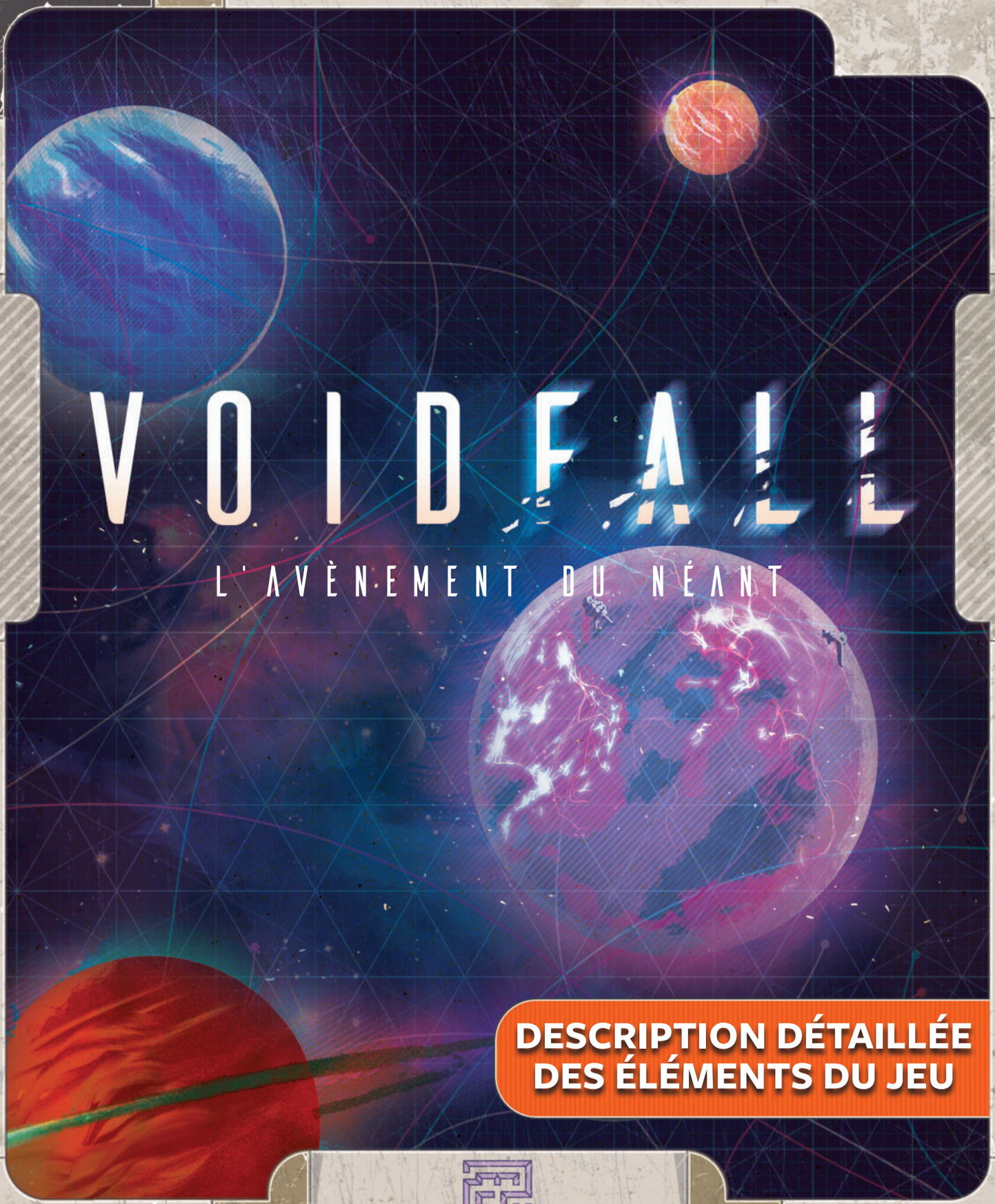


DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES ÉLÉMENTS DU JEU

MINDCLASH GAMES

GLOSSAIRE

Table des Matières

Bonus Commerce 3

Cadrans de Production 3

Jetons Prime et Libération 3

Cartes Focus 4

- Cartes Focus standard 4
- Cartes Focus de Maison 5
- Cartes Focus conjoint 8
- Cartes Focus héroïque 10

Pistes de Civilisation 12

Programmes de départ 18

Capacités de Maison 21

Cartes Maison Déchue 22

Cartes Technologie 24

Cartes Programme 31

- Actions de Programme 31
- Objectifs de Programme 31

Cartes Événement galactique 34

- Cycle I 34
- Cycle II 36
- Cycle III 38

Cartes Crise 40

- Crises de départ (1-5) 40
- Crises de Niveau I (6-24) 40
- Crises de Niveau II (25-47) 42
- Crises de Niveau III (48-68) 44

Cartes Alerte 46

- Cartes Situation 46
- Cartes Guerre 46

Tuiles Secteur 48

Crédits

RÉDACTION DU LIVRET
Mihály Vincze

MAQUETTE
Viktor Csete, Attila Kerek

RELECTURE
Emanuela Pratt, Emily Blain

TRADUCTION
Antoine Prono (Maison Transludis)

RELECTURE VF
Julien Drouet

MISE EN PAGE VF
Christopher Matt



Bonus Commerce



Gagnez 3 **Influence**.

Activez 1 **cube** de Puissance Navale*.

Gagnez 2 **Crédits** ou 2 **Science**.

Gagnez 2 ressources (**Nourriture**, **Énergie** et/ou **Matériel**).

Gagnez un **jeton Prime**.

Gagnez 1 **Science**.

Cadrans de production

Niveau	Revenu en Nourriture, Énergie, Matériel et Science	Revenu en Crédits
13	15	8
12	12	6
11	10	5
10	8	4
9	6	4
8	5	3
7	4	3
6	4	3
5	3	2
4	3	2
3	2	1
2	1	1
1	1	1
0	0	0

Jetons Prime



Gagnez 2 **Nourriture** ou 1 **Influence**.



Gagnez 2 **Matériel** ou 1 **Influence**.



Gagnez 2 **Énergie** ou 1 **Influence**.



Gagnez 1 **Nourriture** et 1 **Énergie** ou gagnez 1 **Influence**.



Gagnez 1 **Nourriture** et 1 **Matériel** ou gagnez 1 **Influence**.



Gagnez 1 **Énergie** et 1 **Matériel** ou gagnez 1 **Influence**.



Gagnez 1 **Nourriture** et 1 **Science** ou gagnez 1 **Influence**.



Gagnez 1 **Énergie** et 1 **Science** ou gagnez 1 **Influence**.



Gagnez 1 **Matériel** et 1 **Science** ou gagnez 1 **Influence**.



Gagnez 1 **ressource**.



Gagnez 1 **Science** et/ou 1 **Influence**.

Jetons Libération



Activez 1 **cube*** ou déployez 1 **cube** dans ce secteur.



Construisez une **Défense de Secteur** dans ce secteur et/ou gagnez 2 **Influence**.



Gagnez 4 **Influence**.



Construisez une **Installation** dans ce secteur ou gagnez 1 **Influence**.



Établissez une **Guilde de Fermiers** dans ce secteur ou gagnez 1 **ressource**.



Établissez une **Guilde de Banquiers** dans ce secteur ou gagnez 1 **ressource**.



Établissez une **Guilde de Scientifiques** dans ce secteur ou gagnez 1 **ressource**.



Établissez une **Guilde de Mineurs** dans ce secteur ou gagnez 1 **ressource**.



Établissez une **Guilde d'Ingénieurs** dans ce secteur ou gagnez 1 **ressource**.

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

Cartes Focus

CARTES FOCUS STANDARD

CONQUÊTE



ENGAGER
Dépensez 2 Énergie.
Envahissez un secteur ou regroupez.

PLANIFIER
Dépensez 1 Énergie et 1 Crédit.
Gagnez un Programme et/ou déplacez une Corruption.

PRÉPARER
Dépensez 3 Matériel.
Activez 2 cubes.

DÉVELOPPEMENT



CROÎTRE
Dépensez 1 Matériel.
Établissez une Guilde ou construisez une Installation.

INSTALLER
Rappelez 1 cube.
Dans le secteur d'où vous avez rappelé le cube : établissez une Guilde et/ou construisez une Installation.

HARMONISER
Dépensez 1 Science.
Augmentez une Population Pure ou retirez une Corruption.

INNOVATION



! Ce Focus est défaussé au Cycle 1.

RECHERCHER
Dépensez 2 Nourriture.
Produisez de la Science et des Crédits et/ou gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes (Pures) de Scientifiques et de Banquiers.

INVENTER
Dépensez 2 Science.
Gagnez une Technologie de base ou améliorée.

CONSOLIDER
Dépensez 1 Nourriture, 1 Énergie et 1 Matériel.
Gagnez un Programme.

POLITIQUE



INSPIRER
Dépensez 1 Science.
Avancez sur la piste de Civilisation Gouvernement.

S'IMPOSER
Dépensez 2 Énergie et 1 Crédit.
Améliorez un jeton Gloire et/ou envahissez un secteur.

CONTRÔLER
Dépensez 1 Crédit.
Gagnez un jeton Commerce et/ou déplacez une Corruption.

PRODUCTION



S'ÉPANOUIR
Aucun coût.
Avancez sur la piste de Civilisation Société.

RAVITAILLER
Aucun coût.
Produisez de la Nourriture, de l'Énergie et du Matériel et/ou gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes (Pures) de Fermiers, de Mineurs et d'Ingénieurs.

OPTIMISER
Dépensez 1 Nourriture et 1 Énergie.
Retirez une Corruption et/ou regroupez.

PROGRÈS



EXPÉRIMENTER
Aucun coût.
Produisez de la Science ou établissez une Guilde de Scientifiques.

INVENTER
Dépensez 2 Science.
Gagnez une Technologie de base ou améliorée.

RESTAURER
Rappelez 1 cube.
Dans le secteur d'où vous avez rappelé le cube : retirez une corruption et/ou regroupez.

PROSPÉRITÉ



PROSPÉRER
Dépensez 1 Matériel.
Avancez sur la piste de Civilisation Économie.

STOCKER
Aucun coût.
Produisez un type de ressource et/ou gagnez 2 ressources de votre choix.

ORGANISER
Désactivez 1 cube et dépensez 1 Matériel et 1 Énergie.
Gagnez un Programme et/ou construisez une Installation.

RENFORT



ACCÉLÉRER
Désactivez 1 cube.
Avancez sur une piste de Civilisation et/ou construisez une Défense de Secteur.

RASSEMBLER
Dépensez 2 Matériel.
Déployez 1 cube pour chacun de vos Chantiers Navals, dans le secteur de ce Chantier Naval.

MOBILISER
Dépensez 1 Énergie.
Regroupez et/ou construisez une Défense de Secteur.

TENTATION



EXPLOITER
Aucun coût.
Faites une action d'un Focus préféré de votre main ou défausse (en payant son coût et en résolvant ses effets).

CONSPIRER
Gagnez une Corruption.
Avancez sur une piste de Civilisation et/ou consultez les deux premières cartes Événement galactique du prochain Cycle. Placez-en une au sommet de la pile et l'autre en dessous.

EXERCER
Gagnez une Corruption.
Activez 1 cube et/ou déployez 1 cube dans votre Secteur-Mère et/ou produisez deux types de ressources différents.

CARTES FOCUS DE MAISON

Ces cartes sont réservées à certaines Maisons et remplacent la carte standard indiquée lors de la mise en place.

CONQUÊTE - MAISON ASTORAN



ASSIÉGER
Dépensez 3 Énergie.
Envahissez un secteur et/ou construisez une Installation.

RÉCOLTER
Dépensez 1 Crédit.
Gagnez 1 Nourriture pour chacun de vos secteurs Purs et/ou déplacez une Corruption.

SOUTENIR
Dépensez 1 Science.
Gagnez 1 Influence et 1 Crédit pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Installation.

PROSPÉRITÉ - MAISON ASTORAN



PARADER
Dépensez 1 Nourriture et rappelez 1 cube.
Construisez une Installation et/ou avancez sur la piste de Civilisation Économie.

RÉGULER
Rappelez 1 cube.
Gagnez un Programme Force ou Richesse.

RECONSTRUIRE
Détruisez une Installation dans un secteur (sauf Secteur-Mère).
Établissez une Guilde dans le secteur où vous avez détruit l'Installation et/ou retirez une Corruption.

DÉVELOPPEMENT - MAISON FENRAX



INSTALLER
Dépensez 1 Matériel et 1 Crédit.
Établissez une Guilde et/ou construisez une Installation dans le même secteur.

