

# VOIDFALL

## L'AVÈNEMENT DU NÉANT

**EN COMPLÉMENT DES RÈGLES**

*Mise en place, Scénarios, Tutorial, Univers*

MINDCLASH GAMES

# COMPENDIUM



# Table des matières


Mise en place ..... 10

Tutorial ..... 22

Scénarios ..... 24

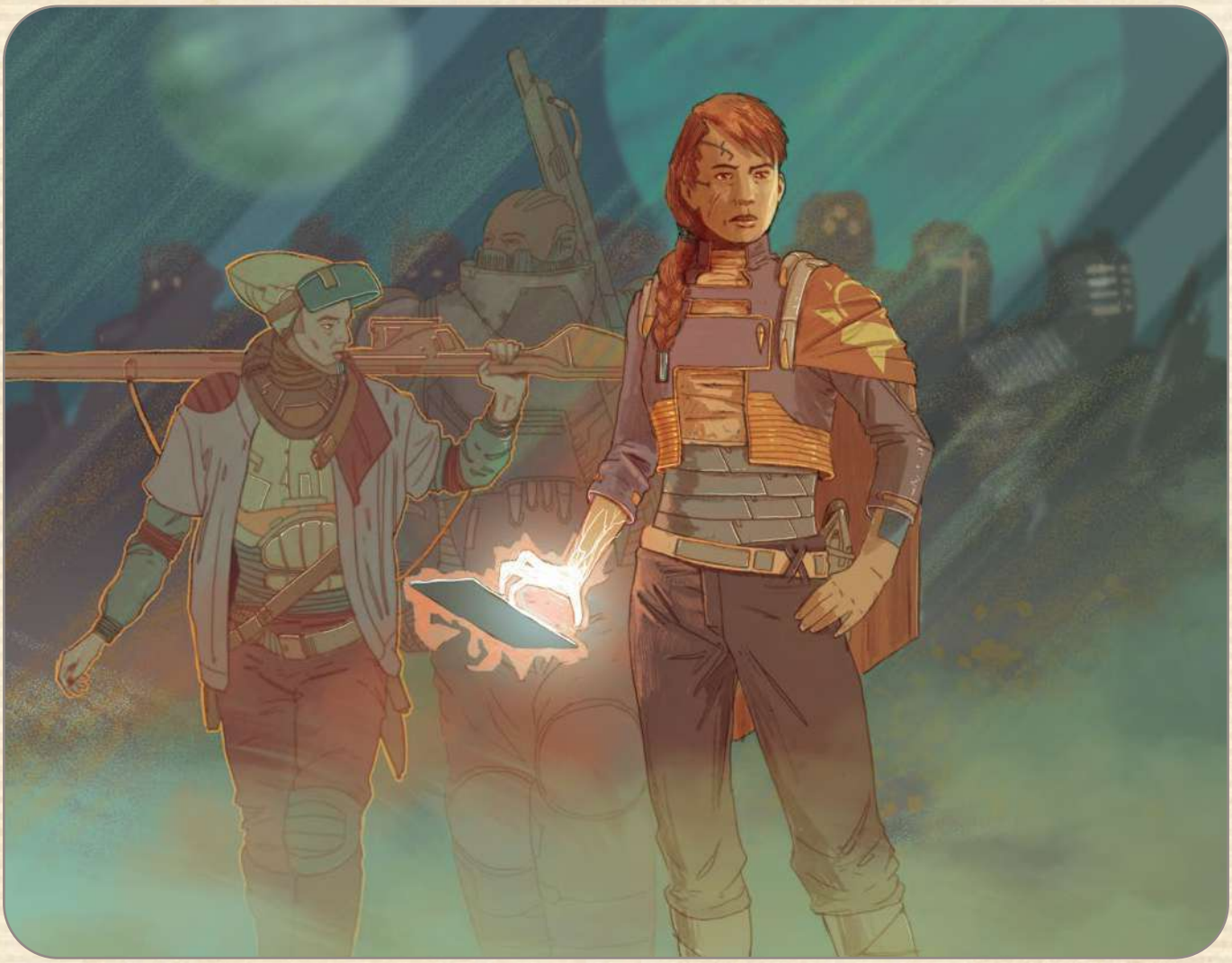
# Une galaxie lugubre



*L'empire du Domineum, autrefois prospère, n'est plus. De grands chefs et de puissantes flottes ont perdu toute humanité ; ils sont désormais corrompus et asservis par une entité plus ancienne que l'univers lui-même. Nous avons vu les signes. Nous avons entendu les rumeurs. Nous faisions confiance aux Novarques. Pourtant, l'apocalypse de notre civilisation tant prophétisée est arrivée. Nous sommes désormais témoins de l'Avènement du Néant.*

Pendant des siècles, les Novarques, descendants de la Maison Royale Novarchon, ont dirigé d'une main de fer l'empire galactique féodal de l'humanité, appelé Domineum. Durant leur règne, l'empire a profité de formidables innovations technologiques et de percées scientifiques stupéfiantes. Il n'a cessé de s'étendre jusqu'aux confins de la galaxie, donnant naissance à de nouvelles maisons. Celles-ci ne tardèrent pas à se porter à la tête des régions extérieures de l'empire, tournées vers l'inconnu. Alors que la Maison Novarchon était au faîte de sa puissance, le culte religieux qui l'accompagnait annonça une sinistre prophétie présageant l'arrivée d'une entité cosmique antédiluvienne d'une autre dimension : le Néant.

Longtemps, le Néant passa pour un mythe. Mais en vérité, c'était son influence corruptrice qui accordait aux Novarques le savoir et la connaissance nécessaires à l'extension fulgurante de l'empire. Le culte novarque promettait la vie éternelle contre la soumission au Néant ; mais ce dernier ne cherchait qu'à combler une faim inextinguible, que seules des milliards d'âmes pouvaient satisfaire. Ainsi, quand le Domineum ne fut plus en mesure de contrôler son extension, des failles transdimensionnelles s'ouvrirent en son sein pour que la corruption s'y répande. La Maison Novarchon et tous ses satellites accueillirent le Néant comme un sauveur, garant de leur salut ; profitant de leur faiblesse, le Néant se répandit comme la peste vers les mondes intérieurs. À présent, il est temps pour les grandes maisons restantes de purger la galaxie de cette corruption, d'empêcher le Néant de renverser notre dimension, et de s'imposer à la fois comme les sauveurs du Domineum, et ses nouveaux dirigeants…



# Une menace pernicieuse

Le Néant est une entité cosmique ancienne qui hante l'espace interdimensionnel depuis la nuit des temps. Elle est capable de projeter son esprit dans l'univers tout entier, dirigeant une infinité de branches autonomes reliées à une conscience unique. Dispersée dans toute la galaxie, la présence du Néant se manifeste sous la forme d'une matière parasite éthérée, qui se déplace d'un organisme à l'autre pour croître et se répandre. Au départ, ce n'est qu'une forme de vie microscopique indétectable ; lorsqu'au terme de sa croissance exponentielle, elle est capable d'assimiler et de consumer une planète tout entière, il est trop tard pour réagir.

Depuis la naissance de l'univers, le Néant a dévoré les âmes d'innombrables civilisations et empires galactiques, absorbant leur savoir au passage. Lorsque la projection parasitaire de sa conscience trouve les représentants d'une nouvelle espèce intelligente, le Néant s'immisce dans leur esprit. Ensuite, il commence à influencer et améliorer l'évolution de cette espèce en transmettant le savoir accumulé sous forme d'idées ou d'inspiration, afin de permettre à sa victime de prospérer suffisamment pour atteindre une taille convenable. Lorsque la civilisation infectée s'est assez développée, le Néant surgit des profondeurs pour récolter ce qu'il a semé et engloutir ses victimes.





# Une influence corruptrice

La **Corruption** représente dans le jeu l'influence du Néant qui ne cesse de se répandre, visant votre peuple, votre maison et le reste de la galaxie. Sa présence se manifeste dans tout secteur qui n'est pas déjà contrôlé par un joueur au début de la partie. Vous pouvez chercher à l'éradiquer du plateau, mais cela ne l'empêchera pas de trouver son chemin au sein même de votre maison. Si elle s'immisce sur votre fiche Maison, elle vous empêchera de conduire librement des Programmes ou de profiter des avancées sociétales, gouvernementales et économiques de votre civilisation. De plus, plus votre maison est corrompue, plus les forces du Néant seront coriaces lors des escarmouches menées contre vous. Si, en revanche, vous la laissez prospérer dans vos secteurs, alors elle empoisonnera tout ce qu'elle touche, vous empêchant de faire croître votre population. La solution est donc bien entendu de l'éliminer à la fois de vos secteurs et de votre maison ; mais comme vous vous en doutez, ce ne sera pas facile.



# Un empire en déclin



Tout commença il y a des siècles, à l'autre bout de l'univers. Le Néant fonda une planète et une jeune civilisation humaine, en prenant soin de s'implanter dans l'esprit de ses plus grands dirigeants, penseurs et scientifiques, lesquels allaient former la Maison Royale Novarchon. Les parasites nichés dans leur subconscient, guidés par la volonté insidieuse du Néant, leur fournirent l'inspiration et le savoir nécessaires à l'évolution fulgurante de leurs compétences scientifiques et technologiques.

Leur civilisation prospéra et ne tarda pas à se lancer à la conquête des étoiles, formant un empire interplanétaire, le Domineum. Amenées par le Néant, de nouvelles technologies virent le jour, permettant à l'empire naissant de manipuler les conditions nécessaires à la vie dans chaque nouvelle planète découverte. Pendant des siècles, le Domineum poursuivit son extension vertigineuse, atteignant des systèmes de plus en plus éloignés, jusqu'aux limites de la galaxie. Cette prospérité apparente cachait les intentions malignes du Néant, qui, pendant tout ce temps, attendait son heure tout en murmurant de sinistres conseils aux oreilles des Novarques. Lorsque l'empire fut suffisamment développé et enrichi de milliards d'âmes réparties dans toute la galaxie, le Néant déchira le tissu de la réalité pour ouvrir des failles par lesquelles il pourrait se déverser dans notre dimension. L'Avènement du Néant venait de se produire.

L'Avènement rendit la Corruption plus visible et plus intense : elle se manifesta sous forme organique et s'abattit sur les esprits déjà infectés, prenant le contrôle de leur corps, mais aussi de toutes les sources d'énergie qu'elle pouvait trouver : les machines, les immeubles, les vaisseaux… La contamination s'étendit jusqu'au cœur de l'empire et les forces de la Maison Novarchon, corrompues au-delà de toute rédemption et soumises au Néant, se retournèrent contre le reste du Domineum.





# Plateau et secteurs

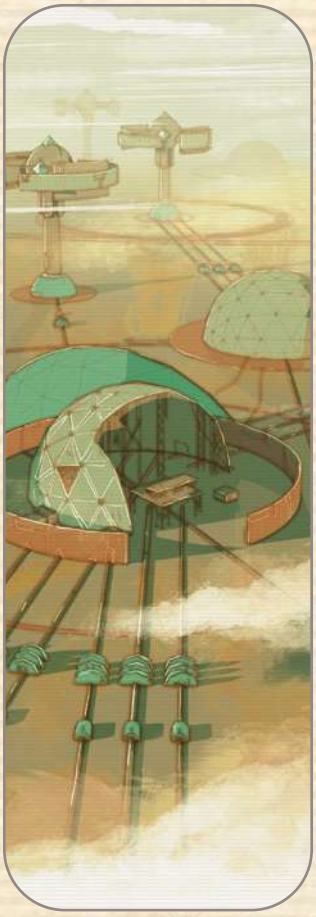


Le plateau central est le cœur du jeu : il représente une carte de la galaxie, presque exclusivement occupée par le Domineum. Elle se divise en secteurs, séparés par des distances qui dépassent l'entendement. Pour autant, grâce aux connaissances transmises par le Néant, les moteurs supraluminiques développés par les grandes maisons permettent le franchissement de ces distances et le voyage d'un secteur à l'autre.

Chaque secteur représente un système stellaire qui abrite de nombreuses planètes habitées et industrialisées, peuplées de millions ou de milliards d'êtres humains ; la plupart d'entre eux étant déjà sous l'influence corruptrice du Néant. Ce qui définit d'abord la valeur d'un secteur est sa population : un secteur densément peuplé produit davantage et sa conquête est souvent plus intéressante. Certains secteurs spéciaux ont une valeur de population fixe (ce sont des mondes spécifiques aux propriétés uniques) qui ne peut pas être modifiée en cours de jeu. D'autres sont des secteurs inhabités, vides de toute population.

Certains secteurs sont isolés par des tempêtes du Néant, un phénomène dû à l'ouverture des failles transdimensionnelles qui rend toute navigation extrêmement dangereuse, voire impossible. Les secteurs séparés par une tempête ne sont pas considérés comme adjacents ; vous devrez contourner la tempête pour accéder à l'un ou l'autre.

Le jeu utilise une vaste échelle spatiale et se déroule sur une longue période de temps. Chaque partie se divise en trois Cycles, chacun d'entre eux représentant plusieurs décennies. Chaque tour, vous devez choisir une carte Focus, représentant une série de mesures qui définit la priorité de votre civilisation pour les années à venir. Améliorer un secteur représente le travail de millions de personnes et le fruit de cet effort commun. Envahir un secteur voisin résulte en une véritable guerre longue de plusieurs mois, où le camp le mieux préparé et le mieux armé l'emporte toujours, malgré l'héroïsme de l'adversaire.



# Infrastructures et production

*Voidfall* est un jeu de construction d'empire et de gestion. Les infrastructures et les investissements de votre maison sont représentés par des installations et des guildes. Les guildes représentent des industries planétaires fournissant les ressources et la recherche nécessaires au développement humain, et définissent votre production. Les installations sont des structures militaires : systèmes de défense, chantiers navals et usines d'armement divers qui vous permettront de créer et déployer des flottes ou de vous défendre.

Les ressources, éléments, richesses et autres moyens disponibles dans le Domineum sont représentés par cinq ressources : la nourriture, le matériel, l'énergie, la science et les crédits. Ce sont vos valeurs de production qui définissent le montant de ressources que vous allez générer pour chacune d'entre elles, ces valeurs étant elles-mêmes définies par les types de guildes que vous allez établir et la quantité de population de vos secteurs. Vous allez également collecter de l'influence, qui mesure l'aura et la réussite de votre maison. Le joueur qui a le plus d'influence à la fin de la partie l'emporte.





# Flottes et puissance navale

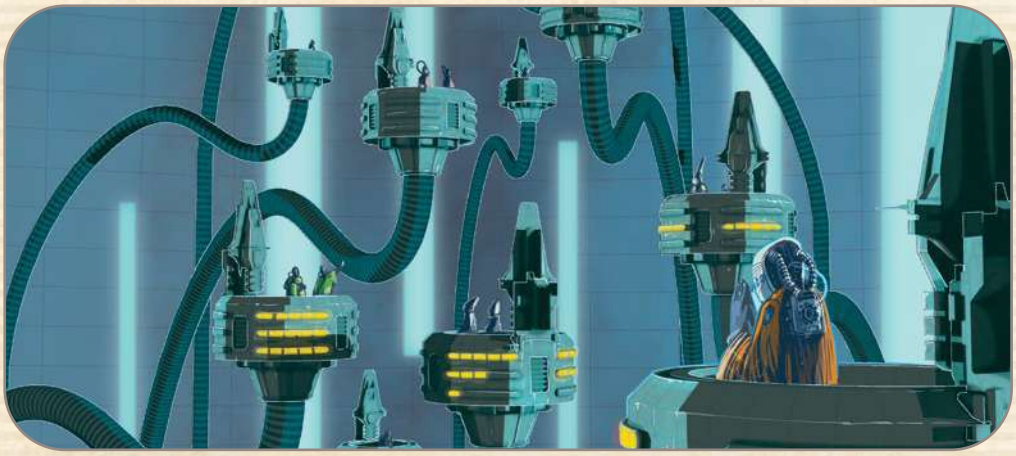
En plus des guildes et installations, vous bénéficiez d'autres éléments nécessaires au développement de votre maison : vos flottes et leur puissance navale. Le type de flotte indique la classe des vaisseaux qui la composent, tandis que la puissance navale représente votre capacité de commandement et le maximum logistique de vaisseaux que la flotte contient à un instant T. Lorsque vous obtenez plus de puissance navale, cela signifie que vos capacités de commandement ont augmenté. Un cube de Puissance Navale (très souvent appelé "cube" à des fins de lisibilité) représente la puissance de feu d'une dizaine à une centaine de vaisseaux ; une flotte rassemble souvent plusieurs cubes. Vous saisirez plus facilement certaines règles si vous comprenez qu'un cube ne désigne pas *physiquement* un vaisseau ou un groupe de vaisseaux, mais plutôt votre capacité de commandement à l'échelle galactique. Gagner des vaisseaux supplémentaires au fil des années est sans doute à la portée d'une civilisation moderne, mais la capacité à commander des milliers de vaisseaux à des années-lumières ne l'est pas. C'est pourquoi lorsque vous perdez de la puissance navale, elle regagne la réserve de votre fiche Maison. C'est également la raison pour laquelle vous êtes limité en puissance navale totale.

Le type de vaisseau le plus courant est la Corvette, améliorable avec certaines technologies. Il existe bien entendu des classes supérieures : les Sentinelles (efficaces en défense), les Destroyers (efficaces en attaque), les Cuirassés (multi-usages) et les Porte-Vaisseaux (des chantiers navals mobiles).



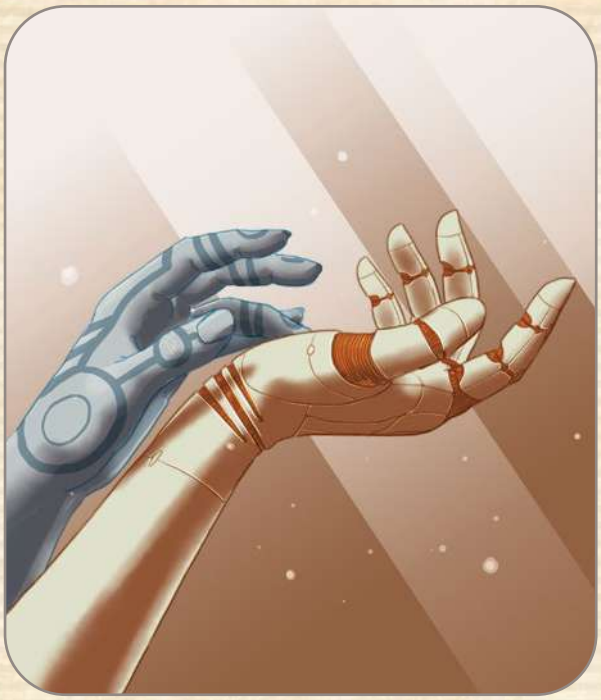
# Politique et commerce

Dans le jeu, les aspects politiques et commerciaux d'une civilisation galactique humaine sont représentés par les cartes Programme et les jetons Commerce. Les programmes représentent la réalité politique du théâtre d'opérations et permettent aux maisons de choisir de quelle manière elles veulent gagner de l'influence. Les jetons Commerce représentent des routes commerciales et relations économiques qu'elles nouent avec les civils de la galaxie. Plus vous préparez de programmes, plus votre vision administrative s'élargit et plus vous pouvez avoir de jetons Commerce simultanément en jeu. Chaque jeton Commerce peut être utilisé pour compenser le fardeau logistique de vos programmes (décompte de points) ou dépensé pour gagner des actions supplémentaires.





# Science et technologie



Avant que la Corruption extradimensionnelle n'empoisonne les germes du Domineum, le niveau de technologie général était ordinaire, voire simpliste. Le but du Néant était de faire croître la civilisation qu'il avait infiltrée le plus vite possible ; c'est pourquoi il prit soin de glisser des idées et des connaissances dans l'esprit des premiers Novarques afin qu'ils puissent faire prospérer leur civilisation et sa population de manière fulgurante. La récolte, au moment de l'Avènement, n'en serait que plus juteuse. L'empire développa des vaisseaux plus robustes et plus rapides ; le voyage interplanétaire devint possible ; la colonisation et l'industrialisation devinrent des technologies de premier plan. Tout ce qui n'était pas indispensable au développement du Néant progressa à peine, voire pas du tout. Cette progression paradoxale provoqua l'apparition de technologies ultra sophistiquées au milieu de déserts technologiques.

Chaque maison est spécialisée dans 2 des 28 technologies disponibles et possède une technologie de départ (définie par sa carte Origine). Vous pouvez avoir jusqu'à 5 technologies au total, une par emplacement de votre fiche Maison. Certaines peuvent être améliorées lorsque votre civilisation évolue, pourvu que vous puissiez trouver l'étincelle créatrice qui vous le permettra.



# Les maisons du Domineum

L'ancien Domineum était un système féodal aristocratique dirigé par le Novarque Suprême, qui était nécessairement un membre de la Maison Royale Novarchon, elle-même descendante des Novarques, fondateurs du Domineum.

Avec le temps, le Domineum commença à s'étendre dans la galaxie, donnant naissance à de nouvelles maisons qui poussèrent leurs explorations de plus en plus loin, prenant le contrôle de nouveaux systèmes au nom du Novarque Suprême. Puis, ces grandes maisons gagnèrent à leur tour le droit de gouverner leurs propres domaines, après avoir réussi à adapter leur mode de vie aux conditions parfois hostiles des systèmes planétaires découverts. Elles développèrent leur propre culture, leur propre économie et leur propre force militaire, tout en obéissant aux lois fondamentales du Domineum, édictées par le Novarque Suprême.

Contrairement à la Maison Novarchon qui restait au cœur de l'empire, formant le cercle très fermé du pouvoir politique et religieux, les grandes maisons devinrent les pionnières de l'exploration des mondes extérieurs. Confrontées à des environnements très variés, au fil des siècles, elles évoluèrent dans des directions radicalement différentes. Ainsi, même si chaque citoyen du Domineum est humain, l'histoire même de ces maisons conduisit à des changements, des mutations, des augmentations, des implants, voire à d'autres effets imprévisibles sur leur population.

Lorsque l'Avènement frappa le Domineum, la Maison Novarchon et tous ses satellites des mondes internes acceptèrent les fausses promesses du Néant, qui résonnaient dans leur esprit depuis toujours, et embrassèrent la corruption dès son apparition. Les Novarques, autrefois meneurs d'un empire prospère, devinrent les soldats du Néant et se retournèrent contre leurs propres créations, déclarant la guerre à toutes les grandes maisons à la fois.

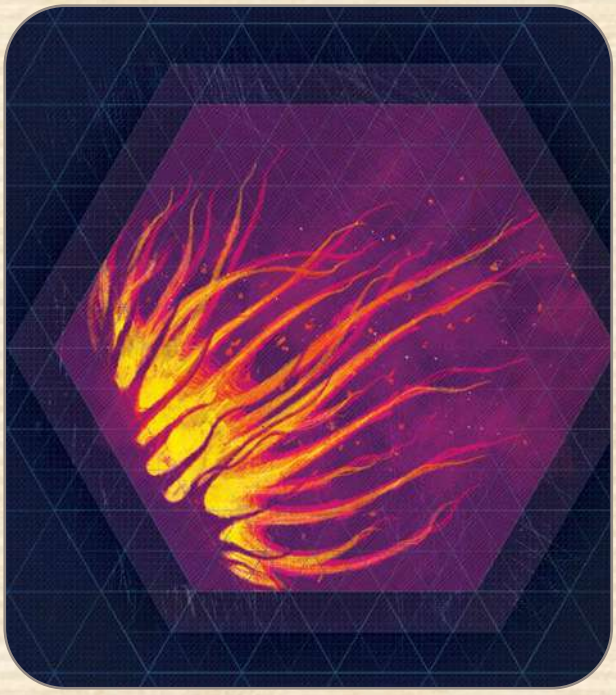
Chaque joueur incarne l'une des grandes maisons aux confins du Domineum, encore libre de la corruption amenée par le Néant. L'évolution de chaque grande maison est représentée par sa fiche Maison unique, ses trois pistes de Civilisation, sa compétence de maison et une carte Origine qui détermine ses forces, ressources et technologies de départ, en plus d'autres éléments asymétriques.

D'autres maisons peuvent apparaître dans le jeu : les maisons déchues, qui ont vainement tenté de se libérer du contrôle du Néant, mais, n'étant pas assez fortes, elles se débattent encore dans les affres de la corruption. Pour autant, elles ne sont pas complètement perdues ; si vous parvenez à les libérer, alors elles vous aideront en retour et partageront leurs précieuses technologies.

# L'avenir du Domineum



Vous pouvez jouer à *Voidfall* en mode coopératif ou compétitif. Thématiquement, le mode coopératif correspond à la période qui suit l'ouverture des failles, lorsque la présence du Néant commence à se manifester. Les joueurs doivent alors agir de concert pour fermer les portails transdimensionnels et empêcher le Néant de se manifester physiquement dans le Domineum. Le mode compétitif correspond à ce qui se passe ensuite : la corruption et les forces contrôlées par le Néant tiennent encore la majorité de la galaxie, mais le lien avec leur royaume d'origine a été coupé et elles faiblissent. Les mondes autrefois prospères du Domineum sont prêts à être cueillis et les maisons autrefois alliées ne peuvent pas laisser passer cette occasion de libérer, conquérir et unifier l'humanité sous leur bannière pour former un nouveau Domineum.



# Les failles sont ouvertes...

En mode coopératif, vous faites face à la terrible menace du Néant prêt à renverser notre galaxie.

Au moins une faille transdimensionnelle a été ouverte, ouvrant un accès entre le royaume du Néant et notre galaxie. C'est par ces failles que le Néant se déverse et s'abat sur les malheureux dont il a patiemment infecté l'esprit, les transformant en marionnettes corrompues prêtes à se retourner contre l'humanité. Sont-ils même encore humains ? Nul ne le sait. Quoiqu'il en soit, les flottes novarquiennes corrompues par le Néant ont lancé leur offensive et menacent les grandes maisons de multiples escarmouches.

Pour autant, l'humanité compte encore des hommes et des femmes libres de toute influence maléfique, prêts à joindre leurs efforts pour refermer les failles et repousser les forces du Néant. Malheureusement, les restes du Domineum plient sous le poids de plusieurs crises simultanées et chaque soulèvement, chaque famine, chaque projet de recherche débridé, est un moyen potentiel pour le Néant de s'emparer de nouvelles âmes.

Les joueurs peuvent subir ces crises ou tenter de les résoudre, mais si nous les laissons s'accumuler sans les traiter, des catastrophes surviendront. Mécaniquement, les crises proposent des objectifs que les joueurs devront s'efforcer d'atteindre, en fournissant des efforts parfois considérables et en sacrifiant des ressources ; à défaut, ils subiront des effets négatifs. Les crises peuvent être économiques ou militaires, et si plusieurs crises du même type s'accumulent, une catastrophe survient. La quatrième catastrophe sonne le glas de l'humanité et la fin de la partie. Enfin, plus vous laissez les crises s'accumuler, plus le fardeau à porter est lourd : trop de crises économiques forcent les maisons à gaspiller de nombreuses ressources, tandis que trop de crises militaires ne cessent de renforcer la puissance du Néant lorsqu'il conduit des escarmouches contre vos bases.

L'alliance humaine n'est toutefois pas dépourvue de ressources. Joindre vos efforts vous offre de meilleures options, représentées par les cartes Focus conjointes. Vous pouvez remplacer vos cartes Focus classiques par ces versions améliorées. Les cartes Focus conjointes permettent souvent aux joueurs de s'entraider d'un tour sur l'autre.

