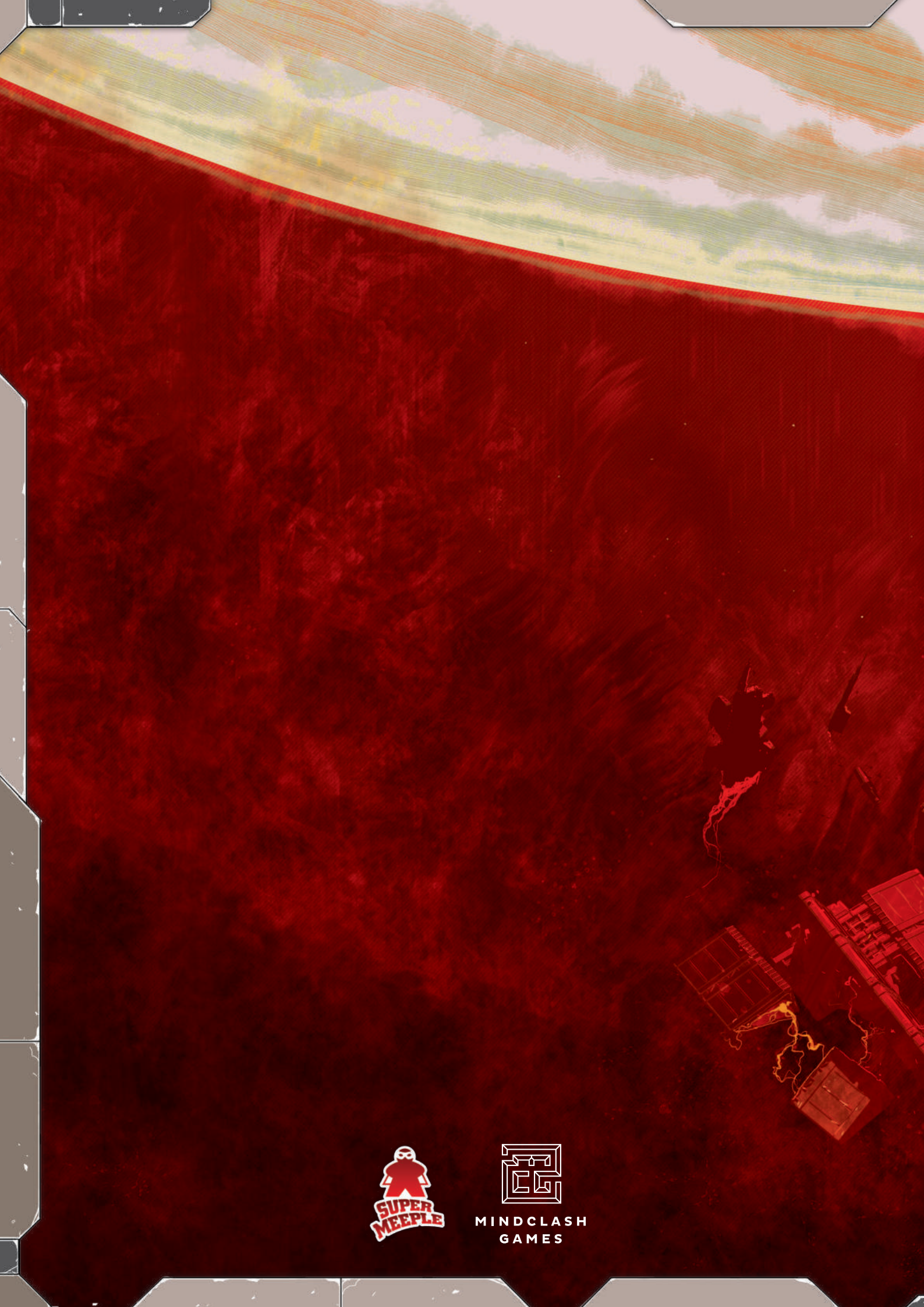


TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2	Les actions en détail	16
Matériel	2	• Arches	16
Mise en place	4	• Approvisionnement et Mine	17
• Mise en place de la zone de jeu	4	• Chasseurs	17
• Mise en place du plateau principal	4	• Prospecteurs	17
• Mise en place du plateau Influence	6	• Frégates	17
• Mise en place du plateau Séquence	6	• Le Revenant	18
• Mise en place des zones individuelles	7	• Avantages du scanner	18
• Avant de commencer la partie	7	• Actions bonus	19
Aperçu	8	II. Phase d'entretien	20
Structure du jeu	8	III. Phase d'escarmouche	20
I. Phase d'action	9	• Escarmouches de secteur	20
• Défausser de l'influence cachée	9	• Attribuer les dégâts	20
• Action d'urgence	9	• Défaillances du Revenant	21
Règles générales	10	• Répandre la corruption	21
• Ressources et corruption	10	• Retirer les boucliers	21
• Cube Découverte	11	• Nouvelle carte Défaillance	22
• Influence	11	IV. Phase d'apparition	22
• Pistes d'influence	11	V. Phase supraluminique	23
• Influence cachée	11	Décompte final	25
• Initiative	12	Règles pour 2 joueurs	26
• Puissance des Maisons	12		
• Vaisseaux et secteurs	12		
• Déplacement	13		
• Combat	13		
• Boucliers	13		
• Capitaine et rang	14		
• Cartes Opération	14		
• Capacités	15		
• Effets de copie	15		



Remarque : Retrouvez les crédits de ce jeu dans le livret Règles Solo et Glossaire !



REVENANT

RÈGLES SOLO ET
GLOSSAIRE



MINDCLASH
GAMES

INTRODUCTION

Alors que le Revenant et sa flotte d'escorte font face aux attaques incessantes des vaisseaux corrompus, le Néant a infiltré les rangs des défenseurs et pris le contrôle des forces d'un amiral. Son plan n'est pas de détruire la flotte, mais de semer les germes de la corruption dans les Maisons qui pourraient rebâtir l'humanité, afin de conserver sa mainmise sur le nouvel empire. C'est pourquoi il développe son influence auprès des plus vulnérables, espérant les amener au pouvoir.

Le mode Solo de Revenant utilise les mêmes règles que le jeu de base avec quelques ajustements. Il n'utilise pas les règles du mode 2 joueurs. Dans les règles qui suivent, « vous » se rapporte au joueur humain ; « l'automa », « l'équipage corrompu » ou « il » désigne votre adversaire virtuel.



MATÉRIEL DU MODE SOLO

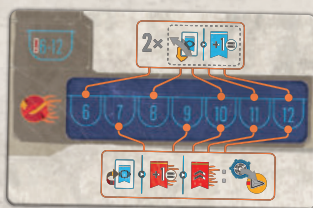


Cartes Action Solo x4

(Revenant x1 (recto verso), Arche x1, Chasseur x1, Prospecteur x1)



Aide de jeu
Séquence Automa
(recto verso)



Aide de jeu
Initiative Automa



Enveloppes x7



Tuile Initiative Automa x1

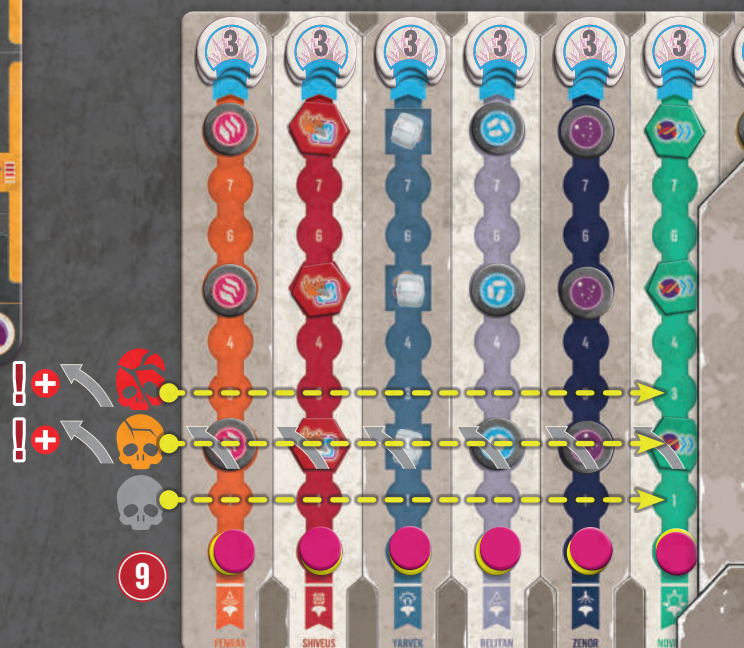
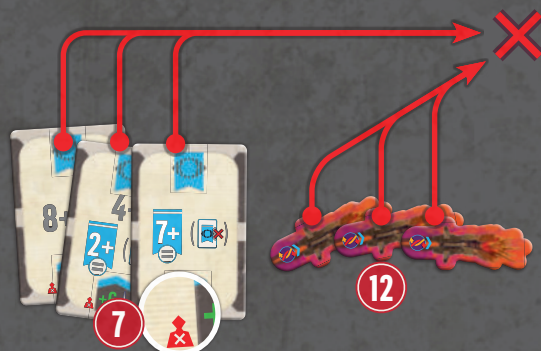


MISE EN PLACE

Résolvez ces étapes de mise en place **avant** la mise en place des zones individuelles.

- 1 Prenez 3 **figurines d'équipage d'une couleur inutilisée** pour représenter l'**équipage corrompu** : le **Gardien** et ses deux **disciples**.
- 2 Créez la **pioche des Maisons corrompues** :
 - 2a Triez les **cartes Influence cachée par Maison** pour préparer sept piles de cartes face cachée.
 - 2b Placez chaque pile dans une **enveloppe** puis mélangez les enveloppes.
 - 2c Retirez les piles de cartes des enveloppes sans les consulter.
 - 2d Prenez 7 cartes d'une première pile, 5 cartes d'une deuxième, 3 cartes d'une troisième, et 2 cartes d'une quatrième. Mélangez ces 17 cartes sans les révéler pour former la pioche des Maisons corrompues.
 - 2e Placez cette pioche face cachée à proximité de l'équipage corrompu.
- 3 Reformez la **pioche Influence cachée** : Mélangez toutes les cartes Influence cachée restantes pour former une seule pioche, face cachée.
- 4 Mélangez les **cartes Action Solo** et révélez les quatre cartes pour former une grille 2x2.
 - 4a Assurez-vous que la **carte Revenant** est placée côté A.
 - 4b Placez la **tuile Initiative Automa** entre les 2 cartes de la rangée supérieure.
 - 4c Prenez le **cube Rang** de la couleur de l'automa et placez-le sur la carte en haut à droite. Ce cube devient le **cube d'intention** de l'automa.





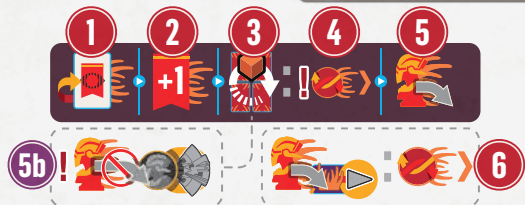
- 5 Placez l'aide de jeu **Séquence Automa** au-dessus du plateau Séquence avec l'icône  en haut à gauche.
- 6 Placez l'aide de jeu **Initiative Automa** sous le plateau Séquence.
- 7 Rangez dans la boîte les 3 **cartes Projet personnel** marquées de l'icône « non utilisé en Solo » .
- 8 Choisissez un niveau de **difficulté** : Standard, Difficile, ou Apocalyptique. Cela affecte les prochaines étapes de la mise en place.
- 9 Placez les 7 **pions Joueur** de l'automa sur les pistes d'influence :
 -  **Standard** : Sur la case 1 de chaque piste.
 -  **Difficile** : Sur la case 2 de chaque piste. Retirez les jetons Bonus de ces cases.
 -  **Apocalyptique** : Sur la case 3 de chaque piste. Retirez les jetons Bonus des cases 2.
- 10 Placez le dernier **pion Joueur** de l'automa sur la piste d'initiative :
 -  **Standard** : Sur la case 3
 -  **Difficile** : Sur la case 5
 -  **Apocalyptique** : Sur la case 5 (aussi).
- 11 Placez le jeton **1^{er} joueur** à côté de l'équipage corrompu. Il jouera systématiquement en premier.
- 12 Vous **pouvez retirer** un **vaisseau du Néant** par secteur, dans la limite de 3 secteurs différents (3 vaisseaux en tout).