COLONISER
Dépensez 1 Matériel et diminuez la Population Pure d'un secteur (sauf Secteur-Mère).
Établissez jusqu'à deux Guildes, sauf dans le secteur dont vous venez de diminuer la Population.

RECRUTER
Dépensez 1 Nourriture et 1 Science.
Déployez 1 cube et/ou augmentez une Population Pure dans le même secteur.

DISPERSION - MAISON FENRAX



REPRENDRE
Dépensez 1 Science et détruisez une Installation dans un secteur (sauf Secteur-Mère).
Construisez une Installation, sauf dans le secteur où vous venez d'en détruire une, et/ou retirez une Corruption. Les Installations peuvent être de types différents.

RASSEMBLER
Dépensez 1 Matériel et 1 Crédit.
Déployez 1 cube pour chacun de vos Chantiers Navals, dans le secteur de ce Chantier Naval.

DISPERSER
Dépensez 1 Énergie et diminuez une Population Pure dans un secteur Pur (sauf Secteur-Mère).
Augmentez la Population Pure de jusqu'à deux secteurs différents, sauf dans le secteur dont vous venez de diminuer la Population.

TENTATION - MAISON KRADMOR



SURMONTER
Dépensez 1 Crédit et 1 Science.
Augmentez une Population Pure et/ou faites une action d'un Focus préféré de votre main ou défausse (en payant son coût et en résolvant ses effets).

PRÉVOIR
Aucun coût.
Avancez sur votre piste de Civilisation la moins avancée et/ou consultez les deux premières cartes Événement galactique du prochain Cycle. Placez-en une au sommet de la pile et l'autre en dessous.

EXERCER
Gagnez une Corruption.
Activez 1 cube et/ou déployez 1 cube dans votre Secteur-Mère et/ou produisez un type de ressource.

PRODUCTION - MAISON KRADMOR



POUSSER
Dépensez 1 Nourriture et 1 Matériel.
Retirez une Corruption et/ou produisez de l'Énergie.

AMPLIFIER
Aucun coût.
Produisez de la Nourriture et du Matériel ou avancez sur la piste de Civilisation Économie.

ÉCLORE
Gagnez une Corruption et dépensez 1 Énergie.
Établissez une Guilde et/ou avancez sur la piste de Civilisation Société.

RUSE - MAISON MARQUALOS



OBTENIR
Dépensez 1 Crédit et 1 Science.
Gagnez une Technologie de base ou améliorée.

TRANSFÉRER
Retirez du jeu un Programme (sauf Programme de départ).
Gagnez un jeton Commerce et/ou produisez deux types de ressources différents.

DIRIGER
Rappelez 1 cube.
Gagnez un Programme et/ou un jeton Prime.

PRODUCTION - MAISON NERVO



INDUSTRIALISER
Aucun coût.
Avancez sur la piste de Civilisation Économie et/ou produisez du Matériel.

MÉCANISER
Dépensez 2 Matériel.
Avancez sur la piste de Civilisation Gouvernement et/ou produisez de la Nourriture et de l'Énergie.

S'ÉPANOUIR
Dépensez 1 Matériel.
Avancez sur la piste de Civilisation Société.

EXALTATION - MAISON NERVO



BOMBARDER
Dépensez 2 Énergie.
Envahissez un secteur : lors de ce Combat, gagnez 1 Absorption d'Approche ou de Salve pour chaque série de 3 Matériel que vous dépensez.

ANALYSER
Dépensez 1 Crédit.
Gagnez un Programme.

RÉGÉNÉRER
Dépensez 1 Science.
Retirez une Corruption et/ou produisez des Crédits.

PROGRÈS - MAISON NOVARIS



EMBRASSER
Gagnez une Corruption.
Gagnez une Technologie de base ou améliorée.

EXPÉRIMENTER
Gagnez une Corruption.
Gagnez un Programme.

PIÉGER
Dépensez 2 Énergie et 1 Science.
Regroupez et/ou envahissez un secteur Corrompu.

RENFORT - MAISON NOVARIS



ADAPTER
Dépensez 1 Nourriture, 1 Énergie et 1 Matériel.
Activez 1 cube et/ou retirez une Corruption de votre fiche Maison.

RASSEMBLER
Dépensez 1 Énergie et 1 Matériel.
Déployez 1 cube pour chacun de vos Chantiers Navals, dans le secteur de ce Chantier Naval.

ACCÉLÉRER
Dépensez 1 Énergie et 1 Matériel.
Avancez sur une piste de Civilisation et/ou regroupez.

CROISADE - MAISON SHIVEUS



ENDOCTRINER
Dépensez 1 Nourriture, 1 Énergie et 1 Matériel.
Pour chacun de vos Chantiers Navals, déployez 1 cube dans le secteur de ce Chantier Naval et/ou augmentez une Population Pure.

EXTERMINER
Dépensez 1 Énergie et 1 Crédit.
Envahissez un secteur Corrompu et gagnez 2 Influence pour chaque cube du Néant retiré dans ce Combat. Vous devez envahir un secteur pour gagner de l'Influence de cette façon.

ILLUMINER
Dépensez 2 Science et rappelez 1 cube.
Retirez une Corruption dans le secteur d'où vous avez rappelé le cube et/ou avancez sur une piste de Civilisation.

POLITIQUE - MAISON SHIVEUS



EXALTER
Dépensez 2 Nourriture.
Avancez sur la piste de Civilisation Gouvernement et/ou améliorez un jeton Gloire.

RIPOSTER
Dépensez 2 Énergie.
Envahissez un secteur Corrompu.

BRANDIR
Gagnez une Corruption.
Gagnez un jeton Commerce et/ou produisez un type de ressource.

PRODUCTION - MAISON THEGWYN



S'ÉPANOUIR
Aucun coût.
Avancez sur la piste de Civilisation Société.

ÉLEVER
Dépensez 1 Nourriture et 1 Matériel.
Retirez une Corruption ou avancez sur la piste de Civilisation Gouvernement.

ACCUMULER
Aucun coût.
Produisez de la Nourriture, de l'Énergie, du Matériel et de la Science.

CONQUÊTE - MAISON YARVEK



ENGAGER
Dépensez 2 Énergie.
Envahissez un secteur ou regroupez.

RALLIER
Défaussez un jeton Prime et dépensez 1 Crédit.
Gagnez un Programme.

RECYCLER
Défaussez un jeton Libération et dépensez 2 Matériel.
Choisissez deux fois : retirez une Corruption d'un secteur ou activez 1 cube.

RAID - MAISON YARVEK



LIBÉRER
Dépensez 2 Énergie.
Envahissez un secteur et gagnez autant d'Influence que la Population de ce secteur. Vous devez envahir un secteur pour gagner de l'Influence de cette façon.

CONSULTER
Défaussez un jeton Prime et dépensez 1 Science.
Gagnez une Technologie de base.

NÉGOCIER
Gagnez une Corruption et dépensez 1 Crédit.
Gagnez un jeton Prime et/ou un jeton Commerce.

CONQUÊTE - MAISON ZENOR



ENGAGER
Dépensez 2 Énergie.
Envahissez un secteur ou regroupez.

INVESTIR
Dépensez 3 Crédits.
Gagnez un Programme et/ou un jeton Commerce.

EXPÉRIMENTER
Dépensez 1 Science.
Produisez de la Science et/ou gagnez une Technologie de base.

POLITIQUE - MAISON ZENOR



INSPIRER
Dépensez 2 Science.
Avancez sur la piste de Civilisation Gouvernement.

DIVISER
Dépensez 1 Énergie, 1 Matériel et 1 Science.
Activez 1 cube et/ou envahissez un secteur.

RÉPLIQUER
Dépensez 1 Énergie et 1 Science.
Déplacez une Corruption et/ou augmentez une Population Pure.

CARTES FOCUS CONJOINTS

Ces cartes sont utilisées en mode coopératif. Voyez le livret de règles à ce sujet.

CONQUÊTE CONJOINTE



ENGAGER
Dépensez 1 Énergie.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous envahit un secteur, l'autre regroupe.

PLANIFIER
Dépensez 1 Nourriture et 1 Crédit.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous gagne un Programme, l'autre retire une Corruption.

PRÉPARER
Rappelez 1 cube.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous active 2 cubes, l'autre améliore un jeton Gloire.

DÉVELOPPEMENT CONJOINT



CROÎTRE
Dépensez 1 Crédit.
Choisissez un autre joueur : chacun d'entre vous établit une Guilde du même type.
Choisissez un autre joueur (ce peut être le même) et échangez 4 ressources avec lui.

CONSTRUIRE
Dépensez 1 Matériel.
Choisissez un autre joueur : chacun d'entre vous construit une Installation.

HARMONISER
Dépensez 1 Science.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous retire une Corruption, l'autre augmente une Population Pure.

INNOVATION CONJOINTE



! Ce Focus est défaussé au Cycle 1.

RECHERCHER
Dépensez 1 Nourriture et 1 Science.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous gagne une Technologie de base ou améliorée, l'autre produit de la Science et des Crédits.

INVENTER
Dépensez 2 Science.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous gagne une Technologie de base ou améliorée, l'autre retire 1 cube du Néant d'un secteur adjacent. Si vous retirez le dernier cube d'un secteur, celui-ci est abandonné et le Néant s'en empare (voir Règles p.24).

CONSOLIDER
Dépensez 2 ressources de votre choix.
Un joueur gagne un Programme et/ou vous défaussez une Crise.

COMMANDEMENT CONJOINT



! Cette carte compte comme n'importe quel type de Focus pour jouer un Programme ou résoudre une Crise. Elle ne compte pas comme un Focus préféré.

PARTAGER
Dépensez 1 Crédit.
Choisissez un autre joueur : il gagne autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire. Choisissez un autre joueur (ce peut être le même) : échangez avec lui autant de ressources que vous le souhaitez.

ASSISTER
Défaussez un jeton Gloire.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous retire une Corruption, l'autre fait une action d'un Focus préféré de sa main ou défausse (en payant son coût et en résolvant ses effets).

REPOUSSER
Dépensez 1 ressource.
Retirez un Gardien ou défaussez une Crise.

POLITIQUE CONJOINTE



INSPIRER
Dépensez 1 Énergie et 1 Science.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous avance sur la piste de Civilisation Gouvernement, l'autre améliore un jeton Gloire.

S'IMPOSER
Dépensez 2 Énergie et 1 Crédit.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous envahit un secteur et/ou l'autre gagne un jeton Gloire.

RENVERSER
Détruisez une Installation dans un secteur (sauf Secteur-Mère).
Un joueur retire une Corruption d'un secteur et/ou vous retirez un Gardien.

PRODUCTION CONJOINTE



S'ÉPANOUIR
Remettez un jeton Commerce sur le plateau.
Un joueur gagne 2 Influence pour chacune de ses Guildes Pures et/ou vous retirez un Gardien.

RAVITAILLER
Aucun coût.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous produit de la Nourriture, de l'Énergie et du Matériel, l'autre avance sur la piste de Civilisation Société.

OPTIMISER
Dépensez 1 Nourriture et 1 Énergie.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous retire une Corruption, l'autre regroupe et/ou augmente une Population Pure.

PROGRÈS CONJOINT



EXPÉRIMENTER
Dépensez 1 Nourriture.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous produit de la Science, l'autre retire une Corruption.

INVENTER
Dépensez 2 Science.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous gagne une Technologie de base ou améliorée, l'autre établit une Guilde de Scientifiques.

RESTAURER
Défaussez un jeton Gloire.
Un joueur déploie 1 cube et/ou regroupe. Vous défaussez une Crise économique ou générale.

PROSPÉRITÉ CONJOINTE



PROSPÉRER
Dépensez 1 Nourriture et 1 Matériel.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous avance sur la piste de Civilisation Économie, l'autre gagne 2 ressources de son choix et/ou produit un type de ressource.

RÉVOLTER
Détruisez une Guilde dans un secteur (sauf Secteur-Mère).
Un joueur gagne un jeton Commerce et/ou vous retirez un Gardien.

ORGANISER
Rappelez 1 cube.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous gagne un Programme, l'autre construit une Installation.

RENFORT CONJOINT



ACCÉLÉRER
Dépensez 1 Énergie et 1 Science.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous regroupe et/ou construit une Installation, l'autre avance sur une piste de Civilisation.

RASSEMBLER
Dépensez 1 Matériel et 1 Crédit.
Choisissez un autre joueur : chacun d'entre vous déploie 1 cube pour chacun de ses Chantiers Navals, dans le secteur de ce Chantier Naval. Choisissez un autre joueur (ce peut être le même) et échangez 4 ressources avec lui.