Lorsque vous jouez en mode coopératif, nous vous recommandons de discuter ouvertement des détails de la stratégie que vous envisagez : quel Focus jouer, quelle stratégie adopter, quelle crise résoudre, ou comment optimiser les actions de Focus conjointes. *Voidfall* ne fait pas la part belle aux informations cachées. Attention toutefois à ne pas jouer pour les autres : chacun doit pouvoir gérer ses cartes Focus et Programme sans ingérence externe. Après tout, votre empire vous appartient !

# Mise en place

## MISE EN PLACE GÉNÉRALE

**ESPACE DÉDIÉ AU MATÉRIEL DU MODE CO-OP**

7+ VOIR P.12-13 POUR LA MISE EN PLACE.

1 Placez le plateau galactique au centre de la table, sur le côté pour le mode compétitif et pour le mode coopératif ou solo (symbole indiqué sur le plateau, en haut à gauche).

1a Préparez des piles de jetons Commerce sur les six emplacements indiqués sur le côté gauche du plateau galactique, en fonction du nombre de joueurs.

- **Solo :** 1 jeton par emplacement, sauf celui du bas qui reste vide. Rangez les 7 jetons restants dans la boîte.
- **2 joueurs :** 1 jeton par emplacement. Rangez les 6 jetons restants dans la boîte.
- **3 joueurs :** 2 jetons par emplacement, sauf celui du bas qui reste vite. Rangez les 2 jetons restants dans la boîte.
- **4 joueurs :** 2 jetons par emplacement.

2 Préparez les quatre offres de Programmes :

2a Placez le plateau des Programmes à gauche de la zone de jeu.

2b Mélangez les 4 pioches de carte Programme séparément, par type. Placez-les ensuite face cachée à gauche du plateau des Programmes.

2c Prenez une carte au sommet de chaque pioche et placez-la face visible à droite du plateau des Programmes, à côté de sa pioche.

3 Placez la tuile Combat générique en haut de la zone de jeu.

4 Formez la réserve commune :

4a Créez deux piles face cachée pour les jetons Prime et Libération.

4b Placez les jetons Gloire à proximité.

4c Placez les jetons Flotte à proximité, en les triant par type.

4d Créez une réserve pour les jetons Guilde, Installation, les cubes du Néant, les dés Population standard et fixes, et les marqueurs Corruption.

5 Chaque joueur place les éléments suivants dans sa zone de jeu personnelle (les couleurs non utilisées sont rangées dans la boîte) :

5a Placez un plateau Influence de votre couleur devant vous. Réglez le cadran sur 10 Influence.

5b Prenez les 9 cartes Focus de votre couleur en main.

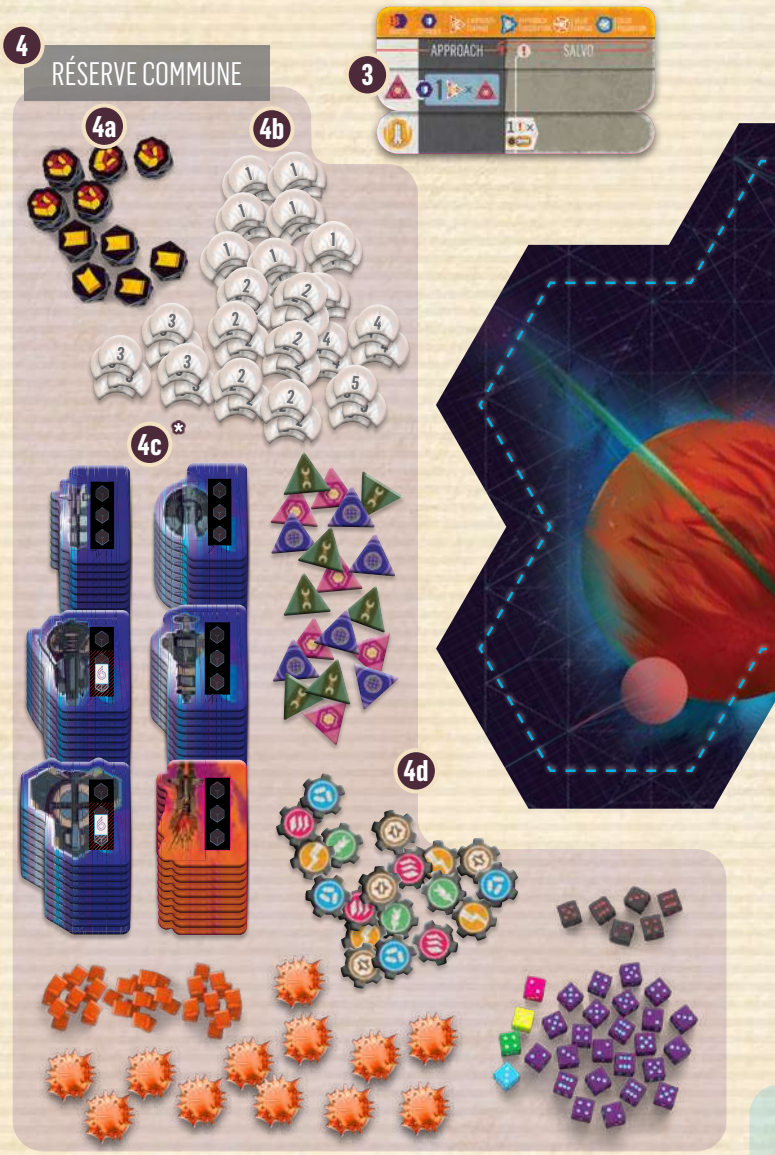
5c Mettez le Focus *Innovation* dans votre défausse personnelle. Cette carte ne peut pas être jouée lors du Cycle I.

5d Placez un plateau Ressources (couleur générique) devant vous. Réglez ses dix cadrans sur **0**.

5e Prenez les 14 cubes de Puissance Navale* de votre couleur.

5f Prenez un jeton Gloire de valeur 2 depuis la réserve commune.

6 Déterminez l'ordre du tour au hasard. Le premier joueur place son marqueur Ordre du tour sur l'emplacement le plus à gauche de la piste d'ordre de tour du plateau galactique. Le joueur suivant place le sien sur l'emplacement suivant, et ainsi de suite.



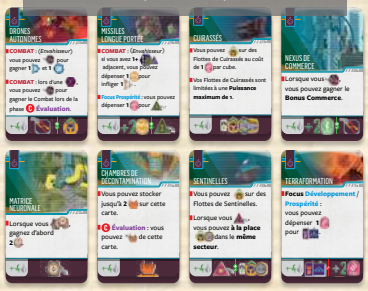




* **Rappel :** *pour simplifier la lecture, dans ce livret, nous utilisons le mot "cube" pour désigner "un cube de Puissance Navale".*




## TABLEAU DES TECHNOLOGIES
(VOIR P. 16-17)



## 1 PLATEAU GALACTIQUE



## CARTES ÉVÉNEMENT
(VOIR P.16)

## PLATEAU CENTRAL
(VOIR P.13. CHANGE SELON LE SCÉNARIO)

## 2 OFFRE DE PROGRAMMES




## ÉLÉMENTS DES JOUEURS 5




DÉFAUSSE FOCUS




FICHE MAISON
(VOIR P.18)

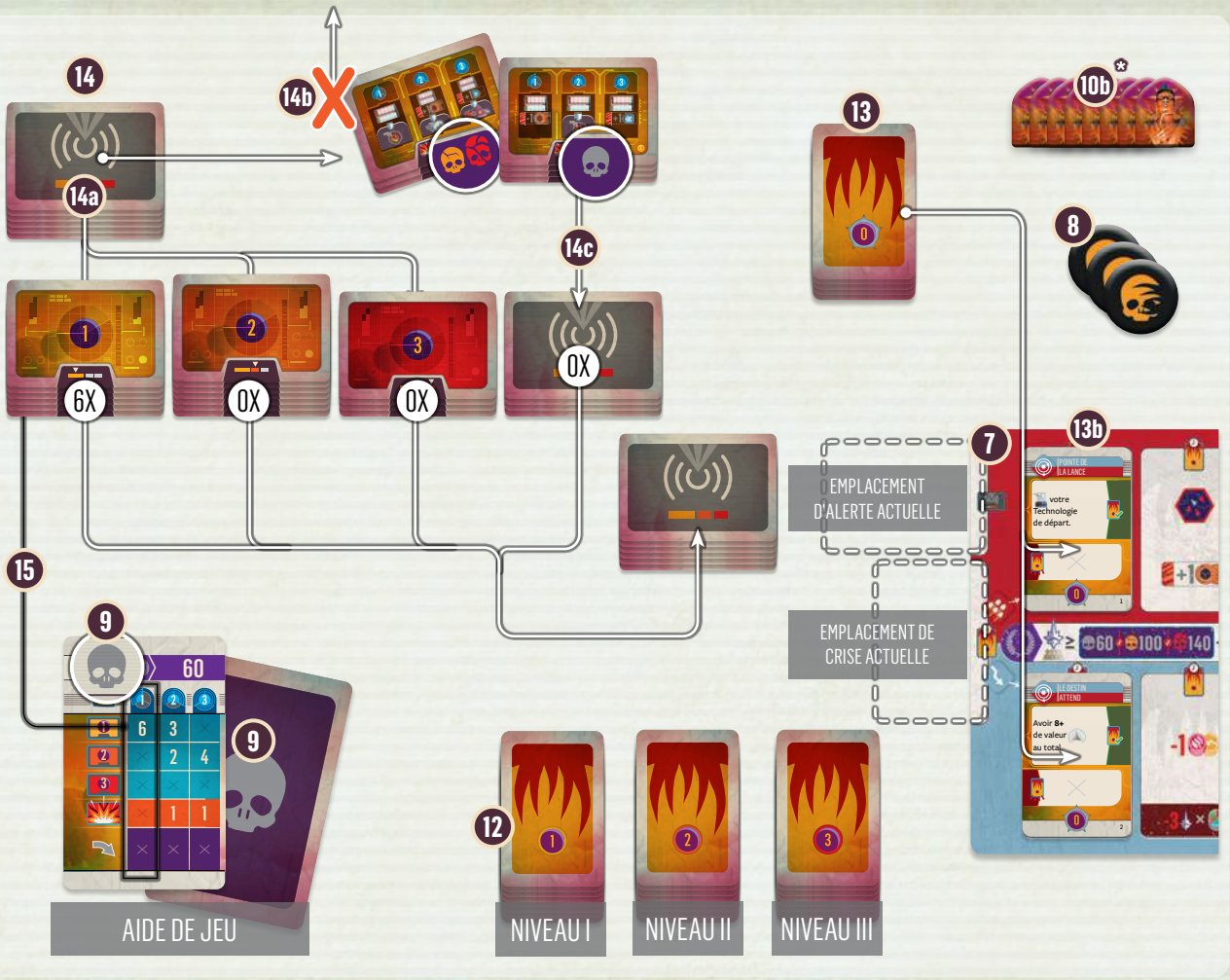






DÉFAUSSE FOCUS






**7** Placez le plateau Crise à proximité de la zone de jeu.

**8** Placez les trois jetons Catastrophe à côté.

**9** Choisissez une difficulté : Facile, Normal ou Difficile. S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de jouer en mode Facile. Prenez l'aide de jeu qui correspond à la difficulté choisie et placez-la à côté du plateau Crise.

**10** Placez dans la réserve commune autant de jetons Gardien qu'indiqué en fonction du nombre de joueurs :

**10a** **Solo :** 7 Gardiens,

**10b** **2 joueurs :** 8 Gardiens, ou

**10c** **3-4 joueurs :** 10 Gardiens.

**11** Rangez tout jeton Gardien excédentaire dans la boîte.

**12** Mélangez séparément chaque pioche de cartes Crise (de départ, Nv. I, II et III). Placez ces pioches à proximité du plateau Crise. Laissez de la place pour les défausses respectives de chaque pioche.

**13** Identifiez les cartes Crise de départ.

**13a** En mode **Facile**, ne piochez aucune carte Crise de départ et rangez-les toutes dans la boîte.

**13b** En mode **Normal** et **Difficile**, prenez au hasard deux cartes Crise de départ ; placez-en une au hasard face visible sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée des Crises économiques, et l'autre sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée des Crises militaires. Rangez les cartes Crise de départ restantes dans la boîte.

**14** Identifiez les cartes Alerte.

**14a** Formez trois piles face visible avec les cartes Situation (ne les mélangez pas) et placez-les à côté des pioches Crise.

**14b** Rangez ensuite les quatre cartes Guerre qui n'affichent pas l'icône de la difficulté choisie dans la boîte.

**14c** Mélangez les quatre cartes Guerre restantes et placez-les face cachée à côté des piles de cartes Situation.

**15** Créez la pioche Alerte selon les instructions de l'aide de jeu sélectionnée à l'étape **9**.

**15a** Prenez autant de cartes que nécessaire parmi les cartes Situation Nv. I, II et III depuis les piles face visible et retournez-les face cachée.

**15b** Piochez autant de cartes que nécessaire parmi les cartes Guerre et mélangez-les avec les cartes Situation. Placez la pioche Alerte ainsi constituée face cachée à côté du plateau Crise.

CO-OP/SOLO

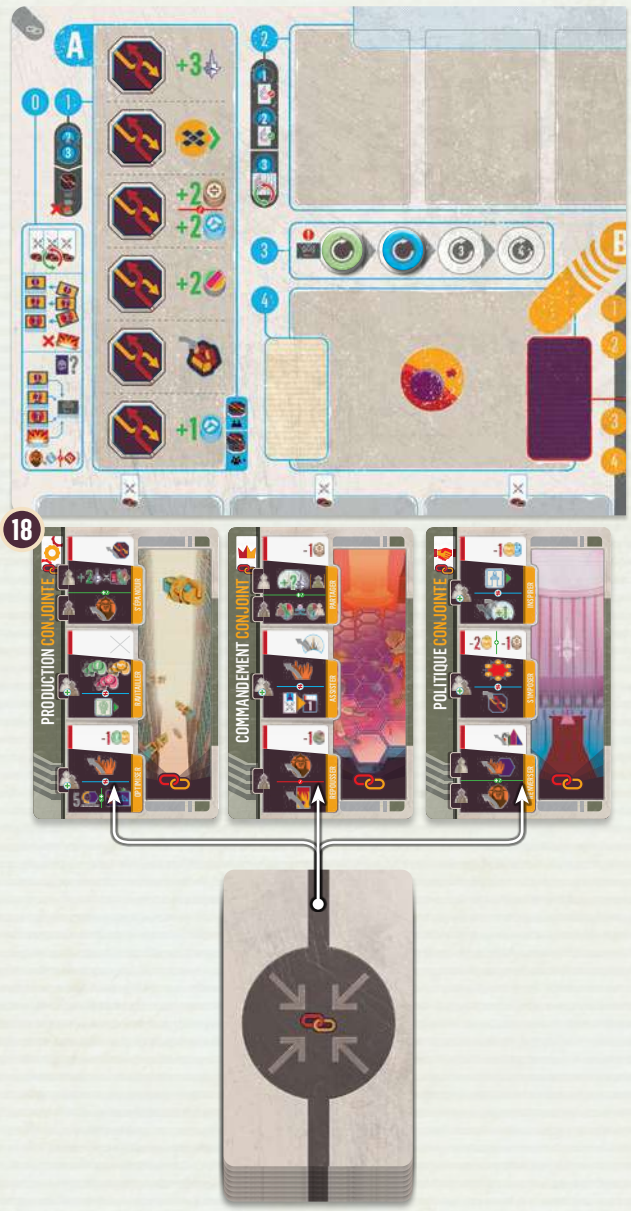
**16** **À 2, 3 ou 4 joueurs**, mélangez toutes les cartes **Focus conjoint** pour former un paquet. Placez-le près du plateau galactique. Rangez les cartes Focus héroïque dans la boîte.

**17** En **solo**, mélangez toutes les cartes **Focus héroïque** pour former un paquet. Placez-le près du plateau galactique. Rangez les cartes Focus conjoint dans la boîte.

**18** Piochez trois cartes Focus conjoint/héroïque et placez-les sous le plateau galactique pour créer une nouvelle offre visible de tous les joueurs.

**18a** Si vous révélez la carte Focus conjoint/héroïque *Innovation* parmi ces cartes, piochez une nouvelle carte pour la remplacer, puis placez la carte *Innovation* face cachée au sommet de la pioche.

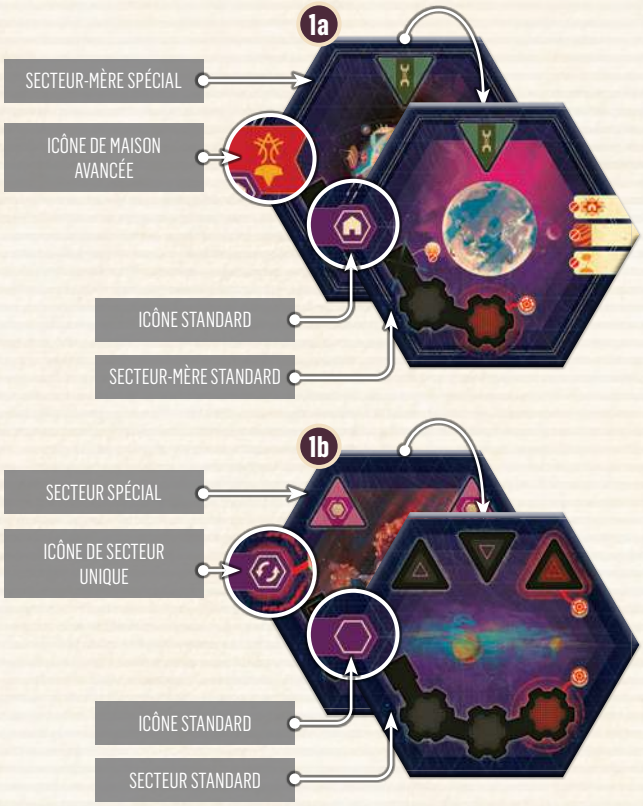
**18b** En **solo**, si vous révélez une carte Focus héroïque qui correspond à une carte Focus que ne possède pas votre Maison (par ex. *Renfort* avec la Maison Fenrax), rangez la carte dans la boîte et piochez une nouvelle carte à la place.




# MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

**1** Prenez les 30 tuiles Secteur ; elles vous serviront à créer le plateau.

**1a** Identifiez les 4 Secteurs-Mères, reconnaissables à leur symbole de maison. Un côté de chaque tuile représente un Secteur-Mère standard, tandis que l'autre est réservé à une Maison avancée en particulier.




*Exemple : (en haut) Secteur-Mère de la Maison* Marqualos, *au verso d'un Secteur-Mère standard. (en bas)* Relais de transmission, *au verso d'un secteur standard.*

! **Note :** lorsque vous assemblez le plateau, utilisez le côté standard des Secteurs-Mères – à ce stade, vous n'avez pas encore choisi votre Maison.

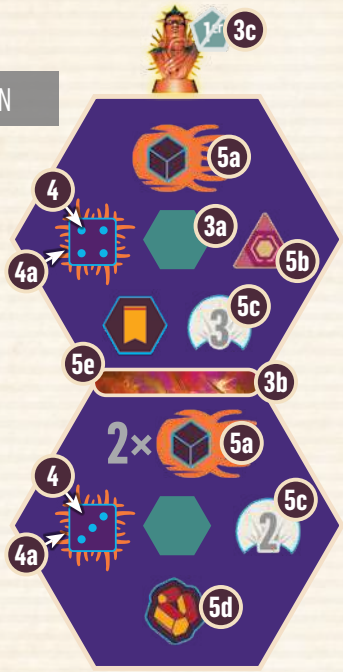
**1b** Les 26 tuiles restantes sont également recto-verso. Un côté représente toujours un secteur standard, l'autre un secteur spécial.

*Pour le tutorial, vous aurez uniquement besoin des Secteurs-Mères et des secteurs standard.*

**2** Choisissez un scénario. La table donnée p.24-25 vous donne un aperçu de tous les scénarios (nombre de joueurs, complexité, potentiel d'agression, numéro de page) de ce livret (voir p.24). Chaque scénario propose un plateau constitué de secteurs spécifiques, un ensemble d'Événements galactiques, un ensemble de Technologies et les Maisons que vous pouvez utiliser. Après avoir choisi le scénario, poursuivez la mise en place avec l'étape 3.

*Pour le tutorial, nous vous conseillons d'utiliser un des quatre plateaux de tutorial des pages suivantes, en fonction de votre nombre de joueurs.*

REPRÉSENTATION




COMPOSANTS PHYSIQUES




**3** Installez le plateau :

**3a** Placez les tuiles requises comme indiqué par le schéma de mise en place. Le symbole du milieu de chaque hexagone vous indique quel secteur utiliser.

! **Note :** l'orientation des secteurs n'a aucune importance.

**3b** Placez les jetons Tempête du Néant entre les hexagones indiqués. Une Tempête se trouve toujours sur l'arête d'un hexagone.

1er **3c** Placez les jetons Gardien au bord des secteurs indiqués.

**4** Placez un dé Population standard sur chaque secteur indiqué, avec la valeur requise.

**4a** Placez un marqueur Corruption sous le dé Population lorsque cela est indiqué.

1er **4b** Certains secteurs spéciaux donnent une valeur de Population fixe, ou aucune valeur. Utilisez respectivement un dé Population fixe ou aucun dé.

1er **4c** Dans certains scénarios, certains secteurs affichent un drapeau au lieu d'une valeur de Population. Ce sont des secteurs de Maison Déchue. Laissez-les vides jusqu'à l'étape 13 de la mise en place.

**5** Chaque secteur peut aussi vous demander de placer les éléments suivants au milieu de la tuile :

! **Note importante :** certains secteurs spéciaux disposent de Défenses de Secteur préimprimées. Dans ce cas, les schémas indiquent uniquement les Défenses supplémentaires que vous devez y placer.

**5a** **Un** jeton Flotte du Néant avec le **nombre indiqué** de cubes,

**5b** Des Défenses de Secteurs dans les emplacements d'Installations,

**5c** Des jetons Gloire de la valeur indiquée,

**5d** Des jetons Prime (au hasard) face cachée,

**5e** Des jetons Libération (au hasard) face cachée, et

1er **5f** Des jetons Gardien.

**6** Rangez les tuiles et jetons Tempête du Néant non utilisés dans la boîte.



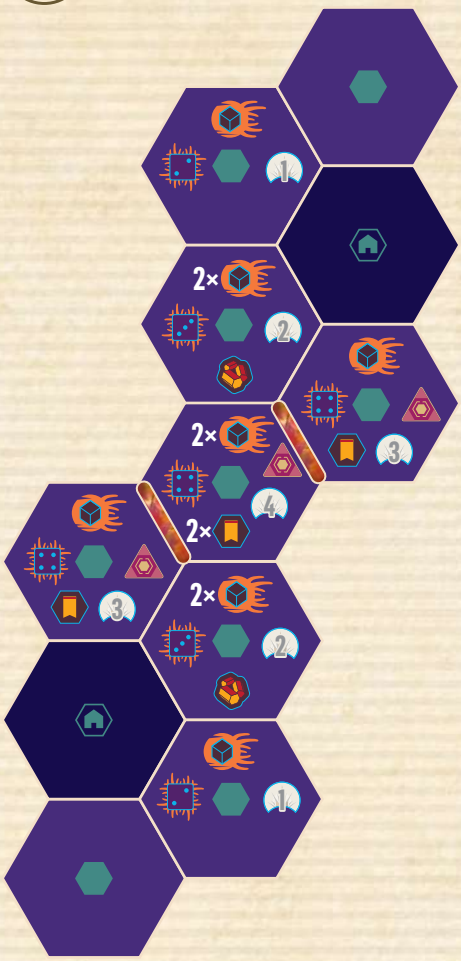
## PLATEAUX DE TUTORIAL

*Pour votre première partie (selon le nombre de joueurs).*

## SCÉNARIO SOLO



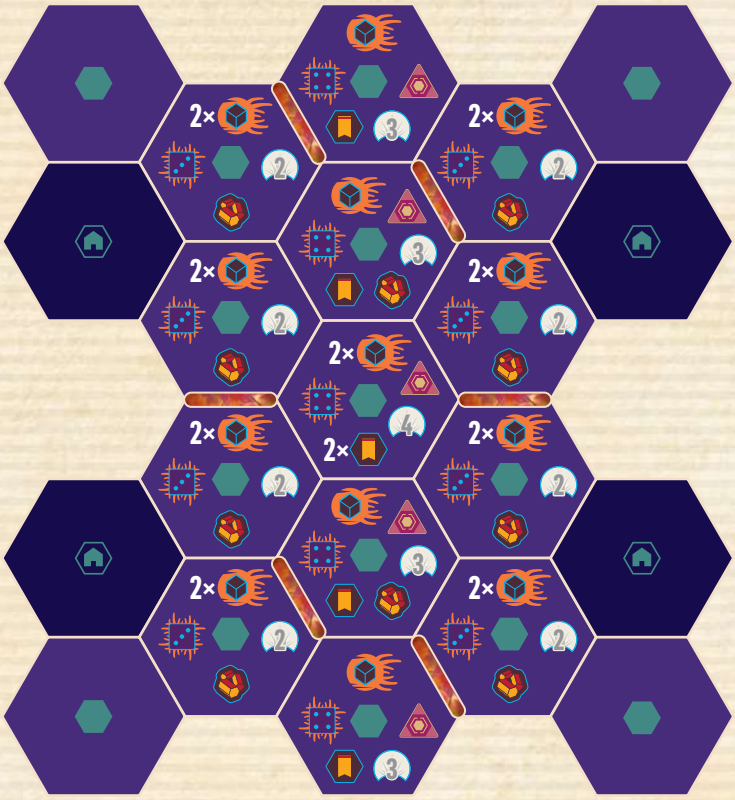
## SCÉNARIO 2 JOUEURS



## SCÉNARIO 3 JOUEURS



## SCÉNARIO 4 JOUEURS



**7** Sélectionnez les cartes Événement galactique de votre scénario, identifiées par le code imprimé en haut à gauche des cartes.




*Pour le tutorial, sélectionnez les cartes Événement galactique 1T, 2T et 3T, et ignorez les étapes* **7a** - **7b**.

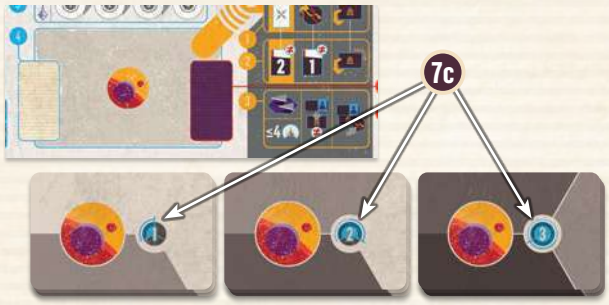
COMP

**7a** Dans les scénarios compétitifs, prenez toujours les cartes Événement galactique portant le code indiqué dans les instructions de mise en place du scénario.

CO-OP/ SOLO

**7b** Dans les scénarios coopératifs ou solo, prenez toutes les cartes Événement galactique sauf celles portant la lettre T.

**7c** Mélangez les cartes sélectionnées face cachée et triez-les par Cycle. Formez trois piles distinctes, face cachée, et placez-les près du plateau galactique.