Remarque : Vous ne gagnez pas d'initiative à cette occasion.



I. PHASE D'ACTION



L'automa joue toujours avant vous. Lors de son tour, il suit sa propre séquence de jeu, rappelée sur l'aide de jeu Séquence Automa.

- 1 **Piocher une Maison corrompue** : Révélez la première carte de la pioche des Maisons corrompues et placez-la à côté de la grille de cartes Action Solo. La Maison de cette carte est la **Maison ciblée** de ce tour.
- 2 **Gagner de l'influence** : L'automa gagne de l'influence auprès de la Maison ciblée. Si l'automa atteint ainsi un jeton de récompense sur la piste, défaussez ce jeton. Si l'automa dépasse 8 d'influence auprès d'une Maison lorsqu'il gagne de l'influence (y compris lors d'autres phases du jeu), laissez son pion sur la case 8, mais placez la carte Maison corrompue à côté du plateau Influence. Ces cartes seront ajoutées à son total d'influence lors du décompte final.
- 3 **Changer l'intention** : Déplacez le cube d'intention de l'automa sur la prochaine carte de la grille dans le sens horaire. Le type de vaisseau de cette carte devient le **type de vaisseau ciblé**.



- 4 **Bonus d'initiative** : Si le cube d'intention franchit la tuile Initiative Automa, faites avancer le pion de l'automa d'une case sur la piste d'initiative. Si, à cette occasion, il atteint une case avec un effet Initiative Automa (voir p.5), résolvez-le immédiatement.



- 5 **Embarquer** : L'équipage corrompu va tenter d'embarquer sur le type de vaisseau ciblé appartenant à la Maison ciblée. Pour cela, il va placer une figurine sur la case d'équipage de ce vaisseau. Si le Gardien est toujours disponible, envoyez-le en premier.

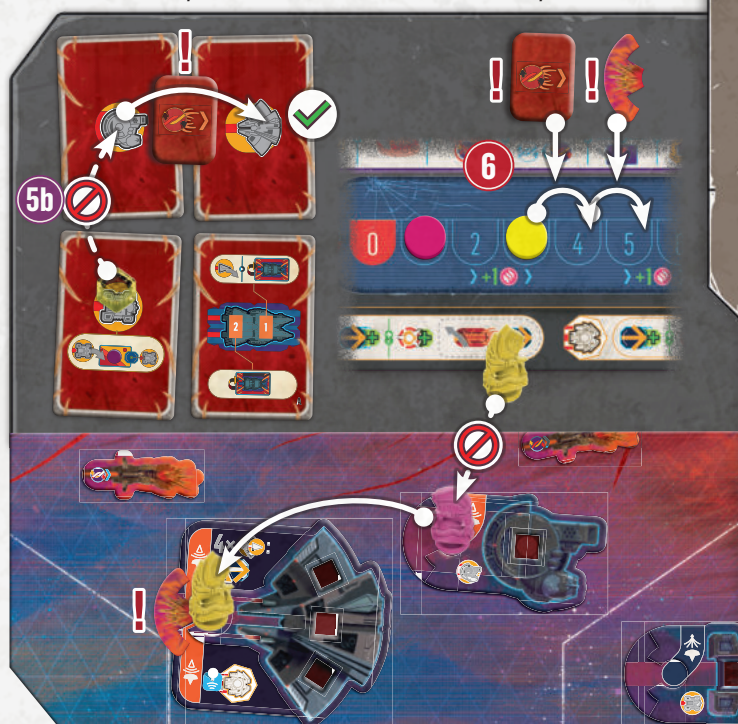
5a Si le type de vaisseau ciblé est le **Revenant**, considérez qu'il appartient à la Maison ciblée. Lorsqu'il embarque sur un vaisseau, l'équipage corrompu donne la priorité à la case 1 de la carte Action Solo du Revenant, puis à la case 2.

5b Si la case d'équipage du type de vaisseau ciblé est **occupée** ou si le vaisseau n'est pas sur le plateau principal, **répétez** les étapes Changer l'intention et Bonus d'initiative. Si vous devez le faire quatre fois de suite et que le cube d'intention revient sur la carte où il se trouvait au début du tour, mettez de côté le membre d'équipage corrompu au lieu de le placer.

- 6 **Le Gardien corrompt** : Lorsque vous placez le Gardien sur une arche, un chasseur ou un prospecteur, placez 1 corruption sur le vaisseau dans la foulée. Si ce vaisseau est déjà corrompu, l'automa gagne 1 d'initiative. Si, à cette occasion, il atteint une case avec un effet Initiative Automa (voir p.5), résolvez-le immédiatement.



Remarque : L'étape ci-dessus ne s'applique que si vous placez le Gardien, et non ses disciples.



- 7 **Résoudre l'action Solo** : L'automa résout maintenant l'action indiquée sur la carte Solo où se trouve son cube d'intention. Il s'agit souvent d'une série d'effets qui diffère de ce qui est indiqué sur les vaisseaux (ou leur résumé du plateau Séquence). Voyez la liste des actions Solo p.5.

INITIATIVE AUTOMA



Lorsque l'automa atteint 6/12 d'initiative, résolvez les effets Initiative Automa correspondants, comme indiqué sur l'aide de jeu Initiative Automa.

A Percé à jour

Deux fois : Vous devez défausser 1 carte Influence cachée puis gagner de l'influence auprès de la Maison correspondante. Vous devez choisir une carte d'une Maison où vous pouvez progresser. Si vous avez moins de 2 cartes éligibles, défaussez ce que vous pouvez.



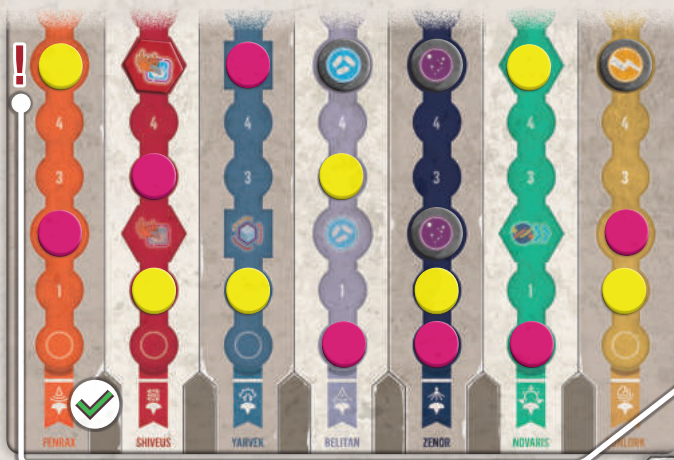
Exemple (Percé à jour) : Vous défaussez des cartes Shiveus et Yarvek et faites avancer votre pion Joueur d'une case sur chacune de ces pistes. Sur la piste Yarvek, vous atteignez un cube Découverte, que vous gagnez immédiatement.

B Gain d'influence

Révélez 1 carte de la pioche Influence cachée (et non de la pioche des Maisons corrompues). L'automa gagne de l'influence auprès de la Maison révélée. Ensuite, défaussez la carte.

C Rayons de protection

Placez un bouclier sur chaque vaisseau appartenant à la Maison auprès de qui l'automa a le plus d'influence (si égalité, la piste la plus à gauche). Ce bouclier protégera le vaisseau comme indiqué en p.7.



ACTIONS SOLO



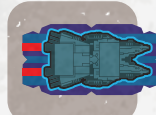
Arche : L'équipage corrompu ne fait rien.



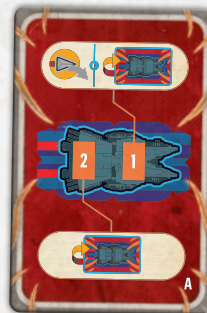
Chasseur : L'équipage corrompu ouvre le feu, mais manque sa cible. Comme par hasard. Rien ne se passe.



Prospecteur : Effectuez autant de déplacements qu'il le faut pour atteindre la planète libre la plus proche et atterrissez dessus. Si plusieurs planètes sont équidistantes, l'automa choisit la première dans le sens horaire. Retirez le cube Découverte de la planète. Si toutes les planètes sont occupées, le prospecteur reste en place.



Revenant : Cette action dépend du côté visible de la carte Solo correspondante.



- **Côté A visible** : L'équipage corrompu cherche avant tout à occuper la case *Renforcer* du Revenant. S'il y parvient, il résout *Renforcer* comme indiqué p.6. Si cette case est occupée, l'équipage occupe la case *Hypercharge*, mais ne résout **pas** l'effet *Hypercharge*. Ensuite, quelle que soit la case choisie, retournez la carte Solo du côté opposé (mais laissez le cube d'intention dessus).



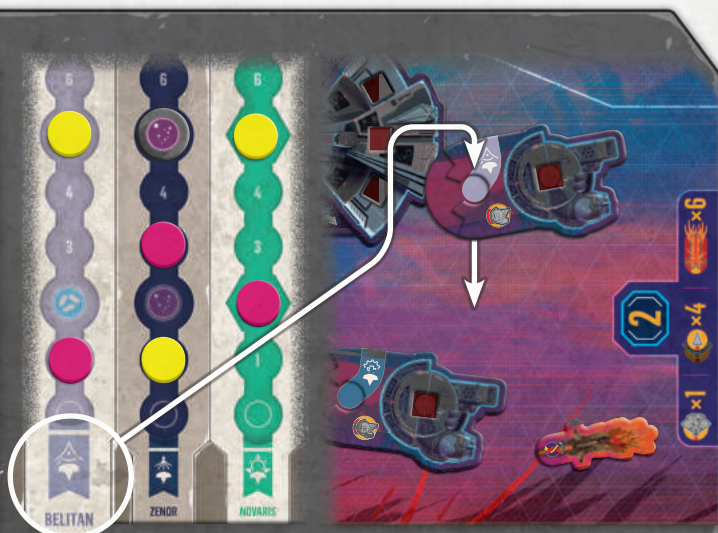
- **Côté B visible** : L'équipage corrompu cherche avant tout à occuper la case *Hypercharge* du Revenant. S'il y parvient, il résout *Hypercharge* comme indiqué p.6. Si cette case est occupée, l'équipage occupe la case *Renforcer* **et** résout l'effet *Renforcer* tel que décrit p.6. Ensuite, quelle que soit la case choisie, retournez la carte Solo du côté opposé (mais laissez le cube d'intention dessus).



- **Renforcer** : L'automa place un vaisseau domestique sur le plateau principal. Il choisit la Maison, le type de vaisseau et le secteur selon l'ordre de priorité suivant :

- 1 Maison auprès de laquelle il a le plus d'influence, puis la suivante, et ainsi de suite. En cas d'égalité, l'automa choisit la Maison à égalité la plus à gauche du plateau Influence.
- 2 Vaisseau : arche, prospecteur, chasseur ou navette, dans cet ordre.
- 3 Secteur : le secteur avec le moins de vaisseaux du Néant possible et qui n'a pas atteint sa limite d'occupation. Si égalité, le secteur de plus petit numéro.

Si aucun vaisseau n'est disponible pour cette Maison, ou s'il ne peut pas être placé sans dépasser la limite d'occupation, l'automa ne déploie pas de vaisseau.



Exemple (Renforcer) : L'automa a 5 d'influence auprès des Maisons Novaris et Belitan. Belitan est la plus à gauche sur le plateau Influence et peut déployer un chasseur et une navette. L'automa doit choisir le chasseur et cherche le secteur encore disponible avec le moins de vaisseaux du Néant. Il n'y a qu'un seul vaisseau du Néant dans le secteur 6, qui est le moins peuplé du plateau. C'est donc ici que l'automa déploie le chasseur.