RÉSISTER
Gagnez 1 Corruption.
Un joueur construit jusqu'à deux Installations et/ou vous défaussez une Crise militaire ou générale.

TENTATION CONJOINTE



EXPLOITER
Gagnez 1 Corruption.
Choisissez un autre joueur : chacun d'entre vous fait une action d'un Focus préféré de sa main ou défausse (en payant son coût et en résolvant ses effets).

CONSPIRER
Gagnez une Corruption.
Choisissez un autre joueur : chacun d'entre vous avance sur la même piste de Civilisation.

EXERCER
Dépensez 2 ressources de votre choix.
Choisissez un autre joueur : l'un de vous active 1 cube et/ou peut déployer 1 cube, l'autre produit deux types de ressources différents.

CARTES FOCUS HÉROÏQUE

Ces cartes sont utilisées en mode solo. Voyez le livret de règles à ce sujet.

CONQUÊTE HÉROÏQUE



ANNIHILER
Dépensez 1 Nourriture et 2 Énergie.
Envahissez un secteur et retirez une Corruption du secteur de Combat si possible.

PLANIFIER
Dépensez 1 Énergie et 1 Crédit.
Regroupez et/ou gagnez un Programme.

PRÉPARER
Rappelez 1 cube.
Activez 2 cubes et/ou améliorez un jeton Gloire.

DÉVELOPPEMENT HÉROÏQUE



DÉVELOPPER
Dépensez 2 Matériel.
Établissez une Guilde et/ou augmentez une Population Pure dans le même secteur.

CROÎTRE
Dépensez 3 ressources de votre choix.
Établissez une Guilde et/ou gagnez 4 ressources de votre choix.

HARMONISER
Dépensez 1 Science.
Retirez une Corruption d'un secteur et/ou construisez une Installation dans le même secteur.

INNOVATION HÉROÏQUE



! Ce Focus est défaussé au Cycle 1.

RECHERCHER
Dépensez 4 ressources de votre choix.
Gagnez une Technologie de base et/ou produisez de la Science et des Crédits.

EXPÉRIMENTER
Aucun coût.
Gagnez une Technologie améliorée et/ou retirez un cube du Néant d'un secteur adjacent. Si vous retirez le dernier cube d'un secteur, celui-ci est abandonné et le Néant s'en empare (voir Règles p.24).

CONSOLIDER
Dépensez 2 ressources de votre choix.
Gagnez un Programme et/ou défaussez une Crise.

COMMANDEMENT HÉROÏQUE



! Cette carte compte comme n'importe quel type de Focus pour jouer un Programme ou résoudre une Crise. Elle ne compte pas comme un Focus préféré.

S'ÉLEVER
Dépensez 4 ressources de votre choix.
Construisez un niveau de Refuge (placez 1 cube inactif sur une tuile Refuge) ou gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.

UTILISER
Défaussez un jeton Gloire.
Retirez une Corruption et/ou faites une action de Focus préféré de votre main ou défausse (en payant son coût et en résolvant ses effets).

REPOUSSER
Dépensez 1 ressource.
Retirez un Gardien ou défaussez une Crise.

POLITIQUE HÉROÏQUE



INSPIRER
Dépensez 2 Crédits et 1 Science.
Avancez sur la piste de Civilisation Gouvernement et/ou gagnez un jeton Commerce.

S'IMPOSER
Dépensez 2 Énergie et 1 Science.
Retirez un cube du Néant d'un secteur adjacent et/ou envahissez un secteur. Si vous retirez le dernier cube d'un secteur, celui-ci est abandonné et le Néant s'en empare (voir Règles p.24).

RENVERSER
Détruisez une Installation dans un secteur (sauf Secteur-Mère).
Retirez une Corruption d'un secteur et/ou retirez un Gardien.

PRODUCTION HÉROÏQUE



S'ÉPANOUIR
Remettez un jeton Commerce sur le plateau galactique.
Gagnez 3 Influence pour chacune de vos Guildes Pures et/ou retirez un Gardien.

RAVITAILLER
Aucun coût.
Produisez de la Nourriture, de l'Énergie et du Matériel ou augmentez la Population Pure jusqu'à deux fois (dans le même secteur ou deux secteurs différents).

OPTIMISER
Rappelez 1 cube.
Retirez une Corruption et/ou avancez sur la piste de Civilisation Société.

PROGRÈS HÉROÏQUE



EXPÉRIMENTER
Aucun coût.
Établissez une Guilde de Scientifiques et/ou produisez de la Science.

INVENTER
Dépensez 1 Nourriture et désactivez 1 cube.
Gagnez une Technologie de base ou améliorée et/ou retirez une Corruption.

RESTAURER
Défaussez un jeton Gloire.
Déployez 1 cube et/ou regroupez et/ou retirez une Crise économique ou générale.

PROSPÉRITÉ HÉROÏQUE



PROSPÉRER
Dépensez 2 ressources de votre choix.
Avancez sur la piste de Civilisation Économie et/ou gagnez 4 ressources de votre choix.

RÉVOLTER
Détruisez une Guilde dans un secteur (sauf Secteur-Mère).
Gagnez un jeton Commerce et/ou retirez un Gardien.

ORGANISER
Aucun coût.
Gagnez un Programme ou construisez une Installation.

RENFORT HÉROÏQUE



ACCÉLÉRER
Dépensez 4 ressources de votre choix.
Regroupez et/ou gagnez 4 ressources de votre choix et/ou avancez sur votre piste de Civilisation la moins avancée (au choix si égalité).

RASSEMBLER
Dépensez 4 Matériel.
Activez 1 cube et/ou déployez 1 cube pour chacun de vos Chantiers Navals, dans le secteur de ce Chantier Naval.

RÉSISTER
Gagnez une Corruption.
Construisez jusqu'à deux Installations (dans le même secteur ou des secteurs différents) ou défaussez une Crise militaire ou générale.

TENTATION HÉROÏQUE



EXPLOITER
Dépensez 4 ressources de votre choix.
Faites une action d'un Focus préféré de votre main ou défausse (en payant son coût et en résolvant ses effets) et/ou gagnez 4 ressources de votre choix.

S'ATTELER
Gagnez une Corruption sur une piste de Civilisation.
Avancez sur la piste de Civilisation qui vient d'être Corrompue (sans gagner le bénéfice de la case) et/ou avancez sur une piste de Civilisation.

EXERCER
Retirez du jeu un Programme (sauf Programme de départ).
Activez 1 cube et/ou déployez 1 cube dans votre Secteur-Mère et/ou produisez deux types de ressources différents.



Pistes de Civilisation

Les Maisons Belitan, Cortozaar, Dunlork et Valnis sont les factions de base et ont toutes les mêmes pistes de Civilisation.
Les autres Maisons sont des factions avancées et ont des pistes de Civilisation spécifiques, expliquées par ordre alphabétique dans les pages suivantes.

MAISONS BELITAN, CORTOZAAR, DUNLORK ET VALNIS

PISTE SOCIÉTÉ



1 Gagnez 1 Crédit et 1 Science. 2 Augmentez une Population Pure. 3 Gagnez un Programme. 4 Augmentez une Population Pure.
5 Augmentez une Population Pure. 6 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption. 7 Gagnez 20 Influence.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Activez 1 cube. 2 Gagnez une Technologie de base ou améliorée. 3 Gagnez un Programme.
4 Retirez une Corruption. 5 Gagnez une Technologie de base ou améliorée.
6 Améliorez un jeton Gloire et/ou gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.
7 Évaluez et gagnez l'Influence d'un Programme Pur (sauf Programme de départ).

PISTE ÉCONOMIE



1 Avance rapide. 2 Gagnez un jeton Commerce. 3 Établissez une Guilde. 4 Gagnez un jeton Commerce.
5 Gagnez un Programme. 6 Établissez une Guilde et/ou gagnez un jeton Commerce.
7 Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.



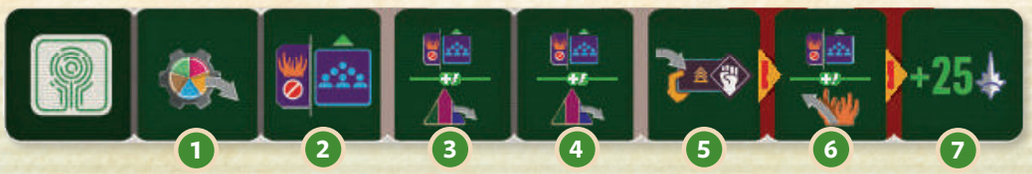






MAISON ASTORAN

PISTE SOCIÉTÉ



1 Établissez une Guilde. 2 Augmentez une Population Pure. 3 Augmentez une Population Pure et/ou construisez une Installation.
4 Augmentez une Population Pure et/ou construisez une Installation. 5 Gagnez un Programme *Force*.
6 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption. 7 Gagnez 25 Influence.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Avance rapide. 2 Gagnez un Programme *Soutien*. 3 Construisez une Installation et/ou activez 1 cube. 4 Retirez une Corruption.
5 Gagnez une Technologie de base ou améliorée. 6 Gagnez un Programme *Domination* et/ou retirez une Corruption.
7 Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Installations Pures.

PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez 1 ressource de chaque type. 2 Établissez une Guilde. 3 Avance rapide. 4 Gagnez un Programme.
5 Produisez deux types de ressources différents. 6 Gagnez 1 Influence pour chaque cube de vos secteurs Purs. 7 Gagnez 15 Influence.

MAISON FENRAX

PISTE SOCIÉTÉ



1 Augmentez une Population Pure. 2 Établissez une Guilde. 3 Gagnez un Programme *Force*.
4 Augmentez une Population Pure et/ou établissez une Guilde. 5 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption.
6 Gagnez 1 Influence pour chaque cube de vos secteurs Purs.
7 Gagnez 2 Influence pour chaque cube de vos secteurs Purs et de la zone active de votre fiche Maison.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Avance rapide. 2 Activez 1 cube. 3 Avance rapide.
4 et 5 Déployez 1 cube par Chantier Naval dans le secteur de ce Chantier Naval.
6 Gagnez une Technologie de base ou améliorée. 7 Gagnez 18 Influence.

PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez 1 Crédit et 1 Science. 2 Gagnez une Technologie de base. 3 Avance rapide. 4 Établissez une Guilde.
5 Gagnez un jeton Commerce. 6 Gagnez un jeton Commerce et/ou retirez une Corruption. 7 Gagnez 18 Influence.

MAISON KRADMOR

PISTE SOCIÉTÉ



1 Augmentez une Population Pure. 2 Augmentez une Population Pure. 3 Avance rapide. 4 Augmentez une Population Pure.
5 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption. 6 Gagnez un Programme *Force*. 7 Gagnez 20 Influence.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Construisez une Installation. 2 Construisez une Installation et/ou activez 1 cube. 3 Avance rapide.
4 Construisez une Installation et/ou activez 1 cube. 5 Gagnez une Technologie de base ou améliorée.
6 Construisez une Installation et/ou gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire. 7 Gagnez 20 Influence.

PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez un jeton Commerce. 2 Gagnez un Programme *Richesse*. 3 Avance rapide. 4 Gagnez un jeton Commerce.
5 Produisez deux types de ressources différents. 6 Gagnez un Programme et/ou un jeton Commerce. 7 Gagnez 20 Influence.

MAISON MARQUALOS

PISTE SOCIÉTÉ



1 Avance rapide. 2 Augmentez une Population Pure. 3 Augmentez une Population Pure. 4 Retirez une Corruption.
5 Gagnez 2 Nourriture, 2 Crédits et 2 Science. 6 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption.
7 Évaluez les objectifs d'un Programme Pur en jeu (sauf Programme de départ).

PISTE GOUVERNEMENT



1 Retirez une Corruption. 2 Gagnez une Technologie de base. 3 Gagnez un Programme *Soutien*.
4 Activez 1 cube et/ou gagnez un jeton Commerce. 5 Gagnez une Technologie de base ou améliorée.
6 Gagnez 8 Influence et/ou regroupez. 7 Améliorez un jeton Gloire et/ou gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.

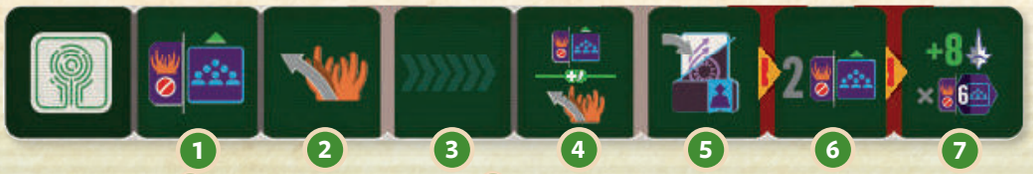
PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez un jeton Commerce. 2 Établissez une Guilde. 3 Avance rapide. 4 Établissez une Guilde.
5 Gagnez un jeton Commerce. 6 Gagnez un Programme et/ou un jeton Commerce.
7 Évaluez et gagnez l'Influence d'un Programme Pur (sauf Programme de départ).