*Pour le tutorial, vous disposez d'une carte par pile. Dans une partie compétitive classique, il y a a trois cartes par pile et dans une partie coopérative ou solo, il y en a dix.*

**7d** Mélangez séparément les trois piles ainsi préparées.

CO-OP/SOLO

**8** Les scénarios coopératifs et solo vous demandent d'utiliser des tuiles Refuge spécifiques. Les Refuges existent en trois tailles : 2, 3 et 4. Placez les tuiles indiquées à proximité du plateau et rangez les autres.

**9** Prenez les 14 cartes Maison Déchue.

**9a** Rangez dans la boîte les cartes Maison Déchue correspondant aux Maisons choisies par les joueurs.

**9b** Formez une pioche face cachée avec les cartes Maison Déchue restantes.

**9c** Piochez quatre cartes Maison Déchue.

CO-OP/SOLO

**9d** Comptez maintenant le nombre de cartes qui présentent un effet "verre brisé" (voir glossaire p.22-23).

- Si aucune carte n'a un effet "verre brisé", piochez jusqu'à en trouver une. Elle remplace la dernière Maison Déchue piochée.
- Si les quatre cartes ont un effet "verre brisé", piochez jusqu'à en trouver une qui n'en a pas. Elle remplace la dernière Maison Déchue piochée.




*Exemple : la Maison Déchue Zenor a un effet "verre brisé".*

**9e** Vous devez maintenant avoir quatre cartes Maison Déchue, dont au moins une et au plus trois avec un effet "verre brisé".

**9f** Vous pouvez aussi ignorer totalement cette étape et choisir ensemble les 4 Maisons Déchues que vous souhaitez mettre en jeu (respectez tout de même la contrainte donnée à l'étape **9e**).

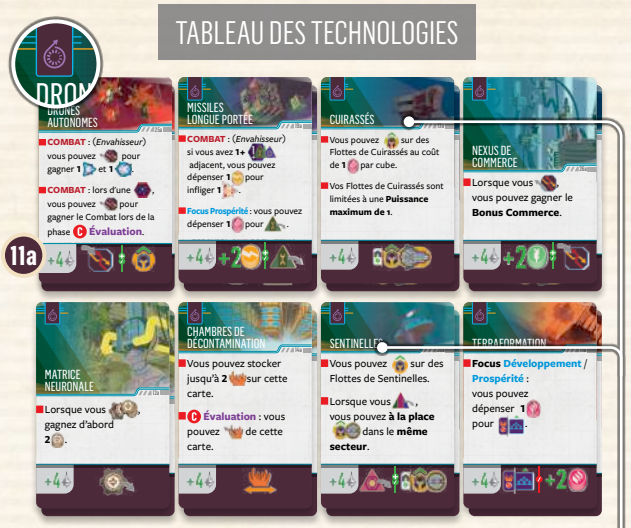
**10** Lisez les Technologies inscrites au bas de chacune des cartes Maison Déchue. Ce sont *"les huit Technologies de votre scénario"* (voir point suivant).

**11** Trouvez les cartes des huit Technologies indiquées pour votre scénario. Chaque Technologie a deux versions de base et une version améliorée, soit trois cartes par Technologie en tout.



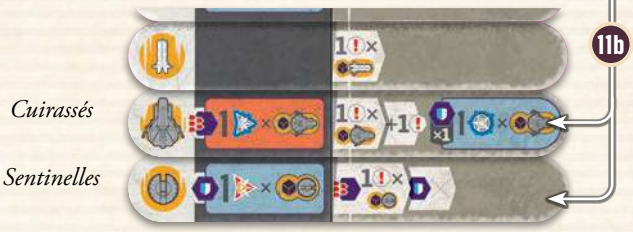

*Technologie de base avec Influence* | *Technologie de base sans Influence* | *Technologie améliorée*

## TABLEAU DES TECHNOLOGIES




11a

*Pour le tutorial, les Technologies sont : Drones Autonomes, Missiles Longue Portée, Cuirassés, Nexus de Commerce, Matrice Neuronale, Chambres de Décontamination, Sentinelles, Terraformation.*




11b

11a Placez les deux exemplaires de chacune de ces Technologies de base l'un sur l'autre, avec celui de 4 Influence sur le dessus. Placez ces huit piles de cartes à proximité de la zone de jeu pour créer le **Tableau des Technologies**.

CO-OP/SOLO

- En **solo**, désignez au hasard trois Technologies parmi les huit.
- En mode coopératif à **2 joueurs**, désignez au hasard deux Technologies parmi les huit.
- Retirez la carte du dessus de chacune des Technologies désignées afin qu'il ne reste que la carte sans Influence.
- En **solo**, retirez également la carte du dessous de chacune des Technologies non désignées, afin qu'il n'en reste que la carte avec Influence.

11b Trouvez les tuiles Combat qui correspondent aux Technologies du tableau et placez-les sous la tuile Combat générique.

11c Mélangez les huit Technologies améliorées correspondant aux Technologies du tableau et placez-les en une pioche face cachée à gauche du plateau galactique, comme indiqué ci-contre.

11d Piochez les quatre premières Technologies améliorées et placez-les face visible sur les emplacements dédiés du plateau galactique.

11e Placez la tuile de blocage par-dessus ces Technologies. Elles ne sont pas disponibles au début de la partie.




12 Si le scénario n'indique pas de secteurs contrôlés par des Maisons Déchues, rangez toutes les cartes Maison Déchue dans la boîte.

*Il n'y a pas de Maisons Déchues dans le tutorial.*

13 Si un scénario contient des secteurs contrôlés par des Maisons Déchues, la mise en place diffère selon que vous jouez en compétitif ou en coopératif/solo.

COMP

13a En mode compétitif, trouvez les quatre Maisons Déchues indiquées par le scénario choisi.

CO-OP/SOLO

13b En mode coopératif/solo, utilisez les quatre cartes Maison Déchue choisies lors des étapes 9c - 9f.

13c Mélangez les quatre cartes Maison Déchue retenues et placez-les sur les secteurs de Maison Déchue indiqués par le scénario.

13d Réglez la Population de ces secteurs comme indiqué sur la carte Maison Déchue qui leur est assignée. Placez un marqueur Corruption sous le dé Population.




13e Rangez toutes les cartes Maison Déchue inutilisées dans la boîte.

## ÉLÉMENTS NON UTILISÉS EN MODE COMPÉTITIF

COMP

14 En mode compétitif, les éléments suivants doivent être rangés dans la boîte :

14a Plateau Crise,

14b Tuiles Refuge,

14c Cartes Crise et Alerte,

14d Cartes Focus conjoint et héroïque,

14e Aides de jeu (niveau Difficile), et

14f Jetons Gardien non placés.

## MISE EN PLACE DE MAISON

Chaque joueur doit effectuer les étapes de mise en place de sa propre Maison.

**1** Choisissez une Maison parmi celles qui sont disponibles pour le scénario choisi. Prenez votre fiche Maison et placez-la face visible dans votre zone de jeu.



*Pour le tutorial, choisissez entre les Maisons* Cortozaar, Dunlork, Belitan *et* Valnis.

! **Note :** vous pouvez attribuer les Maisons comme vous le souhaitez. À vous de choisir : draft, tirage au sort, etc.

! Vous trouverez l'historique de votre Maison et quelques conseils stratégiques au dos de votre fiche.

1er **2** Si votre Maison bénéficie de cartes Focus de Maison spécifiques (voir au dos de la fiche), notez les cartes qu'elles remplacent et procédez à l'échange (voir p.5 à 8 du glossaire pour une liste complète des Focus de Maison).

**3** Placez les éléments suivants sur votre fiche Maison :

**3a** Un marqueur Corruption sur l'emplacement de Programme le plus à droite, et

**3b** Un marqueur sur le premier emplacement (à gauche) de chacune de vos pistes de Civilisation (trois en tout).

**4** Prenez les deux cartes Origine de votre Maison. Choisissez-en une et remettre l'autre dans la boîte.

! **Note :** les joueurs peuvent choisir leur carte Origine l'un après l'autre dans l'ordre du tour, ou choisir en secret et révéler leur choix simultanément.

*Pour le tutorial, choisissez l'Origine A et rangez l'Origine B dans la boîte. Les Technologies correspondantes sont les* Boucliers *pour Valnis, le* Ciblage *pour Belitan, les* Quais Orbitaux *pour Dunlork et les* Torpilles *pour Cortozaar.*

**5** Placez la carte Origine choisie devant vous. Elle vous donne les étapes à suivre pour effectuer la mise en place de votre zone de jeu personnelle.

! **Note importante :** lors des étapes suivantes, vous ne gagnez aucun bénéfice de Technologie, ni aucun bonus Commerce, et vous n'avancez sur aucune piste. Ces effets ont déjà été pris en compte dans les valeurs de base de votre carte Origine.

**6** Prenez les trois cartes Technologie indiquées en haut à droite de votre carte Origine (la carte de la Technologie avancée et les deux exemplaires de la Technologie de base correspondante). Répartissez-les comme suit :

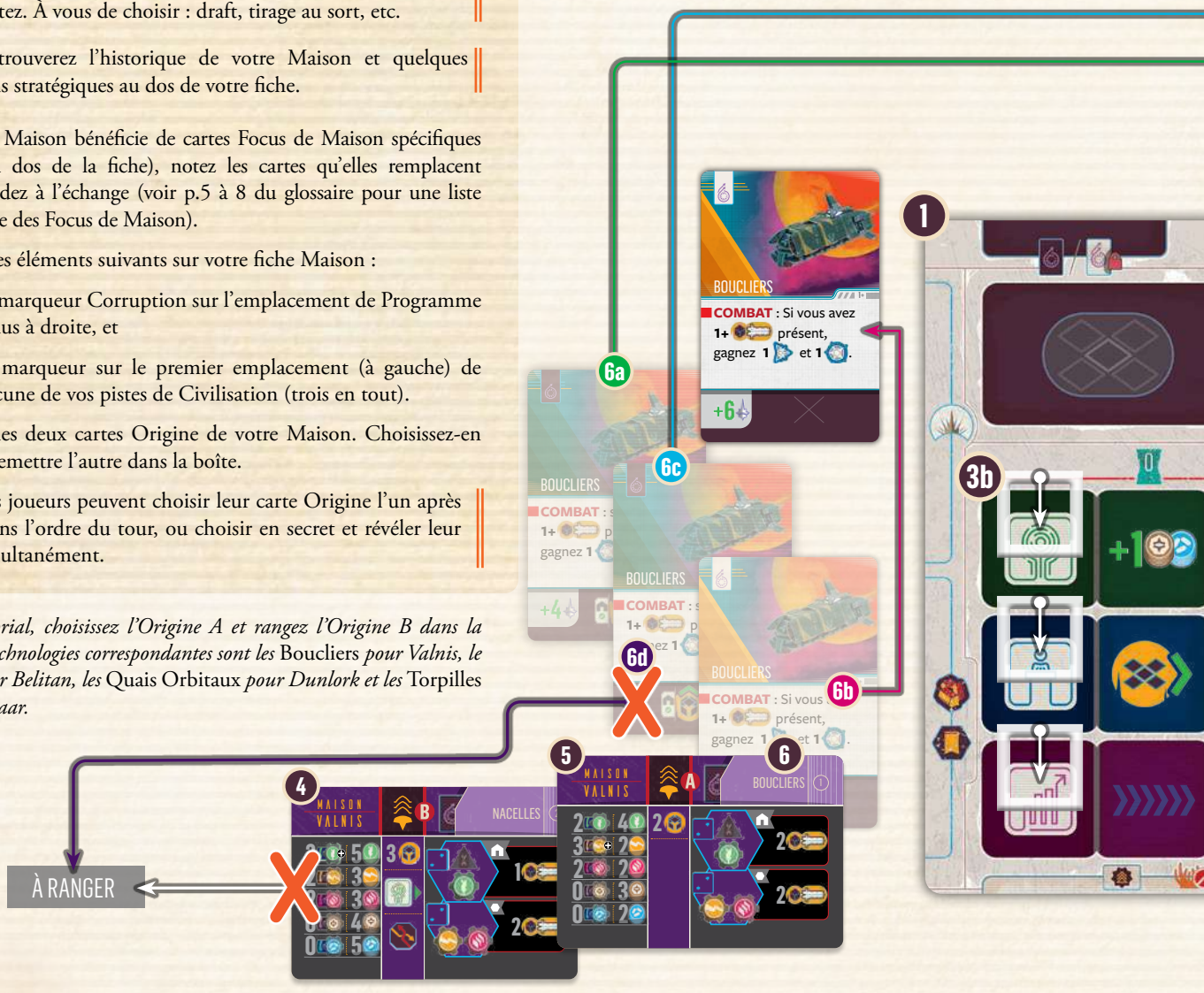
**6a** Placez la carte Technologie de base affichant 4 Influence +4 sur l'un des emplacements de Technologie du haut de votre fiche Maison.

**6b** Placez la carte Technologie améliorée à proximité de votre fiche Maison.

**6c** **À 3 ou 4 joueurs**, ajoutez l'autre carte Technologie de base au Tableau des Technologies (de sorte que le tableau ait respectivement 11 ou 12 piles de cartes Technologie disponibles au début d'une partie à 3 ou 4 joueurs).

**6d** **En solo ou à 2 joueurs,** rangez l'autre carte Technologie de base dans la boîte.

1er **6e** Si votre Technologie donne accès à une tuile Combat, placez cette tuile sous la tuile Combat générique.





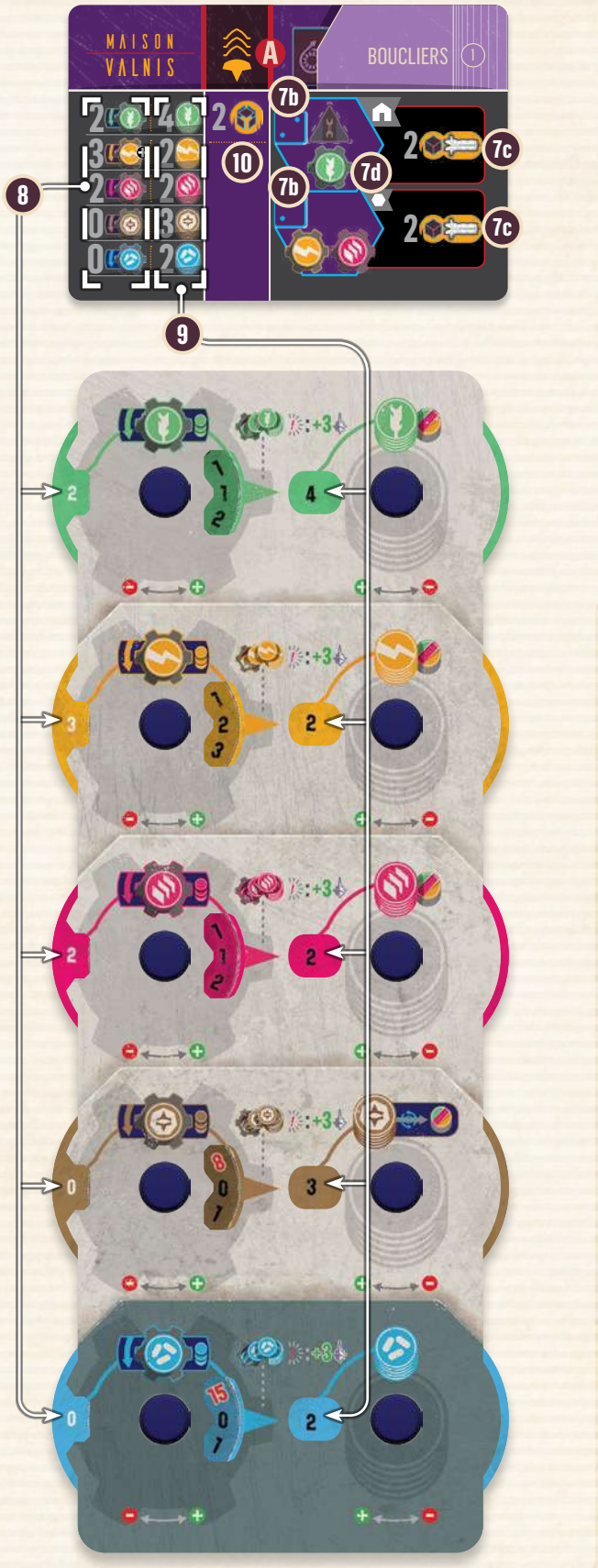

## TABLEAU DES TECHNOLOGIES















*Note : le Chantier Naval indiqué sur cette carte Origine désigne celui qui est déjà préimprimé sur la tuile Secteur-Mère.*

**7** Repérez le Secteur-Mère le plus proche d'où vous êtes assis. Procédez à la mise en place de votre Secteur-Mère et de votre Secteur Avant-Poste (le secteur standard vide qui lui est adjacent).

**1er 7a** Certaines Maisons utilisent des Secteurs-Mères spécifiques. Si le vôtre se trouve au dos de l'un des Secteurs-Mères standard, retournez-le du côté approprié et échangez des tuiles de place si nécessaire.

**7b** Placez un dé Population de votre couleur sur votre Secteur-Mère et un dé Population standard sur votre Secteur Avant-Poste. Réglez-les sur les valeurs indiquées par votre carte Origine.

**7c** Placez les jetons Flotte du type indiqué au milieu de chacun de vos secteurs. Placez le nombre de cubes de votre couleur sur les jetons.

**7d** Placez les jetons Guilde indiqués sur les emplacements de Guilde libres les plus à gauche de vos secteurs.

**7e** Placez les jetons Installation indiqués sur les emplacements d'Installation libres les plus à gauche.

! **Note :** si l'Installation indiquée est déjà préimprimée sur la tuile Secteur, ne placez pas un nouveau jeton (voir exemple).

**1er 7f** Placez le marqueur Corruption indiqué sous le dé Population.

**8** Ajustez les cadrans du côté gauche de votre plateau Ressources pour y reporter les valeurs indiquées sur la colonne de gauche de votre carte Origine, pour chacune de vos cinq ressources. Les chiffres blancs à gauche des cadrans doivent correspondre aux valeurs données.

! **Note :** lorsque le signe (+) apparaît à côté d'un chiffre de la colonne de gauche, il indique que votre Production est supérieure à ce que vos Guildes produisent normalement (voir Règles p.20).

**9** Ajustez les cadrans du côté droit de votre plateau Ressources pour y reporter les valeurs indiquées sur la deuxième colonne de votre carte Origine, pour chacune de vos cinq ressources. Les chiffres qui se trouvent le plus à droite de vos cadrans doivent correspondre aux valeurs données.

**10** Placez le nombre de cubes indiqué dans la zone active de votre fiche Maison.



11 Placez les cubes de votre réserve personnelle dans la zone inactive de votre fiche Maison. Vous disposez en tout de 14 cubes.

12 Vérifiez si votre carte Origine ne vous donne pas des instructions de mise en place spécifiques. Reportez-vous à la section *Carte Origine* ci-dessous.

13 Retournez votre carte Origine : elle devient votre **Programme de départ**. Placez-le dans l'emplacement de Programme le plus à gauche au bas de votre fiche Maison.




14 Commencez le premier Cycle de jeu.

*Pour le tutorial, lisez le chapitre Tutorial à la page suivante.*

## CARTE ORIGINE

**A** Avancez sur la/les piste(s) de Civilisation indiquée(s).

**B** Prenez en main la première carte Programme (face cachée) de l'offre de Programmes indiquée.

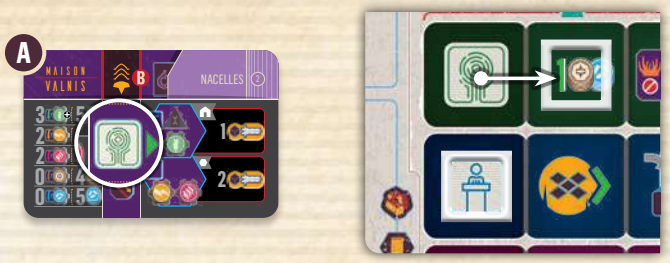
**C** Déplacez le marqueur Corruption indiqué sur un emplacement éligible (voir Règles p.30).

**D** Retirez le marqueur Corruption indiqué de votre fiche Maison.

**E** Remplacez votre jeton Gloire "2" par un jeton Gloire "3".

**F** Prenez le nombre de jetons Prime indiqué (face cachée) depuis la réserve commune. Gagnez les ressources de chaque jeton (contrairement aux autres étapes) et placez ces jetons près de votre fiche Maison.

**G** Prenez le(s) jeton(s) Commerce indiqué(s) depuis le plateau galactique, en partant du bas. Vous pouvez les placer sur votre carte Programme lors de la prochaine étape.



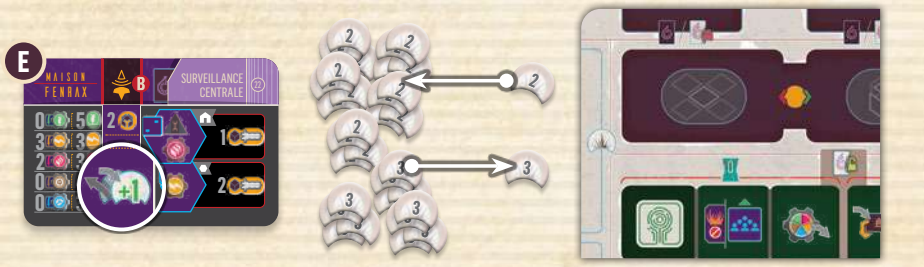


















# Tutorial

Vous avez maintenant terminé la mise en place et vous voilà prêt à jouer. Nous allons vous aider à apprendre le jeu efficacement.

**Gardez cette double page ouverte à portée de main.**

Nous vous conseillons d'apprendre le jeu en 5 étapes :

1. Apprendre les règles du Cycle 1.
2. Jouer le Cycle 1.
3. Apprendre les règles des Cycles 2 et 3.
4. Jouer le Cycle 2.
5. Jouer le Cycle 3.

## 1 APPRENDRE LES RÈGLES DU CYCLE 1

Lorsque vous lisez les règles, ignorez tous les paragraphes présentant les icônes 1+ ou 2+. La première icône identifie les règles que vous n'avez pas du tout besoin d'apprendre pour le tutorial. La seconde indique les règles qui ne vous seront utiles qu'à partir du Cycle 2.

Pour jouer le Cycle 1, vous devez lire :

- Le chapitre Cycle de jeu (p.7 à 16),
- La première moitié des Règles du jeu (p.17 à 23),
- Les pages 27 à 30,
- Les Technologies (p.10 et 31), si la maison Dunlork est en jeu.

1




## 2 JOUER LE CYCLE 1

Lors de ce Cycle, vous allez construire votre économie et renforcer votre puissance militaire. Cependant, vous n'allez pas combattre, ni étendre votre empire. Vous n'avez pas non plus besoin de vous occuper de vos Technologies ou Programmes à ce stade.

## 3 APPRENDRE LES RÈGLES DU CYCLE 2 ET 3

Vous avez ignoré certaines règles qui vont maintenant être utiles pour la suite de la partie. Parfois, il s'agissait d'une section entière, parfois, juste d'un paragraphe. Identifiez les sections présentant le signe 2+ dans les pages suivantes :

- 3a Cycle de jeu, phase Préparation
  - i. Étape 1, 2, 3 et 5b (p.8)
- 3b b. Cycle de jeu, phase Focus
  - i. Étape Sélection, sélectionner un Programme (p.9)
  - ii. Étape Actions, jouer un Programme (p.10)
  - iii. Étape Actions, compétences de Technologie (p.10)
  - iv. Étape Nettoyage, 3b et 3c (p.12)
- 3c Cycle de jeu, phase Évaluation
  - i. Le Néant contre-attaque (p.15)
- 3d Règles du jeu
  - i. Envahir (p.23)
  - ii. Secteurs abandonnés (p.24)
  - iii. Combat (p.24)
  - iv. Séquence de Combat (p.25)
  - v. Conséquences de l'invasion (p.26-27)
  - vi. Jetons Gloire (p.27)
  - vii. Technologies (p.31)
  - viii. Programmes (p.32)
  - ix. Escarmouche (p.33)

3




## 4 JOUER LE CYCLE 2

Lors de ce Cycle, vous allez étendre votre empire. Vous allez gagner des Technologies, acquérir des Programmes et envahir de nouveaux secteurs. Nous vous recommandons de vous concentrer sur deux aspects parmi les suivants : envahir des secteurs avec des Technologies de Combat, envahir des secteurs avec des actions de Programme, ou gagner et utiliser des Technologies et Programmes pacifiques.

## 5 JOUER LE CYCLE 3

Lors de ce Cycle, vous allez disposer de plus de liberté. Utilisez tout ce que vous avez appris jusqu'ici. Gagnez davantage de Technologies et de Programmes ; étendez votre empire de façon agressive ou améliorez paisiblement votre civilisation.

En mode compétitif, vous disputerez peut-être des Combats contre les autres joueurs. Dans ce cas, lisez le chapitre Séquence de Combat - Détails (p.35 à 37), afin de comprendre comment vos Technologies et types de Flotte améliorés interagissent entre eux.

- Séquence de Combat - Détails ✓
- Types de Flotte ✓

## PARTIE SUIVANTE

Lors de la partie suivante, n'oubliez pas que vous avez ignoré des étapes de la mise en place dans le compendium, ainsi que certaines parties du Cycle de jeu et des Règles du jeu données dans le livret de règles. Prenez particulièrement le temps de lire les règles *secteurs spéciaux*, *Maisons avancées*, *Focus préférés* et *Consulter les Événements galactiques*. Regardez bien le Focus *Tentation*, défaussé à chaque Cycle : il s'agit d'une carte puissante, mais complexe. Si vous voulez plus de combat, jouez le scénario "Seconde genèse" ; sinon, optez pour le scénario "Pour la paix et la prospérité".

- Secteurs spéciaux ✓
- Maisons avancées ✓
- Focus préférés ✓
- Consulter les Événements galactiques ✓
- Carte Focus Tentation ✓

## PARTIE SUIVANTE EN CO-OP OU SOLO

Si vous avez l'intention de jouer en mode coopératif ou solo, lisez les règles additionnelles sur fond bleu avant votre prochaine partie. Nous vous conseillons de commencer par le scénario “Première ligne” que vous trouverez plus loin. Les scénarios coopératifs et solo sont effectivement présentés par ordre croissant de difficulté.

Nous vous conseillons de ne jouer en mode coopératif à 4 joueurs que si tous le monde est déjà bien familier du jeu.

## VARIANTE : ENCHÈRES DE DÉPART

Une fois que vous aurez essayé tous les scénarios de ce compendium, vous voudrez peut-être sortir du cadre des combinaisons que nous avons testées. Nous vous invitons alors à essayer la variante suivante (qui peut aussi être utilisée en tournoi).

1. Choisissez n'importe quel scénario compétitif adapté à votre nombre de joueurs.
2. Choisissez quatre Maisons Déchues comme si vous alliez jouer en mode coopératif (voir p.16, 9c - 9e). Utilisez ces quatre Maisons Déchues (une à trois cartes doivent présenter l'illustration "verre brisé") pour créer le tableau des Technologies et terminez la mise en place du scénario.
3. Tirez au sort autant de Maisons restantes que le nombre de joueurs +1 et placez-les face visible sur la table.
4. Le dernier joueur dans l'ordre de tour choisit une Maison à mettre aux enchères. Chacun note sur un papier l'Influence qu'il est prêt à dépenser pour jouer cette Maison. Révélez les offres simultanément : la Maison est attribuée au plus offrant. Ce joueur récupère son papier et se retire des enchères suivantes.
5. Répétez l'opération en partant de l'avant-dernier joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait obtenu une Maison. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur, il choisit simplement parmi les deux Maisons restantes.
6. L'Influence dépensée pour l'enchère n'est enregistrée qu'à la fin de la partie : à ce moment-là, chaque joueur soustrait de son score l'Influence notée sur son papier.
7. Passez ensuite à la mise en place habituelle de chaque Maison.