- **Hypercharge** : Procédez comme suit, dans l'ordre :

- 1 Décalez le pion Phase ignorée du cycle en cours pour recouvrir la case Phase d'apparition.
- 2 **1^{er}, 2^e et 3^e cycle** : Défaussez au hasard deux cartes Scanner révélées. Si la carte restante affiche un effet « Placez une navette », l'automa choisit une navette disponible, en priorité depuis la Maison avec laquelle elle a le plus d'influence (si égalité, la plus à gauche parmi celles-ci). Ignorez tous les autres avantages de la carte Scanner.
- 3 **2^e et 3^e cycle** : Consultez la pioche Colonie. Trouvez les deux cartes des Maisons où vous avez le plus d'influence (en cas d'égalité, vous choisissez) parmi les cartes de cette pioche. Retirez ces deux cartes du jeu.
- 4 **4^e cycle** : Trouvez la carte de la Maison où l'automa a le plus d'influence (en cas d'égalité, tirez au sort) parmi les cartes de la pioche Colonie. Retirez toutes les autres cartes Colonie de la partie.



Remarque : Ne comptez pas l'influence cachée lorsque vous choisissez les colonies ou navettes.



Exemple (Hypercharge) : L'automa résout Hypercharge au cours du 3^e cycle. Il déplace le jeton Phase ignorée 1 puis défausse 2 cartes Scanner 2a. La carte restante affiche l'icône « Placez une navette » 2b. L'automa choisit la navette de la Maison Novaris et la place sur la carte 2c (puisque c'est la Maison où il a le plus d'influence 2d). Vous consultez maintenant les cartes de la pioche Colonie 3a. Vous en défaussez les cartes Shiveus et Yavek 3b, qui sont les deux Maisons où vous avez le plus d'influence 3c (ne comptez pas l'influence cachée).

II. PHASE D'ENTRETIEN

Remettez les figurines de l'équipage corrompu à proximité de la grille de cartes Action Solo. Ne changez pas l'ordre du tour selon l'initiative. L'automa joue toujours avant vous.

III. PHASE D'ESCARMOUCHE

Résolvez les escarmouches dans les huit secteurs comme d'habitude, mais appliquez les modifications données page suivante.

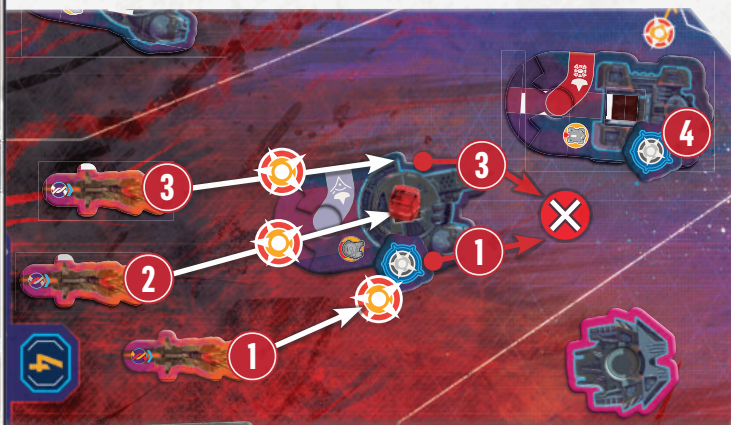
Vous êtes le défenseur dans le secteur de votre frégate et les deux secteurs adjacents (trois secteurs en tout). Si vous avez plus d'initiative que l'automa (ou que vous êtes au même niveau, mais sous son pion), alors vous êtes aussi le défenseur des deux secteurs adjacents suivants (cinq secteurs en tout).

Au niveau de difficulté **Apocalyptique**, si vous avez moins d'initiative que l'automa, vous êtes le défenseur dans le secteur de votre frégate uniquement. Si vous avez plus d'initiative (ou que vous êtes au même niveau, mais sous son pion), vous êtes le défenseur dans le secteur de votre frégate et les deux secteurs adjacents.



Exemple : Dans une partie au niveau Standard , votre frégate est dans le secteur 7 et vous avez moins d'initiative que l'automa. Vous êtes donc le défenseur dans les secteurs 6, 7 et 8 tandis que l'automa est le défenseur dans tous les autres secteurs.

Tout bouclier placé grâce à Rayons de protection annule un dégât porté contre le vaisseau auquel il est associé. Ces boucliers **n'annulent pas** les dégâts portés contre d'autres vaisseaux du même secteur.

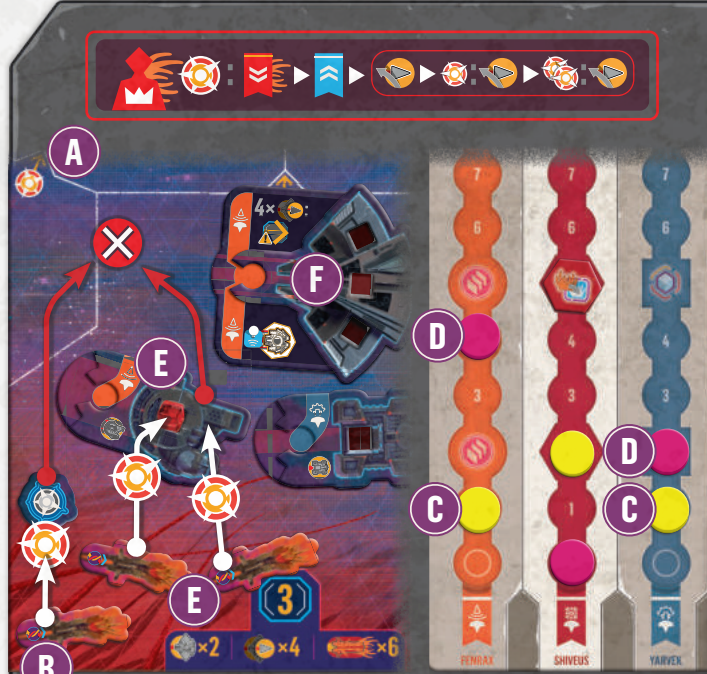


Exemple : Vous êtes le défenseur dans le secteur 4 et assignez 3 dégâts au chasseur de la Maison Belitan. Le premier dégât est annulé par le bouclier des Rayons de protection **1**. Le second est représenté sous la forme d'un cube Dégâts **2**, et le troisième détruit le chasseur **3**. Le bouclier du prospecteur du même secteur est ignoré **4**.

Dans les secteurs où l'automa est le défenseur, choisissez la cible de chaque dégât selon l'ordre de priorité suivant :

- 1** Vaisseau(x) des Maisons où **l'automa** a le **moins d'influence**.
- 2** Parmi ceux-ci, vaisseaux des Maisons où **vous** avez le **plus d'influence** (sans compter l'influence cachée).
- 3** Parmi ceux-ci, vaisseaux de la Maison la plus à gauche du plateau Influence.

Si la Maison désignée a plusieurs vaisseaux dans le secteur, l'automa assigne les dégâts à celui qui a le moins de cases Dégâts libres. S'il reste plusieurs vaisseaux, vous choisissez où placer le dégât.



Exemple : L'automa résout une escarmouche dans le secteur 3 et doit attribuer 3 dégâts **A**. Le premier est annulé par le bouclier du secteur **B** comme d'habitude. Il y a des vaisseaux Fenrax et Yarvek dans ce secteur, qui sont les deux Maisons où l'automa a le moins d'influence **C**. Puisque vous avez plus d'influence auprès de la Maison Fenrax, l'automa la choisit comme cible **D**. L'automa peut choisir le chasseur ou l'arche. C'est le premier qui prend le dégât **E**, car il lui reste moins d'emplacements libres que l'arche **F**.

Retournez l'aide de jeu Séquence Automa côté Escarmouche  pour afficher un rapide résumé de l'ordre de priorité de l'automa au combat.

Les effets **Défaillance** ne s'appliquent pas à l'automa. Cependant, une fois que vous avez résolu ces effets, l'automa gagne 1 d'initiative.

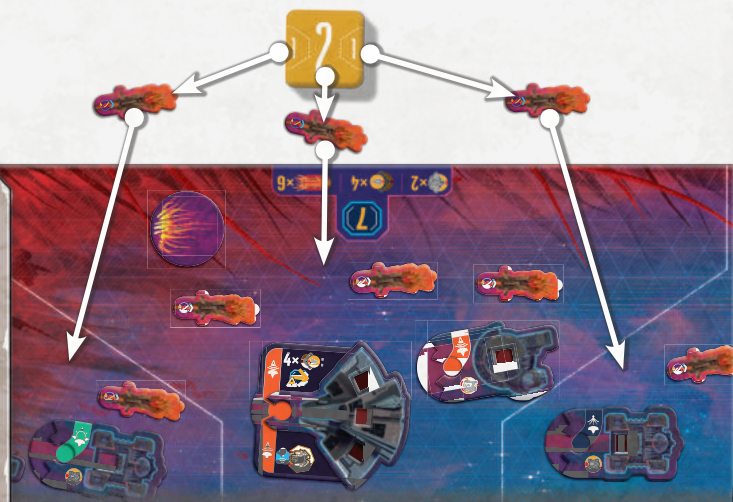
Répandre la corruption : Dans tous les secteurs avec une faille, l'automa désigne le vaisseau où placer de la corruption de la même manière qu'il le fait pour attribuer les dégâts.

Lors de l'étape **Retirer les boucliers**, retirez également les boucliers des Rayons de protection.

IV. PHASE D'APPARITION



Lorsque vous lancez le dé Faille pour chaque faille, placez les vaisseaux du Néant sur le plateau principal comme indiqué par le dé, mais soustrayez 1 à la valeur centrale (min.1).

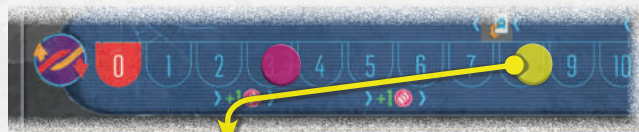


Exemple : Le dé Faille affiche 1/2/1. Vous soustrayez 1 de la valeur centrale et placez donc 1 vaisseau du Néant dans le secteur de la faille et 1 vaisseau du Néant dans chaque secteur adjacent.

DÉCOMPTE FINAL

L'automa participe au décompte final comme suit :

- Il marque du prestige pour son influence auprès des Maisons en fonction de la puissance de chacune, comme vous. Ajoutez les cartes Maison corrompue à leur total d'influence auprès de la Maison correspondante.
- L'automa marque 3 prestige pour chaque point d'initiative.



$$8 \times 3 = 24$$

Si vous avez plus de prestige que lui, vous dénoncez ses sinistres manigances et l'empêchez de corrompre l'avenir de l'humanité. **Vous gagnez la partie.**

V. PHASE SUPRALUMINIQUE



Résolvez cette phase selon les règles de base avec les ajustements suivants.

Le pion Joueur de l'automa n'est pas **réinitialisé** comme le vôtre sur la piste d'initiative, et il ne touche ni ressources ni avantages à cette occasion.

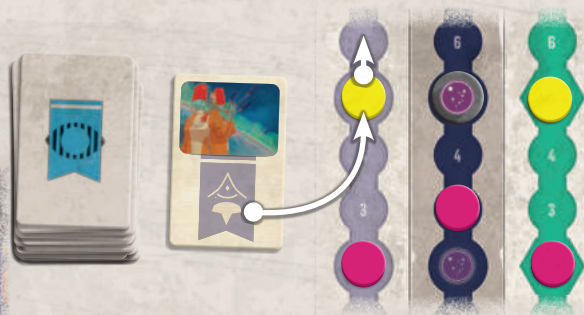


Après avoir placé des **vaisseaux du Néant** à partir de la carte Scanner visible, vous pouvez retirer jusqu'à 3 vaisseaux du Néant de n'importe quel(s) secteur(s) (ne gagnez pas d'initiative à cette occasion).



Remarque : Lors de la mise en place, vous avez pu retirer un vaisseau du Néant par secteur dans la limite de 3 secteurs différents ; ici, vous pouvez retirer plusieurs vaisseaux du même secteur.

À la fin de la phase supraluminique, **révélez une carte de la pioche des Maisons corrompues** et faites progresser le pion Joueur de l'automa sur la piste d'influence correspondante.



GLOSSAIRE

CARTES OPÉRATION



Cartes Cadet



#1 Logistique

Juste après votre action d'équipage, si vous avez gagné au moins 3 initiative à votre tour, vous pouvez résoudre 2 actions bonus à votre tour au lieu d'une seule. Toute autre capacité de ce cadet liée à une action bonus peut donc également être utilisée deux fois lors de votre tour.