MAISON NERVO

PISTE SOCIÉTÉ



1 Augmentez une Population Pure. 2 Retirez une Corruption. 3 Avance rapide.
4 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption. 5 Gagnez une Technologie de base ou améliorée.
6 Augmentez une Population Pure jusqu'à deux fois (dans le même secteur ou deux secteurs différents).
7 Gagnez 8 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec une Population de 6.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Construisez une Installation et/ou activez 1 cube. 2 Établissez une Guilde.
3 Activez 1 cube et/ou déployez 1 cube. 4 Gagnez un Programme *Soutien*. 5 Retirez une Corruption.
6 Gagnez une Technologie de base ou améliorée. 7 Gagnez 6 Influence pour chacune de vos Technologies améliorées.

PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez 2 Crédits. 2 Établissez une Guilde. 3 Gagnez un jeton Commerce. 4 Retirez une Corruption.
5 Gagnez un Programme *Richesse* et/ou un jeton Commerce.. 6 Gagnez un jeton Commerce et/ou produisez un type de ressource.
7 Gagnez 15 Influence.

MAISON NOVARIS

PISTE SOCIÉTÉ



1 Avance rapide. 2 Établissez une Guilde d'Ingénieurs. 3 Retirez une Corruption. 4 Gagnez un Programme *Force*.
5 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption. 6 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption.
7 Gagnez 22 Influence.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Avance rapide. 2 Gagnez un Programme *Soutien*. 3 Activez 1 cube. 4 Gagnez une Technologie de base.
5 Activez 1 cube et/ou retirez une Corruption. 6 Gagnez une Technologie de base ou améliorée. 7 Gagnez 24 Influence.

PISTE ÉCONOMIE



1 Avance rapide. 2 Gagnez 1 Énergie et 1 Matériel. 3 Gagnez un jeton Commerce. 4 Gagnez un Programme.
5 Établissez une Guilde et/ou regroupez. 6 Établissez une Guilde et/ou gagnez un jeton Commerce. 7 Gagnez 22 Influence.

MAISON SHIVEUS

PISTE SOCIÉTÉ



1 Augmentez une Population Pure. 2 Augmentez une Population Pure et/ou construisez une Installation. 3 Avance rapide.
4 Gagnez un jeton Commerce et/ou retirez une Corruption. 5 Augmentez une Population Pure et/ou gagnez 3 Nourriture.
6 Avance rapide. 7 Gagnez 20 Influence.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Activez jusqu'à 2 cubes. 2 Déployez jusqu'à 2 cubes. 3 Gagnez une Technologie de base. 4 Retirez une Corruption.
5 Gagnez une Technologie de base ou améliorée.
6 Gagnez un Programme *Domination* et/ou gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.
7 Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez 2 Crédits. 2 Gagnez un jeton Commerce et/ou activez 1 cube. 3 Produisez un type de ressource.
4 Gagnez un Programme *Richesse*. 5 Gagnez un Programme *Domination*.
6 Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures. 7 Gagnez 18 Influence.

MAISON THEGWYN

PISTE SOCIÉTÉ



1 Avance rapide. 2 Retirez une Corruption. 3 Gagnez une Technologie de base. 4 Augmentez une Population Pure.
5 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption. 6 Gagnez une Technologie de base ou améliorée.
7 Gagnez 20 Influence.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Activez 1 cube. 2 Établissez une Guilde de Fermiers. 3 Gagnez une Technologie de base ou améliorée.
4 Activez 2 cubes. 5 Gagnez un Programme *Soutien*.
6 Déployez 1 cube pour chacun de vos Chantiers Navals et/ou gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.
7 Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez un jeton Commerce. 2 Gagnez un jeton Commerce. 3 Établissez une Guilde. 4 Produisez un type de ressource.
5 Gagnez un Programme *Richesse*. 6 Évaluez les objectifs d'un Programme Pur en jeu (sauf Programme de départ).
7 Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

MAISON YARVEK

PISTE SOCIÉTÉ



1 Augmentez une Population Pure. 2 Placez un jeton Libération de la réserve sur votre Secteur-Mère et résolvez-le immédiatement.
3 Gagnez un Programme *Force*. 4 Placez un jeton Libération de la réserve sur votre Secteur-Mère et résolvez-le immédiatement.
5 Gagnez un jeton Prime et/ou retirez une Corruption. 6 Gagnez un jeton Prime et/ou avancez sur la piste *Gouvernement*.
7 Aucun effet (mais vous pouvez y avancer).

PISTE GOUVERNEMENT



1 Activez 1 cube. 2 Construisez une Installation. 3 Gagnez une Technologie de base et/ou activez 1 cube.
4 Activez 1 cube et/ou déployez jusqu'à 2 cubes. 5 Activez jusqu'à 2 cubes.
6 Déployez jusqu'à 2 cubes et/ou gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.
7 Aucun effet (mais vous pouvez y avancer).

PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez un jeton Prime. 2 Gagnez deux jetons Prime. 3 Gagnez un jeton Prime et/ou un jeton Commerce.
4 Gagnez un Programme *Richesse*. 5 Gagnez un jeton Prime et/ou 4 ressources de votre choix.
6 Évaluez les objectifs d'un Programme Pur en jeu (sauf Programme de départ). 7 Aucun effet (mais vous pouvez y avancer).

MAISON ZENOR

PISTE SOCIÉTÉ



1 Augmentez une Population Pure. 2 Retirez une Corruption. 3 Gagnez un Programme *Force*.
4 Retirez une Corruption. 5 Augmentez une Population Pure et/ou retirez une Corruption.
6 Évaluez les objectifs d'un Programme Pur en jeu (sauf Programme de départ). 7 Gagnez 15 Influence.

PISTE GOUVERNEMENT



1 Activez 1 cube. 2 Construisez une Installation et/ou activez 1 cube. 3 Avance rapide.
4 Gagnez une Technologie de base ou améliorée. 5 Regroupez et/ou activez 1 cube. 6 Gagnez un Programme *Domination*.
7 Gagnez 4 Influence pour chacune de vos Guildes de Scientifiques Pures.

PISTE ÉCONOMIE



1 Gagnez 1 Nourriture, 1 Énergie, 1 Matériel et 1 Science. 2 Établissez une Guilde.
3 Avance rapide. 4 Établissez une Guilde et/ou gagnez un jeton Commerce.
5 Établissez une Guilde et/ou gagnez un jeton Commerce. 6 Gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.
7 Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Guilde.

Programmes de départ

MAISON VALNIS



H1-A Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Défense de Secteur.

Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval.

⊕ **Votre Niveau de Production d'Énergie augmente de 1.**

H1-B Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 5 Population.

Gagnez 6 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 6 Population.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Banquiers Pures.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

⊕ **Votre Niveau de Production de Nourriture augmente de 1.**

MAISON DUNLORK



H3-A Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Défense de Secteur.

Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval.

⊕ **Votre Niveau de Production de Matériel augmente de 1.**

H3-B Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 5 Population.

Gagnez 6 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 6 Population.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Banquiers Pures.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

⊕ **Votre Niveau de Production de Nourriture augmente de 1.**

MAISON KRADMOR



H12-A Gagnez 2 Influence pour chaque point d'Entretien.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Installation.

H12-B Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 5 Population.

Gagnez 6 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 6 Population.

Gagnez respectivement 3/6/9/12 Influence si vous avez atteint le Niveau 1/2/3/4 de votre piste de Civilisation *Économie* Pure.

MAISON ASTORAN



H10-A Gagnez 4 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes d'Ingénieurs Pures.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Mineurs Pures.

Vous devez perdre 1 Influence pour chaque Corruption de votre fiche Maison. Ignorez toute Corruption placée sur les *Chambres de Décontamination*.

⊕ **Votre Niveau de Production de Matériel augmente de 1.**

H10-B Gagnez autant d'Influence que votre Population Pure totale.

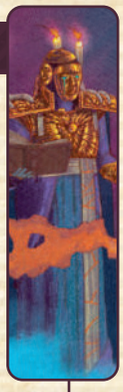
Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 1 cube de Sentinelle.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Défense de Secteur.

Vous devez perdre 2 Influence pour chaque Corruption de votre fiche Maison. Ignorez toute Corruption placée sur les *Chambres de Décontamination*.

⊕ **Votre Niveau de Production de Nourriture augmente de 1.**

MAISON SHIVEUS



H7-A Gagnez 1 Influence toutes les 2 Populations Pures de vos secteurs (divisez votre Population Pure totale par 2 et arrondissez à l'inférieur).

Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval.

H7-B Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

MAISON CORTOZAAR



H4-A Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Défense de Secteur.

Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval.

⊕ **Votre Niveau de Production d'Énergie augmente de 1.**

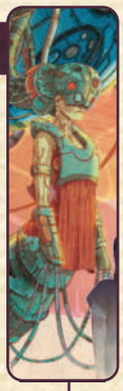
H4-B Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 5 Population.

Gagnez 6 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 6 Population.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Banquiers Pures.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

MAISON ZENOR



H5-A Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Technologies de base.

Gagnez 3 Influence pour chacune de vos Technologies améliorées.

Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

H5-B Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Technologies de base.

Gagnez 4 Influence pour chacune de vos Technologies améliorées.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

⊕ **Votre Niveau de Production de Nourriture augmente de 1.**

MAISON NERVO



H9-A Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs sans aucun emplacement de Guilde vide.

Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins trois Installations.

Pour **chaque** piste de Civilisation Pure, gagnez respectivement 2/4/6/8 Influence si vous avez atteint le Niveau 1/2/3/4.

H9-B Gagnez 3 Influence pour chaque type de ressource dont vous avez au moins 8 unités en réserve.

Gagnez 5 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins trois Guildes différentes.

MAISON MARQUALOS



H13-A Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Défense de Secteur.

Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval.

⊕ **Votre Niveau de Production de Matériel augmente de 1.**

H13-A2 *Programme supplémentaire correspondant à l'Origine A*

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos jetons Prime.

Gagnez 1 Influence pour chaque cube dans vos secteurs Purs.

H13-B Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 5 Population.

Gagnez 6 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 6 Population.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Banquiers Pures.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

⊕ **Votre Niveau de Production de Nourriture augmente de 1.**

H13-B2 *Programme supplémentaire correspondant à l'Origine B*

Gagnez 1 Influence pour chaque ressource du type que vous possédez le moins. En cas d'égalité, ne marquez qu'un seul type.

Gagnez 2 Influence pour chacun de vos jetons Commerce.

MAISON YARVEK



H8-A Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes d'Ingénieurs Pures.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos jetons Libération.

Gagnez 1 Influence pour chaque paire de jetons Prime en votre possession.

H8-B Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 2 cubes.

Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 4 Population.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos jetons Libération.

Gagnez 1 Influence pour chaque paire de jetons Prime en votre possession.

MAISON BELITAN



H2-A Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Défense de Secteur.

Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval.

⊕ **Votre Niveau de Production d'Énergie augmente de 1.**

H2-B Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 5 Population.

Gagnez 6 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 6 Population.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Banquiers Pures.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

⊕ **Votre Niveau de Production de Nourriture et de Crédits augmente de 1.**

MAISON FENRAX



H11-A Gagnez 2 Influence pour chaque ressource du type que vous possédez le moins. En cas d'égalité, ne marquez qu'un seul type.

Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 1 cube de Porte-Vaisseaux.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes Pures.

⊕ **Votre Niveau de Production de Crédits augmente de 1.**

H11-B Gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval ou une Base Stellaire.

Gagnez 3 Influence pour chaque série de 3 cubes dans vos secteurs Purs (que les cubes soient dans le même secteur ou non).

MAISON NOVARIS



H14-A Gagnez 4 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 2 cubes.

Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval.

Vous devez perdre 2 Influence pour chaque Corruption de votre fiche Maison. Ignorez toute Corruption placée sur les *Chambres de Décontamination*.

H14-B Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 4 Population.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes (Pures) de Fermiers, d'Ingénieurs et de Mineurs.

Perdez 1 Influence pour chaque Corruption de votre fiche Maison. Ignorez toute Corruption placée sur les *Chambres de Décontamination*.

MAISON THEGWYN



H6-A Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs.

Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Guildes de Fermiers Pures.

H6-B Gagnez 3 Influence pour chaque type de ressource dont vous avez au moins 8 unités en réserve.

Gagnez respectivement 3/6/9/12 Influence si vous avez atteint le Niveau 1/2/3/4 de votre piste de Civilisation Gouvernement Pure.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Banquiers Pures.

Gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Scientifiques Pures.

⊕ **Votre Niveau de Production d'Énergie et de Matériel augmente de 1.**

Compétences de Maison

MAISON ASTORAN

Au début de chaque phase Évaluation (avant la première étape), vous pouvez activer 2 cubes de **Puissance Navale**.

Au début de la partie, votre Entretien est augmenté de 2. Ce désavantage est permanent et **obligatoire**. Vous devez en tenir compte à chaque phase Évaluation.

MAISON FENRAX

Au début de chaque phase Évaluation (avant la première étape), vous pouvez évaluer les objectifs suivants :

Gagnez 2 **Crédits** pour chacun de vos secteurs Purs avec 1 ou 2 **Population**.

Gagnez 1 **Crédit** pour chacun de vos secteurs Purs avec 3 **Population**.

Gagnez 1 **Science** pour chacun de vos secteurs Purs avec 4 **Population**.

Gagnez 2 **Science** pour chacun de vos secteurs Purs avec 5 ou 6 **Population**.

MAISON KRADMOR

Lorsque vous retirez une Corruption de votre fiche Maison (d'un emplacement de Programme ou d'une piste de Civilisation – mais pas depuis les *Chambres de Décontamination*), gagnez 2 **Énergie**.

Lorsque vous retirez une Corruption d'un secteur, gagnez 2 **Science**.

MAISON MARQUALOS

Après avoir choisi votre Origine (A ou B), prenez la carte Programme Marqualos supplémentaire. Placez-la du côté correspondant à votre Origine dans votre emplacement de programme le plus à gauche après l'emplacement de départ. Ce Programme compte comme un Programme joué mais ne fait partie d'aucun des quatre types de Programme.

MAISON NERVO

Vous pouvez systématiquement dépenser du **Matériel** comme substitut à la **Nourriture** et/ou à l'**Énergie**, sauf pour satisfaire l'Entretien.

MAISON NOVARIS

Lorsque vous gagnez une Corruption, produisez un type de ressource.

Note : réussir à envahir un secteur Corrompu ne compte pas comme "gagner de la Corruption". Vous pouvez utiliser cette compétence même si vous avez placé la *Corruption* gagnée dans les *Chambres de Décontamination*.

MAISON SHIVEUS

Lorsque vous résolvez une Escarmouche, le Néant dispose d'un cube supplémentaire contre vous. Ce désavantage est permanent et **obligatoire**.

Lorsque vous réussissez à vous défendre lors d'une Escarmouche, gagnez 2 **Influence**.

MAISON THEGWYN

Lorsque vous déployez 1 cube pour chacun de vos Chantiers Navals, vous pouvez déployer 1 cube vers chacune de vos **Guildes de Fermiers** également. Si vous avez les *Quais Orbitaux* et des **Guildes de Fermiers** (et pas de Chantier Naval) dans un secteur, vous pouvez déployer 1 cube supplémentaire dans ce secteur (comme s'il s'y trouvait un Chantier Naval). Vos **Guildes de Fermiers** ne comptent pas comme des Chantiers Navals dans tout autre cas (par ex. points attribués par un Programme, ou *Missiles Longue Portée*).

MAISON YARVEK

Vous pouvez défausser un jeton **Prime** depuis votre fiche Maison à tout moment de votre tour pour gagner 1 **Crédit** ou 1 **Science**. Vous pouvez faire cela autant de fois que vous le souhaitez.

Vous pouvez défausser un jeton **Libération** depuis votre fiche Maison à tout moment de votre tour pour résoudre les trois actions de votre carte Focus. Cet effet est identique à celui obtenu en retournant un jeton **Commerce** et ne peut pas être utilisé lors d'un tour où un jeton **Commerce** a déjà été retourné.

MAISON ZENOR

Lorsque vous surproduisez de la **Science**, gagnez 1 **Crédit** pour chaque **Science** excédentaire perdue, en plus des 3 **Influence** standard.

Lorsque vous surproduisez des **Crédits**, ne gagnez pas 3 **Influence**. Si vous avez le *Nexus de Commerce* amélioré, vous ne touchez ni les 3 **Influence** supplémentaires, ni le jeton **Commerce** normalement garantis par cette Technologie.

Cartes Maison Déchue

MAISON ASTORAN



Défenses de Secteur : 2

Population : 2

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, construisez-y une Installation.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Sentinelles

Missiles Longue Portée

Il y a un effet "verre brisé" sur cette carte.

MAISON FENRAX



Défenses de Secteur : 2

Population : 2

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, placez-y un jeton Libération et résolvez-le immédiatement.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Porte-Vaisseaux

Surveillance Centrale

MAISON BELITAN



Défenses de Secteur : 2

Population : 2

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, établissez-y une Guilde de Banquiers.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Collecte de Données

Ciblage

MAISON KRADMOR



Défenses de Secteur : 2

Population : 1

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, retirez une Corruption et/ou améliorez un jeton Gloire.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Purificateur

Scanner de Récupération

MAISON CORTOZAAR



Défenses de Secteur : 2

Population : 3

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, déployez-y 1 cube.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Bases Stellaires

Torpilles

MAISON MARQUALOS



Défenses de Secteur : 2

Population : 1

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, gagnez 2 Nourriture et 2 Crédits.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Nexus de Commerce

Drones Autonomes

MAISON DUNLORK



Défenses de Secteur : 2

Population : 3

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, établissez-y une Guilde d'Ingénieurs.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Cellules Énergétiques

Quais Orbitaux

Il y a un effet "verre brisé" sur cette carte.

MAISON NERVO



Défenses de Secteur : 2

Population : 3

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, établissez-y une Guilde de Mineurs.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Vaisseaux-Arches

Robotique

MAISON NOVARIS



Défenses de Secteur : 2

Population : 3

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, déployez-y 1 cube.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Cybernétique

Réplicateurs de Combat

MAISON VALNIS



Défenses de Secteur : 2

Population : 2

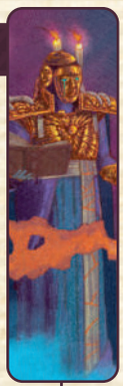
Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, placez-y un jeton Libération et résolvez-le immédiatement.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Nacelles

Boucliers

MAISON SHIVEUS



Défenses de Secteur : 2

Population : 1

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, retirez une Corruption et/ou établissez-y une Guilde de Scientifiques.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Cuirassés

Chambres de Décontamination

Il y a un effet "verre brisé" sur cette carte.

MAISON YARVEK



Défenses de Secteur : 2

Population : 2

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, gagnez un jeton Prime et/ou construisez-y un Chantier Naval.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Hyperpropulsion

Transports Tactiques

Il y a un effet "verre brisé" sur cette carte.

MAISON THEGWYN



Défenses de Secteur : 2

Population : 3

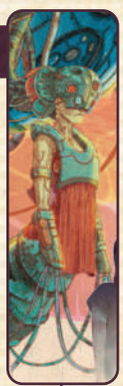
Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, dépensez 1 Matériel pour y établir une Guilde de Fermiers.

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Matrice Neuronale

Terraformation

MAISON ZENOR



Défenses de Secteur : 2

Population : 2

Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, dépensez 1 Science pour avancer sur votre piste de Civilisation la moins avancée (au choix si égalité).

GAGNEZ L'UNE DE CES TECHNOLOGIES DE BASE :

Clonage

Destroyers

Il y a un effet "verre brisé" sur cette carte.

Cartes Technologie

Les cartes Technologie disposent d'une capacité permanente (au milieu) et d'un effet immédiat (en bas).

Toutes les Technologies de base peuvent être améliorées. Souvent, la Technologie améliorée reprend (au moins en partie) l'effet de la capacité permanente de base. Dans ce cas, les explications données pour la version de base ne sont pas redonnées pour la version améliorée.

BASES STELLAIRES

Maison Cortozaar



BASE - #8

CAPACITÉ PERMANENTE*

Au Combat, si vous êtes Défenseur, chacune de vos Bases Stellaires inflige 1 Dégât d'Approche, comme indiqué sur sa tuile Combat. Il est possible de contrôler un secteur avec des Bases Stellaires même sans cette Technologie. Dans ce cas, vous ne pouvez pas utiliser les avantages de cette Technologie, mais vous pouvez les utiliser au Combat, comme indiqué sur leur tuile Combat. Vous pouvez construire une Base Stellaire dans chacun de vos secteurs. Si un secteur dispose déjà d'une Base Stellaire, vous ne pouvez pas en construire une autre. Lorsque vous déployez de la Puissance Navale, chacune compte comme un Chantier Naval. Lorsque vous construisez une Base Stellaire dans un secteur Pur, augmentez sa Population. L'effet des *Quais Orbitaux* s'applique si vous avez une Base Stellaire mais pas de Chantier Naval dans un secteur.

EFFET IMMÉDIAT

Construisez une Base Stellaire.

AMÉLIORÉE - #8+

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez construire jusqu'à deux Bases Stellaires dans chacun de vos secteurs. Si un secteur dispose déjà de deux Bases Stellaires, vous ne pouvez pas en construire une autre. Lorsque vous construisez une Base Stellaire dans un secteur Corrompu, retirez la Corruption du secteur au lieu d'augmenter la Population.

EFFET IMMÉDIAT

Construisez une Base Stellaire.

BOUCLIERS

Maison Valnis



BASE - #1

CAPACITÉ PERMANENTE

Au Combat, gagnez 1 Absorption de Salve si vous avez au moins 1 cube de Corvette dans le secteur.

EFFET IMMÉDIAT

Déployez 1 cube de Corvette dans votre Secteur-Mère.

AMÉLIORÉE - #1+

CAPACITÉ PERMANENTE

Au Combat, gagnez 1 Absorption d'Approche **et** 1 Absorption de Salve si vous avez au moins 1 cube de Corvette dans le secteur. Si vous perdez tous vos cubes de Corvette pendant l'étape d'Approche, vous ne gagnez pas l'Absorption de Salve.

EFFET IMMÉDIAT

Aucun effet.

CELLULES ÉNERGÉTIQUES

Maison Dunlork



BASE - #6

CAPACITÉ PERMANENTE

Si vous infligez au moins 1 Dégât d'Approche en tant que Défenseur, infligez 1 Dégât d'Approche supplémentaire.

EFFET IMMÉDIAT

Dépensez 2 Énergie pour activer 2 cubes de Puissance Navale **ou** 5 Énergie pour activer 3 cubes de Puissance Navale.

AMÉLIORÉE - #6+

CAPACITÉ PERMANENTE

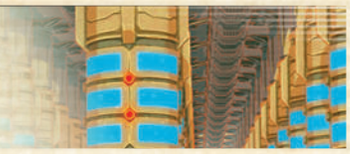
Lors de la phase Évaluation, l'Entretien requis par vos secteurs est satisfait gratuitement. Vous devez toujours satisfaire l'Entretien de vos Programmes.

EFFET IMMÉDIAT

Construisez jusqu'à deux Défenses de Secteur (dans le même secteur ou des secteurs différents) ou regroupez.

CHAMBRES DE DÉCONTAMINATION

Maison Shiveus



BASE - #14

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous gagnez ou déplacez de la Corruption, vous pouvez la placer sur cette carte (max. 2), sauf si un endroit spécifique est précisé. Au début de la phase Évaluation, vous pouvez retirer une Corruption de cette carte. La Corruption de la carte ne compte pas comme étant "sur votre fiche" lorsque vous calculez la Puissance Navale du Néant dans une Escarmouche, ni pour les décomptes de Programmes, ni pour le décompte final en co-op/solo.

EFFET IMMÉDIAT

Déplacez une Corruption.

AMÉLIORÉE - #14+

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez stocker jusqu'à trois Corruption au lieu de deux. Lorsque vous retirez une Corruption depuis un autre endroit, retirez aussi une Corruption de cette Technologie.

EFFET IMMÉDIAT

Retirez une Corruption.

CIBLAGE

Maison Belitan



BASE - #3

CAPACITÉ PERMANENTE

Au Combat, gagnez +5 Initiative si vous avez au moins 1 cube de Corvette dans le secteur.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez 2 Énergie et/ou déployez 1 cube de Corvette dans votre Secteur-Mère.

AMÉLIORÉE - #3+

CAPACITÉ PERMANENTE

Au Combat, vous infligez toujours les Dégâts en premier, et ce même si aucun cube de Corvette n'est présent. Toutefois, si vous êtes Défenseur et n'avez que des Sentinelles, vous n'avez pas d'Initiative et ne pouvez pas infliger de Dégât.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez un Programme *Domination* et/ou regroupez.