# Table des scénarios

Chaque scénario propose une situation uchronique, basée sur la manière dont se seraient enchaînés les évènements à la suite de l'Avènement du Néant, selon des circonstances différentes. Les scénarios du mode coopératif ou solo se déroulent aux premières heures de l'Avènement, lorsque les Grandes Maisons joignirent leurs forces pour l'empêcher de renverser notre galaxie. Dans les scénarios compétitifs, celles qui ont survécu à l'affrontement initial et refermé les failles cherchent maintenant à régner sur les ruines de l'ancien Domineum. Les tables ci-dessous vous donnent une liste des scénarios, classés par type et par nombre de joueurs. Les scénarios du tutorial sont décrits plus haut, p.14 et 15.

| SCÉNARIOS SOLO | COMPLEXITÉ | N° DE RÉFÉRENCE | N° DE PAGE |
|---|---|---|---|
| PREMIÈRE LIGNE | ●○○○ | C011 | 26 |
| ULTIME RÉSISTANCE | ●●○○ | C021 | 27 |
| LES HEURES SOMBRES | ●●○○ | C031 | 28 |
| SECRETS ANCIENS | ●●●○ | C041 | 29 |
| LE TRIANGLE DU DIABLE | ●●●○ | C051 | 30 |
| L'OBSCURE CLARTÉ | ●●●○ | C061 | 31 |
| CE JOUR N'EST PAS ARRIVÉ | ●●●● | C071 | 32 |
| LA CHUTE D'UNE CIVILISATION | ●●●● | C081 | 33 |

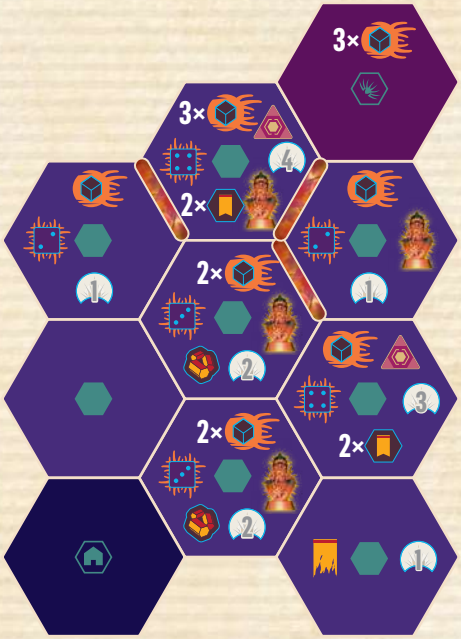
| SCÉNARIOS COOPÉRATIFS | COMPLEXITÉ | N° DE RÉFÉRENCE | N° DE PAGE |
|---|---|---|---|
| **2** JOUEURS | | | |
| PREMIÈRE LIGNE | ●○○○ | C012 | 34 |
| ULTIME RÉSISTANCE | ●●○○ | C022 | 35 |
| LES HEURES SOMBRES | ●●○○ | C032 | 36 |
| SECRETS ANCIENS | ●●●○ | C042 | 37 |
| LE TRIANGLE DU DIABLE | ●●○○ | C052 | 38 |
| L'OBSCURE CLARTÉ | ●●●○ | C062 | 39 |
| CE JOUR N'EST PAS ARRIVÉ | ●●●● | C072 | 40 |
| **3** JOUEURS | | | |
| PREMIÈRE LIGNE | ●○○○ | C013 | 41 |
| ULTIME RÉSISTANCE | ●●○○ | C023 | 42 |
| LES HEURES SOMBRES | ●●●○ | C033 | 43 |
| SECRETS ANCIENS | ●●●● | C043 | 44 |
| LE TRIANGLE DU DIABLE | ●●●○ | C053 | 45 |
| L'OBSCURE CLARTÉ | ●●●● | C063 | 46 |
| **4** JOUEURS | | | |
| LES HEURES SOMBRES | ●●●○ | C034 | 47 |
| SECRETS ANCIENS | ●●●● | C044 | 48 |
| LE TRIANGLE DU DIABLE | ●●●○ | C054 | 49 |
| L'OBSCURE CLARTÉ | ●●●● | C064 | 50 |

| SCÉNARIOS COMPÉTITIFS | AGRESSION | COMPLEXITÉ | N° DE RÉFÉRENCE | N° DE PAGE |
|---|---|---|---|---|
| **2** JOUEURS | | | | |
| SECONDE GENÈSE | ●●●● | ●●○○ | X012 | 51 |
| PAIX ET PROSPÉRITÉ | ●●○○ | ●●●○ | X022 | 52 |
| LES FONDATIONS DU FUTUR | ●●●○ | ●●●○ | X032 | 53 |
| L'HÉRITAGE DES NOVARQUES | ●●●● | ●●●○ | X042 | 54 |
| L'ART DE LA GUERRE | ●●●● | ●●●● | X052 | 55 |
| TEMPÊTES COSMIQUES | ●●●● | ●●●○ | X062 | 56 |
| À TRAVERS LES CIEUX | ●●●○ | ●●●● | X072 | 57 |
| LES ÉCHOS DU PASSÉ | ●●○○ | ●●●○ | X082 | 58 |
| LE BASTION DE LA RÉSISTANCE | ●●●○ | ●●●○ | X092 | 59 |
| LE ROYAUME | ●○○○ | ●●○○ | X102 | 60 |
| FRACTURES SPATIALES | ●●○○ | ●●●○ | X112 | 61 |
| **3** JOUEURS | | | | |
| SECONDE GENÈSE | ●●●● | ●●○○ | X013 | 62 |
| PAIX ET PROSPÉRITÉ | ●●○○ | ●●●○ | X023 | 63 |
| LES FONDATIONS DU FUTUR | ●●●○ | ●●●○ | X033 | 64 |
| L'HÉRITAGE DES NOVARQUES | ●●●● | ●●●○ | X043 | 65 |
| L'ART DE LA GUERRE | ●●●● | ●●●● | X053 | 66 |
| TEMPÊTES COSMIQUES | ●●●● | ●●●○ | X063 | 67 |
| À TRAVERS LES CIEUX | ●●●○ | ●●●● | X073 | 68 |
| LES ÉCHOS DU PASSÉ | ●●○○ | ●●●○ | X083 | 69 |
| LE BASTION DE LA RÉSISTANCE | ●●●○ | ●●●○ | X093 | 70 |
| LE ROYAUME | ●○○○ | ●●○○ | X103 | 71 |
| FRACTURES SPATIALES | ●●○○ | ●●●○ | X113 | 72 |
| **4** JOUEURS | | | | |
| SECONDE GENÈSE | ●●●○ | ●●○○ | X014 | 73 |
| PAIX ET PROSPÉRITÉ | ●●○○ | ●●●○ | X024 | 74 |
| LES FONDATIONS DU FUTUR | ●●●○ | ●●●○ | X034 | 75 |
| L'HÉRITAGE DES NOVARQUES | ●●●● | ●●●○ | X044 | 76 |
| L'ART DE LA GUERRE | ●●●● | ●●●● | X054 | 77 |
| TEMPÊTES COSMIQUES | ●●●● | ●●●○ | X064 | 78 |
| À TRAVERS LES CIEUX | ●●●○ | ●●●● | X074 | 79 |
| LES ÉCHOS DU PASSÉ | ●●●○ | ●●●○ | X084 | 80 |
| LE BASTION DE LA RÉSISTANCE | ●●●○ | ●●●○ | X094 | 81 |
| LE ROYAUME | ●○○○ | ●●○○ | X104 | 82 |
| FRACTURES SPATIALES | ●●○○ | ●●●● | X114 | 83 |

# Première ligne

COMPLEXITÉ ●○○○ C011

Tous les citoyens de l'Empire qui avaient rejeté les sinistres prophéties des Novarques furent surpris lorsque les failles s'ouvrirent subitement, annonçant l'Avènement du Néant. Nombre de Grandes Maisons sombrèrent dans le désespoir et rendirent les armes face aux forces novarquiennes à la solde de l'ennemi, mais la dernière Maison survivante parvint à enrayer la progression de la Corruption pour renvoyer le Néant dans les failles d'où il avait surgi. Il est temps de mettre un terme à cette menace.




**REFUGES :**





# Ultime résistance

COMPLEXITÉ ●●○○ C021

La dernière des Grandes Maisons porte encore fièrement son étendard et se prépare à porter une attaque décisive contre les forces corrompues. Malgré tout, elle manque de ressources et récupérer les riches planètes des Mondes-Genèses abandonnées par les Maisons Déchues pourrait lui procurer un avantage stratégique. Elle peut aussi compter sur les quelques survivants de l'empire qui ont refusé de s'enfuir : ils ont établi de solides noyaux de résistance à proximité des failles et sont prêts à apporter leur aide.




**REFUGES :**





# Les heures sombres

COMPLEXITÉ ●●○○ C031

Berceau du Domineum, le palais de la Maison Novarchon et ses domaines environnants furent les premiers à succomber aux forces du Néant. De là, la Corruption se répandit de manière fulgurante vers les mondes internes, atteignant tout ce qui avait autrefois été humain. Mais tout n'est pas perdu : malgré de nombreuses défaites, la dernière des Grandes Maisons a rassemblé ses forces et se prépare à porter une dernière attaque désespérée au cœur même du Domineum, parmi les ruines du palais royal.




**REFUGES :**





# Secrets anciens

COMPLEXITÉ ●●●○ C041

Avant l'Avènement, alors qu'il était encore possible d'explorer librement les confins de la galaxie, les traces d'une civilisation inconnue furent découvertes. Pour les exploiter, vous aviez entamé la construction d'un complexe de recherche spatial, censé permettre d'envoyer les données relevées vers les mondes internes. Cependant, dans le chaos causé par la guerre, les ruines découvertes et le complexe lui-même sont tombés sous le joug du Néant. Si vous parveniez à les libérer de son emprise, vous gagneriez un avantage tactique certain…




**REFUGES :**



**Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# Le triangle du Diable

COMPLEXITÉ ●●●○ C051

Le Néant n'a pas seulement provoqué l'ouverture de failles transdimensionnelles. Inexplicablement, il a aussi causé une distorsion de la réalité dans les systèmes stellaires proches de celles-ci, perturbant les ondes radio et rendant inefficaces les efforts de coordination des forces humaines qui tentaient de se défendre. C'est pourquoi un relais de transmission fut installé pendant la guerre ; sa présence pourrait permettre à la dernière des Grandes Maisons de reprendre l'avantage.




**REFUGES :**

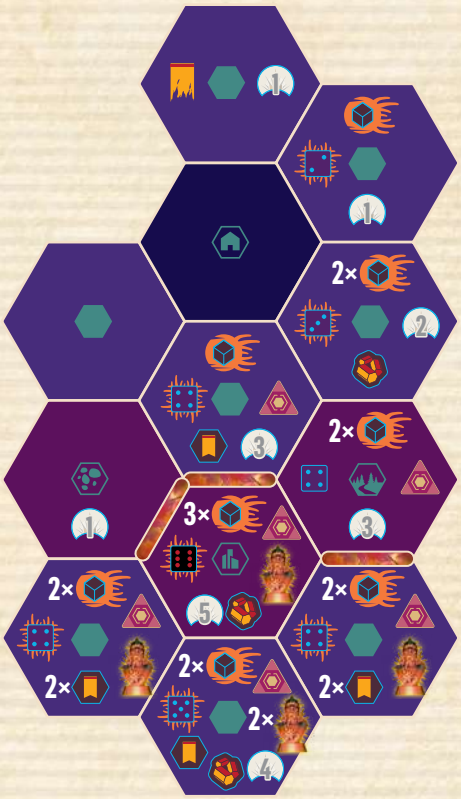




# L'obscure clarté

COMPLEXITÉ ●●●○ C061

L'enjeu de la guerre contre le Néant n'est rien de moins que la survie de l'humanité. La dernière des Grandes Maisons doit cependant voir plus loin : survivre à l'invasion et refermer les failles n'est qu'un premier pas. Elle doit aussi sécuriser l'avenir d'un nouveau Domineum. Pour cela, il lui faut sauver le Monde-Paradis, joyau de la couronne impériale et haut lieu de prospérité pour l'humanité. Elle doit aussi protéger la cité-planète Mégalopolis et les réserves financières qu'elle représente.




**REFUGES :**



# Ce jour n'est pas arrivé

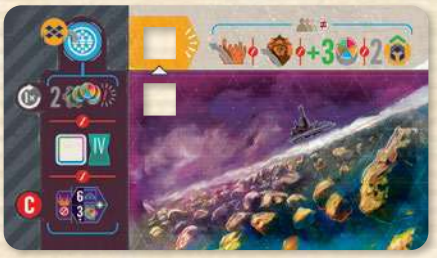
COMPLEXITÉ ●●●● C071

La guerre touche à sa fin – il ne reste qu'une seule ligne de front. Seule une fraction des Grandes Maisons d'autrefois se bat encore, épuisée, face à un ennemi de l'au-delà, indicible et inexorable. Un jour viendra peut-être où le courage des hommes faillira, où ils abandonneront leurs amis et briseront tout lien. Ce sera l'heure de la Corruption et des défenses fracassées, et l'ère des hommes s'effondrera. Mais ce jour n'est pas arrivé. Aujourd'hui, ils combattront !




**REFUGES :**





**Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# La chute d'une civilisation

COMPLEXITÉ ●●●● C081

L'âge du Domineum est terminé. La civilisation des humains s'est effondrée. La galaxie est en ruines. Seuls quelques systèmes stellaires peuvent encore être sauvés. Pour autant, tout n'est pas perdu. La dernière des Grandes Maisons est encore debout et se prépare à une ultime attaque désespérée, à quitte ou double. Une défaite signifierait l'anéantissement définitif de la dernière étincelle d'humanité. Mais une victoire permettrait de refermer la faille et de sauver Mégalopolis, restaurant ainsi le dernier fragment de la civilisation.




**REFUGES :**







# 2 Première ligne

COMPLEXITÉ ●○○○ C012

Tous les citoyens de l'Empire qui avaient rejeté les sinistres prophéties des Novarques furent surpris lorsque les failles s'ouvrirent subitement, annonçant l'Avènement du Néant. Nombre de Grandes Maisons sombrèrent dans le désespoir et rendirent les armes face aux forces novarquiennes à la solde de l'ennemi, mais quelques-unes s'organisèrent et parvinrent à enrayer la progression de la Corruption pour renvoyer le Néant dans les failles d'où il avait surgi. Il est temps pour nous de mettre un terme à cette menace.




**REFUGES :**





# Ultime résistance

COMPLEXITÉ ●●○○ | C022

Les dernières des Grandes Maisons portent encore fièrement leur étendard et se préparent à lancer une attaque décisive contre les forces corrompues. Malgré tout, elles manquent de ressources et récupérer les riches planètes des Mondes-Genèses abandonnées par les Maisons Déchues pourrait leur procurer un avantage stratégique. Elles peuvent aussi compter sur les quelques survivants de l'empire qui ont refusé de s'enfuir : ils ont établi de solides noyaux de résistance à proximité des failles et sont prêts à apporter leur aide.



**REFUGES :**



# Les heures sombres

COMPLEXITÉ ●●○○ C032

Berceau du Domineum, le palais de la Maison Novarchon et ses domaines environnants furent les premiers à succomber aux forces du Néant. De là, la Corruption se répandit de manière fulgurante vers les mondes internes, atteignant tout ce qui avait autrefois été humain. Mais tout n'est pas perdu : malgré de nombreuses défaites, les dernières des Grandes Maisons ont rassemblé leurs forces et se préparent à porter une dernière attaque désespérée au cœur même du Domineum, parmi les ruines du palais royal.



**REFUGES :**





# Secrets anciens

COMPLEXITÉ ●●●○ C042

Avant l'Avènement, alors qu'il était encore possible d'explorer librement les confins de la galaxie, les traces d'une civilisation inconnue furent découvertes. Pour les exploiter, vos alliés et vous-même aviez entamé la construction d'un complexe de recherche spatial, censé permettre d'envoyer les données relevées vers les mondes internes. Cependant, dans le chaos causé par la guerre, les ruines découvertes et le complexe lui-même sont tombés sous le joug du Néant. Si vous parveniez à les libérer de son emprise, vous et vos alliés gagneriez un avantage tactique certain…



**REFUGES :**



**Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# Le triangle du Diable

COMPLEXITÉ ●●○○

C052

Le Néant n'a pas seulement provoqué l'ouverture de failles transdimensionnelles. Inexplicablement, il a aussi causé une distorsion de la réalité dans les systèmes stellaires proches de celles-ci, perturbant les ondes radio et rendant inefficaces les efforts de coordination des forces humaines qui tentaient de se défendre. C'est pourquoi un relais de transmission fut installé pendant la guerre ; sa présence pourrait permettre aux dernières des Grandes Maisons de reprendre l'avantage.




**REFUGES :**



# L'obscure clarté

COMPLEXITÉ ●●●○ C062

L'enjeu de la guerre contre le Néant n'est rien de moins que la survie de l'humanité. Les Grandes Maisons qui combattent encore doivent cependant voir plus loin : survivre à l'invasion et refermer les failles n'est qu'un premier pas. Elles doivent aussi sécuriser l'avenir d'un nouveau Domineum. Pour cela, il leur faut sauver le Monde-Paradis, joyau de la couronne impériale et haut lieu de prospérité pour l'humanité. Elles doivent aussi protéger la cité-planète Mégalopolis et les réserves financières qu'elle représente.



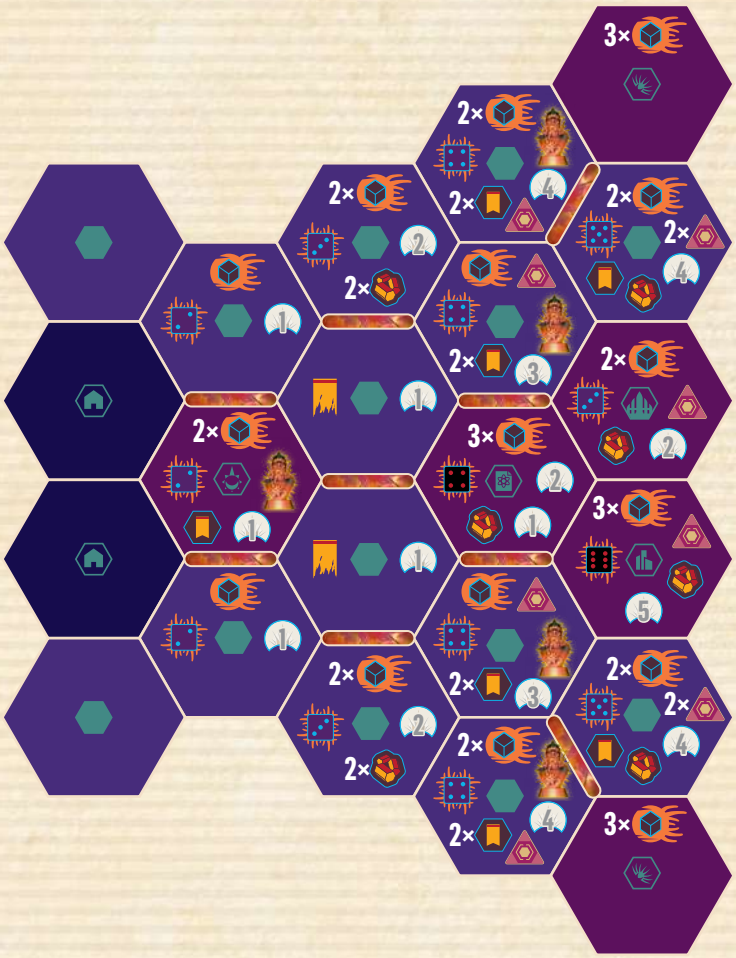

**REFUGES :**



# 2 Ce jour n'est pas arrivé

COMPLEXITÉ ●●●● C072

La guerre touche à sa fin – il ne reste qu'une seule ligne de front. Seule une fraction des Grandes Maisons d'autrefois se bat encore, épuisée, face à un ennemi de l'au-delà, indicible et inexorable. Un jour viendra peut-être où le courage des hommes faillira, où ils abandonneront leurs amis et briseront tout lien. Ce sera l'heure de la Corruption et des défenses fracassées, et l'ère des hommes s'effondrera. Mais ce jour n'est pas arrivé. Aujourd'hui, ils combattront !



**REFUGES :**



! **Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# Première ligne

COMPLEXITÉ ●○○○ C013

Tous les citoyens de l'Empire qui avaient rejeté les sinistres prophéties des Novarques furent surpris lorsque les failles s'ouvrirent subitement, annonçant l'Avènement du Néant. Nombre de Grandes Maisons sombrèrent dans le désespoir et rendirent les armes face aux forces novarquiennes à la solde de l'ennemi, mais quelques-unes s'organisèrent et parvinrent à enrayer la progression de la Corruption pour renvoyer le Néant dans les failles d'où il avait surgi. Il est temps pour nous de mettre un terme à cette menace.




**REFUGES :**



# 3 Ultime résistance

COMPLEXITÉ ●●○○ CO23

Les dernières des Grandes Maisons portent encore fièrement leur étendard et se préparent à lancer une attaque décisive contre les forces corrompues. Malgré tout, elles manquent de ressources et récupérer les riches planètes des Mondes-Genèses abandonnées par les Maisons Déchues pourrait leur procurer un avantage stratégique. Elles peuvent aussi compter sur les quelques survivants de l'empire qui ont refusé de s'enfuir : ils ont établi de solides noyaux de résistance à proximité des failles et sont prêts à apporter leur aide.



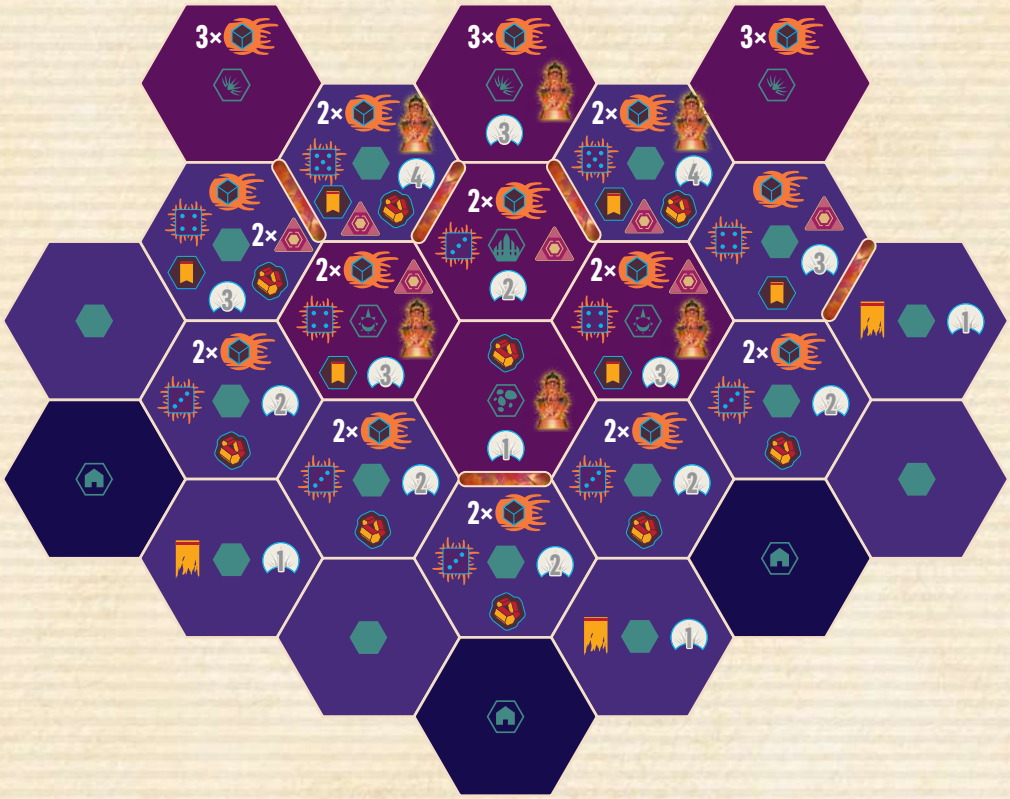

**REFUGES :**



# Les heures sombres

COMPLEXITÉ ●●●○ C033

Berceau du Domineum, le palais de la Maison Novarchon et ses domaines environnants furent les premiers à succomber aux forces du Néant. De là, la Corruption se répandit de manière fulgurante vers les mondes internes, atteignant tout ce qui avait autrefois été humain. Mais tout n'est pas perdu : malgré de nombreuses défaites, les dernières des Grandes Maisons ont rassemblé leurs forces et se préparent à porter une dernière attaque désespérée au cœur même du Domineum, parmi les ruines du palais royal.



**REFUGES :**





# 3 Secrets anciens

COMPLEXITÉ ●●●●

C043

Avant l'Avènement, alors qu'il était encore possible d'explorer librement les confins de la galaxie, les traces d'une civilisation inconnue furent découvertes. Pour les exploiter, vos alliés et vous-même aviez entamé la construction d'un complexe de recherche spatial, censé permettre d'envoyer les données relevées vers les mondes internes. Cependant, dans le chaos causé par la guerre, les ruines découvertes et le complexe lui-même sont tombés sous le joug du Néant. Si vous parveniez à les libérer de son emprise, vous et vos alliés gagneriez un avantage tactique certain…




**REFUGES :**



! **Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# Le triangle du Diable

COMPLEXITÉ ●●●○ C053

Le Néant n'a pas seulement provoqué l'ouverture de failles transdimensionnelles. Inexplicablement, il a aussi causé une distorsion de la réalité dans les systèmes stellaires proches de celles-ci, perturbant les ondes radio et rendant inefficaces les efforts de coordination des forces humaines qui tentaient de se défendre. C'est pourquoi un relais de transmission fut installé pendant la guerre ; sa présence pourrait permettre aux dernières des Grandes Maisons de reprendre l'avantage.