Juste après votre action d'équipage, gagnez 1 science pour chacun de vos membres d'équipage se trouvant sur un vaisseau affilié à une Maison différente. Rappel : Le Revenant et les fré gates ne sont pas affiliés à une Maison.



#2 Sergent

Lors d'une attaque avec un chasseur ou une frégate, vous pouvez dépenser 1 science (en tout) pour infliger 1 dégât supplémentaire par frégate présente (quelle qu'elle soit) et/ou chasseur de votre secteur actuel, en comptant le vaisseau où vous venez d'embarquer. Si vous entrez dans plusieurs secteurs avec un chasseur lors d'une attaque (avec la capacité Poursuite), vous ne pouvez utiliser cette capacité que dans un seul secteur.

Voir #1 Logistique.



#3 Mineur

Juste après avoir résolu un effet Mine sur une planète, vous pouvez gagner 2 matériel.

Voir #1 Logistique.



#4 Espion

Juste après votre action d'équipage, si vous avez au moins 5 d'initiative, vous pouvez dépenser 2 science pour gagner un rang de capitaine.

Voir #1 Logistique.



#5 Innovateur

Lorsque vous utilisez un chasseur, vous pouvez dépenser 1 science lors de l'attaque de ce chasseur pour appliquer les dégâts supplémentaires de vos cartes Frégate jouées. Cela concerne les cartes Frégate #10-15, 17 et 30. Les dégâts des *Torpilles autoguidées* (#12) peuvent être assignés à des secteurs adjacents à votre chasseur. Les dégâts des *Disrupteurs de faille* (#30) ne peuvent être appliqués que s'il y a une faille dans le secteur occupé par le chasseur où vous avez embarqué. Seuls les dégâts supplémentaires sont applicables, et non les ressources ou autres bonus.

Voir #1 Logistique.



#6 Négociant

Juste après avoir utilisé votre frégate, vous pouvez gagner 2 ressources d'un type que vous avez déjà. Vous n'avez pas besoin de gagner de nouvelles ressources lors de votre tour pour utiliser cette capacité.

Voir #1 Logistique.



#7 Empathie

Juste après avoir gagné de l'influence auprès d'une Maison (en embarquant sur un vaisseau domestique ou le Revenant) et tant que vous n'avez pas plus de 2 influence auprès d'elle, vous pouvez gagner 1 influence supplémentaire auprès d'elle. Votre influence cachée ne compte pas.

Lors d'un effet Approvisionnement (arches), vous pouvez gagner 1 des ressources indiquées ou 1 énergie. Ensuite, vous pouvez placer un bouclier dans votre secteur actuel ou un secteur adjacent.



#8 Négociateur

Juste après avoir utilisé une arche, vous pouvez perdre 1 influence en faisant descendre l'un de vos pions Joueur d'une case sur une des sept pistes. Si vous le faites, vous pouvez gagner 1 influence auprès d'une Maison de votre choix. Vous ne pouvez pas défausser une carte Influence cachée pour perdre de l'influence. Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0 sur une piste.

Voir #7 Empathie.



#9 Alchimiste

Juste après avoir utilisé une arche, vous pouvez gagner 2 neutronium.

Voir #7 Empathie.



#10 Quartier-maître

Juste après votre action bonus, si vous avez joué une ou des cartes Opération lors de votre action bonus, vous pouvez jouer 1 carte Commandement.

Voir #7 Empathie.



#11 Ingénieur

Juste après avoir utilisé une arche, vous pouvez dépenser 1 matériel, 1 énergie, 1 science et 1 neutronium pour déployer un vaisseau domestique (sauf arche) dans n'importe quel secteur.

Voir #7 Empathie.



#12 Navigateur

Juste après votre action d'équipage, vous pouvez choisir deux vaisseaux domestiques différents (sauf arches) et effectuer 1 déplacement prudent avec chacun (voir p.13 du livret de règles).

Lors d'une manœuvre avec un chasseur, un prospecteur ou une frégate, vous pouvez effectuer jusqu'à 2 déplacements supplémentaires.

Juste après une manœuvre avec un chasseur, un prospecteur ou une frégate, vous pouvez gagner 1 énergie pour chaque tranche de 2 déplacements inutilisés. Comptez tous les déplacements que vous auriez pu faire et que vous n'avez pas fait, dont le déplacement par défaut que vous offre la manœuvre en question, et les déplacements supplémentaires de vos capacités. Cependant, vous ne pouvez pas compter des déplacements que ne font pas partie de la manœuvre (par ex. une Poursuite avec un chasseur). L'énergie ainsi gagnée est acquise dès la fin de la manœuvre, ce qui signifie que vous pouvez la dépenser pour une attaque ou un atterrissage.



#13 Savant

Juste après avoir utilisé votre frégate, vous pouvez gagner 2 science.

Voir #12 Navigateur.



#14 Bagarreux

Lors d'une attaque avec un chasseur ou une frégate, vous pouvez infliger 1 dégât supplémentaire.

Voir #12 Navigateur.



#15 Bricoleur

Juste après votre action d'équipage, si vous avez embarqué à bord d'un vaisseau domestique, vous pouvez retirer jusqu'à 2 dégâts de ce vaisseau, et vous pouvez gagner 1 matériel.

Voir #12 Navigateur.



#16 Analyste

Juste après avoir résolu un effet de planète, vous pouvez piocher 2 cartes Opération.

Voir #12 Navigateur.



#17 Protecteur

Juste après votre action d'équipage, si vous avez détruit au moins 3 vaisseaux du Néant dans un seul secteur lors de cette action d'équipage, vous pouvez gagner de l'influence auprès d'une Maison disposant d'un vaisseau dans ce secteur. Les vaisseaux du Néant peuvent avoir été détruits au combat ou par d'autres moyens. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité dans plusieurs secteurs lors du même tour, et ne pouvez pas gagner plus de 1 influence à cette occasion.

Voir #12 Navigateur.



#18 Fanatique

Lors d'une attaque avec un chasseur ou une frégate, s'il y a des vaisseaux du Néant dans votre secteur, vous pouvez choisir de placer 1 dégât sur un vaisseau domestique pour infliger jusqu'à 3 dégâts supplémentaires aux vaisseaux du Néant. Vous ne pouvez pas détruire un vaisseau domestique avec cette capacité. Vous devez placer un cube Dégâts. Vous pouvez placer un cube Dégâts tout en renonçant à infliger des dégâts aux vaisseaux du Néant si vous le souhaitez.



#19 Téméraire

Lors d'une manœuvre avec un chasseur, un prospecteur ou une frégate, vous pouvez effectuer jusqu'à 2 déplacements supplémentaires et/ou gagner 1 énergie et/ou placer 1 bouclier dans votre secteur. Vous pouvez placer le bouclier dans n'importe quel secteur parcouru pendant la manœuvre, mais pas dans ceux que vous atteignez grâce à une capacité Poursuite (voir p.17 du livret de règles).

Voir #14 Bagarreux.



#20 Tacticien

Juste après votre action d'équipage, si vous avez au moins 8 d'initiative, vous pouvez gagner de l'influence cachée.

Voir #14 Bagarreux.



#21 Incorruptible

Voir #14 Bagarreux.

Lors de l'étape Recevoir de la corruption de votre tour, si vous avez embarqué à bord d'un vaisseau domestique corrompu, vous pouvez ignorer son statut corrompu (et ne pas recevoir de corruption).



#22 Fournisseur

Juste après votre action bonus, si vous avez joué au moins une carte Frégate lors de cette action bonus, vous pouvez gagner 2 d'initiative. Ne comptez pas les cartes jouées lors de votre action d'équipage.

Lors de votre action bonus, vous pouvez jouer une carte Opération en dépensant 1 ressource de moins, puis piocher 1 carte Opération. Si vous le faites lors de l'action bonus *Affilier*, vous pouvez piocher la nouvelle carte Opération que vous offre cette capacité avant d'utiliser un bonus d'affiliation pour jouer une seconde carte Opération, ou vous pouvez combiner cette capacité avec le bonus d'affiliation pour profiter d'une réduction de 2 ressources en tout sur la carte Opération que vous jouez. Vous pouvez aussi utiliser cette capacité lors des autres actions bonus.



#23 Pirate

Juste après votre action d'équipage, vous pouvez défausser 2 cartes Opération pour gagner de l'influence cachée (une seule fois).

Voir #22 Fournisseur.



#24 Sentinelle

Juste après avoir résolu un effet Mine sur une planète, vous pouvez gagner 2 science.

Voir #22 Fournisseur.



#25 Faucheur

Lors d'une attaque avec un chasseur ou une frégate, vous pouvez infliger 1 dégât supplémentaire et/ou, jusqu'à deux fois, défausser 1 carte Opération pour infliger 1 dégât supplémentaire.

Voir #22 Fournisseur.



#26 Récupérateur

Juste après votre action d'équipage, s'il n'y a pas de vaisseaux du Néant dans votre secteur, vous pouvez gagner 1 ressource de votre choix.

Juste après avoir résolu un effet de planète, vous pouvez gagner 1 ressource de votre choix et/ou 1 d'initiative.



#27 Électricien

Voir #26 Récupérateur.

Lors de l'étape Recevoir de la corruption de votre tour, si vous avez résolu un effet de planète corrompue, vous pouvez ignorer son statut corrompu (et ne pas recevoir de corruption).



#28 Purificateur

Juste après avoir utilisé votre frégate, vous pouvez confiner un jeton Corruption de votre plateau Frégate.

Voir #26 Récupérateur.



#29 Canalisateur

Lors d'une attaque avec un chasseur ou une frégate, vous pouvez, jusqu'à trois fois, dépenser 1 énergie pour infliger 1 dégât supplémentaire.

Juste après votre action d'équipage, vous pouvez gagner 1 énergie pour chacune de vos cartes Cadet en jeu (associée à vos cadets).



#30 Tourbillon

Juste après avoir utilisé une arche, vous pouvez dépenser 4 énergie pour déployer un vaisseau domestique (sauf arche) dans n'importe quel secteur.

Voir #29 Canalisateur.



Cartes Frégate



#1 Séquenceur de matière

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez choisir parmi :

- Dépenser 1 énergie pour gagner 2 ressources de votre choix,
- Recevoir 1 corruption et dépenser 2 énergie pour gagner 4 ressources de votre choix.



#2 Chambre de décontamination

Vous pouvez stocker 1 corruption sur cette carte. Cette carte agit comme une cinquième case Corruption, en plus des quatre de votre plateau Frégate. Vous pouvez y placer de la corruption à n'importe quel moment de votre tour. Lorsque vous confinez une corruption « depuis votre plateau Frégate », vous pouvez choisir la corruption de cette carte. Cette case Corruption ne bloque ni ressources, ni action bonus. Lors du décompte final, considérez qu'elle fait partie de votre plateau Frégate (elle peut vous coûter du prestige). Si vous jouez avec le plateau Équipage Scientifique B, vous pouvez stocker jusqu'à 6 jetons Corruption en tout.

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez confiner la corruption de cette carte. Si vous le faites, vous pouvez jouer une carte Cadet. Si vous confinez la corruption de cette carte autrement que par la capacité indiquée sur *Chambre de décontamination*, vous ne pouvez pas jouer de carte Cadet à cette occasion.



#3 Traitement de données

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez choisir parmi :

- Défausser une carte Cadet pour gagner 2 science
- Défausser une carte Frégate pour gagner 2 neutronium
- Défausser une carte Commandement pour gagner 2 énergie



#4 Géoscaner

Juste après avoir résolu un effet Mine sur une planète avec votre frégate, vous pouvez gagner 1 science et/ou 1 cube Découverte.



#5 Module de géométrie

À tout moment de votre tour où vous pourriez gagner de l'influence cachée en confinant un 3^e jeton Corruption ou en gagnant un 3^e cube Découverte sur votre plateau Frégate, vous pouvez y renoncer pour gagner de l'influence auprès d'une Maison de votre choix à la place. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité lorsque vous gagnez de l'influence cachée depuis une autre source.

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez confiner un jeton Corruption.



#6 Robot minier

Juste après avoir résolu un effet Mine sur une planète avec votre frégate, vous pouvez gagner 1 matériel et/ou 1 cube Découverte.