COLLECTE DE DONNÉES

Maison Belitan



BASE - #4

CAPACITÉ PERMANENTE

Chacune de vos Guildes de Banquiers augmente votre Niveau de Production de Science de 2 (quelle que soit la Population des secteurs où se trouvent les Guildes de Banquiers).

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez 2 Crédits et 2 Science.

AMÉLIORÉE - #4+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lors de la phase Évaluation, vous pouvez dépenser des Crédits pour satisfaire 2 unités d'Entretien par Crédit dépensé.

EFFET IMMÉDIAT

Établissez une Guilde et/ou construisez une Installation et/ou produisez un type de ressource.

CLONAGE

Maison Zenor



BASE - #10

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous augmentez une Population Pure, vous pouvez gagner 1 Crédit ou activer 1 cube.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez 1 Crédit ou activez 1 cube.

AMÉLIORÉE - #10+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous atteignez le Niveau 3 et le Niveau 4 de n'importe quelle piste de Civilisation, ne désactivez pas le nombre de cubes de Puissance Navale requis.

EFFET IMMÉDIAT

Avancez sur votre piste de Civilisation la moins avancée (au choix si égalité). Ensuite, avancez à nouveau sur votre piste de Civilisation la moins avancée (qui peut avoir changé, en fonction de ce que vous venez de faire).

CUIRASSÉS

Maison Shiveus



BASE - #13

CAPACITÉ PERMANENTE*

Vous pouvez déployer des cubes de Puissance Navale sur des Flottes de Cuirassés, au prix de 1 Matériel pour chaque cube de Cuirassé déployé.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul cube dans une Flotte de Cuirassés.

EFFET IMMÉDIAT

Déployez 1 cube de Cuirassé dans votre Secteur-Mère (dépensez 1 Matériel).

AMÉLIORÉE - #13+

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez maintenant avoir jusqu'à 3 cubes de Puissance Navale dans une Flotte de Cuirassés.

EFFET IMMÉDIAT

Activez 1 cube et/ou déployez 1 cube de Cuirassé (dépensez 1 Matériel).

** Voyez p.35-37 du livret de règles pour connaître les capacités de Combat de ce type de Flotte.*

CYBERNÉTIQUE

Maison Novaris



BASE - #28

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous établissez une Guilde, vous pouvez gagner 2 ressources correspondant au type de la Guilde (Fermiers = Nourriture, Ingénieurs = Énergie, Mineurs = Matériel, Banquiers = Crédits, Scientifiques = Science).

EFFET IMMÉDIAT

Établissez une Guilde.

AMÉLIORÉE - #28+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous augmentez une Population Pure, vous pouvez gagner deux ressources correspondant à chaque Guilde de ce secteur. S'il y a plusieurs Guildes du même type, vous gagnez autant de fois les ressources correspondantes.

EFFET IMMÉDIAT

Établissez une Guilde ou augmentez une Population Pure.

DESTROYERS

Maison Zenor



BASE - #9

CAPACITÉ PERMANENTE*

Vous pouvez déployer des cubes de Puissance Navale sur des Flottes de Destroyers. Vous pouvez uniquement utiliser les capacités de la partie supérieure de la tuile de Combat *Destroyer*.

EFFET IMMÉDIAT

Déployez 1 cube de Destroyer dans votre Secteur-Mère.

AMÉLIORÉE - #9+

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez utiliser toutes les capacités de la tuile de Combat Destroyer.

EFFET IMMÉDIAT

Activez 1 cube.

** Voyez p.35-37 du livret de règles pour connaître les capacités de Combat de ce type de Flotte.*

DRONES AUTONOMES

Maison Marqualos



BASE - #25

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous envahissez un secteur, vous pouvez remettre un jeton Commerce sur le plateau galactique pour gagner 1 Absorption d'Approche et 1 Absorption de Salve.

Lorsque vous résolvez l'Escarmouche de la phase Évaluation de chaque Cycle, remettez un jeton Commerce sur le plateau galactique pour réussir votre défense contre cette Escarmouche. Les effets qui se déclenchent après une défense réussie se déclenchent aussi dans ce cas.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez un jeton Commerce et/ou déployez 1 cube.

AMÉLIORÉE - #25+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous envahissez un secteur, vous pouvez remettre un jeton Commerce sur le plateau galactique pour gagner 1 Absorption d'Approche et 2 Absorptions de Salve.
Vous réussissez automatiquement votre défense contre toutes les Escarmouches lors de la phase Évaluation de chaque Cycle.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez un jeton Commerce.

HYPERPROPULSION

Maison Yarvek



BASE - #15

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez regrouper avant d'envahir un secteur.

Lorsque vous jouez un Focus *Conquête*, vous pouvez produire de l'Énergie.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez trois jetons Prime.

AMÉLIORÉE - #15+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous envahissez un secteur, vous pouvez ignorer les Tempêtes du Néant ou envahir un secteur plus loin que la normale (dans un secteur adjacent d'un secteur adjacent). Cette capacité vous permet de traverser n'importe quel secteur, contrôlé ou non.

EFFET IMMÉDIAT

Établissez une Guilde des Ingénieurs.

MATRICE NEURONALE

Maison Thegwyn



BASE - #12

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez gagner 2 Crédits supplémentaires avant de produire des Crédits.

EFFET IMMÉDIAT

Établissez une Guilde des Banquiers.

AMÉLIORÉE - #12+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus *Production*, vous pouvez produire des Crédits.

Lorsque vous jouez un Focus *Innovation*, gagnez 1 Influence pour chacune de vos Guildes de Banquiers dans un secteur Pur.

EFFET IMMÉDIAT

Produisez des Crédits.

NACELLES

Maison Valnis



BASE - #2

CAPACITÉ PERMANENTE

Une fois par Combat, au lieu de rappeler 1 cube, vous pouvez le déplacer sur votre Secteur-Mère. Le type de cube ainsi déplacé reste le même. Vous pouvez avoir 1 jeton Commerce supplémentaire (en le stockant sur cette carte).

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez un jeton Commerce et/ou activez 1 cube.

AMÉLIORÉE - #2+

CAPACITÉ PERMANENTE

Chaque fois que vous devez rappeler 1 cube en Combat, vous pouvez le déplacer sur votre Secteur-Mère. Le type de cube ainsi déplacé reste le même.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez un jeton Commerce et/ou activez 1 cube.

MISSILES LONGUE PORTÉE

Maison Astoran



BASE - #19

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous envahissez un secteur, si vous avez au moins un Chantier Naval ou Base Stellaire dans un secteur adjacent à celui du Combat, vous pouvez dépenser 1 Énergie pour infliger 1 Dégât d'Approche supplémentaire.

Lorsque vous jouez un Focus *Prospérité*, vous pouvez dépenser 1 Matériel pour construire 1 Chantier Naval.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez 2 Énergie et/ou construisez un Chantier Naval.

AMÉLIORÉE - #19+

CAPACITÉ PERMANENTE

En Combat (Envahisseur ou Défenseur), infligez 1 Dégât d'Approche pour chacun de vos secteurs adjacents ayant au moins un Chantier Naval ou Base Stellaire (max. 2 Dégâts).

EFFET IMMÉDIAT

Construisez un Chantier Naval ou regroupez.

NEXUS DE COMMERCE

Maison Marqualos



BASE - #26

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous remettez un jeton Commerce sur le plateau galactique, vous pouvez gagner le bonus Commerce. Vous pouvez choisir le bonus Commerce qui se trouve à côté de l'emplacement où vous avez remis le jeton ou celui d'un emplacement inférieur.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez 2 Nourriture et/ou un jeton Commerce.

AMÉLIORÉE - #26+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous surproduisez pour la première fois de votre tour, vous pouvez gagner 3 Influence (supplémentaires), ou gagner un jeton Commerce sans son bonus Commerce. Si vous surproduisez lors de la phase Préparation ou Évaluation d'un Cycle, vous pouvez utiliser cette capacité en considérant la phase Préparation et la phase Évaluation comme deux tours distincts.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez un jeton Commerce ou un Programme.

PORTE-VAISSEAUX

Maison Fenrax



BASE - #21

CAPACITÉ PERMANENTE*

Vous pouvez déployer de la Puissance Navale sur des Flottes de Porte-Vaisseaux au prix de 1 Nourriture pour chaque cube de Porte-Vaisseaux déployé.

Lorsque vous déployez, vos Porte-Vaisseaux comptent chacun comme un Chantier Naval, sauf ceux qui viennent d'être déployés. L'effet des *Quais Orbitaux* s'applique si vous avez des Porte-Vaisseaux (et aucun Chantier Naval) dans un secteur.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul cube dans une Flotte de Porte-Vaisseaux.

EFFET IMMÉDIAT

Activez 1 cube et/ou déployez 1 cube de Porte-Vaisseaux dans votre Secteur-Mère (dépensez 1 Nourriture).

AMÉLIORÉE - #21+

CAPACITÉ PERMANENTE

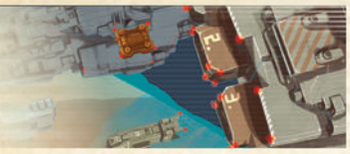
Vous pouvez maintenant avoir jusqu'à 3 cubes de Puissance Navale dans une Flotte de Porte-Vaisseaux.

EFFET IMMÉDIAT

Activez 1 cube et/ou déployez 1 cube de Porte-Vaisseaux (dépensez 1 Nourriture).

QUAIS ORBITAUX

Maison Dunlork



BASE - #5

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous déployez des cubes de Puissance Navale, considérez que chaque secteur avec au moins un Chantier Naval dispose d'un Chantier Naval supplémentaire. Les cubes de Porte-Vaisseaux, les Bases Stellaires (avec la Technologie *Bases Stellaires*) et les Guildes de Fermiers de la Maison *Thegwyn* sont également considérés comme des Chantiers Navals dans ce cas. Notez que cet effet est utile uniquement lorsque vous déployez des cubes de Puissance Navale vers chacun de vos Chantiers Navals.

EFFET IMMÉDIAT

Construisez un Chantier Naval et/ou activez 1 cube.

AMÉLIORÉE - #5+

CAPACITÉ PERMANENTE

Chacun de vos Chantiers Navals augmente votre Niveau de Production de Crédits de 2 (quelle que soit la Population des secteurs où ils se trouvent).

EFFET IMMÉDIAT

Activez 2 cubes de Puissance Navale et/ou pour chacun de vos Chantier Navals, déployez 1 cube dans le secteur de ce Chantier Naval.

PURIFICATEUR

Maison Kradmor



BASE - #24

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus *Tentation*, vous pouvez dépenser 1 Science pour retirer une Corruption.

EFFET IMMÉDIAT

Dépensez 1 Science pour retirer une Corruption.

AMÉLIORÉE - #24+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus *Tentation*, vous pouvez dépenser 1 Science pour retirer une Corruption. Vous pouvez le faire deux fois.

Au lieu de déployer 1 cube, vous pouvez retirer une Corruption du secteur où vous auriez normalement déployé ce cube. Vous pouvez faire cela pour chaque cube que vous déployez.

EFFET IMMÉDIAT

Retirez une Corruption (ce peut être la Corruption gagnée avec le Focus Tentation) et/ou déployez 1 cube.

RÉPLICATEURS DE COMBAT

Maison Novaris



BASE - #27

CAPACITÉ PERMANENTE

Après avoir réussi à envahir un secteur, vous pouvez gagner un jeton Prime. Vous pouvez choisir de ne pas retirer les Installations du secteur de Combat. Si le secteur envahi comporte des Bases Stellaires, vous pouvez les conserver même si vous ne maîtrisez pas cette Technologie.

Cependant, après avoir retiré une carte Maison Déchue avec des Défenses de Secteur, vous ne placez pas ces Défenses de Secteur dans le secteur.

EFFET IMMÉDIAT

Activez 1 cube.

AMÉLIORÉE - #27+

CAPACITÉ PERMANENTE

Après avoir gagné ou terminé à égalité un Combat en tant qu'Envahisseur, vous pouvez déployer 1 cube dans le secteur du Combat. Si vous placez ce cube après une égalité, vous gagnez le Combat.

EFFET IMMÉDIAT

Aucun effet.

ROBOTIQUE
Maison Nervo



BASE - #17

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus *Développement*, vous pouvez doubler le coût requis et l'effet d'une des actions de la carte Focus. Dépensez d'abord le double du coût requis, puis faites comme si l'effet immédiat de l'action était imprimé en double (en veillant à respecter les lignes vertes ou rouges, le cas échéant).

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez 2 Matériel.

AMÉLIORÉE - #17+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus préféré, vous pouvez doubler le coût requis et l'effet d'une des actions de la carte Focus. Si votre Focus préféré est *Développement*, vous ne pouvez pas tripler ou quadrupler son coût pour tripler ou quadrupler son effet.