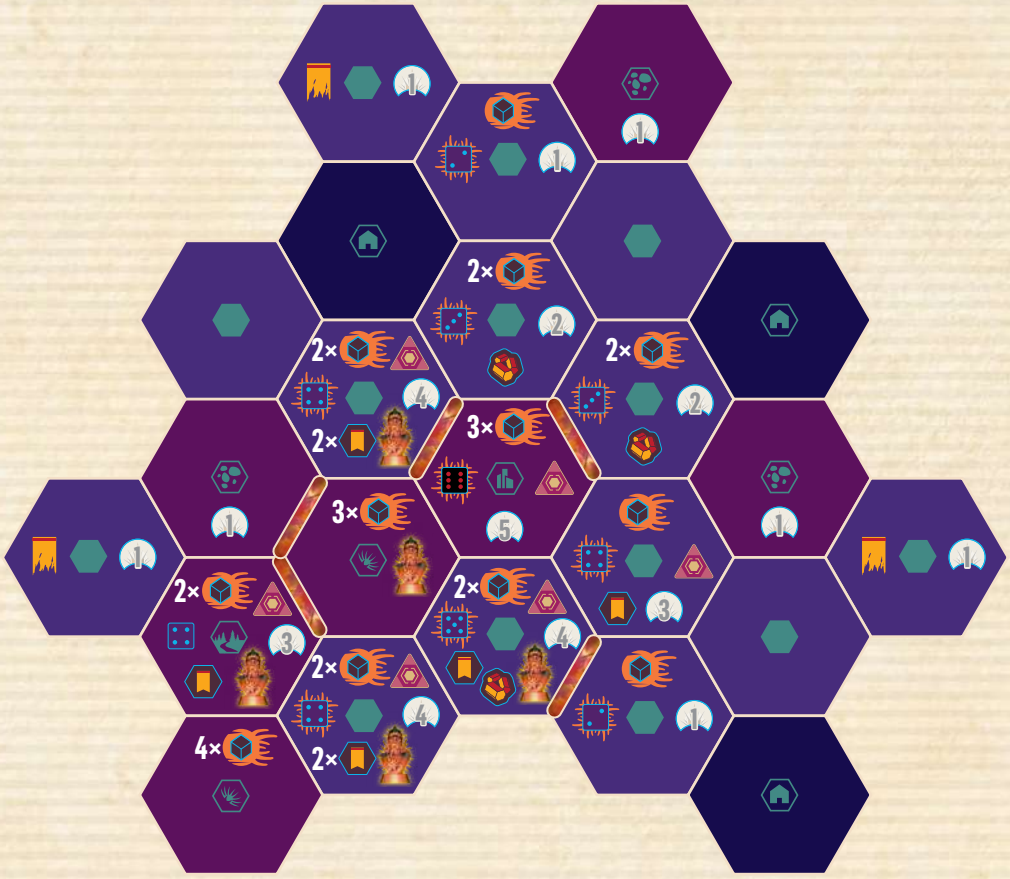

**REFUGES :**



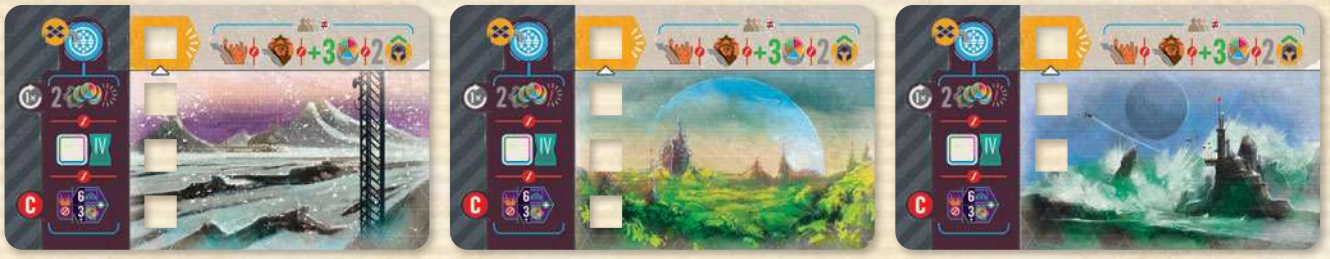
# L'obscure clarté

COMPLEXITÉ ●●●● C063

L'enjeu de la guerre contre le Néant n'est rien de moins que la survie de l'humanité. Les Grandes Maisons qui combattent encore doivent cependant voir plus loin : survivre à l'invasion et refermer les failles n'est qu'un premier pas. Elles doivent aussi sécuriser l'avenir d'un nouveau Domineum. Pour cela, il leur faut sauver le Monde-Paradis, joyau de la couronne impériale et haut lieu de prospérité pour l'humanité. Elles doivent aussi protéger la cité-planète Mégalopolis et les réserves financières qu'elle représente.



**REFUGES :**



# 4 Les heures sombres

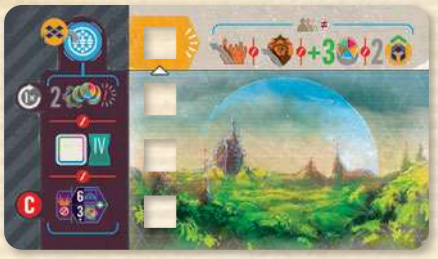
COMPLEXITÉ ●●●○ C034

Berceau du Domineum, le palais de la Maison Novarchon et ses domaines environnants furent les premiers à succomber aux forces du Néant. De là, la Corruption se répandit de manière fulgurante vers les mondes internes, atteignant tout ce qui avait autrefois été humain. Mais tout n'est pas perdu : malgré de nombreuses défaites, les dernières des Grandes Maisons ont rassemblé leurs forces et se préparent à porter une dernière attaque désespérée au cœur même du Domineum, parmi les ruines du palais royal.



**REFUGES :**







! **Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# 4 Secrets anciens

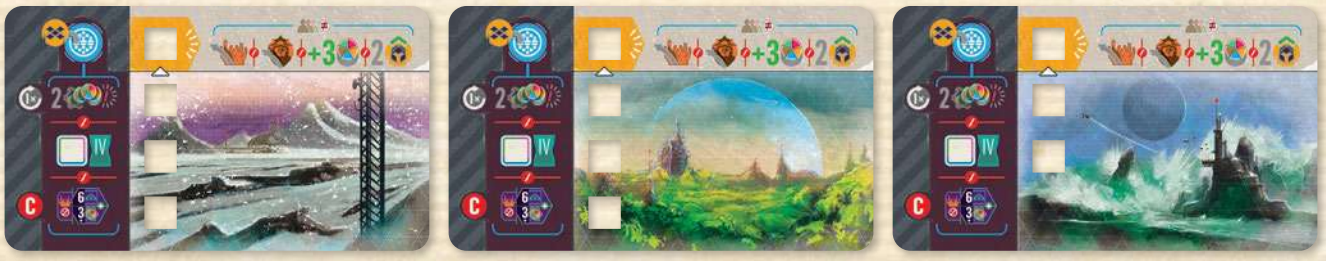
COMPLEXITÉ ●●●●

C044

Avant l'Avènement, alors qu'il était encore possible d'explorer librement les confins de la galaxie, les traces d'une civilisation inconnue furent découvertes. Pour les exploiter, vos alliés et vous-même aviez entamé la construction d'un complexe de recherche spatial, censé permettre d'envoyer les données relevées vers les mondes internes. Cependant, dans le chaos causé par la guerre, les ruines découvertes et le complexe lui-même sont tombés sous le joug du Néant. Si vous parveniez à les libérer de son emprise, vous et vos alliés gagneriez un avantage tactique certain…



**REFUGES :**

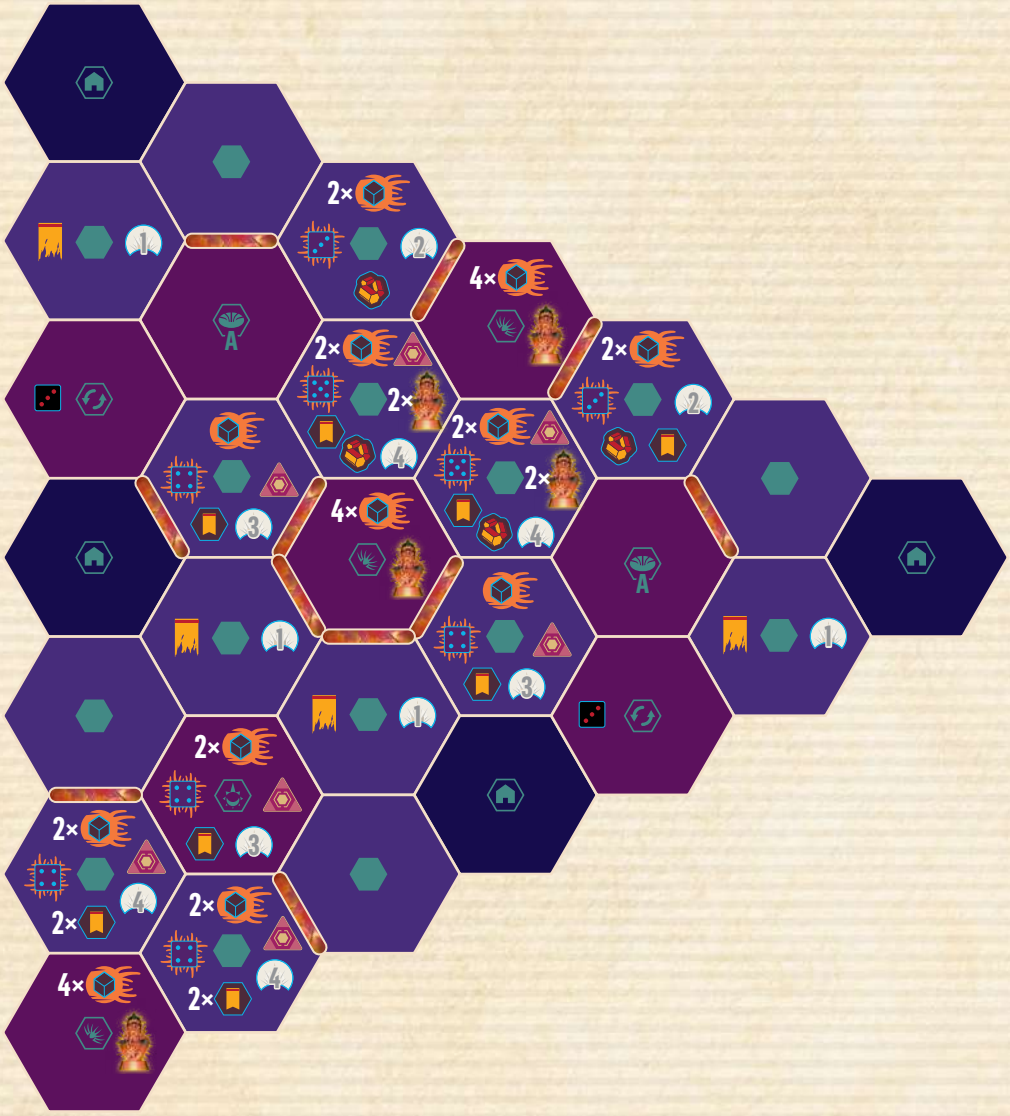


**Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# 4 Le triangle du Diable

COMPLEXITÉ ●●●○ C054

Le Néant n'a pas seulement provoqué l'ouverture de failles transdimensionnelles. Inexplicablement, il a aussi causé une distorsion de la réalité dans les systèmes stellaires proches de celles-ci, perturbant les ondes radio et rendant inefficaces les efforts de coordination des forces humaines qui tentaient de se défendre. C'est pourquoi un relais de transmission fut installé pendant la guerre ; sa présence pourrait permettre aux dernières des Grandes Maisons de reprendre l'avantage.



**REFUGES :**



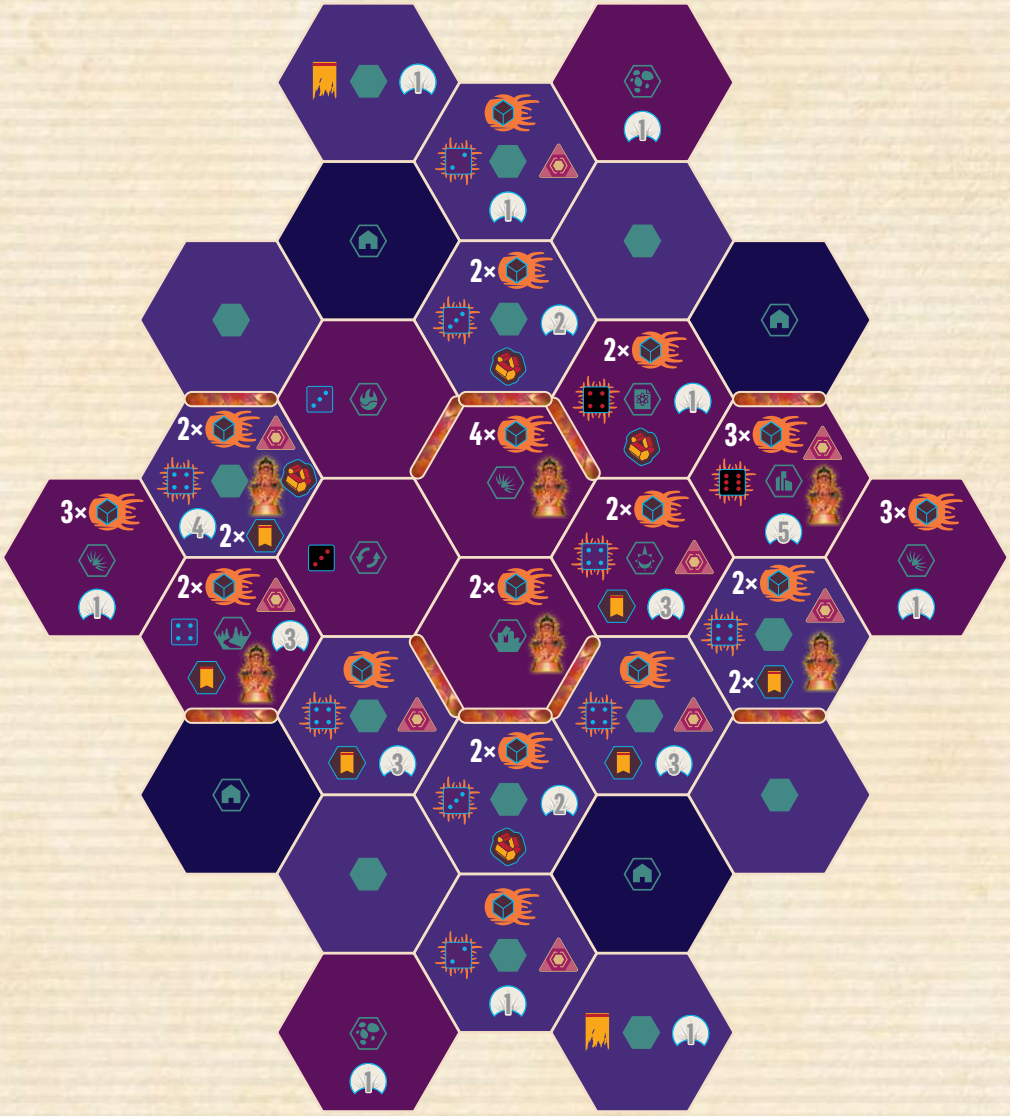


# L'obscure clarté

COMPLEXITÉ ●●●●

C064

L'enjeu de la guerre contre le Néant n'est rien de moins que la survie de l'humanité. Les Grandes Maisons qui combattent encore doivent cependant voir plus loin : survivre à l'invasion et refermer les failles n'est qu'un premier pas. Elles doivent aussi sécuriser l'avenir d'un nouveau Domineum. Pour cela, il leur faut sauver le Monde-Paradis, joyau de la couronne impériale et haut lieu de prospérité pour l'humanité. Elles doivent aussi protéger la cité-planète Mégalopolis et les réserves financières qu'elle représente.




**REFUGES :**



**Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# 2 Seconde genèse

AGRESSION ●●●●

COMPLEXITÉ ●●○○

X012

Bien que la Corruption eut percé les défenses des mondes internes et atteint la couronne extérieure, les Maisons restantes réussirent à assiéger les forces du Néant au cœur même du Domineum. Pour remporter une victoire définitive, l'humanité doit trouver un nouveau foyer afin de renaître de ses cendres. C'est pourquoi son but est de reprendre les Mondes-Genèses, les seules planètes de la galaxie où le peuple du Domineum peut s'installer durablement et prospérer de nouveau.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

BELITAN

CORTOZAAR

DUNLORK

VALNIS

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



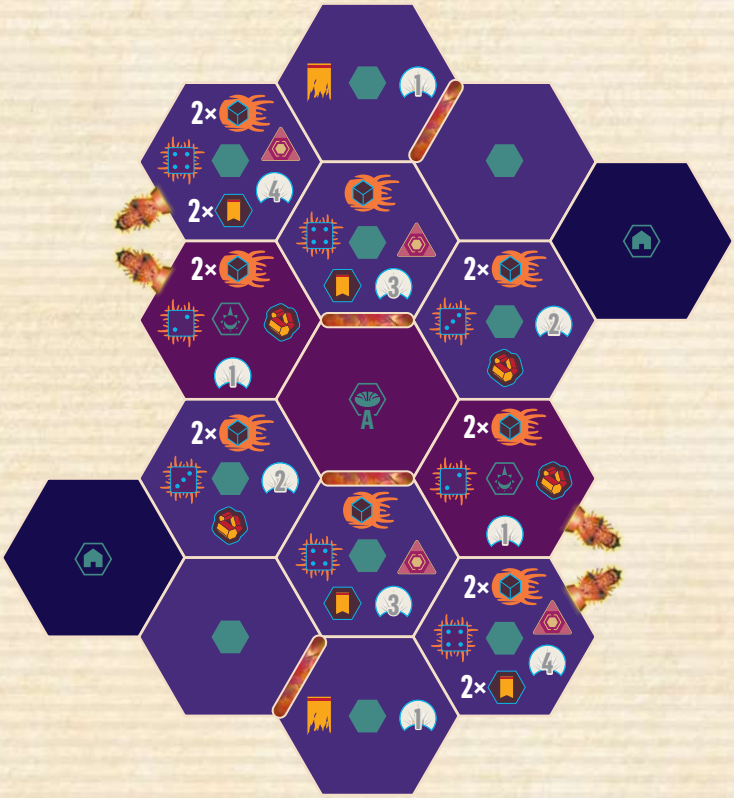
A D F

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 2 Paix et prospérité

AGRESSION ●●○○ COMPLEXITÉ ●●●○ XO22

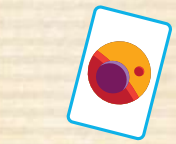
Quelque part au fin fond des royaumes de l'ancien Domineum, il subsistait encore un système stellaire utopique florissant, abritant de luxuriantes planètes intactes gouvernées par les forces de la nature. Lorsque la guerre contre le Néant atteignit ce système, la plupart des planètes furent détruites et leurs débris éparpillés dans l'espace. Certains finirent par former une ceinture d'astéroïdes autour du dernier Monde-Paradis connu, un véritable joyau, car c'était alors l'unique planète restante capable de résister naturellement à toute forme de Corruption. Les Maisons cherchèrent naturellement à s'en emparer…

## MAISONS RECOMMANDÉES :

ASTORAN NERVO

THEGWYN ZENOR

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :



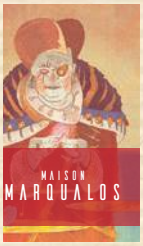
C D E

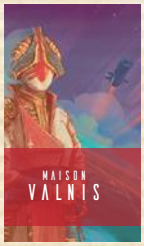
## MAISONS DÉCHUES :



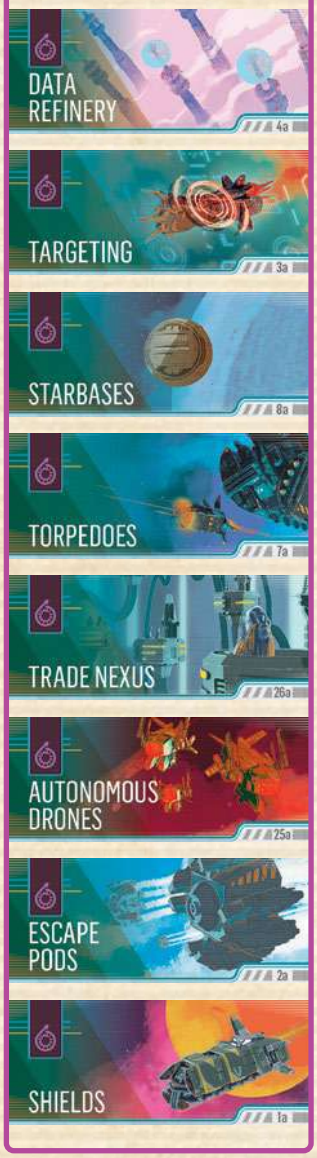


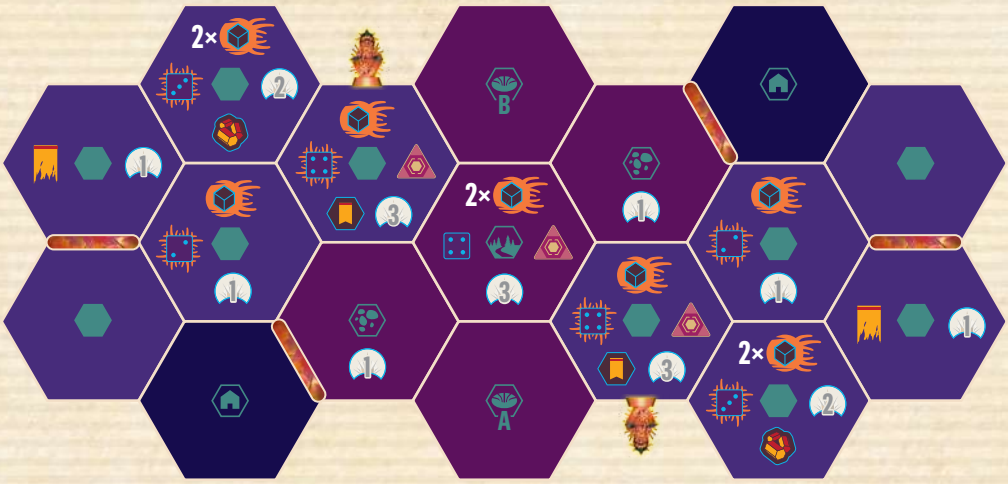





## TECHNOLOGIES :



# 2 Les fondations du futur

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●○ X032

Autrefois joyau du Domineum, le système stellaire abritant la plupart du savoir et de la richesse de l'empire n'est plus qu'un champ de bataille disputé entre les dernières Grandes Maisons et les forces menaçantes du Néant. En son centre, Mégalopolis, la cité-planète, est encore la plaque tournante de l'effort de guerre, mais la plupart des archives scientifiques sont maintenant à l'abri dans les complexes de recherche aux frontières du domaine. Contrôler ces secteurs pourrait décider de l'issue de la guerre.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

FENRAX · NOVARIS · SHIVEUS · YARVEK

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



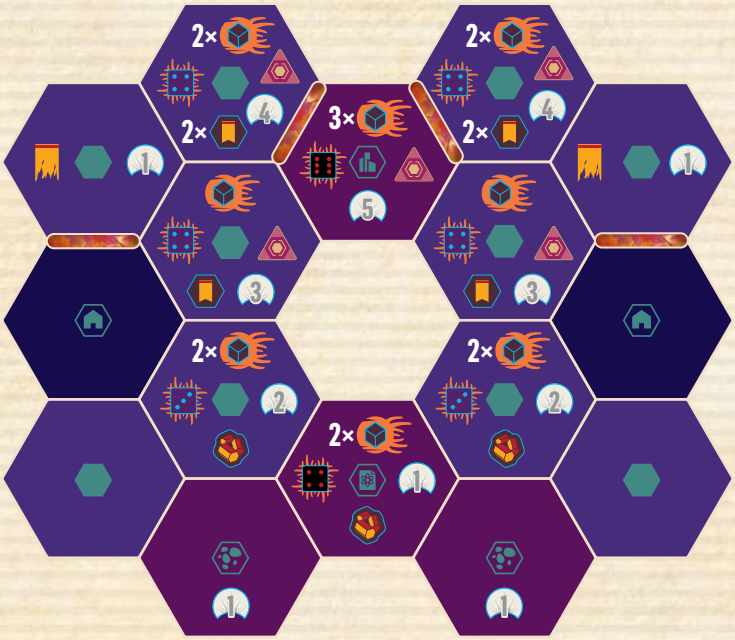
C F H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 2 L'héritage des Novarques

AGRESSION ●●●●

COMPLEXITÉ ●●●○

XO42

L'ancien palais de la Maison Novarchon était autrefois le centre de l'empire, d'où partaient toutes les missions d'exploration et de colonisation. C'est maintenant l'épicentre de l'influence néfaste du Néant, au cœur de l'ancien Domineum. Bien que seule une fraction de l'humanité ait survécu à l'Avènement et à ses conséquences, la victoire paraît maintenant à portée de main. La Maison qui parviendra à purger le palais Novarchon de la Corruption et à dévoiler ses secrets devrait pouvoir s'imposer comme la meneuse du nouveau Domineum.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

FENRAX

KRADMOR

SHIVEUS

ZENOR

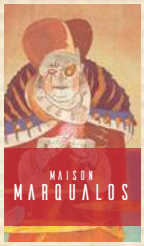
**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



A E G

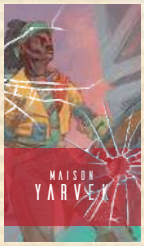
**MAISONS DÉCHUES :**










**TECHNOLOGIES :**















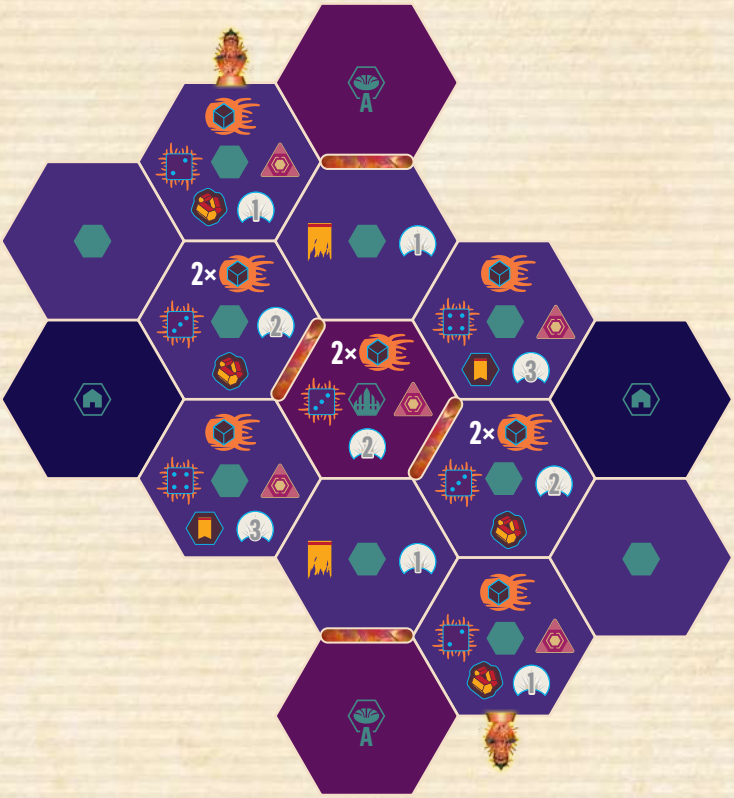












# L'art de la guerre

AGRESSION ●●●● COMPLEXITÉ ●●●● X052

L'acte final de la guerre intergalactique se jouera là où les Novarques avaient livré leur baroud d'honneur, au sein même de leur palais, au cœur du Domineum. Ce qui était autrefois le berceau de l'humanité est maintenant un tombeau corrompu, perverti par le Néant : des débris de planètes détruites, des vortex cosmiques et des tempêtes du Néant empêchent les Grandes Maisons d'y progresser. Pour coordonner leur assaut et tenter de porter le coup de grâce à cet empire vacillant, plusieurs Grandes Maisons ont installé des relais de transmission à des points stratégiques.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

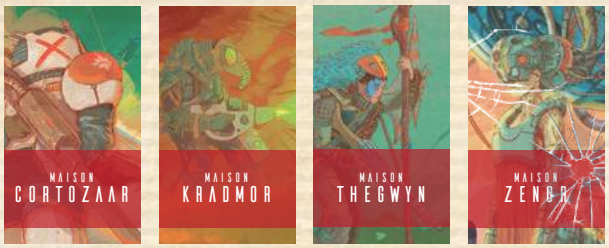
FENRAX · MARQUALOS · NERVO · VALNIS

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



D H I

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**






# 2 Tempêtes cosmiques

AGRESSION ●●●●

COMPLEXITÉ ●●●○

XO62

Au fil des années, la Corruption a créé de terribles tempêtes du Néant et donné naissance à des trous de ver reliant les systèmes stellaires déchirés par la guerre. Bien que ces disruptions cosmiques aient parfois détourné les restes de l'humanité qui s'efforçait de fuir les ruines de Mégalopolis en la forçant à s'installer sur des mondes inhabités, elles pourraient procurer un avantage tactique aux Maisons qui n'ont pas déposé les armes et qui cherchent à asseoir leur autorité dans le futur Domineum.