#7 Module de forage

Juste après avoir résolu un effet Mine sur une planète avec votre frégate, vous pouvez gagner 3 matériel.



#8 Détecteur de neutronium

Juste après avoir résolu un effet Mine sur une planète avec votre frégate, vous pouvez gagner 1 neutronium et/ou 1 cube Découverte.



#9 Synthétiseur

Juste après votre action bonus, si vous avez joué au moins une carte Opération lors de votre tour, vous pouvez gagner et/ou jouer 1 carte Frégate (qui peut être celle que vous avez gagnée). Les cartes Opération jouées lors de votre action d'équipage comptent. Cette capacité ne peut pas être utilisée lors du tour où vous jouez la carte Synthétiseur.



#10 Servociblage

Lors d'une attaque avec votre frégate, vous pouvez gagner 1 matériel et/ou infliger jusqu'à 2 dégâts supplémentaires.



#11 Drones de combat

Lors d'une attaque avec votre frégate, vous pouvez gagner 1 neutronium et/ou infliger jusqu'à 2 dégâts supplémentaires.



#12 Torpilles autoguidées

Lors d'une attaque avec votre frégate, vous pouvez infliger jusqu'à 2 dégâts supplémentaires dans votre secteur ou des secteurs adjacents. Les dégâts dus à d'autres effets ou capacités doivent être infligés dans votre secteur, sauf mention contraire.



#13 Canon shrapnel

Lors d'une attaque avec votre frégate, vous pouvez infliger jusqu'à 2 dégâts supplémentaires.

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez détruire 1 vaisseau du Néant dans le secteur de votre frégate. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous n'avez pas embarqué sur votre frégate à ce tour.



#14 Canon EMP

Lors d'une attaque avec votre frégate, vous pouvez infliger 1 dégât supplémentaire et/ou placer 1 bouclier dans votre secteur et/ou gagner 1 énergie.

Lorsque vous atterrissez sur une planète, vous pouvez placer 1 bouclier dans votre secteur et/ou gagner 1 énergie.



#15 Missiles à tête chercheuse

Lors d'une attaque avec votre frégate, vous pouvez infliger 1 dégât supplémentaire dans n'importe quel secteur. Les dégâts dus à d'autres effets ou capacités doivent être infligés dans votre secteur, sauf mention contraire.



#16 Tourelle du Néant

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez recevoir 1 corruption pour détruire jusqu'à 3 vaisseaux du Néant du secteur de votre frégate. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous n'avez pas embarqué sur votre frégate à ce tour.



#17 Transmutateur quantique

Lors d'une attaque avec votre frégate, vous pouvez infliger 1 dégât supplémentaire.



#17 Transmutateur quantique (suite)

Lors de votre action bonus Activer, s'il y a une faille dans le secteur de votre frégate, vous pouvez déplacer votre frégate dans n'importe quel autre secteur avec une faille. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous n'avez pas embarqué sur votre frégate à ce tour.



#18 Réflecteur

Lorsque vous utilisez votre frégate, vous pouvez placer 1 bouclier dans votre secteur et/ou gagner 1 énergie.

Lors de votre action bonus Activer, s'il y a un bouclier dans le secteur de votre frégate, vous pouvez détruire 1 vaisseau du Néant de ce secteur. Vous ne pouvez détruire qu'un seul vaisseau du Néant lors d'un même tour, même si votre frégate se déplace dans un autre secteur éligible lors de votre action Bonus Activer. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous n'avez pas embarqué sur votre frégate à ce tour.



#19 Générateur de bouclier

Voir #18 Réflecteur.

Lors de votre action bonus Activer, s'il y a au moins un bouclier dans le secteur de votre frégate, vous pouvez gagner 1 énergie.



#20 Matrice de défense

Lorsque vous utilisez votre frégate, vous pouvez placer 2 boucliers dans votre secteur et/ou gagner 2 énergie. Vous pouvez placer ces 2 boucliers dans des secteurs différents lors de votre manœuvre.

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez déplacer jusqu'à 2 boucliers du secteur de votre frégate dans n'importe quel(s) autre(s) secteur(s). Vous pouvez prendre ces 2 boucliers depuis des secteurs différents si votre frégate se déplace lors de l'action bonus Activer.



#21 Bouclier absorbant

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez placer 1 bouclier dans n'importe quel secteur et/ou gagner 1 énergie.



#22 Nacelles autonomes

Au lieu de faire atterrir votre frégate sur une planète, vous pouvez choisir une planète de votre secteur ou d'un secteur adjacent à la place et résoudre l'un de ses effets sans pour autant atterrir dessus. Si cette planète est occupée, vous pouvez gagner 1 cube Découverte. Vous pouvez faire cela même si votre frégate n'est pas dans un secteur avec une planète. Votre frégate reste dans le secteur où elle a commencé le tour même si vous résolvez un effet de planète d'un secteur adjacent. Lorsque vous résolvez l'effet d'une planète inoccupée avec cette capacité, prenez d'abord le cube Découverte qui se trouve sur cette planète, comme si vous atterrissez dessus. Dans le rare cas où la planète est inoccupée et qu'aucun cube Découverte ne s'y trouve, vous ne gagnez pas de cube. Vous pouvez utiliser cette capacité sur une planète inoccupée du secteur de votre frégate et choisir de ne pas atterrir dessus.



#23 Canons électriques

Juste après avoir utilisé votre frégate, vous pouvez détruire 1 vaisseau du Néant dans le secteur de votre frégate. Vous pouvez faire cela même si vous avez atterri sur une planète de ce secteur.



#24 Réalité augmentée

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez soit jouer 1 carte Cadet, soit dépenser 3 science pour augmenter le rang de votre capitaine d'une case.



#25 Réseau neuronal

Lorsque vous piochez des cartes Opération lors de l'étape 4 de la phase d'apparition ou l'étape 7 de la phase supraluminique, vous pouvez piocher 1 carte Opération supplémentaire (donc 3/3/4/4 si vous êtes de rang 0/1/2/3, respectivement).

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez piocher 1 carte Opération.



#26 Rayon tracteur

Lors d'une manœuvre avec votre frégate, vous pouvez effectuer jusqu'à 2 déplacements supplémentaires et/ou déplacer avec prudence un vaisseau domestique (sauf arche) le long de votre trajet. Voir p.13 du livret de règles pour savoir ce qu'est un « déplacement prudent ». Vous pouvez prendre le vaisseau domestique en route ; votre frégate peut se déplacer jusqu'à lui puis le déplacer avec elle et/ou le déposer et poursuivre son déplacement sans lui. Lorsque vous déplacez le vaisseau domestique, vous pouvez traverser des secteurs intérieurs et des secteurs avec plus de vaisseaux du Néant qu'il n'y en avait dans son secteur d'origine, mais vous ne pouvez pas laisser le vaisseau dans un tel secteur. Vous ne pouvez pas déplacer plusieurs vaisseaux avec cette capacité, même en procédant un par un.



#27 Hangar d'assemblage

Juste après avoir utilisé votre frégate, vous pouvez dépenser 1 matériel, 1 énergie et 1 neutronium pour déployer un vaisseau domestique (sauf arche) dans n'importe quel secteur.



#28 Salle de briefing

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez gagner 1 d'initiative, +1 pour chaque carte Cadet associée au cadet que vous avez utilisé à ce tour. Ainsi, vous gagnez 1 d'initiative si aucune carte ne lui est associée, 2 s'il en a une, et 3 s'il en a 2.



#29 Laser de soudage

Lors de votre action bonus Activer, vous pouvez gagner 1 d'initiative et/ou retirer 2 dégâts de vaisseaux domestiques du secteur de votre frégate. Vous pouvez retirer ces 2 dégâts depuis des secteurs différents si votre frégate se déplace lors de l'action bonus Activer. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous n'avez pas embarqué sur votre frégate à ce tour.



#30 Disrupteur de faille

Lors d'une attaque avec votre frégate, vous pouvez exercer les effets suivants :

- Infliger 1 dégât supplémentaire.
- S'il y a une faille dans le secteur de votre frégate, infliger 1 dégât supplémentaire dans n'importe quel secteur avec une faille.

Les dégâts dus à d'autres effets ou capacités doivent être infligés dans votre secteur, sauf mention contraire.



Cartes Commandement

Ces cartes provoquent une série d'effets immédiats que vous devez résoudre immédiatement, **au moment où vous jouez la carte Commandement**.



#1 Purifié au combat

Détruisez 1 vaisseau du Néant dans n'importe quel secteur et/ou confinez 1 corruption de votre plateau Frégate.



#2 Ogive de neutronium

Détruisez jusqu'à 3 vaisseaux du Néant dans un secteur de votre choix.



#3 Inquisition

Confiner jusqu'à 2 corruptions de votre plateau Frégate ou d'un vaisseau domestique, ou 1 de chaque.



#4 Dîme

Si vous avez au moins 5 d'initiative, gagnez 1 matériel, 1 science et 1 neutronium.



#5 Pas de quartier

Vous pouvez détruire 1 vaisseau du Néant dans n'importe quel secteur. Ensuite, s'il ne reste aucun vaisseau du Néant dans ce secteur, vous pouvez gagner 2 d'initiative et/ou jouer une autre carte Commandement. Vous pouvez choisir de cibler un secteur extérieur (mais pas un secteur intérieur) qui ne comporte déjà aucun vaisseau du Néant pour profiter de ces avantages.



#6 Flammes purificatrices

Défaussez 2 cartes Opération pour gagner 1 ressource de votre choix et/ou piocher 1 carte Opération et/ou confiner 1 corruption.



#7 Ingéniosité

Défaussez 1 carte Cadet pour gagner 3 ressources de votre choix.



#8 Avantage tactique

Gagnez 4 d'initiative.



#9 Économie d'énergie

Gagnez 1 énergie, +1 pour chacune de vos cartes Frégate en jeu. Ainsi, vous gagnez 1/2/3/4/5/6 énergie si vous avez 0/1/2/3/4/5 cartes Frégate en jeu, respectivement.



#10 Décharge statique

Détruisez 1 vaisseau du Néant dans n'importe quel secteur et/ou gagnez 2 énergie.



#11 Surcharge

Choisissez une capacité *Activer* (celle de votre plateau Équipage ou d'une carte Frégate en jeu) et résolvez-la jusqu'à 2 fois. Si vous faites cela lors de votre action d'équipage, cela ne déclenche pas les capacités liées aux actions bonus.



#12 Activation

Piochez 3 cartes Opération et/ou résolvez toutes vos capacités *Activer*. Si vous faites cela lors de votre action d'équipage, cela ne déclenche pas les capacités liées aux actions bonus.



#13 Ange gardien

Retirez tous les cubes Dégâts d'un seul vaisseau domestique de votre choix et gagnez 1 influence auprès de sa Maison. Vous ne pouvez pas choisir un vaisseau domestique indemne.



#14 Alliance militaire

Choisissez une Maison et gagnez autant d'initiative que votre influence auprès d'elle (max. 5). Ne comptez pas vos cartes Influence cachée de cette Maison.



#15 Réalignement politique

Défaussez 1 carte Influence cachée pour gagner 1 influence auprès d'une Maison de votre choix.



#16 Demande de faveurs

Défaussez 1 carte Influence cachée pour gagner 2 ressources de votre choix et/ou 3 d'initiative.



#17 Murmures du Néant

Recevez 1 corruption et perdez 2 influence, puis gagnez 2 influence. Les 2 influence que vous perdez et les 2 influence que vous gagnez sont à répartir comme vous le souhaitez (jusqu'à 4 Maisons peuvent être concernées). Vous perdez de l'influence en faisant descendre l'un de vos pions Joueur d'une case sur une des sept pistes. Vous ne pouvez pas défausser une carte Influence cachée pour perdre de l'influence. Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0 sur une piste.



#18 Ralliement populaire

Gagnez 1 influence auprès d'une Maison de votre choix.



#19 Plans d'urgence

Gagnez 2 d'initiative, puis +1 par ressource dépensée (max. 3). Ainsi, vous pouvez gagner jusqu'à +5 d'initiative.



#20 Récupération

Défaussez 2 cartes Opération pour gagner 3 ressources de votre choix et/ou piocher 1 carte Opération.