EFFET IMMÉDIAT

Aucun effet.

SENTINELLES
Maison Astoran



BASE - #20

CAPACITÉ PERMANENTE*

Vous pouvez déployer de la Puissance Navale sur des Flottes de Sentinelles. Lorsque vous allez construire une Installation, vous pouvez déployer 1 cube sur une Flotte de Sentinelles dans ce secteur **au lieu** de construire l'Installation. Vous devez cependant choisir un secteur où vous pouvez construire une Installation.

EFFET IMMÉDIAT

Construisez une Défense de Secteur et/ou déployez 1 cube de Sentinelle dans votre Secteur-Mère.

AMÉLIORÉE - #20+

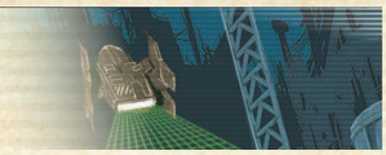
CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous construisez une Installation, vous pouvez aussi déployer 1 cube sur une Flotte de Sentinelles dans le même secteur. Si vous choisissez de ne pas construire l'Installation, vous pouvez tout de même déployer le cube. Vous devez cependant choisir un secteur où vous pouvez construire une Installation.

EFFET IMMÉDIAT

Construisez une Défense de Secteur et/ou activez 1 cube.

SCANNER DE RÉCUPÉRATION
Maison Kradmor



BASE - #23

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous envahissez un secteur du Néant, vous pouvez placer un jeton Libération dessus avant le début du Combat.

EFFET IMMÉDIAT

Activez ou déployez 1 cube.

AMÉLIORÉE - #23+

CAPACITÉ PERMANENTE

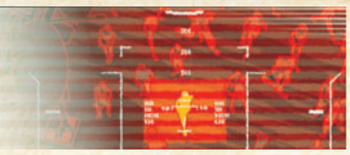
Lorsque vous envahissez un secteur Corrompu et/ou un secteur du Néant, vous pouvez placer un jeton Libération dessus avant le début du Combat.

Après avoir réussi à envahir un secteur Corrompu, vous pouvez retirer une Corruption de ce secteur.

EFFET IMMÉDIAT

Aucun effet.

SURVEILLANCE CENTRALE
Maison Fenrax



BASE - #22

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus *Politique*, vous pouvez diminuer une Population Pure dans un secteur (sauf Secteur-Mère) pour gagner un Programme et/ou améliorer un jeton Gloire.

EFFET IMMÉDIAT

Améliorez un jeton Gloire.

AMÉLIORÉE - #22+

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez avoir un Programme supplémentaire (le cinquième) en jeu. Ce Programme peut être placé à côté de votre fiche Maison car il n'existe pas de 5e emplacement dédié. Considérez dans tous les cas que vous l'avez glissé sous votre fiche Maison – vous ne pouvez cependant pas y placer de Corruption. Attention, si vous avez 5 Programmes en jeu, chacun doit être d'un type différent (votre Programme de départ n'est d'aucun type).

EFFET IMMÉDIAT

Dépensez 2 Énergie pour gagner un Programme.

** Voyez p.35-37 du livret de règles pour connaître les capacités de Combat de ce type de Flotte.*

TERRAFORMATION

Maison Thegwyn



BASE - #11

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus *Développement* ou *Prospérité*, vous pouvez dépenser 1 Matériel pour augmenter 1 Population Pure.

EFFET IMMÉDIAT

Augmentez une Population Pure ou gagnez 2 Matériel.

AMÉLIORÉE - #11+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus *Développement*, *Prospérité* ou *Innovation*, vous pouvez augmenter 1 Population Pure.

EFFET IMMÉDIAT

Avancez sur la piste de Civilisation *Économie*.

TRANSPORTS TACTIQUES

Maison Yarvek



BASE - #16

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus *Prospérité*, vous pouvez rappeler 1 cube pour augmenter la Population Pure dans le même secteur. Lorsque vous jouez un Focus *Conquête*, vous pouvez diminuer la Population Pure d'un secteur (sauf Secteur-Mère) pour activer 1 cube et le déployer dans le même secteur.

EFFET IMMÉDIAT

Augmentez une Population Pure ou déployez 1 cube.

AMÉLIORÉE - #16+

CAPACITÉ PERMANENTE

Lorsque vous jouez un Focus préféré, vous pouvez choisir l'une des deux actions proposées ci-dessus. Toutefois, si votre Focus préféré est *Prospérité* ou *Conquête*, vous ne pouvez ni faire les deux actions, ni la même action deux fois.

EFFET IMMÉDIAT

Augmentez une Population Pure ou déployez jusqu'à 2 cubes de Puissance Navale.

TORPILLES

Maison Cortozaar



BASE - #7

CAPACITÉ PERMANENTE

Au Combat, infligez 1 Dégât supplémentaire lors de la première étape de Salve si vous avez au moins 1 cube de Corvette dans le secteur. Si vous perdez tous vos cubes de Corvette pendant l'étape d'Approche, vous n'infligez pas ce Dégât supplémentaire.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez 2 Matériel et/ou déployez 1 cube de Corvette dans votre Secteur-Mère.

AMÉLIORÉE - #7+

CAPACITÉ PERMANENTE

Au Combat, infligez 1 Dégât supplémentaire lors de **chaque** étape de Salve si vous avez au moins 1 cube de Corvette dans le secteur. Si, au début d'une étape de Salve, vous n'avez plus aucun cube de Corvette, vous n'infligez pas ce Dégât supplémentaire.

EFFET IMMÉDIAT

Gagnez un jeton Gloire de valeur 3 et/ou pour chacun de vos Chantiers Navals, déployez 1 cube de Corvette dans le secteur de ce Chantier Naval.

VAISSEAUX-ARCHES

Maison Nervo



BASE - #18

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez établir jusqu'à deux Guildes de n'importe quel type dans votre Secteur-Mère en dehors des emplacements de Guilde. Ces Guildes sont considérées comme faisant partie de ce secteur, sauf pour l'Entretien. Vous n'avez pas besoin de remplir vos emplacements de Guilde avant d'utiliser cette capacité. Si l'emplacement d'Entretien est déjà utilisé lorsque vous gagnez cette Technologie, vous pouvez immédiatement réorganiser les Guildes pour le libérer.

EFFET IMMÉDIAT

Augmentez une Population Pure et/ou établissez une Guilde.

AMÉLIORÉE - #18+

CAPACITÉ PERMANENTE

Vous pouvez établir jusqu'à quatre Guildes dans votre Secteur-Mère en dehors des emplacements de Guilde.

Lorsque vous jouez un Focus *Renfort*, vous pouvez augmenter la Population de votre Secteur-Mère (Pur).

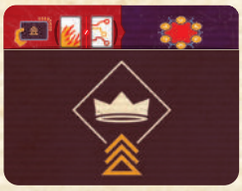
EFFET IMMÉDIAT

Vous pouvez augmenter une Population Pure et/ou établir une Guilde.

Cartes Programme

ACTIONS DE PROGRAMME

Chaque carte Programme des paquets Domination, Richesse, Force et Soutien comporte une action identique au recto. Vous pouvez résoudre cette action si vous avez joué la carte Programme avec le Focus correspondant à votre tour. Contrairement aux actions de Focus, ces actions sont gratuites.



DOMINATION

Peut être jouée avec les Focus *Tentation* ou *Innovation*.

Envahissez un secteur.



SOUTIEN

Peut être jouée avec les Focus *Conquête* ou *Renfort*.

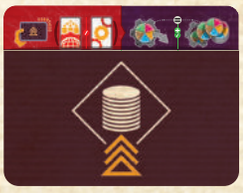
Activez 1 cube et/ou construisez une Installation.



FORCE

Peut être jouée avec les Focus *Prospérité* ou *Progrès*.

Avancez sur votre piste Civilisation la moins avancée (au choix si égalité) ou gagnez un jeton Commerce.



RICHESSE

Peut être jouée avec les Focus *Développement* ou *Production*.

Établissez une Guilde et/ou produisez un type de ressource. Si vous faites les deux, vous devez choisir le type de ressource qui correspond à la Guilde établie.

OBJECTIFS DE PROGRAMME

DOMINATION		
D1	HAUTE SOCIÉTÉ	Gagnez 5 Influence si vous avez au moins un secteur Pur avec 6 Population. Gagnez respectivement 4/8/12/16 Influence si vous avez atteint le Niveau 1/2/3/4 de votre piste de Civilisation *Société* Pure.
D2	SYNDICAT COMMERCIAL	Gagnez 5 Influence si vous avez au moins quatre secteurs Purs avec au moins 3 Population. Gagnez respectivement 4/8/12/16 Influence si vous avez atteint le Niveau 1/2/3/4 de votre piste de Civilisation *Économie* Pure.
D3	AUTORITÉ FÉDÉRALE	Gagnez 4 Influence si vous avez au moins deux secteurs Purs avec au moins 5 Population. Gagnez respectivement 4/8/12/16 Influence si vous avez atteint le Niveau 1/2/3/4 de votre piste de Civilisation *Gouvernement* Pure.
D4	GOUVERNANCE MERCANTILE	Gagnez 5 Influence si vous avez atteint le Niveau 2 (ou supérieur) de votre piste de Civilisation *Gouvernement* Pure. Gagnez 1 Influence toutes les deux ressources (Nourriture, Énergie et Matériel) de votre réserve (dans n'importe quelle combinaison).
D5	LUXE DURABLE	Gagnez 5 Influence si vous avez atteint le Niveau 2 (ou supérieur) de votre piste de Civilisation *Société* Pure. Gagnez 5 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 2 Entretien.
D6	BIEN-ÊTRE PROGRESSIF	Gagnez 5 Influence si vous avez atteint le Niveau 2 (ou supérieur) de votre piste de Civilisation *Économie* Pure. Gagnez 4 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 4 Population.
D7	NATION ÉCLAIRÉE	Gagnez 4 Influence si vous avez atteint le Niveau 3 (ou supérieur) sur au moins une de vos pistes de Civilisation Pures. Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 3 Population.
D8	COLONISATION INTERPLANÉTAIRE	Gagnez 4 Influence si vous avez au moins une Population Pure totale de 10. Pour **chaque** piste de Civilisation Pure, gagnez respectivement 2/4/6/**6** Influence si vous avez atteint le Niveau 1/2/3/4.

FORCE

M1	CONSORTIUM MINIER	Gagnez 5 Influence si votre Revenu de Matériel est de 8 ou plus. Gagnez 5 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 2 cubes de Puissance Navale.
M2	SOURCES D'ÉNERGIE MULTIPLES	Gagnez 5 Influence si votre Revenu d'Énergie est de 8 ou plus. Gagnez 2 Influence pour chaque cube de vos secteurs Purs.
M3	MILITARISATION INTENSIVE	Gagnez 6 Influence si vous avez au moins trois Chantiers Navals ou Bases Stellaires Pur(e)s. Gagnez 7 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins 3 cubes de Puissance Navale.
M4	SYSTÈME MONÉTAIRE CENTRAL	Gagnez 7 Influence si votre Revenu de Crédits est de 4 ou plus. Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins un Chantier Naval ou une Base Stellaire.
M5	POLITIQUE DE SAUVEGARDE	Gagnez 5 Influence si vous avez au moins trois Défenses de Secteur ou Bases Stellaires Pures. Gagnez 2 Influence pour chaque cube de vos secteurs Purs.
M6	NOURRITURE INDUSTRIELLE	Gagnez 7 Influence si votre Revenu de Nourriture est de 8 ou plus. Gagnez 2 Influence pour chacun de vos Chantiers Navals et Bases Stellaires Pur(e)s.
M7	ARCHIVES DE RECHERCHE	Gagnez 7 Influence si vous avez au moins 8 Science en réserve. Gagnez 6 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins trois Installations.
M8	ÉDUCATION EXHAUSTIVE	Gagnez 5 Influence si votre Revenu de Science est de 8 ou plus. Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Défense de Secteur ou Base Stellaire.

SOUTIEN

S1	LE PROJET DU SALUT	Gagnez 7 Influence si tous vos secteurs sont Purs. Gagnez 4 Influence pour chacun de vos secteurs Purs sans aucun emplacement de Guilde vide. Les emplacements apportés par les *Vaisseaux-Arches* ne comptent pas.
S2	CONGLOMÉRAT INDUSTRIEL	Gagnez 6 Influence si votre Entretien total est de 10 ou plus. Gagnez 5 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins trois Guildes différentes.
S3	SYNDICATS AGRICOLES	Gagnez 7 Influence si vous avez au moins trois Guildes de Fermiers Pures. Gagnez 4 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Guilde de Scientifiques.
S4	INSTITUT DE CONTRÔLE DU DANGER	Gagnez 7 Influence si au moins un de vos emplacements de Programme est Corrompu. Gagnez 4 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins trois Guildes.
S5	INDUSTRIE LOURDE	Gagnez 6 Influence si vous avez au moins deux Guildes d'Ingénieurs Pures et au moins deux Guildes de Mineurs Pures. Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Guilde de Banquiers.