## MAISONS RECOMMANDÉES :

ASTORAN

DUNLORK

YARVEK

ZENOR

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :



A F I

## MAISONS DÉCHUES :




## TECHNOLOGIES :






# 2 À travers les cieux

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●● X072

Après des années d'un combat désespéré, les forces alliées des Maisons survivantes ont fini par fermer les failles et briser le lien qui unissait le Néant à la dimension du Domineum. C'est alors qu'une anomalie cosmique considérable est apparue, altérant les cieux, l'espace et le temps en plein centre de la galaxie. Les Maisons comprirent rapidement qu'elles pouvaient se servir de ce phénomène aussi impressionnant qu'inexpliqué pour atteindre les confins du Domineum et y éradiquer la Corruption qui s'y terrait une bonne fois pour toutes.

## MAISONS RECOMMANDÉES :

ASTORAN
MARQUALOS
SHIVEUS
ZENOR

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :

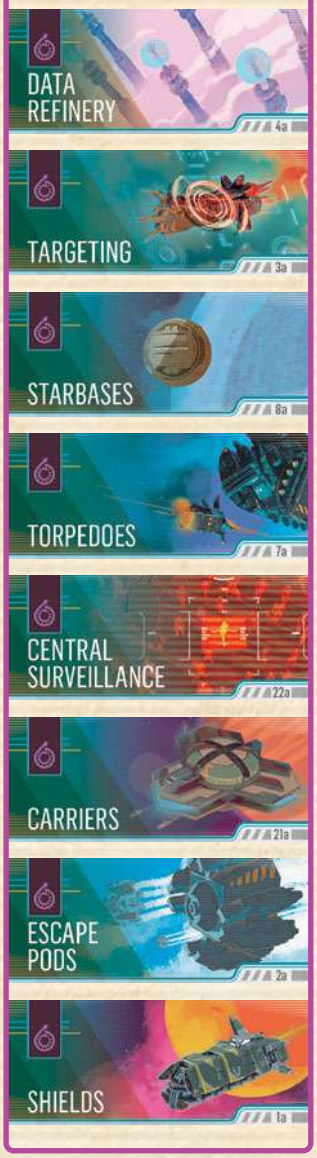


B F G

## MAISONS DÉCHUES :




## TECHNOLOGIES :






# 2 Les échos du passé

AGRESSION ●●○○ COMPLEXITÉ ●●●○ X082

Au fil des années de guerre entre les Grandes Maisons et les forces du Néant, l'humanité n'a cessé d'être repoussée vers les confins de la galaxie, laissant derrière elle un Domineum dévasté. Un jour, alors qu'un petit groupe de survivants cherchait à s'établir sur une planète tout juste colonisée, il eut la surprise de découvrir d'anciennes ruines et des complexes de recherche abandonnés, d'origine inconnue. D'autres expéditions découvrirent d'autres installations. C'était là l'occasion d'exploiter les secrets qu'elles renfermaient, et de renverser le cours de la guerre.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

BELITAN NERVO NOVARIS YARVEK

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



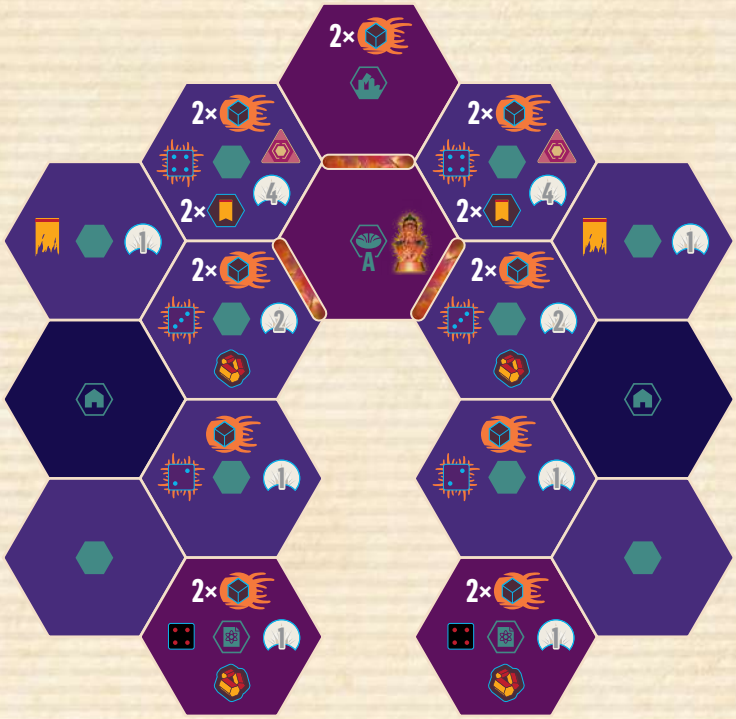
B F G

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**




**Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# Le bastion de la résistance

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●○ X092

C'est seulement à l'issue d'une guerre effroyable que les failles purent être fermées. Seules quelques-unes des Grandes Maisons parvinrent à conserver suffisamment de volonté pour lutter contre la Corruption qui survivait au sein du Domineum. Pendant des décennies, elles s'efforcèrent de purger la galaxie par tous les moyens, mais en vain. Un beau jour, l'une d'entre elles découvrit des millions de survivants restés à l'abri de toute corruption dans une vaste ceinture d'astéroïdes. Avec leur aide, l'humanité allait enfin pouvoir se débarrasser du mal résiduel qui s'était glissé en son sein et poser la première pierre d'un nouvel empire.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

MARQUALOS NOVARIS THEGWYN YARVEK

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



C G H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**






# 2 Le royaume

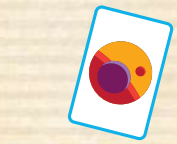
AGRESSION ●○○○ COMPLEXITÉ ●●○○ X102

Aux confins de la galaxie, loin des luttes de pouvoir du Domineum, il existe encore quelques systèmes stellaires habités où l'humanité vit en paix et en harmonie avec la nature. Leurs planètes ont prospéré au fil des siècles, donnant naissance à une population heureuse et paisible. Hélas, la guerre a fini par atteindre leur paradis. Il est temps pour les Grandes Maisons d'intervenir, car si elles laissent ces mondes se consumer, le reste de l'humanité suivra.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

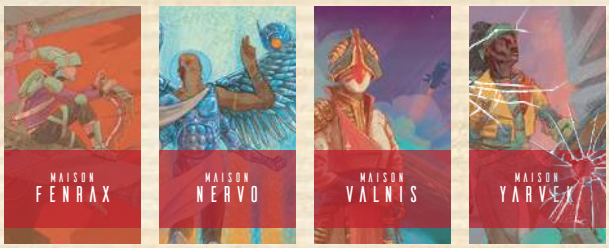
CORTOZAAR · DUNLORK · KRADMOR · THEGWYN

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



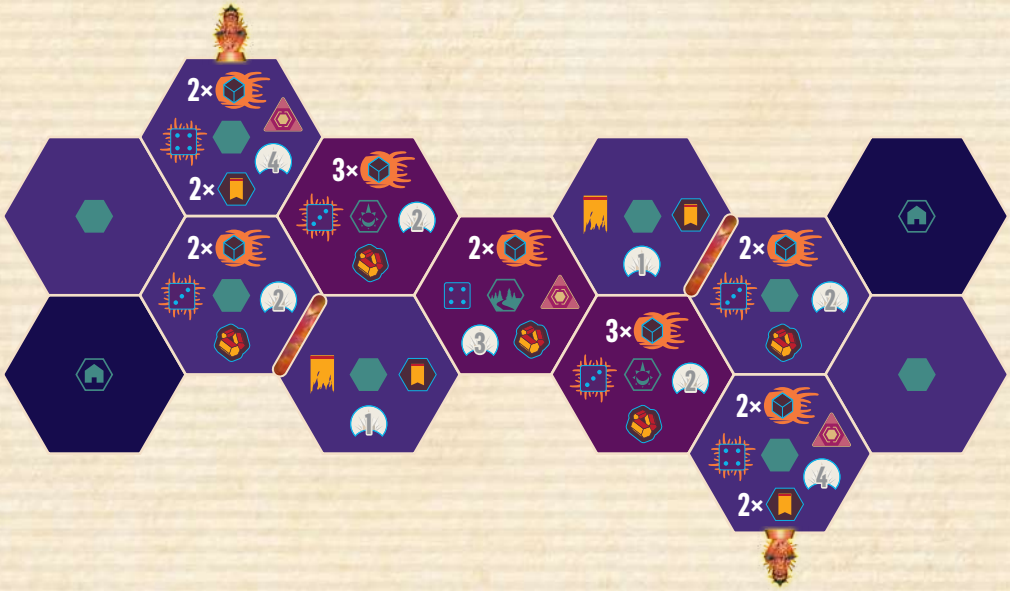
B E H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 2 Fractures spatiales

AGRESSION ●●○○ COMPLEXITÉ ●●●○ X112

L'Avènement du Néant et les années de guerre qui suivirent n'étaient sans doute pas suffisants : la fermeture des failles donna lieu à une explosion cosmique de telle magnitude que le tissu de la réalité fut déchiré sous le choc, laissant de gigantesques vides de la taille d'un système stellaire au cœur même de la galaxie. Ces anomalies elles-mêmes restent infranchissables, mais les trous de ver créés par la même occasion peuvent permettre aux Grandes Maisons de franchir de grandes distances en un minimum de temps et d'éradiquer la Corruption partout où elle se trouve.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

BELITAN · KRADMOR · NERVO · VALNIS

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



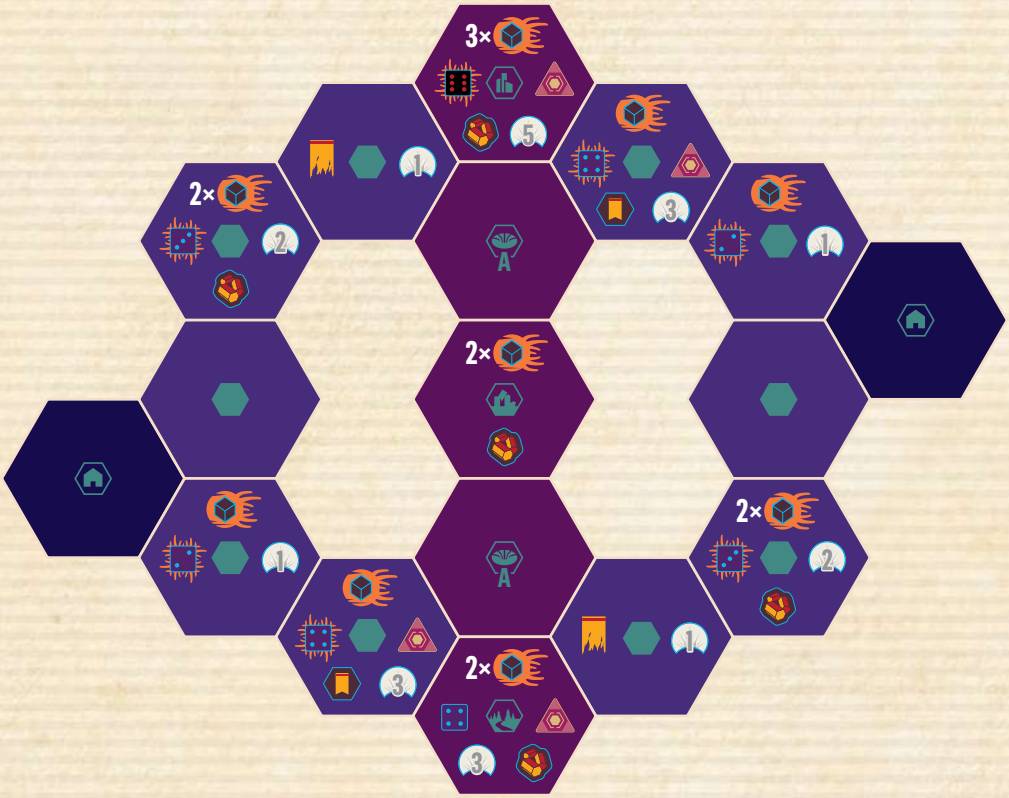
C E H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 3 Seconde genèse

AGRESSION ●●●●

COMPLEXITÉ ●●○○

X013

Bien que la Corruption eut percé les défenses des mondes internes et atteint la couronne extérieure, les Maisons restantes réussirent à assiéger les forces du Néant au cœur même du Domineum. Pour remporter une victoire définitive, l'humanité doit trouver un nouveau foyer afin de renaître de ses cendres. C'est pourquoi son but est de reprendre les Mondes-Genèses, les seules planètes de la galaxie où le peuple du Domineum peut s'installer durablement et prospérer de nouveau.

## MAISONS RECOMMANDÉES :

BELITAN

CORTOZAAR

DUNLORK

VALNIS

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :



A D F

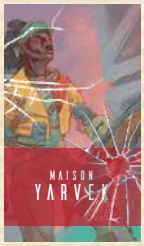
## MAISONS DÉCHUES :










## TECHNOLOGIES :



























# 3 Paix et prospérité

AGRESSION ●●○○ COMPLEXITÉ ●●●○ X023

Quelque part au fin fond des royaumes de l'ancien Domineum, il subsistait encore un système stellaire utopique florissant, abritant de luxuriantes planètes intactes gouvernées par les forces de la nature. Lorsque la guerre contre le Néant atteignit ce système, la plupart des planètes furent détruites et leurs débris éparpillés dans l'espace. Certains finirent par former une ceinture d'astéroïdes autour du dernier Monde-Paradis connu, un véritable joyau, car c'était alors l'unique planète restante capable de résister naturellement à toute forme de Corruption. Les Maisons cherchèrent naturellement à s'en emparer…

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

ASTORAN · NERVO · THEGWYN · ZENOR

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**

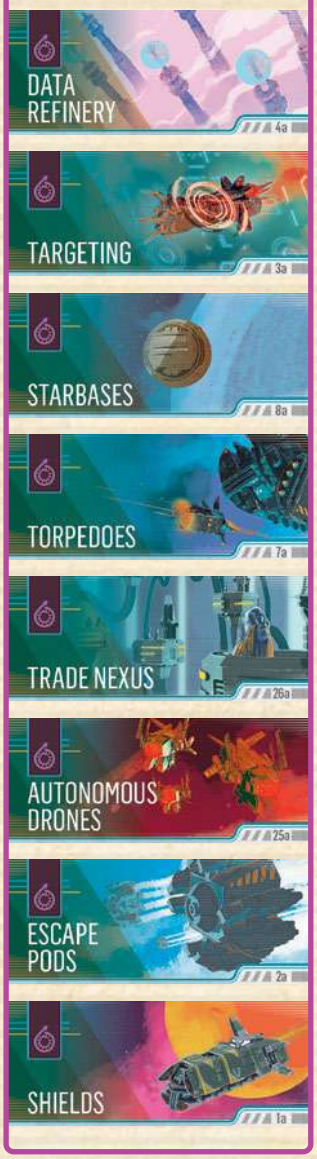


C D E

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**






# 3 Les fondations du futur

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●○ XO33

Autrefois joyau du Domineum, le système stellaire abritant la plupart du savoir et de la richesse de l'empire n'est plus qu'un champ de bataille disputé entre les dernières Grandes Maisons et les forces menaçantes du Néant. En son centre, Mégalopolis, la cité-planète, est encore la plaque tournante de l'effort de guerre, mais la plupart des archives scientifiques sont maintenant à l'abri dans les complexes de recherche aux frontières du domaine. Contrôler ces secteurs pourrait décider de l'issue de la guerre.

## MAISONS RECOMMANDÉES :

FENRAX

NOVARIS

SHIVEUS

YARVEK

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :



C F H

## MAISONS DÉCHUES :













## TECHNOLOGIES :



























# 3 L'héritage des Novarques

AGRESSION ●●●●

COMPLEXITÉ ●●●○

X043

L'ancien palais de la Maison Novarchon était autrefois le centre de l'empire, d'où partaient toutes les missions d'exploration et de colonisation. C'est maintenant l'épicentre de l'influence néfaste du Néant, au cœur de l'ancien Domineum. Bien que seule une fraction de l'humanité ait survécu à l'Avènement et à ses conséquences, la victoire paraît maintenant à portée de main. La Maison qui parviendra à purger le palais Novarchon de la Corruption et à dévoiler ses secrets devrait pouvoir s'imposer comme la meneuse du nouveau Domineum.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

FENRAX

KRADMOR

SHIVEUS

ZENOR

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



A E G

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**






# L'art de la guerre

AGRESSION ●●●● COMPLEXITÉ ●●●● X053

L'acte final de la guerre intergalactique se jouera là où les Novarques avaient livré leur baroud d'honneur, au sein même de leur palais, au cœur du Domineum. Ce qui était autrefois le berceau de l'humanité est maintenant un tombeau corrompu, perverti par le Néant : des débris de planètes détruites, des vortex cosmiques et des tempêtes du Néant empêchent les Grandes Maisons d'y progresser. Pour coordonner leur assaut et tenter de porter le coup de grâce à cet empire vacillant, plusieurs Grandes Maisons ont installé des relais de transmission à des points stratégiques.

## MAISONS RECOMMANDÉES :

FENRAX

MARQUALOS

NERVO

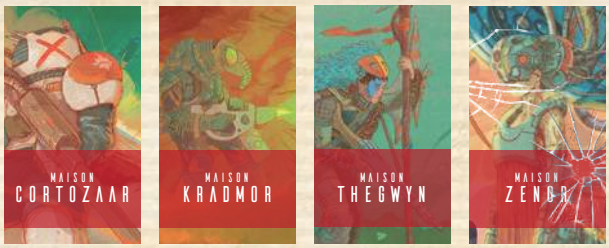
VALNIS

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :



D H I

## MAISONS DÉCHUES :




## TECHNOLOGIES :






# 3 Tempêtes cosmiques

AGRESSION ●●●●
COMPLEXITÉ ●●●○
XO63

Au fil des années, la Corruption a créé de terribles tempêtes du Néant et donné naissance à des trous de ver reliant les systèmes stellaires déchirés par la guerre. Bien que ces disruptions cosmiques aient parfois détourné les restes de l'humanité qui s'efforçait de fuir les ruines de Mégalopolis en la forçant à s'installer sur des mondes inhabités, elles pourraient procurer un avantage tactique aux Maisons qui n'ont pas déposé les armes et qui cherchent à asseoir leur autorité dans le futur Domineum.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

ASTORAN
DUNLORK
YARVEK
ZENOR

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



A F I

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**






# 3 À travers les cieux

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●● XO73

Après des années d'un combat désespéré, les forces alliées des Maisons survivantes ont fini par fermer les failles et briser le lien qui unissait le Néant à la dimension du Domineum. C'est alors qu'une anomalie cosmique considérable est apparue, altérant les cieux, l'espace et le temps en plein centre de la galaxie. Les Maisons comprirent rapidement qu'elles pouvaient se servir de ce phénomène aussi impressionnant qu'inexpliqué pour atteindre les confins du Domineum et y éradiquer la Corruption qui s'y terrait une bonne fois pour toutes.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

ASTORAN · MARQUALOS · SHIVEUS · ZENOR

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**

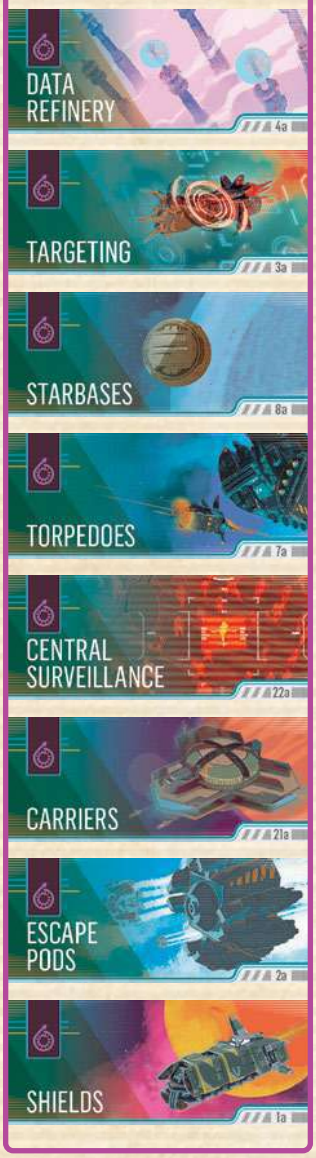


B F G

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**






# 3 Les échos du passé

AGRESSION ●●○○ COMPLEXITÉ ●●●○ XO83

Au fil des années de guerre entre les Grandes Maisons et les forces du Néant, l'humanité n'a cessé d'être repoussée vers les confins de la galaxie, laissant derrière elle un Domineum dévasté. Un jour, alors qu'un petit groupe de survivants cherchait à s'établir sur une planète tout juste colonisée, il eut la surprise de découvrir d'anciennes ruines et des complexes de recherche abandonnés, d'origine inconnue. D'autres expéditions découvrirent d'autres installations. C'était là l'occasion d'exploiter les secrets qu'elles renfermaient, et de renverser le cours de la guerre.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

BELITAN · NERVO · NOVARIS · YARVEK

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



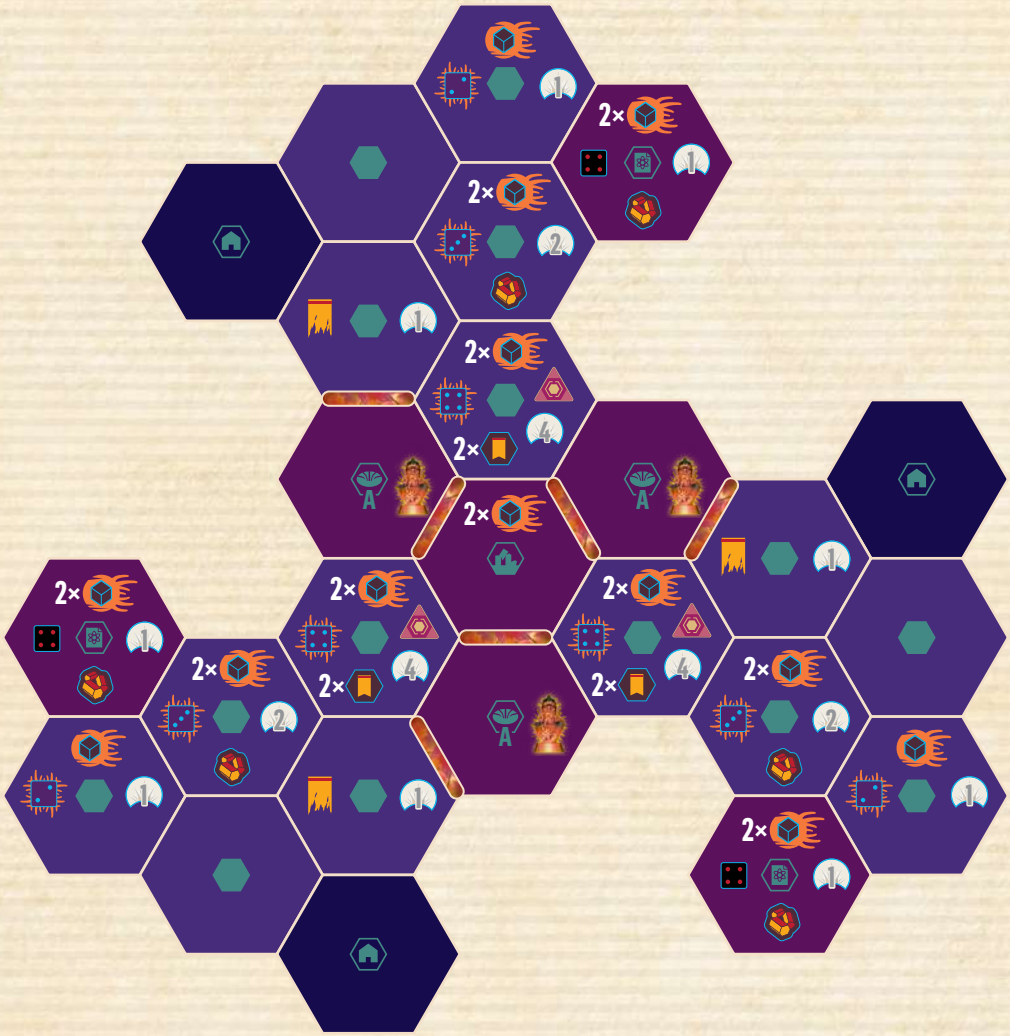
B F G

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



! **Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# 3 Le bastion de la résistance

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●○ XO93

C'est seulement à l'issue d'une guerre effroyable que les failles purent être fermées. Seules quelques-unes des Grandes Maisons parvinrent à conserver suffisamment de volonté pour lutter contre la Corruption qui survivait au sein du Domineum. Pendant des décennies, elles s'efforcèrent de purger la galaxie par tous les moyens, mais en vain. Un beau jour, l'une d'entre elles découvrit des millions de survivants restés à l'abri de toute corruption dans une vaste ceinture d'astéroïdes. Avec leur aide, l'humanité allait enfin pouvoir se débarrasser du mal résiduel qui s'était glissé en son sein et poser la première pierre d'un nouvel empire.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