#21 Improvisation

Piochez 4 cartes Opération.



#22 Contrôle mental

Choisissez deux fois parmi les options suivantes (vous pouvez choisir deux fois la même) :

- Gagnez 2 d'initiative.
- Retirez 1 dégât de n'importe quel vaisseau domestique, jusqu'à deux fois.
- Gagnez 1 ressource de votre choix.
- Effectuez 1 déplacement prudent avec un vaisseau domestique (sauf arche). Si vous sélectionnez cette option deux fois pour le même vaisseau, ne prenez en compte que le nombre de vaisseaux du Néant dans son secteur de départ et dans son secteur d'arrivée.

Le Revenant n'est pas un vaisseau domestique. Vous ne pouvez pas en retirer des dégâts. Voir aussi « déplacement prudent » p.13 du livret de règles.



#23 Agents dormants

Comblez une case de confinement et/ou gagnez un cube Découverte. Ensuite, si le cadet que vous avez utilisé à ce tour a une capacité Mine, gagnez 1 cube Découverte supplémentaire. Pour combler une case de confinement, prenez 1 corruption directement dans la réserve (et non depuis votre plateau Frégate ou un vaisseau domestique) et placez-la dans une case de confinement. Vous n'avez pas besoin d'atterrir sur une planète et de choisir un effet Mine pour gagner le cube Découverte supplémentaire. Il suffit que votre cadet ait une carte Mine.



#24 Prise de contrôle à distance

Choisissez jusqu'à 4 chasseurs différents. Pour chacun d'entre eux, détruisez 1 vaisseau du Néant du même secteur.



#25 Stimulation neuronale

Jouez 1 carte Cadet sans dépenser de ressources ou augmentez le rang de votre capitaine. Piochez ensuite 1 carte Opération.



#26 Déploiement des boucliers

Placez jusqu'à 3 boucliers dans votre secteur et/ou gagnez 2 énergie.



#27 Drones miniers

Si vous avez résolu un effet Mine (sur une planète) lors de votre tour, vous pouvez gagner 3 ressources du même type que celle(s) acquise(s) par cet effet.



#28 Manœuvres d'évitement

Effectuez 3 déplacements prudents avec des vaisseaux domestiques (sauf arches). Voir aussi « déplacement prudent » p.13 du livret de règles.



#29 Le grand projet

Déployez un vaisseau domestique dans n'importe quel secteur.



#30 Camouflage optique

Déplacez votre frégate dans n'importe quel secteur. Il ne s'agit pas d'une manœuvre. Vous ne pouvez donc pas utiliser une capacité liée à une manœuvre.

CARTES DÉFAILLANCE

Il existe sept cartes Défaillance mineure (#1 à #7) et quatre cartes Défaillance critique (#8 à #11, à fond rouge).

#1 EMP

Infligez 1 dégât à toutes les arches. Les boucliers de ces secteurs n'annulent pas ces dégâts.

Chaque joueur perd 2 d'initiative (ou autant que possible, s'il en a moins). Commencez par le joueur le mieux placé. Les joueurs ne gagnent pas d'influence (visible ou cachée) à cette occasion. Cet effet peut faire passer un ou des pions Joueur en deçà du niveau qu'ils auraient atteint avec leur rang de capitaine après une réinitialisation.

#2 Coque percée

L'option Renforcer ne permet plus de déployer des vaisseaux domestiques depuis le Revenant. Un joueur qui choisit cette option doit tout de même payer le coût requis et placer un jeton Protection. Lorsque vous devez défausser cette carte, laissez-la visible pour ne pas oublier son effet.

Voir #1 EMP.

#3 Panne générale

Chaque joueur perd 3 énergie (ou autant que possible, s'il en a moins). Défaussez ces ressources depuis des compartiments non corrompus en priorité, puis depuis les compartiments corrompus si nécessaire.

Chaque joueur perd 2 cubes Découverte (ou autant que possible, s'il en a moins).

#4 Explosion

Chaque joueur reçoit 1 corruption, puis perd toutes les ressources de ses compartiments corrompus. Les joueurs ont le droit de réorganiser les ressources dans leurs compartiments non corrompus avant de recevoir la corruption (voir livret de règles p.10).

Voir #3 Panne générale.

#5 Surcharge

Les vaisseaux domestiques subissent 1 dégât par frégate de leur secteur. Les boucliers de ces secteurs n'annulent pas ces dégâts. Si un vaisseau domestique subit plus de dégâts qu'il ne peut en supporter, ne distribuez pas les dégâts excédentaires sur un autre vaisseau domestique, ni sur le Revenant.

Voir #3 Panne générale.

#6 Chaos

Les joueurs doivent réinitialiser leur position sur la piste d'initiative selon le rang de leur capitaine, comme lors d'une phase supraluminique. Ils ne gagnent pas d'influence (visible ou cachée) à cette occasion. Les joueurs avec un capitaine de rang 3 gagnent 1 matériel. Si la piste d'initiative est à nouveau réinitialisée lors de la phase supraluminique, ces joueurs gagneront à nouveau 1 matériel.

Chaque joueur retire 1 corruption d'une case de confinement de son plateau Frégate (si possible).

#7 Érosion

Infligez 1 dégât à tous les vaisseaux domestiques corrompus. Les boucliers de ces secteurs n'annulent pas ces dégâts.

Voir #6 Chaos.

#8 Revenant détruit - Effondrement social

Tous les pions Joueur, sur toutes les pistes d'influence, retombent à 5. Les pions qui se trouvaient plus bas ne sont pas affectés.

Retirez le Revenant du plateau principal (cela n'a aucun effet de jeu, mais indique que vous n'avez pas su protéger la flotte). Défaussez toutes les cartes Colonie, même si l'une d'entre elles avait déjà été choisie grâce à l'effet *Hypercharge* du Revenant. Les joueurs ne gagneront pas d'influence (visible ou cachée) lorsqu'ils réinitialiseront la position de leur pion sur la piste d'initiative au début du décompte final.

#9 Revenant détruit - Trahisons

Chaque joueur choisit des cartes Influence cachée à défausser pour revenir à 6 cartes en main. Les joueurs qui ont 6 cartes ou moins n'ont rien à défausser.

Voir #9 Revenant détruit - Effondrement social.

#10 Revenant détruit - Déserteurs

Lors du décompte final, les cartes Frégate et Cadet ne rapportent aucun prestige. Ces cartes comptent tout de même pour les projets, le cas échéant.

Voir #9 Revenant détruit - Effondrement social.

#11 Revenant détruit - Mutinerie

Lors du décompte final, le rang du capitaine et les cartes Commandement ne rapportent aucun prestige. Ces éléments comptent tout de même pour les projets, le cas échéant.

Voir #9 Revenant détruit - Effondrement social.

PLATEAUX ÉQUIPAGE

Une petite icône en haut à droite de chaque plateau vous indique la spécialisation du capitaine. Ces 8 icônes sont :

SCIENTIFIQUE A 

ÉCLAIREUR A 

COMMANDANT A 

GOVERNANT A 

SCIENTIFIQUE B 

ÉCLAIREUR B 

COMMANDANT B 

GOVERNANT B 

Avantages liés au rang

Ces avantages sont les mêmes pour chacun des huit capitaines. Ils sont indiqués dans la partie gauche de chaque plateau Équipage.

3			
2			
1			
0			



Lors de la phase d'apparition ou supraluminique, piochez le nombre de cartes Opération indiqué.



Chaque fois que vous gagnez de l'influence cachée, piochez le nombre de cartes indiqué.



Lors de la phase supraluminique, réinitialisez votre position sur cette valeur de la piste d'initiative.

* Gouvernant A  pioche 1 carte supplémentaire à chaque rang, donc 2/3/4/5 aux rangs 0/1/2/3, respectivement.

** Vous gagnez immédiatement 1 matériel, comme si vous étiez passé de la case 2 à la case 3 de la piste d'initiative.

Capacités Activer

Ces capacités sont indiquées en bas à gauche de chaque plateau Équipage. Elles se déclenchent lorsque vous effectuez l'action bonus Activer.

SCIENTIFIQUE

+1 

A 

Gagnez 1 science pour chacune de vos cartes Cadet en jeu.

+1  2x 

B 

Gagnez 1 énergie ou piochez 2 cartes Opération.

COMMANDANT



A 

Détruisez 1 vaisseau du Néant dans un secteur occupé par au moins un chasseur.



B 

Placez 1 bouclier dans le secteur de votre frégate.

ÉCLAIREUR



A 

Gagnez 2 d'initiative pour chacun de vos membres d'équipage sur une planète.



B 

Déplacez votre frégate dans n'importe quel secteur.

GOVERNANT



A 

Défaussez 1 influence cachée pour gagner de l'influence auprès d'une Maison de votre choix.



B 

Choisissez :

- Dépensez 3 ressources différentes pour gagner de l'influence cachée, ou
- Défaussez 1 influence cachée pour gagner 3 ressources différentes.

Capacités de capitaine

Les **capacités de base** sont indiquées au bas de chaque plateau Équipage. Les **capacités progressives**, quant à elles, apparaissent juste au-dessus (à droite de la piste de rang) et chacune est plus puissante que la précédente. Ces capacités sont actives uniquement **lors du tour où vous utilisez votre capitaine** (sauf mention contraire).

Juste après une action d'équipage avec votre capitaine :

Vous pouvez combler 1 case de confinement* ou gagner 1 cube Découverte.

Vous pouvez combler 1 case de confinement* ou gagner 1 cube Découverte.

Vous pouvez combler 1 case de confinement* ou gagner 1 cube Découverte.

Aucune capacité.

Voir Scientifique B.



Lors du tour où vous jouez votre capitaine :

Vous pouvez jouer des carte Cadet **sans** dépenser de ressources.

Vous pouvez dépenser 1 ressource de moins sur chaque carte Cadet que vous jouez. Vous pouvez appliquer cette réduction sur les cartes que vous jouez grâce à une autre capacité ou la combiner avec le bonus d'affiliation de l'action bonus **Affilier**.

Aucune capacité.

Aucune capacité.

Lors de l'action d'équipage de votre capitaine, vous pouvez dépenser 1 science pour gagner 1 ressource de votre choix (jusqu'à deux fois).

*Pour combler une case de confinement, prenez 1 corruption directement dans la réserve (et non depuis votre plateau Frégate ou un vaisseau domestique) et placez-la dans une case de confinement.

Lors du tour où vous jouez votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 1.

Vous avez la capacité de rang 1.

Chaque fois que vous confinez 1 corruption, vous pouvez gagner 1 science **et** 1 d'initiative.

Chaque fois que vous confinez 1 corruption, vous pouvez gagner 1 science **ou** 1 d'initiative.

Lors d'une manœuvre de votre capitaine avec un chasseur, un prospecteur ou une frégate, vous pouvez effectuer 1 déplacement supplémentaire.



Lors d'une attaque avec votre capitaine :

Avec un chasseur ou une frégate, jusqu'à 4 fois, vous pouvez dépenser 1 science pour infliger 1 dégât supplémentaire.

Avec un chasseur ou une frégate, jusqu'à 4 fois, vous pouvez dépenser 2 science pour infliger 1 dégât supplémentaire.

Aucune capacité.

Aucune capacité.

Vous pouvez stocker 1 corruption sur ce plateau. Cette case Corruption peut être utilisée lors du tour de **n'importe quel membre d'équipage**. Elle obéit aux mêmes règles que la case Corruption supplémentaire de la carte Frégate #2 **Chambre de décontamination** (voir p.11).

Lorsque vous faites l'action bonus Purifier avec votre capitaine pour confiner la corruption de cette case, vous n'avez pas besoin de dépenser de l'énergie ou de défausser une carte Opération.

Lorsque vous atterrissez sur une planète avec votre capitaine :

Vous avez les capacités des rangs 1 et 2.

Vous avez la capacité de rang 1. De plus, vous pouvez gagner 1 cube Découverte (en plus de ce à quoi vous avez normalement droit).

Vous pouvez atterrir sur des planètes occupées avec votre capitaine. Vous ne gagnez aucun cube Découverte lorsque vous le faites.

Aucune capacité.

Voir Scientifique B.



Lorsque vous utilisez un prospecteur avec votre capitaine :

Vous pouvez détruire 1 vaisseau du Néant dans votre secteur. Vous pouvez aussi placer 1 bouclier dans votre secteur et/ou gagner 1 énergie. Vous pouvez uniquement placer 1 bouclier, quel que soit le nombre de secteurs traversés. Vous pouvez détruire le vaisseau du Néant dans un secteur autre que celui où vous placez le bouclier.

Vous pouvez détruire 1 vaisseau du Néant dans votre secteur. Vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois, même si vous traversez plusieurs secteurs. Vous pouvez faire cela même après avoir atterri sur une planète.

Aucune capacité.

Aucune capacité.

Lorsque vous résolvez un effet de planète avec votre capitaine, vous pouvez gagner 1 ressource de votre choix.

Juste avant d'embarquer sur un vaisseau avec votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 2.

Vous pouvez révéler 1 carte Planète de la pioche. Gagnez 1 ressource d'un type correspondant à l'effet Mine de la planète. Ensuite, défaussez la carte ou placez-la dans n'importe quel secteur. Il peut y avoir plusieurs planètes dans un même secteur. Placez 1 cube Découverte sur la nouvelle planète.

Vous pouvez révéler 1 carte Planète de la pioche. Gagnez 1 ressource d'un type correspondant à l'effet Mine de la planète. Ensuite, défaussez la carte.

Aucune capacité.

Voir Scientifique B.



Juste après une action d'équipage avec votre capitaine :

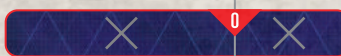
Vous pouvez gagner 3 d'initiative.

Aucune capacité.

Aucune capacité.

Aucune capacité.

Lors de l'étape Recevoir de la corruption du tour où vous avez résolu un effet de planète corrompue avec votre capitaine, vous pouvez ignorer son statut corrompu (et ne pas recevoir de corruption).



Juste après une action d'équipage avec votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 2, mais après avoir détruit jusqu'à 2 vaisseaux du Néant, vous pouvez gagner 2 d'initiative au lieu de 1.

Vous pouvez choisir **jusqu'à 2** chasseurs de votre secteur ou d'un secteur adjacent. Il n'est pas nécessaire que ces chasseurs soient dans le même secteur. Détruisez 1 vaisseau du Néant dans le secteur de chaque chasseur. Ensuite, vous pouvez gagner 1 d'initiative, en plus du gain d'initiative normalement accordé par la destruction des vaisseaux du Néant.

Vous avez la capacité de rang 0. Après avoir utilisé cette capacité, vous pouvez gagner 1 d'initiative.

Vous pouvez choisir 1 chasseur de votre secteur ou d'un secteur adjacent puis détruire 1 vaisseau du Néant dans le secteur correspondant.



Lors du tour où vous jouez votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 2.

Vous pouvez dépenser 1 ressource de moins sur chaque carte Cadet ou Frégate que vous jouez. Vous pouvez appliquer cette réduction sur les cartes que vous jouez grâce à une autre capacité ou la combiner avec le bonus d'affiliation de l'action bonus *Affilier*.

Aucune capacité.

Aucune capacité.

Lors d'une manœuvre de votre capitaine avec un chasseur, un prospecteur ou une frégate, vous pouvez effectuer 1 déplacement supplémentaire.



Lors d'une manœuvre avec votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 2.

Lorsque vous utilisez un chasseur, un prospecteur ou une frégate, vous pouvez effectuer 1 déplacement supplémentaire (donc 2 en tout).

Aucune capacité.

Aucune capacité.



Lors d'une attaque avec votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 1. De plus, s'il ne reste aucun vaisseau du Néant dans votre secteur (ou s'il n'y en avait pas), vous pouvez gagner 2 d'initiative **et/ou** de l'influence cachée.

Vous avez la capacité de rang 1. De plus, s'il ne reste aucun vaisseau du Néant dans votre secteur (ou s'il n'y en avait pas), vous pouvez gagner 2 d'initiative.

Lorsque vous utilisez un chasseur ou une frégate, vous pouvez choisir de retirer un bouclier pour infliger jusqu'à 2 dégâts supplémentaires dans le même secteur. Vous pouvez choisir de retirer le bouclier sans infliger de dégâts, mais vous ne pouvez pas infliger de dégâts si vous ne retirez pas le bouclier.

Aucune capacité.

Lors d'une manœuvre de votre capitaine avec un chasseur, un prospecteur ou une frégate, vous pouvez effectuer 1 déplacement supplémentaire et/ou placer 1 bouclier dans votre secteur (y compris en cours de manœuvre) et/ou gagner 1 énergie.



Lorsque vous embarquez sur un vaisseau domestique avec votre capitaine :



Vous avez la capacité de rang 1. De plus : **Lors de l'étape Gagner de l'influence** avec votre capitaine, vous pouvez renoncer à l'influence que vous auriez dû gagner auprès d'une Maison ; à la place, gagnez de l'influence cachée et 1 d'initiative. Quand vous gagnez de l'influence cachée de cette façon, choisissez 2 cartes à conserver et défaussez les 3 autres.



Vous avez la capacité de rang 1. De plus : **Lors de l'étape Gagner de l'influence** avec votre capitaine, vous pouvez renoncer à l'influence que vous auriez dû gagner auprès d'une Maison ; à la place, gagnez de l'influence cachée et 1 d'initiative.



Vous pouvez renoncer aux effets du vaisseau où vous avez embarqué et copier les effets d'une arche occupée dans le même secteur ou l'une des options d'une planète occupée dans le même secteur. Voir p.15 du livret de règles pour plus d'informations sur les effets de copie.



Aucune capacité.



Voir Commandant A.

Lorsque vous embarquez sur le Revenant avec votre capitaine :



Juste après une action d'équipage avec votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 1.



Vous pouvez révéler 1 carte Influence cachée de votre main pour déployer un vaisseau domestique de la Maison correspondante dans n'importe quel secteur. **Ne défaussez pas** la carte Influence cachée révélée ; reprenez-la en main.

Vous avez la capacité de rang 1.



Vous pouvez révéler, puis défausser, 1 carte Influence cachée de votre main pour déployer un vaisseau domestique de la Maison correspondante dans n'importe quel secteur.

Vous pouvez gagner 1 d'initiative **et/ou** de l'influence cachée.



Aucune capacité.

Vous pouvez gagner 1 d'initiative.



Aucune capacité.

Voir Commandant A.



PLANÈTES

Chaque planète affiche deux options ; vous résolvez l'une de ces deux options après avoir atterri sur la planète. Une des options est forcément **corrompue**, et une des options a un effet **Mine** (qui déclenche les capacités associées). Parfois, c'est l'option Mine qui est corrompue ; cela dépend de la planète.

#1 Cerulon

Mine : Gagnez 2 neutronium.

Détruisez 2 vaisseaux du Néant (où qu'ils soient) et/ou piochez 1 carte Opération.

#3 Kirevan

Mine : Gagnez 1 matériel et/ou piochez 2 cartes Opération.

Résolvez toutes vos capacités Activer et/ou gagnez 1 d'initiative.

#5 Drothis

Mine : Gagnez 2 neutronium.

Jusqu'à 3 fois, défaussez 1 carte Opération pour gagner 2 d'initiative.

#2 Quirenis

Détruisez 1 vaisseau du Néant (où qu'il soit) et/ou piochez 1 carte Opération.

Mine : Gagnez 1 énergie et 1 neutronium et/ou piochez 2 cartes Opération.

#4 Kaedron

Retirez jusqu'à 2 dégâts n'importe où (sauf Revenant) et/ou gagnez 1 d'initiative.

Mine : Gagnez 1 science et/ou 2 matériel.

#6 Nocthera

Mine : Gagnez 2 matériel.

Dépensez 1 science et défaussez 1 carte Opération pour augmenter le rang de votre capitaine.

#7 Nemyra

Mine  : Gagnez 1 énergie et/ou 2 d'initiative.

Dépensez 2 science et 1 énergie pour gagner 1 influence auprès d'une Maison de votre choix.

#8 Moltheris

Mine  : Gagnez 2 matériel.

Piochez 1 carte Opération et/ou copiez une option d'une autre planète occupée. Lors de l'étape Recevoir de la corruption, vous recevrez de la corruption.

#9 Voltren

Résolvez toutes vos capacités Activer.

Mine  : Gagnez 1 matériel et/ou 2 science.

#10 Tarnyx

Piochez 1 carte Opération et/ou gagnez 1 énergie et 1 science.

Mine  : Gagnez 1 matériel, 1 science et 1 neutronium.

#11 Lurevia

Dépensez 2 matériel et 1 neutronium pour déployer un vaisseau domestique dans n'importe quel secteur.

Mine  : Gagnez 3 matériel.

#12 Krundal

Mine  : Confinez 1 corruption et/ou gagnez 1 ressource de votre choix.

Défaussez 3 cartes Opération pour augmenter le rang de votre capitaine.

#13 Thunari

Dépensez 1 énergie pour détruire 2 vaisseaux du Néant de n'importe quel(s) secteur(s).

Mine  : Gagnez 1 matériel, 1 science et 1 neutronium.

#14 Zhorrel

Mine  : Gagnez 2 science.

Piochez 4 cartes Opération.

#15 Meraxis

Placez 3 boucliers dans n'importe quel(s) secteur(s) et/ou gagnez 1 énergie.

Mine  : Gagnez 1 énergie et/ou 2 neutronium.

#16 Iskavar

Mine  : Gagnez 1 matériel et/ou 2 d'initiative.

Défaussez 1 carte Opération pour gagner de l'influence cachée et/ou 1 énergie.

#17 Calvoryn

Confinez 1 corruption et/ou gagnez 2 d'initiative.

Mine  : Gagnez 1 science et/ou 2 neutronium.

#18 Volicor

Mine  : Gagnez 2 neutronium.

Dépensez 2 matériel pour déployer un vaisseau domestique dans n'importe quel secteur.

#19 Velasha

Dépensez 2 science et défaussez 1 carte Opération pour augmenter le rang de votre capitaine.

Mine  : Gagnez 1 matériel et/ou 2 neutronium.

#20 Valenquar

Mine  : Gagnez 1 énergie et/ou 1 neutronium.

Retirez jusqu'à 2 dégâts n'importe où (sauf Revenant) et/ou gagnez 3 d'initiative.

#21 Bremexis

Mine  : Gagnez 2 matériel.

Placez 3 boucliers dans n'importe quel(s) secteur(s) et/ou gagnez 2 énergie.

#22 Drethon

Placez un bouclier dans n'importe quel secteur et/ou gagnez 2 énergie.

Mine  : Gagnez 1 matériel, 1 science et 1 neutronium.

#23 Boshtet

Défaussez 1 carte Opération pour copier une option d'une autre planète occupée. Copier une option corrompue comptera pour l'étape Recevoir de la corruption.

Mine  : Gagnez 1 matériel, 1 neutronium et/ou 2 d'initiative.

#24 Keelah

Mine  : Gagnez 2 science.

Retirez jusqu'à 2 dégâts de vaisseaux domestiques dans n'importe quel(s) secteur(s) et/ou piochez 2 cartes Opération.

#25 Caradyn

Mine  : Gagnez 1 matériel et/ou 1 neutronium.

Retirez jusqu'à 3 dégâts n'importe où (sauf Revenant) et/ou confinez 1 corruption depuis un vaisseau domestique.

#26 Yauter

Dépensez 2 science pour gagner de l'influence cachée.

Mine  : Gagnez 1 énergie et/ou 2 science.

#27 Ullryia (les deux options sont corrompues)

Mine  : Gagnez 3 énergie.

Choisissez un secteur. Retirez la faille et/ou tous les vaisseaux du Néant de ce secteur (vous ne gagnez pas d'initiative à cette occasion).

#28 Geshan

Dépensez 1 neutronium pour choisir un secteur et confiner jusqu'à 2 corruption des vaisseaux domestiques qui s'y trouvent.

Mine  : Gagnez 3 neutronium.

#29 Zakomia

Dépensez 1 science pour gagner 3 ressources de votre choix.

Mine  : Gagnez 2 matériel et/ou 1 neutronium.