MARQUALOS NOVARIS THEGWYN YARVEK

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**

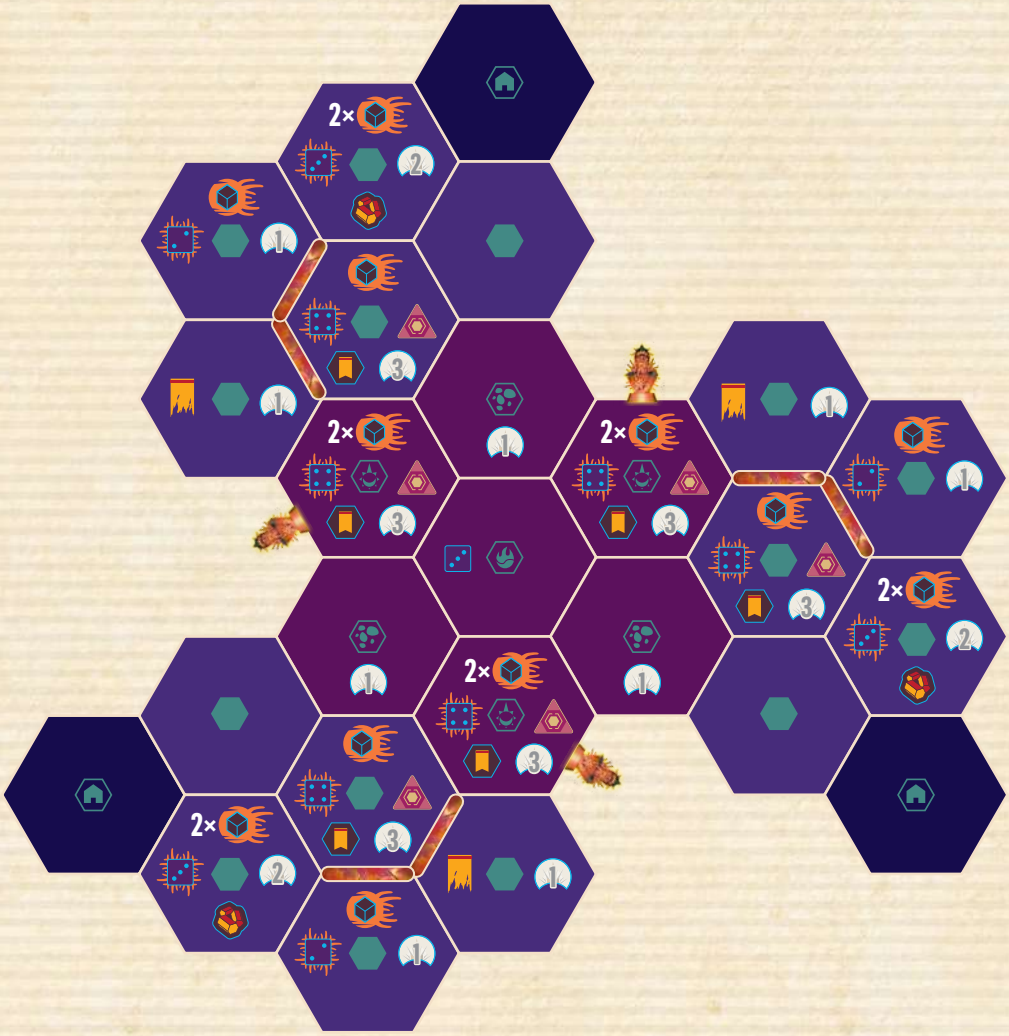
C G H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 3 Le royaume

AGRESSION ●○○○ COMPLEXITÉ ●●○○ X103

Aux confins de la galaxie, loin des luttes de pouvoir du Domineum, il existe encore quelques systèmes stellaires habités où l'humanité vit en paix et en harmonie avec la nature. Leurs planètes ont prospéré au fil des siècles, donnant naissance à une population heureuse et paisible. Hélas, la guerre a fini par atteindre leur paradis. Il est temps pour les Grandes Maisons d'intervenir, car si elles laissent ces mondes se consumer, le reste de l'humanité suivra.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

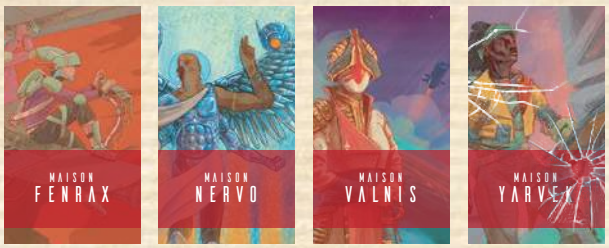
CORTOZAAR · DUNLORK · KRADMOR · THEGWYN

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



B E H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**






# 3 Fractures spatiales

AGRESSION ●●○○ COMPLEXITÉ ●●●○ X113

L'Avènement du Néant et les années de guerre qui suivirent n'étaient sans doute pas suffisants : la fermeture des failles donna lieu à une explosion cosmique de telle magnitude que le tissu de la réalité fut déchiré sous le choc, laissant de gigantesques vides de la taille d'un système stellaire au cœur même de la galaxie. Ces anomalies elles-mêmes restent infranchissables, mais les trous de ver créés par la même occasion peuvent permettre aux Grandes Maisons de franchir de grandes distances en un minimum de temps et d'éradiquer la Corruption partout où elle se trouve.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

BELITAN · KRADMOR · NERVO · VALNIS

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



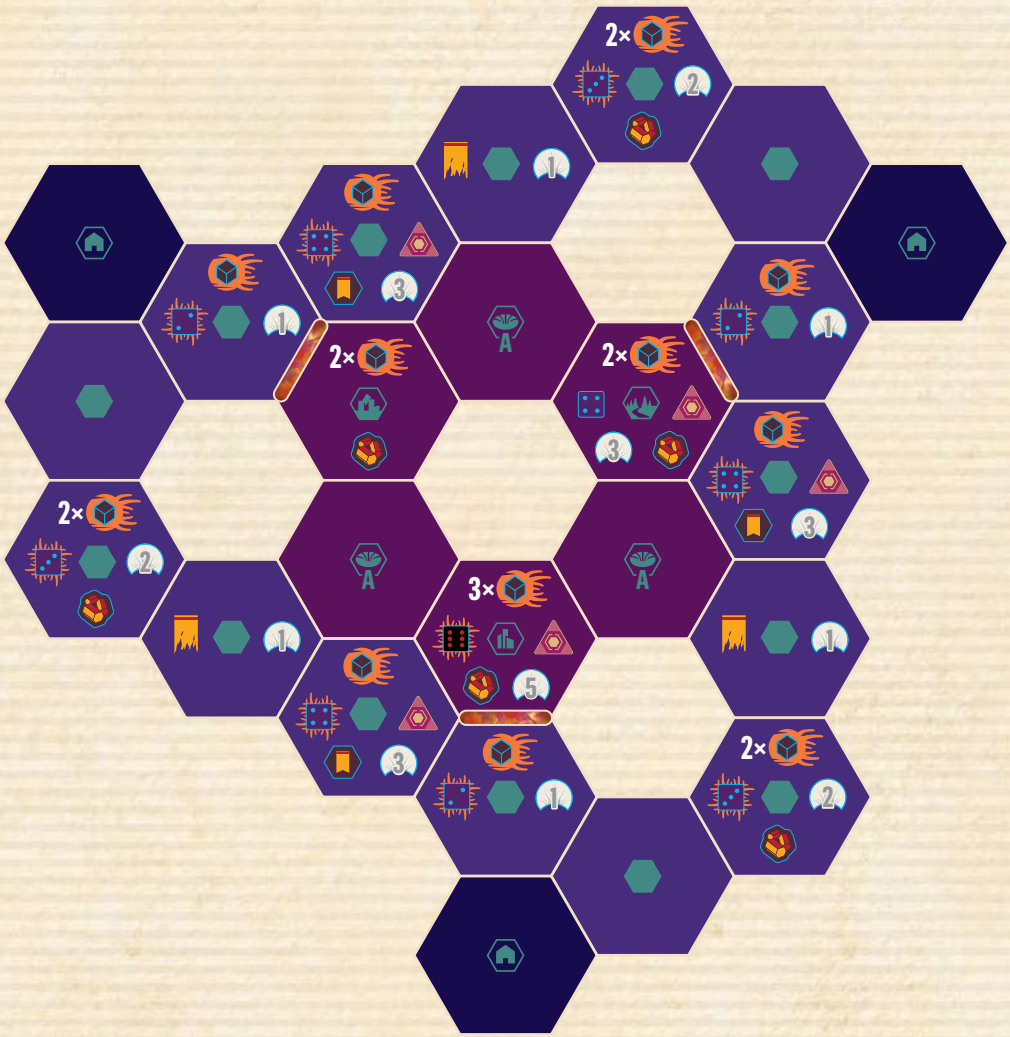
C E H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 4 Seconde genèse

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●○○ X014

Bien que la Corruption eut percé les défenses des mondes internes et atteint la couronne extérieure, les Maisons restantes réussirent à assiéger les forces du Néant au cœur même du Domineum. Pour remporter une victoire définitive, l'humanité doit trouver un nouveau foyer afin de renaître de ses cendres. C'est pourquoi son but est de reprendre les Mondes-Genèses, les seules planètes de la galaxie ou le peuple du Domineum peut s'installer durablement et prospérer de nouveau.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

BELITAN · CORTOZAAR · DUNLORK · VALNIS

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



A D F

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**






# 4 Paix et prospérité

AGRESSION ●●○○ COMPLEXITÉ ●●●○ XO24

Quelque part au fin fond des royaumes de l'ancien Domineum, il subsistait encore un système stellaire utopique florissant, abritant de luxuriantes planètes intactes gouvernées par les forces de la nature. Lorsque la guerre contre le Néant atteignit ce système, la plupart des planètes furent détruites et leurs débris éparpillés dans l'espace. Certains finirent par former une ceinture d'astéroïdes autour du dernier Monde-Paradis connu, un véritable joyau, car c'était alors l'unique planète restante capable de résister naturellement à toute forme de Corruption. Les Maisons cherchèrent naturellement à s'en emparer…

## MAISONS RECOMMANDÉES :

ASTORAN
NERVO
THEGWYN
ZENOR

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :

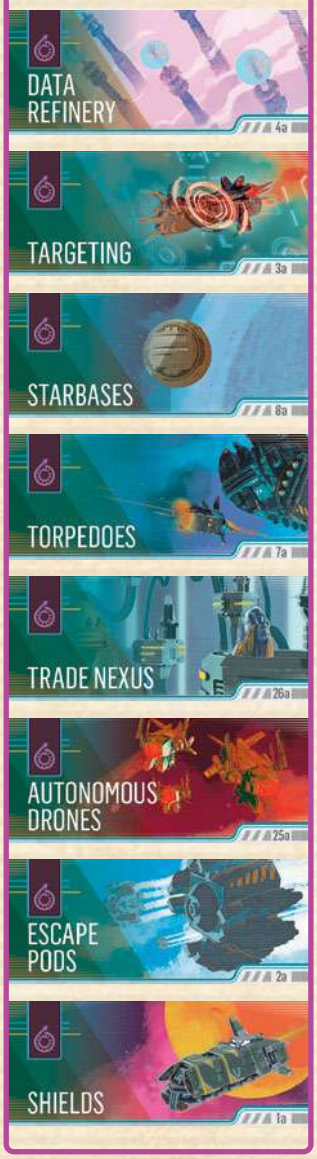


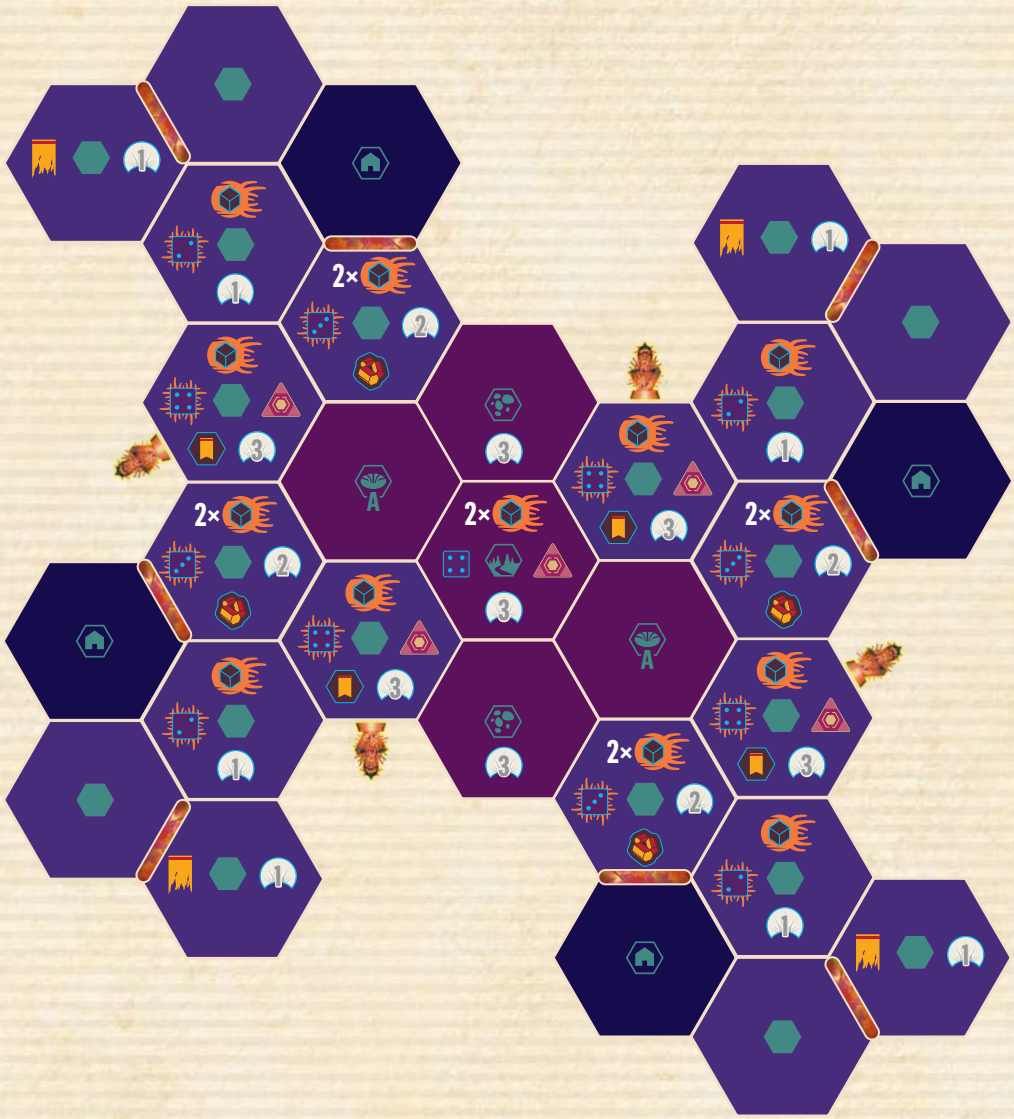
C D E

## MAISONS DÉCHUES :




## TECHNOLOGIES :



# 4 Les fondations du futur

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●○ X034

Autrefois joyau du Domineum, le système stellaire abritant la plupart du savoir et de la richesse de l'empire n'est plus qu'un champ de bataille disputé entre les dernières Grandes Maisons et les forces menaçantes du Néant. En son centre, Mégalopolis, la cité-planète, est encore la plaque tournante de l'effort de guerre, mais la plupart des archives scientifiques sont maintenant à l'abri dans les complexes de recherche aux frontières du domaine. Contrôler ces secteurs pourrait décider de l'issue de la guerre.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

FENRAX NOVARIS SHIVEUS YARVEK

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



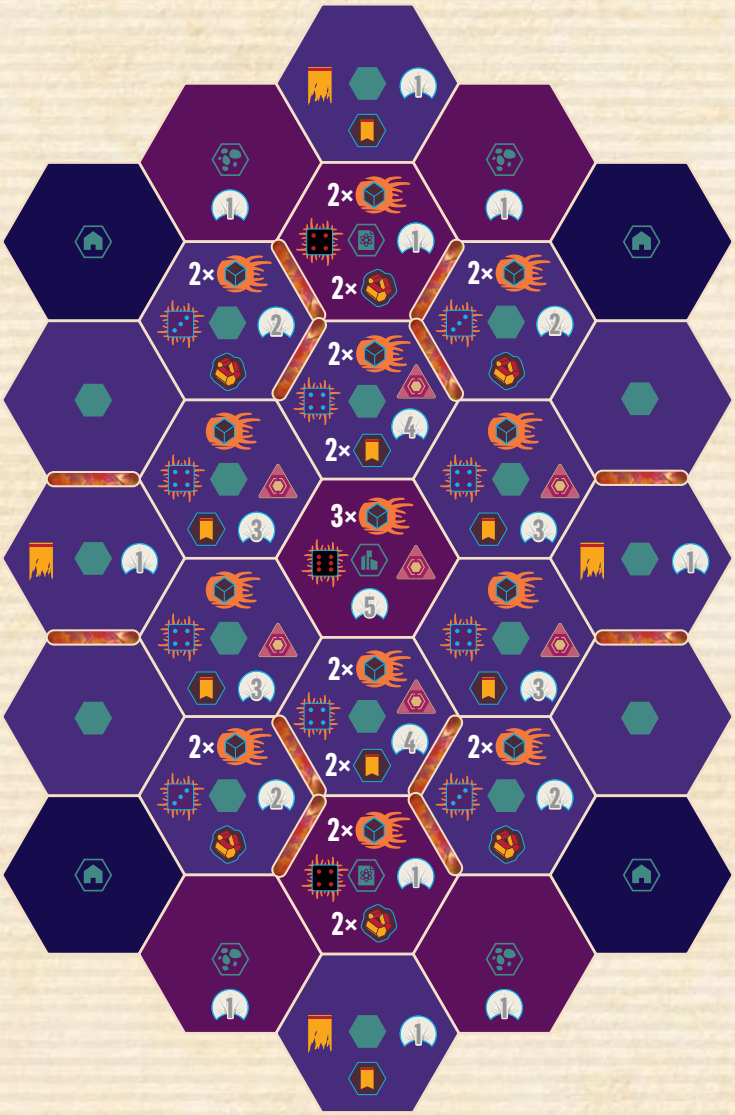
C F H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 4 L'héritage des Novarques

AGRESSION ●●●●

COMPLEXITÉ ●●●○

X044

L'ancien palais de la Maison Novarchon était autrefois le centre de l'empire, d'où partaient toutes les missions d'exploration et de colonisation. C'est maintenant l'épicentre de l'influence néfaste du Néant, au cœur de l'ancien Domineum. Bien que seule une fraction de l'humanité ait survécu à l'Avènement et à ses conséquences, la victoire paraît maintenant à portée de main. La Maison qui parviendra à purger le palais Novarchon de la Corruption et à dévoiler ses secrets devrait pouvoir s'imposer comme la meneuse du nouveau Domineum.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

FENRAX

KRADMOR

SHIVEUS

ZENOR

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



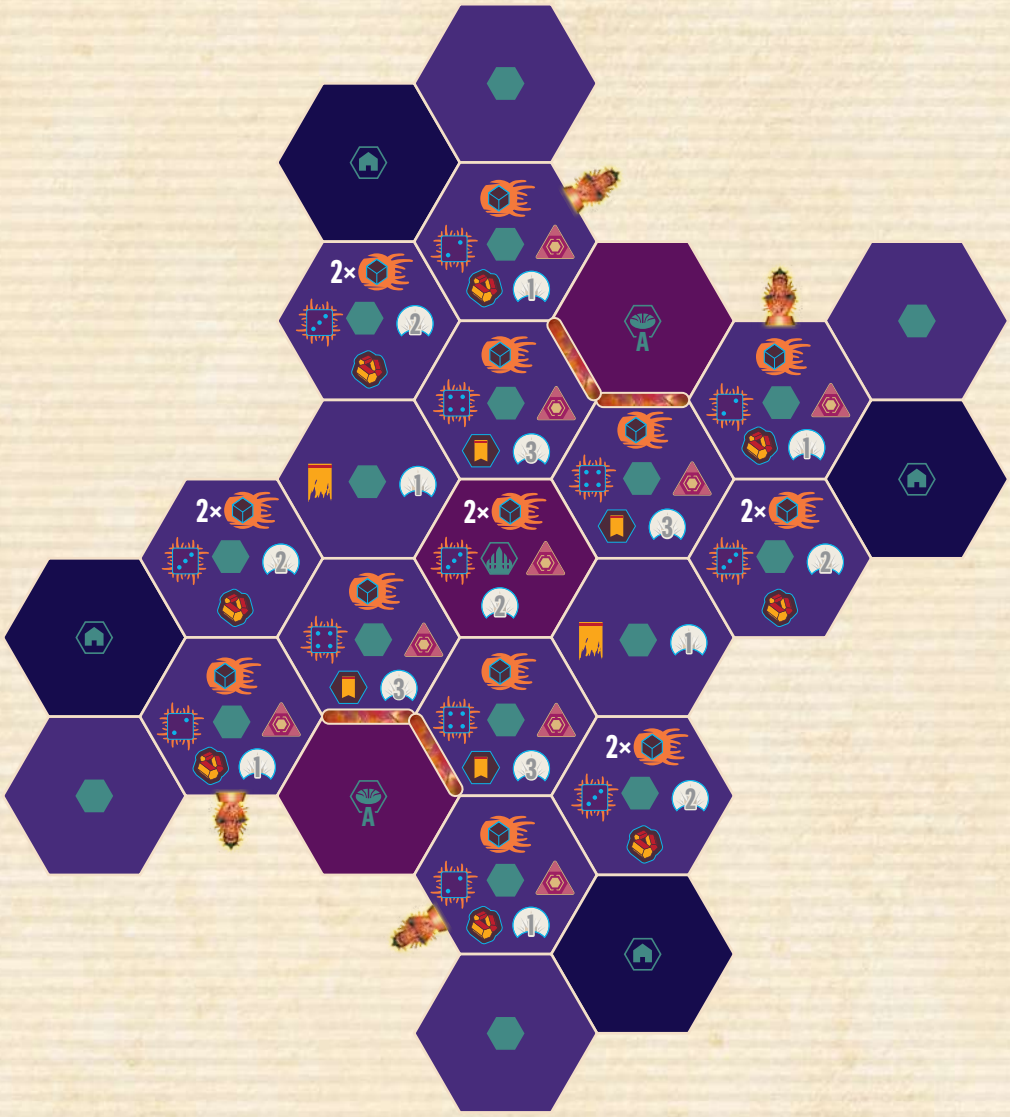
A E G

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# L'art de la guerre

AGRESSION ●●●●

COMPLEXITÉ ●●●●

X054

L'acte final de la guerre intergalactique se jouera là où les Novarques avaient livré leur baroud d'honneur, au sein même de leur palais, au cœur du Domineum. Ce qui était autrefois le berceau de l'humanité est maintenant un tombeau corrompu, perverti par le Néant : des débris de planètes détruites, des vortex cosmiques et des tempêtes du Néant empêchent les Grandes Maisons d'y progresser. Pour coordonner leur assaut et tenter de porter le coup de grâce à cet empire vacillant, plusieurs Grandes Maisons ont installé des relais de transmission à des points stratégiques.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

FENRAX

MARQUALOS

NERVO

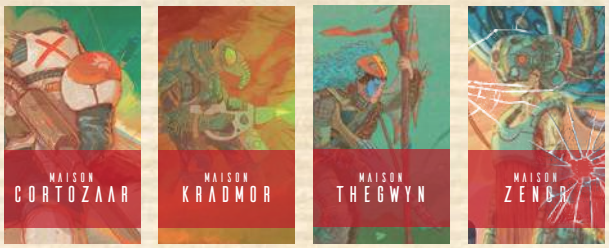
VALNIS

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



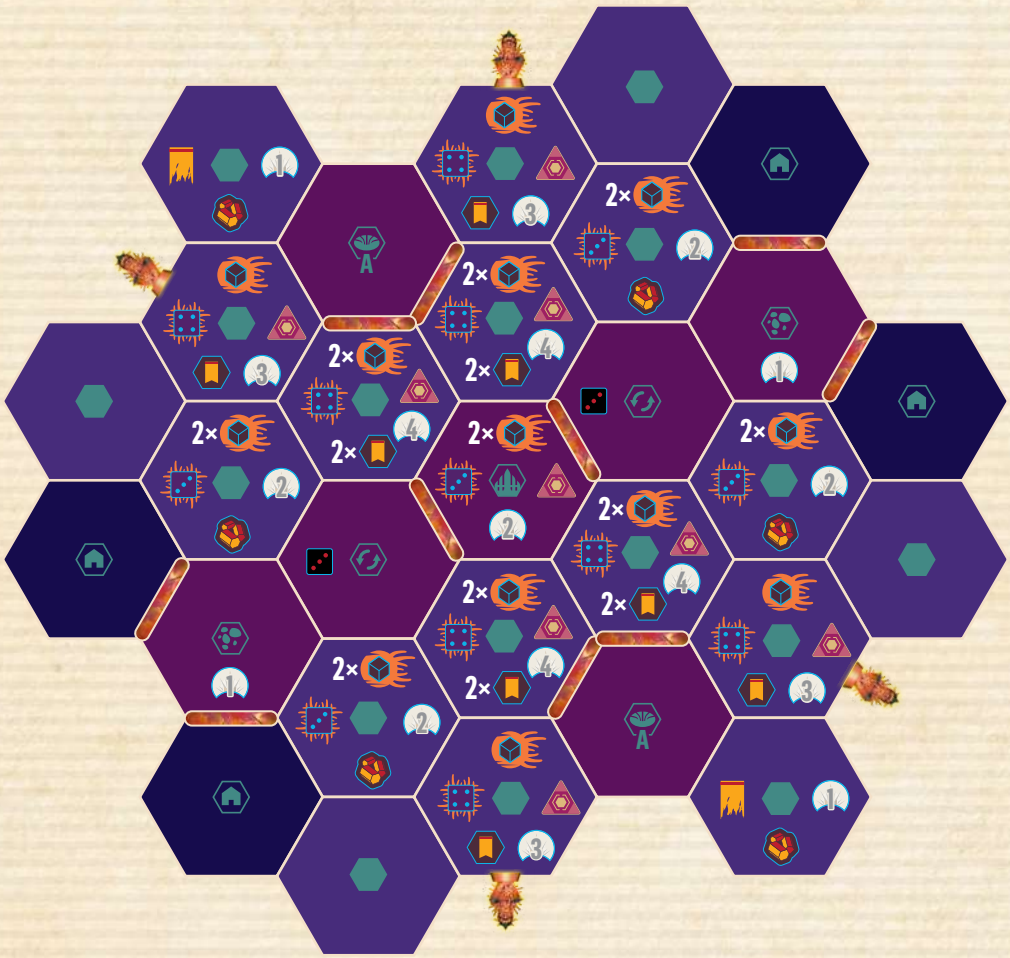
D H I

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 4 Tempêtes cosmiques

AGRESSION ●●●●
COMPLEXITÉ ●●●○
X064

Au fil des années, la Corruption a créé de terribles tempêtes du Néant et donné naissance à des trous de ver reliant les systèmes stellaires déchirés par la guerre. Bien que ces disruptions cosmiques aient parfois détourné les restes de l'humanité qui s'efforçait de fuir les ruines de Mégalopolis en la forçant à s'installer sur des mondes inhabités, elles pourraient procurer un avantage tactique aux Maisons qui n'ont pas déposé les armes et qui cherchent à asseoir leur autorité dans le futur Domineum.