CARTES PROJET SECRET

Chaque carte Projet exige une condition qu'il faudra vérifier lors du décompte final.

Projets personnels

- #1 Avoir au moins 4 cartes Frégate en jeu.
- #2 Avoir au moins 8 cartes Influence cachée en main. *Non utilisé en solo.*
- #3 Avoir au moins 2 matériel, 2 énergie, 2 science et 2 neutronium. Ces ressources peuvent être dans des compartiments corrompus.
- #4 Avoir au moins 3 cartes Cadet en jeu.
- #5 Avoir un capitaine de rang 3.
- #6 Avoir au moins 2 d'influence auprès de 4 Maisons différentes. L'influence cachée ne compte pas. *Non utilisé en solo.*
- #7 Avoir joué au moins 5 cartes Commandement dans votre zone de jeu.
- #8 Avoir au moins 6 énergie. Ces ressources peuvent être dans des compartiments corrompus.
- #9 Avoir au moins 7 d'influence auprès d'une Maison. L'influence cachée ne compte pas. *Non utilisé en solo.*

Projets Flotte

- #10 Il y a au moins 4 chasseurs sur le plateau principal.
- #11 Il y a au moins 5 arches sur le plateau principal.
- #12 Il y a au moins 3 navettes sur le plateau principal.
- #13 Il y a au moins 4 prospecteurs sur le plateau principal.

DÉCOMPTÉ DES COLONIES

- #1 **Dunlork**  Marquez 1 prestige pour chaque unité d'énergie en votre possession (max. 6).
- #2 **Novaris**  Marquez 1 prestige pour chacune de vos cartes Cadet en jeu.
- #3 **Zenor**  Marquez 0/2/4/6 prestige si votre capitaine est de rang 0/1/2/3, respectivement.
- #4 **Fenrax**  Marquez 1 prestige pour chacune de vos cartes Frégate en jeu.
- #5 **Yarvek**  Marquez 2 prestige pour chaque groupe de 4 ressources en votre possession.
- #6 **Belitan**  Marquez 1 prestige pour chaque unité de science en votre possession (max. 6).
- #7 **Shiveus**  Perdez 2 prestige pour chaque corruption de votre plateau Frégate (comptez les cases spéciales s'il y en a, mais pas les cases de confinement).

CRÉDITS

Conception et développement

Conception : Allan Kirkeby

Chef du développement : Robin Hegedús

Développement : Viktor Péter, Frigyes Schöberl

Testeur alpha : Jace Ravensburg

Univers et illustrations

Conception graphique et illustrations : Ian O'Toole

Univers : Frigyes Schöberl, Robin Hegedús

Maquette 3D : Krisztián Hartmann

Règles du jeu

Rédacteur en chef : Mihály Vincze

Conception graphique : Attila Kerek

Relecture : Emily Blain, Hendri Adriaens

Gestion de projet et production :

Chef de produit : Tünde Máté

Prototypes : Viktor Csete

Gestion de projet : Frigyes Schöberl

Campagne Kickstarter

Mise en page : Albert Bochnert

Community Managers : Soma Gál, Dorka Péter

Version française par Super Meeple

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Maquette française : Morgane Clidi

Relecture française : Fabrice Servais, Grégory Sévin

Tests sur Discord

Alexandros Kilikian, Marcel Dragomir, Count Canis, Dieter De Bruyne, Patrick Szpyra, Chuck Case, Daniel Trzeciak, Josh Kruger, Jordan Thomas, Jon Deale, Shelley Danielle, Lea Brit Anna Jansen, Sidd (ooba), Ian McAlpin, Ryan Beall, Arius Nahavandi, Saiful Imaan, Sean Yen, Sebastian Putze, Weronika Wojtala, Raaayden, Hendri Adriaens, Ahmad Arif Aiman, Shane Ryan, Guppy Jones, C. Shravan Santosh, Miranda Robinson, Marcel McAlpin, Aaron Thomas, Christopher Gudde, Joy

Remerciements spéciaux

Adonis Maigaard Flokiou, Anders Bruun Uhrenholt Christensen, Anders Vang Pedersen, András Sohár, Aske Christiansen, Casper Hansen, Constantin Lervig, Dario Rahimic, David Kirkeby, Emil Larsen, Emil Lund, Eske Zobbe, Gabriel Kirkeby, Hanne Aya Skogberg, Jacob Blain, Jonathan Max Moltke, Jørgen Holm, Kasper Fly, Kasper Lapp, Lars Wagner, Linnea, S. E, Rützou, Mads Fløe, Magnus Karlsson, Maila Persson, Mark Elsdon, Mattie Dyrby Hansen, Max Møller, Mette Kjeldsen Riis, Michael Munk Kruse, Morten Blaabjerg, Otto Plantener Jensen, Pax Meier, Rolf Østergaard Nielsen, Róbert Zöldi-Kovács, Sigrid Stenkilde Lynæs, Simon Skov, Simon Stormes, Søren Brandborg, Thorbjørn Kaels, Troels Østergaard Nielsen, Tyge Zobbe

Remerciements d'Allan Kirkeby

Merci à toutes celles et ceux qui ont proposé leurs retours, et particulièrement à la communauté des auteurs danois. Un grand merci à Mindclash pour avoir cru en Revenant et pour avoir apporté tant de soin lors de sa création.

ICONOGRAPHIE

CONCEPTS GÉNÉRAUX

- (1^{er}) cycle
- Ordre du tour
- Joueur
- Pas en solo
- Plateau Frégate / Équipage
- Prestige
- Cadet / Membre d'équipage
- Phase d'action
- Phase d'entretien
- Phase d'escarmouche
- Phase d'apparition
- Phase supraluminique
- Action d'équipage
- Action bonus
- Puissance de Maison
- Jeton Phase ignorée
- Occupé (par un membre d'équipage)

CE QUE VOUS GAGNEZ

- N'importe quelle ressource
- Le même type de ressource
- Matériel
- Énergie
- Science
- Neutronium
- Réduction de coût
- Aucun coût
- Initiative
- Rang (de capitaine)
- Cube Découverte
- Corruption
- Case de confinement
- Influence (n'importe quelle Maison)
- Influence (dans la même Maison)

CARTES

- Influence cachée
- Carte Opération
- Carte Cadet

- Carte Frégate
- Carte Commandement
- Carte Scanner
- Carte Colonie
- Carte Planète
- Carte Défaillance
- Carte Projet secret

VAISSEAUX, PLANÈTES ET FLOTTE

- Une frégate
- Votre frégate
- Arche
- Chasseur
- Prospecteur
- Navette
- Vaisseau domestique (dont arches)
- Vaisseau domestique (hors arches)
- Vaisseau du Néant
- Effet de planète
- Effet de planète corrompu
- Mine



Approvisionnement



Revenant



Dégât



Faible



Dé Faible



Secteur



Même secteur/votre secteur



N'importe quel secteur



Secteurs adjacents (et votre secteur)



Frégate la plus proche



Jeton Protection



Bouclier

EFFETS GÉNÉRIQUES



Prendre en main



Jouer de sa main



Placer dans la zone de jeu



Défausser/retirer (de la zone de jeu)



Défausser (de la main)



Résoudre (rappel)



Copier

EFFETS SPÉCIFIQUES



Activer
(Capacité/Action bonus)



Gagner de l'initiative



Réinitialiser l'initiative



Gagner de l'influence



Perdre de l'influence



Augmenter le rang de capitaine



Recevoir de la corruption



Recevoir de la corruption depuis un vaisseau corrompu



Recevoir de la corruption depuis un effet de planète corrompu



Confiner une corruption



Piocher des cartes
Opération



Attaquer



Infliger un dégât supplémentaire



Manœuvrer



Effectuer un déplacement supplémentaire



Déplacement prudent



Détruire un vaisseau du Néant



Défausser tous les vaisseaux du Néant (sans gagner d'initiative)



Retirer un cube Dégâts



Déployer un vaisseau domestique



Placer la navette sur le scanner



Modifier l'ordre du tour



Gagner les avantages du scanner



Révéler de l'influence cachée



Purifier (action bonus)

CAPACITÉS



Juste après
(le déclencheur)



Juste avant
(le déclencheur)

LES GRANDES MAISONS



Dunlork



Novaris



Zenor



Fenrax



Yarvek



Belitan



Shiveus

ICÔNES SOLO



Membre d'équipage corrompu



Gardien (capitaine corrompu)



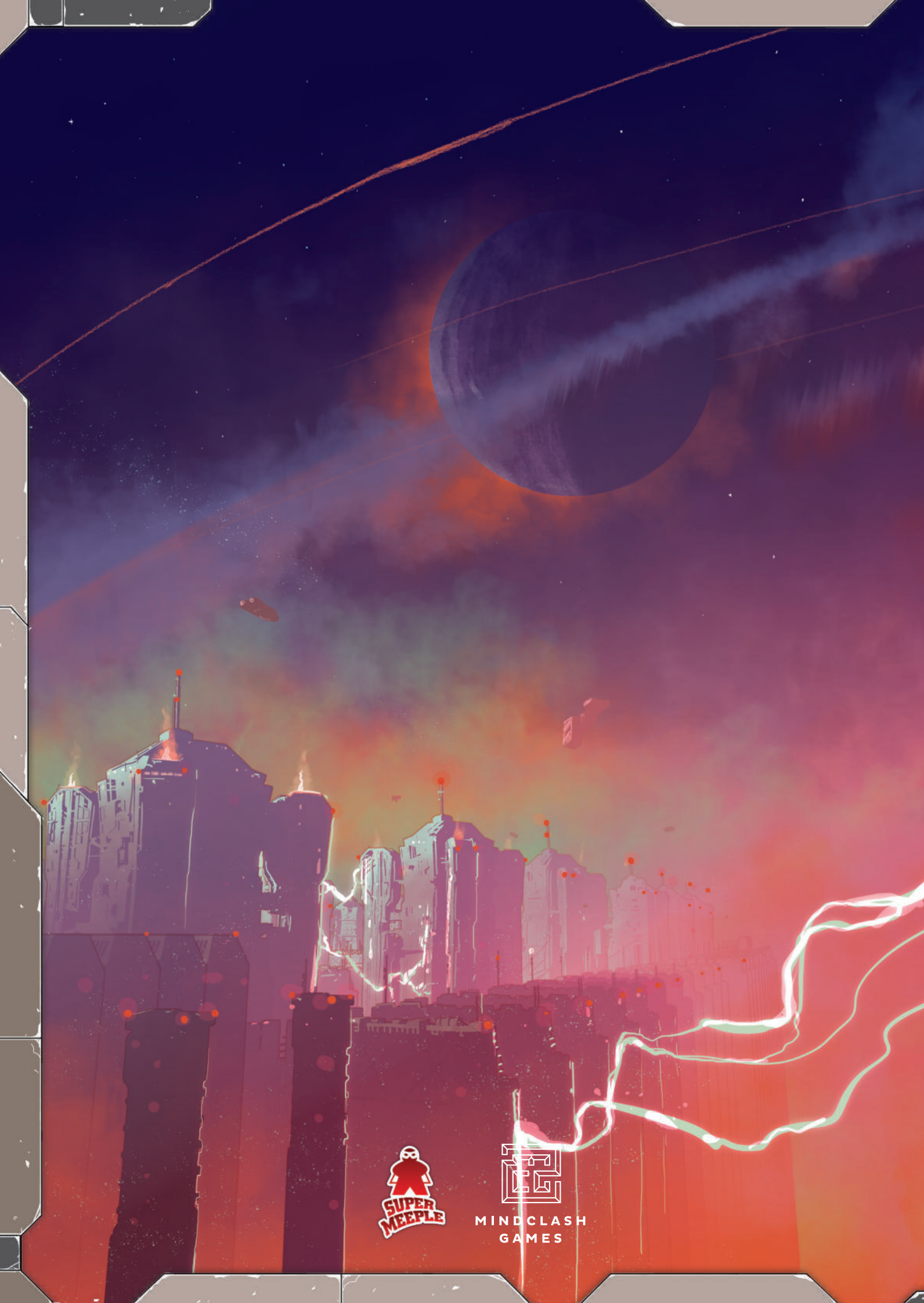
Influence corrompue



Carte Maison corrompue



Initiative corrompue



MINDCLASH
GAMES