## MAISONS RECOMMANDÉES :

ASTORAN
DUNLORK
YARVEK
ZENOR

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :



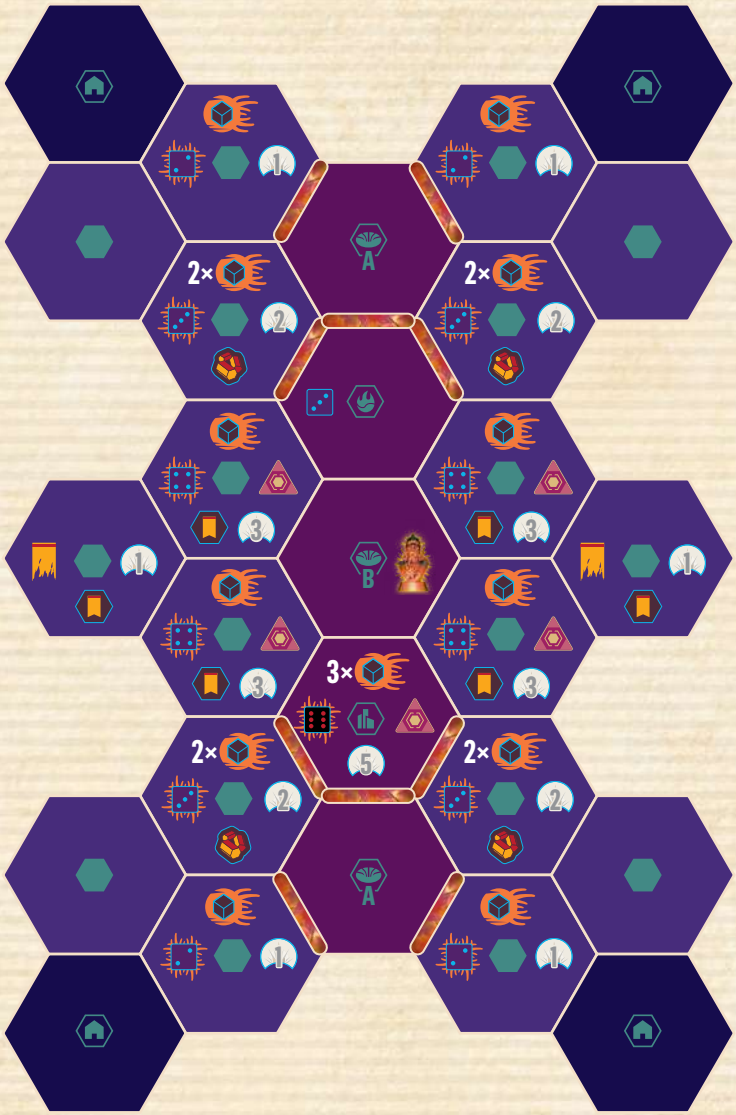
A F I

## MAISONS DÉCHUES :




## TECHNOLOGIES :



# 4 À travers les cieux

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●● X074

Après des années d'un combat désespéré, les forces alliées des Maisons survivantes ont fini par fermer les failles et briser le lien qui unissait le Néant à la dimension du Domineum. C'est alors qu'une anomalie cosmique considérable est apparue, altérant les cieux, l'espace et le temps en plein centre de la galaxie. Les Maisons comprirent rapidement qu'elles pouvaient se servir de ce phénomène aussi impressionnant qu'inexpliqué pour atteindre les confins du Domineum et y éradiquer la Corruption qui s'y terrait une bonne fois pour toutes.

## MAISONS RECOMMANDÉES :

ASTORAN
MARQUALOS
SHIVEUS
ZENOR

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :



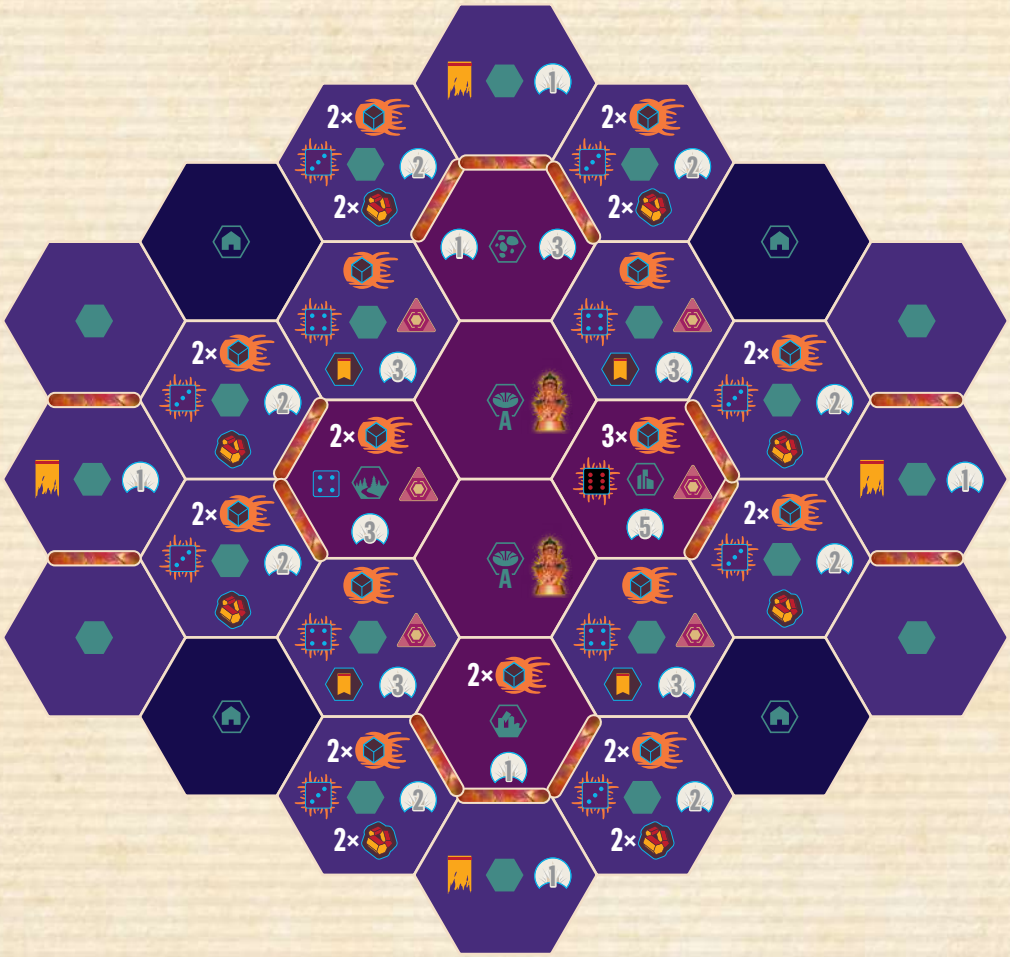
B F G

## MAISONS DÉCHUES :




## TECHNOLOGIES :



# 4 Les échos du passé

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●○ X084

Au fil des années de guerre entre les Grandes Maisons et les forces du Néant, l'humanité n'a cessé d'être repoussée vers les confins de la galaxie, laissant derrière elle un Domineum dévasté. Un jour, alors qu'un petit groupe de survivants cherchait à s'établir sur une planète tout juste colonisée, il eut la surprise de découvrir d'anciennes ruines et des complexes de recherche abandonnés, d'origine inconnue. D'autres expéditions découvrirent d'autres installations. C'était là l'occasion d'exploiter les secrets qu'elles renfermaient, et de renverser le cours de la guerre.

## MAISONS RECOMMANDÉES :

BELITAN
NERVO
NOVARIS
YARVEK

## ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :



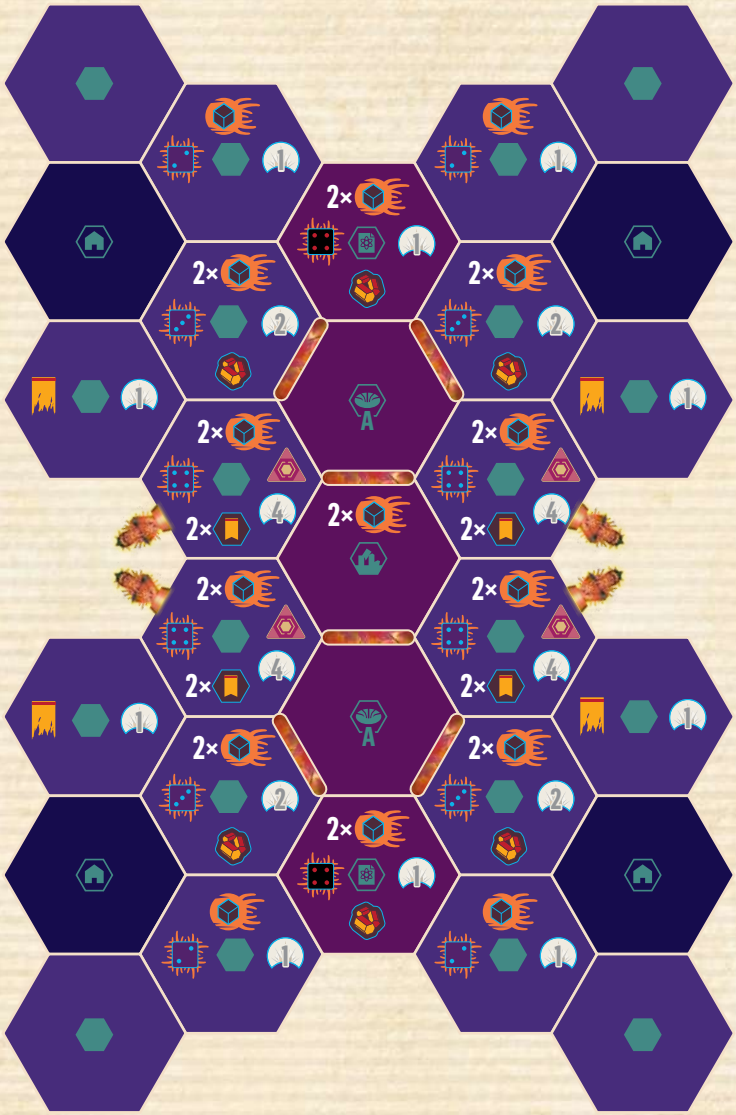
B F G

## MAISONS DÉCHUES :




## TECHNOLOGIES :



! **Note :** le Complexe de Recherche dispose d'une Base Stellaire préimprimée. Placez la tuile Combat Base Stellaire sous la tuile Combat générique.

# 4 Le bastion de la résistance

AGRESSION ●●●○ COMPLEXITÉ ●●●○ X094

C'est seulement à l'issue d'une guerre effroyable que les failles purent être fermées. Seules quelques-unes des Grandes Maisons parvinrent à conserver suffisamment de volonté pour lutter contre la Corruption qui survivait au sein du Domineum. Pendant des décennies, elles s'efforcèrent de purger la galaxie par tous les moyens, mais en vain. Un beau jour, l'une d'entre elles découvrit des millions de survivants restés à l'abri de toute corruption dans une vaste ceinture d'astéroïdes. Avec leur aide, l'humanité allait enfin pouvoir se débarrasser du mal résiduel qui s'était glissé en son sein et poser la première pierre d'un nouvel empire.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

MARQUALOS NOVARIS THEGWYN YARVEK

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



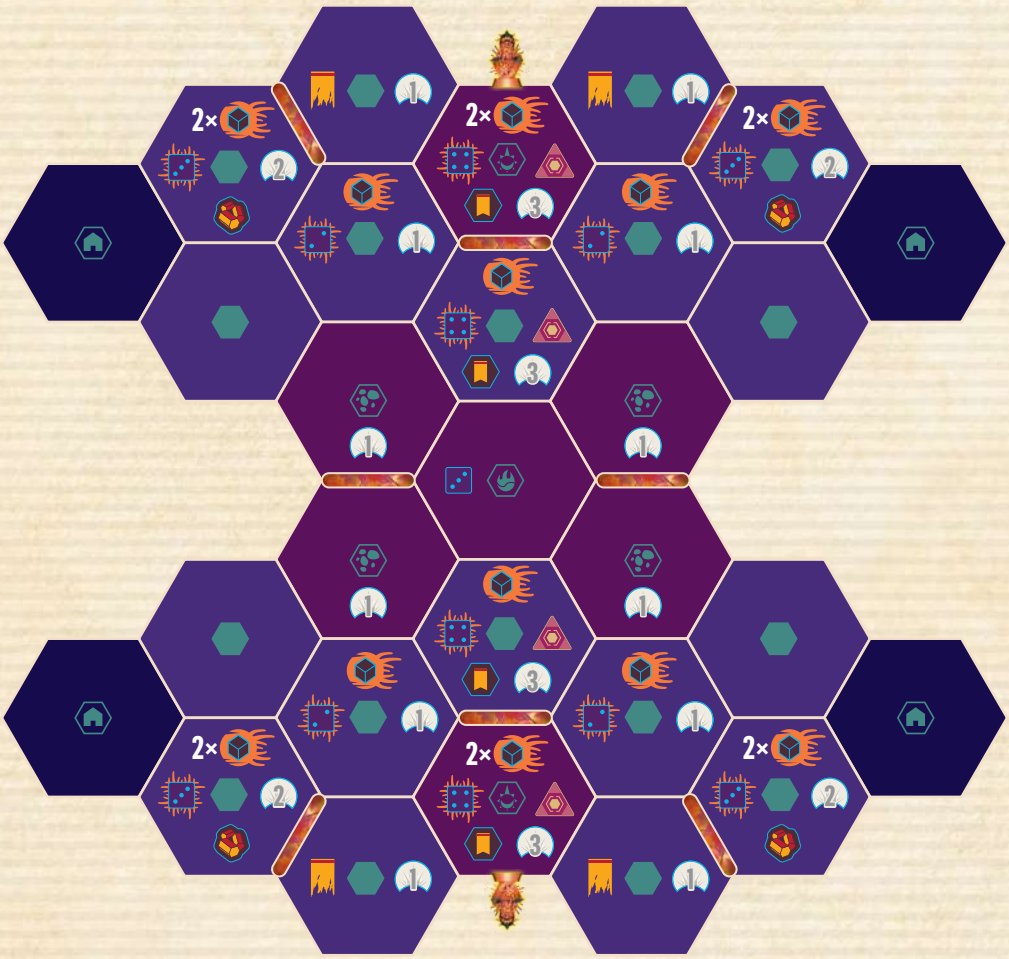
C G H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 4 Le royaume

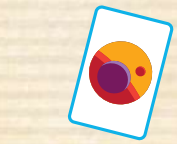
AGRESSION ●○○○ COMPLEXITÉ ●●○○ X104

Aux confins de la galaxie, loin des luttes de pouvoir du Domineum, il existe encore quelques systèmes stellaires habités où l'humanité vit en paix et en harmonie avec la nature. Leurs planètes ont prospéré au fil des siècles, donnant naissance à une population heureuse et paisible. Hélas, la guerre a fini par atteindre leur paradis. Il est temps pour les Grandes Maisons d'intervenir, car si elles laissent ces mondes se consumer, le reste de l'humanité suivra.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

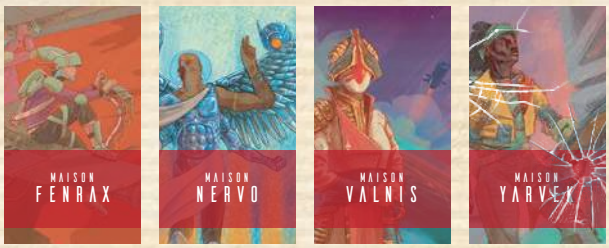
CORTOZAAR · DUNLORK · KRADMOR · THEGWYN

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



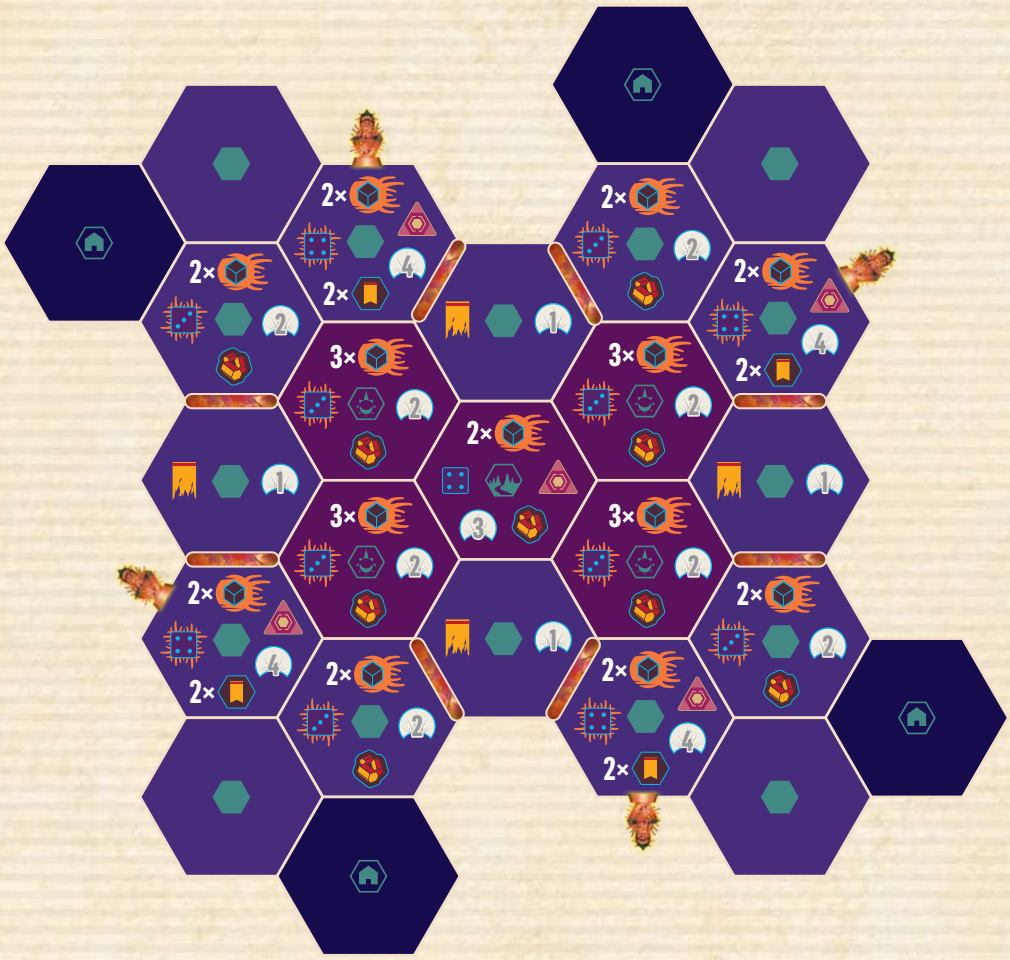
B E H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**



# 4 Fractures spatiales

AGRESSION ●●○○ COMPLEXITÉ ●●●● X114

L'Avènement du Néant et les années de guerre qui suivirent n'étaient sans doute pas suffisants : la fermeture des failles donna lieu à une explosion cosmique de telle magnitude que le tissu de la réalité fut déchiré sous le choc, laissant de gigantesques vides de la taille d'un système stellaire au cœur même de la galaxie. Ces anomalies elles-mêmes restent infranchissables, mais les trous de ver créés par la même occasion peuvent permettre aux Grandes Maisons de franchir de grandes distances en un minimum de temps et d'éradiquer la Corruption partout où elle se trouve.

**MAISONS RECOMMANDÉES :**

BELITAN KRADMOR NERVO VALNIS

**ÉVÉN. GALACTIQUES POUR CHAQUE CYCLE :**



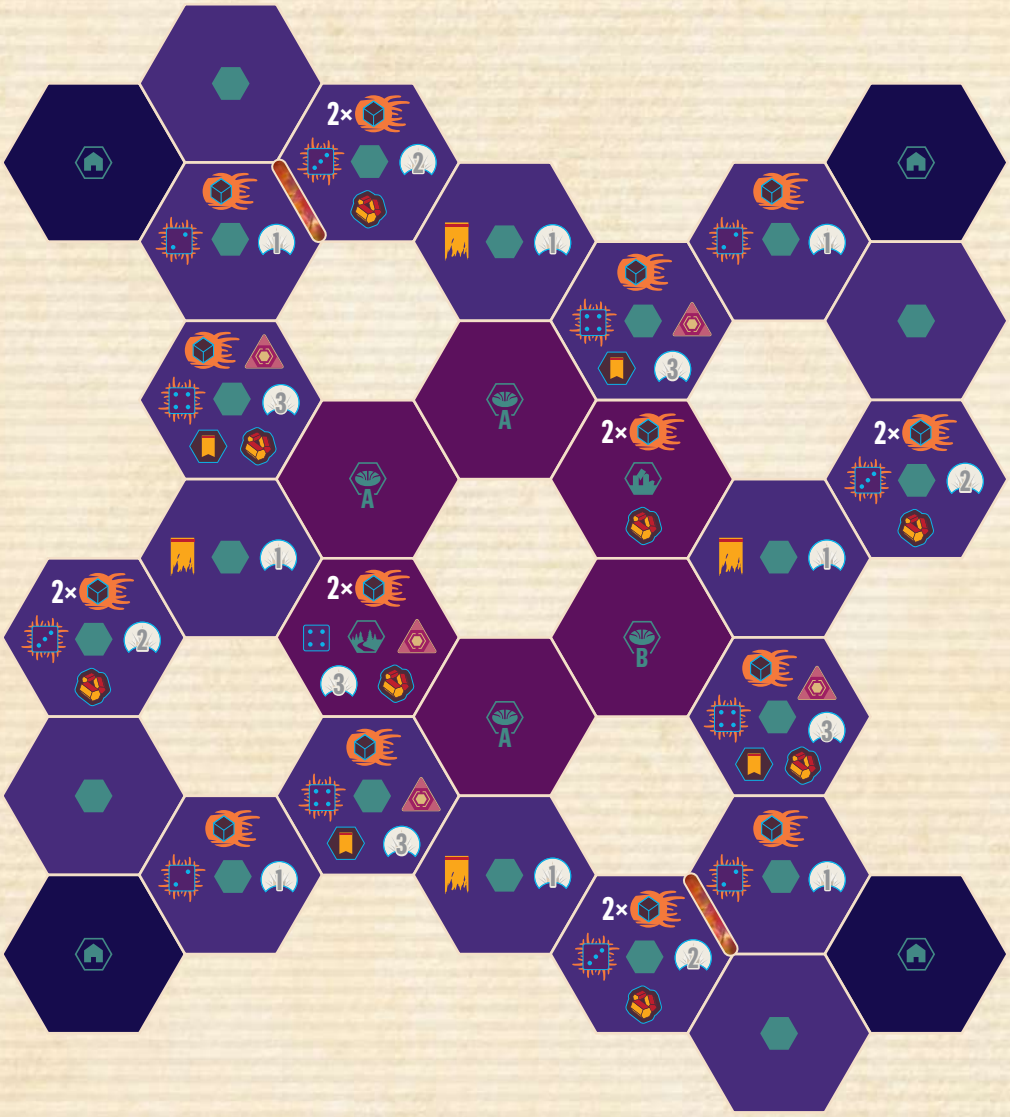
C E H

**MAISONS DÉCHUES :**




**TECHNOLOGIES :**




! **Note :** puisque les trous de ver A et B sont adjacents, vous pouvez considérer tous les secteurs adjacents à un trou de ver comme adjacents entre eux (A et B sont identiques dans ce scénario).

! **Note :** vous pouvez remplacer les Ruines Anciennes ou le Monde-Paradis par une tuile Mégalopolis. (comme à la p.72).

# Crédits

## AUTEURS

Nigel Buckle

Dávid Turczi

## CONCEPTION GRAPHIQUE & ARTISTIQUE

Ian O'Toole

## GESTION DE PROJET & UNIVERS

Frigyes Schőberl

## MAQUETTE & RÉDACTION DU COMPENDIUM

Attila Kerek, Ágnes Kismárton

## RELECTURE DU COMPENDIUM

Emanuela Pratt, Emily Blain

## SCÉNARIOS

Nigel Buckle

Dávid Turczi

## SCÉNARIOS SUPPLÉMENTAIRES

Marcel Cwertetschka-Mattasits

- Les heures sombres 4j
- L'obscure clarté 4j
- Tempêtes cosmiques 2j
- Le royaume 2j
- Fractures spatiales 2/3/4j

## VERSION FRANÇAISE

Super Meeple

## TRADUCTION

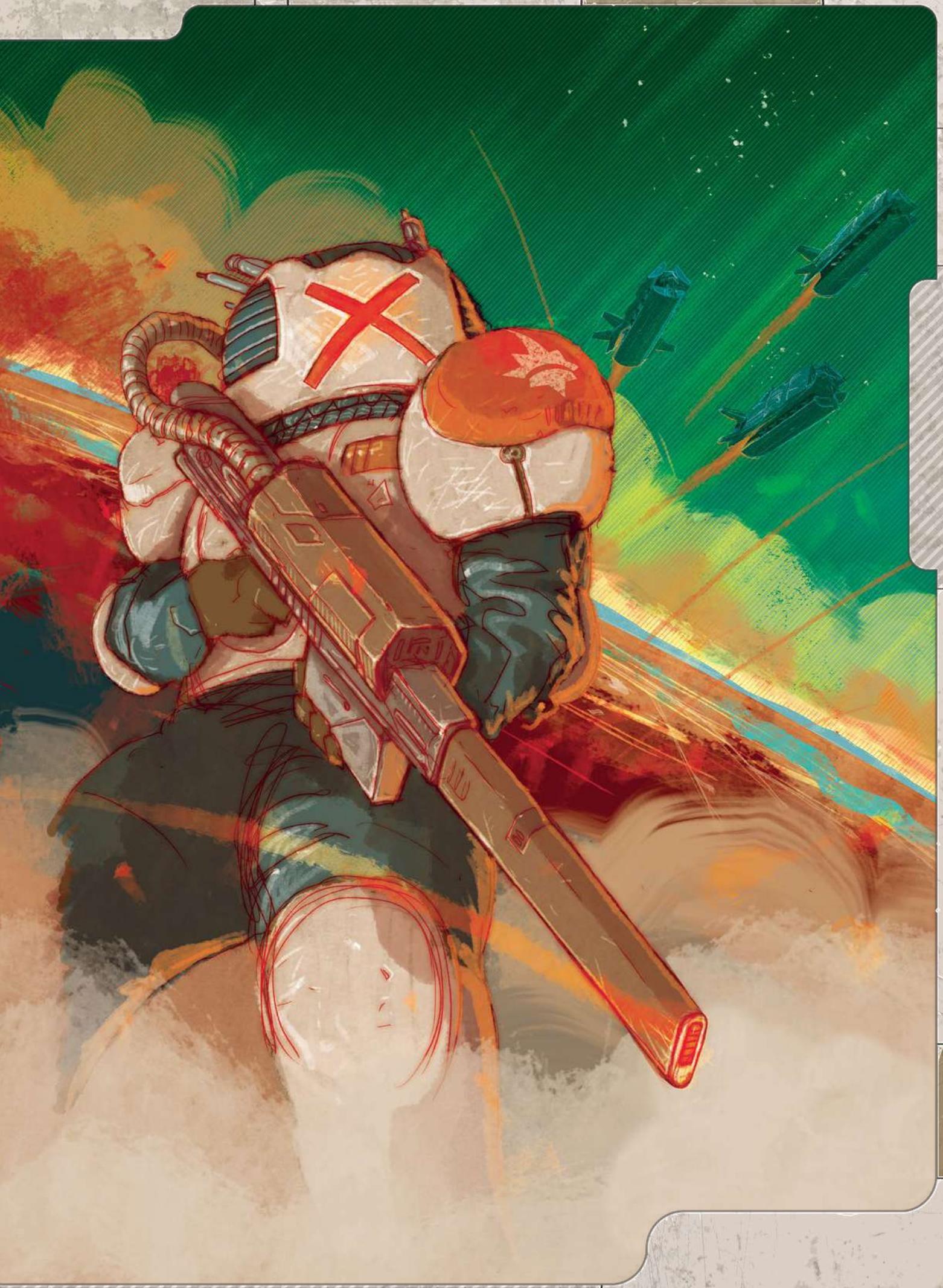
Antoine Prono (Maison Transludis)

## RELECTURE VF

Ambre Poilvé

## MISE EN PAGE VF

Christopher Matt





MINDCLASH
GAMES




/SuperMeeple
/SuperMeeple
/Super.Meeple

www.supermeeple.com