SOUTIEN

S6	EXPLOITATION ENVIRONNEMENTALE	Gagnez 7 Influence si au moins une de vos pistes de Civilisation est Corrompue. Gagnez 5 Influence pour chaque paire de Guildes de Mineurs de vos secteurs Purs. Les Guildes peuvent être dans le même secteur ou des secteurs différents.
S7	L'INITIATIVE SOURCE	Gagnez 6 Influence s'il n'y a pas plus d'une Corruption, en tout, sur votre fiche Maison et vos secteurs. La Corruption des *Chambres de Décontamination* ne compte pas. Gagnez 5 Influence pour chaque paire de Guildes de Fermiers de vos secteurs Purs. Les Guildes peuvent être dans le même secteur ou des secteurs différents.
S8	RÉSERVE D'ÉNERGIE OPTIMISÉE	Gagnez 5 Influence si votre Entretien total est de 6 ou moins. Gagnez 5 Influence pour chaque paire de Guildes d'Ingénieurs de vos secteurs Purs. Les Guildes peuvent être dans le même secteur ou des secteurs différents.

RICHESSE

W1	ARMADA AUGMENTÉE	Gagnez 4 Influence si vous avez au moins deux types de Flotte différents déployés dans vos secteurs Purs. Ces Flottes peuvent être dans le même secteur ou des secteurs différents. Gagnez 2 Influence pour chacun de vos jetons Libération.
W2	BOND QUANTIQUE	Gagnez 4 Influence si vous avez au moins deux Technologies améliorées. Gagnez 3 Influence pour chaque paire de jetons Prime en votre possession.
W3	SINGULARITÉ TECHNOLOGIQUE	Gagnez 4 Influence si vous avez au moins quatre Technologies de base ou améliorées. Gagnez 5 Influence pour chaque paire de secteurs Purs en votre possession.
W4	MONOPOLE COMMERCIAL	Gagnez 3 Influence si vous avez au moins deux jetons Commerce. Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs sans aucun Entretien.
W5	LA DIRECTIVE RÉDEMPTION	Gagnez 4 Influence si vous avez au moins deux jetons Libération. Gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.
W6	CAMPAGNE AUTOGÉRÉE	Gagnez 4 Influence si vous avez au moins trois jetons Gloire (quelle qu'en soit la valeur). Gagnez 4 Influence pour chaque série de 3 Crédits de votre réserve.
W7	POINTE DE LA TECHNOLOGIE	Gagnez 6 Influence si vous avez au moins un jeton Gloire de valeur 5. Gagnez 4 Influence pour chacune de vos Technologies améliorées.
W8	SUPRÉMATIE INTELLECTUELLE	Gagnez 4 Influence si vous avez au moins quatre secteurs Purs. Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Technologies de base et 3 Influence pour chacune de vos Technologies améliorées.

Événements galactiques

ÉVÉNEMENTS DU CYCLE 1

A L'AUBE DE LA TECHNOLOGIE

4 MANCHES

Chaque joueur doit placer une Défense de Secteur et une Guilde de Scientifiques dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Chaque joueur peut soit dépenser 1 Science pour gagner une Technologie de base, soit gagner 3 Crédits.

OBJECTIFS

Si vous avez au moins deux Guildes de Scientifiques Pures, gagnez deux jetons Prime et/ou activez 1 cube.

OU

Si vous avez au moins trois Technologies de base ou améliorées, produisez un type de ressources et/ou gagnez 1 Crédit.

B DESTINÉE IMMINENTE

5 MANCHES

Chaque joueur doit placer un jeton Libération et une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Placez une Corruption sur l'offre de Programme *Domination*.

ET

Chaque joueur peut soit activer 1 cube, soit déployer 1 cube sur son Secteur-Mère.

OBJECTIFS

Si vous avez un Programme Pur en jeu (sauf Programme de départ), construisez une Installation.

OU

Si vous avez au moins cinq Guildes Pures, gagnez un Programme.

C VESTIGES DU DOMINEUM

5 MANCHES

Chaque joueur doit placer un jeton Prime dans le secteur du Néant adjacent avec la Population la plus basse, puis placer un jeton Libération et une Défense de Secteur dans le secteur du Néant adjacent avec la Population la plus élevée. Si un seul secteur du Néant est adjacent aux secteurs d'un joueur, il doit y placer tous les jetons (Prime, Libération et Défense de Secteur).

ET

Chaque joueur peut soit établir une Guilde, soit construire une Installation.

OBJECTIFS

Si vous avez au moins 6 cubes dans vos secteurs (Purs ou Corrompus), retirez une Corruption et déplacez une Corruption.

OU

Si vous avez atteint le Niveau 1 (ou supérieur) sur au moins une de vos pistes de Civilisation Pures, gagnez 2 Crédits ou un jeton Commerce.

D NOUS SOMMES LA RÉSISTANCE

4 MANCHES

Chaque joueur doit placer 1 cube du Néant et un jeton Gloire de valeur 1 dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Chaque joueur peut choisir d'activer 1 cube ou augmenter une Population Pure ou établir une Guilde de Banquiers.

OBJECTIFS

Si vous avez au moins une Population Pure totale de 10, établissez une Guilde et/ou construisez une Installation.

OU

Si vous avez au moins trois Guildes de Banquiers Pures, avancez sur une piste de Civilisation.

E CIVILISATION RENAISSANTE

4 MANCHES

Chaque joueur doit placer une Guilde de Banquiers et 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Chaque joueur peut avancer sur une piste de Civilisation.

OBJECTIFS

Si vous avez au moins trois secteurs Purs avec au moins une Guilde de Banquiers, gagnez une Technologie de base ou améliorée.

OU

Si vous avez deux emplacements de Guilde vides au total (ou moins), produisez jusqu'à deux types de ressources différents. Les emplacements apportés par *Vaisseaux-Arches* ne comptent pas.

F L'HEURE DES COMPTES

5 MANCHES

Chaque joueur doit soit placer une Guilde et 1 cube du Néant dans le secteur du Néant adjacent avec la Population la plus basse, soit placer un jeton Gloire de valeur 2 et une Défense de Secteur dans le secteur du Néant adjacent avec la Population la plus élevée.

ET

Chaque joueur peut soit déployer 1 cube sur son Secteur-Mère, soit améliorer un jeton Gloire.

OBJECTIFS

Si vos secteurs génèrent un Entretien de 3 ou plus, augmentez une Population Pure.

OU

Si vous avez au moins trois jetons Gloire (quelle que soit leur valeur), gagnez trois jetons Prime.

G LE VISAGE DU MAL

5 MANCHES

Chaque joueur doit gagner une Corruption sur un emplacement de Programme ou sur une piste de Civilisation. Si la Corruption est placée sur une piste et que son marqueur n'est pas dans la case la plus à droite, le joueur doit avancer sur cette piste (et donc ignorer le bénéfice rapporté par la case qu'il atteint).

ET

Permanent au Cycle 1 : chaque fois que vous retirez une Corruption, au lieu de la placer dans la réserve commune, gardez-la dans votre zone de jeu personnelle, jusqu'à la phase Évaluation.

OBJECTIFS

Gagnez 2 Nourriture et/ou 1 Influence pour chaque Corruption que vous avez conservée (via les instructions de cette carte). Puis remettez tous les jetons Corruption conservés dans la réserve commune.

OU

Augmentez la Population de jusqu'à trois secteurs Purs différents où vous avez au moins une Guilde de Scientifiques.

H DROIT EN ENFER

5 MANCHES

Chaque joueur doit soit gagner une Corruption pour gagner un jeton Gloire de valeur 1, soit rappeler 1 cube.

ET

Permanent au Cycle 1 : chaque fois que vous déployez au moins 1 cube, gagnez une Corruption (une fois par Focus) ou dépensez 1 Matériel pour chaque cube ainsi déployé. Ce coût **s'ajoute** au coût en Matériel normalement requis pour déployer un cube de Cuirassé.

OBJECTIFS

Si vous n'avez pas de Corruption sur votre fiche Maison, gagnez un jeton Gloire de valeur 2 ou améliorez un jeton Gloire.

OU

Si vous avez au moins deux secteurs Purs avec au moins 2 cubes dans chacun, gagnez une Technologie de base ou améliorée.

I ASCENSION GLORIEUSE

5 MANCHES

Chaque joueur doit placer un jeton Libération et une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Chaque joueur peut soit améliorer un jeton Gloire et/ou activer 1 cube, soit avancer sur une piste de Civilisation.

OBJECTIFS

Si vous avez atteint le Niveau 1 (ou supérieur) sur au moins une de vos pistes de Civilisation Pures, activez 1 cube pour chacune de vos pistes de Civilisation Pures.

OU

Si vous avez au moins un jeton Gloire de valeur 4 ou 5, retirez une Corruption de l'un de vos secteurs.

J CONNAIS TON ENNEMI (CO-OP/SOLO)

5 MANCHES

Chaque joueur doit placer 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Les joueurs peuvent gagner deux Corruption en tout (à partager entre l'ensemble des joueurs) pour retirer un Gardien d'un secteur et le renvoyer à la réserve. Toute Corruption gagnée à cette occasion parmi les deux peut être placée sur la carte Technologie des *Chambres de Décontamination*, si les joueurs en disposent.

OBJECTIFS

Si vous avez au moins quatre secteurs (Purs ou Corrompus), gagnez un jeton Gloire de valeur 3.

OU

Si vous avez au moins 10 unités d'un type de ressource en réserve, avancez sur une piste de Civilisation.

T DEPUIS LES CENDRES (TUTORIAL)

3 MANCHES

Chaque joueur doit défausser ses Focus *Conquête*, *Politique*, *Progrès*, *Prospérité* et *Tentation*. Le Focus *Innovation* doit normalement déjà être défaussé. Les joueurs ne peuvent pas jouer ces Focus lors de ce Cycle.

ET

Chaque joueur doit déplacer la Corruption de sa fiche Maison sur son secteur Avant-Poste (adjacent à son Secteur-Mère).

OBJECTIFS

Si vous avez au moins 5 cubes dans vos secteurs (Purs ou Corrompus), augmentez une Population Pure et/ou gagnez 1 Crédit et 1 Science.

OU

Si vous avez au moins cinq Guildes Pures en tout, gagnez 2 Nourriture et/ou déployez 1 cube.

ÉVÉNEMENTS DU CYCLE 2

A ÂGE SOMBRE

5 MANCHES

Chaque joueur doit placer un jeton Libération et 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Placez une Corruption sur l'offre de Programme *Force*.

ET

Chaque joueur peut dépenser jusqu'à 6 Science de sa réserve pour gagner autant de Crédits.

OBJECTIFS

Si votre Entretien total est de 8 ou plus, et si vous réussissez à le satisfaire intégralement (via une compétence de Technologie ou non), gagnez un Programme.

OU

Si vous avez au moins huit Installations Pures en tout, gagnez 8 Influence.

B LA FORCE DU NOMBRE

4 MANCHES

Chaque joueur doit placer 1 cube du Néant et une Guilde de Banquiers dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Placez une Corruption sur l'offre de Programme *Soutien*.

ET

Chaque joueur peut activer ou déployer 2 cubes.

OBJECTIFS

Si vous avez au total au moins cinq Défenses de Secteur ou Bases Stellaires Pures, gagnez un jeton Commerce.

OU

Si votre Entretien total est de 6 ou moins, gagnez 4 Influence et/ou retirez une Corruption.

C EFFORT MILITAIRE

5 MANCHES

Placez un jeton Prime et un jeton Gloire de valeur 1 sur chaque secteur du Néant ayant au moins une Défense de Secteur.

ET

Placez une Corruption sur l'offre de Programme *Richesse*.

ET

Chaque joueur peut diminuer la Population Pure de l'un de ses secteurs (sauf Secteur-Mère) pour construire une Installation et déployer 2 cubes dans ce même secteur.

OBJECTIFS

Si vous avez au moins trois secteurs (Purs ou Corrompus) avec au moins deux Guildes parmi Fermiers, Ingénieurs et/ou Mineurs dans chacun, choisissez deux fois : retirez une Corruption ou activez 1 cube.

OU

Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Installations Pures.

D LE SOULÈVEMENT DE L'HUMANITÉ

5 MANCHES

Placez un jeton Libération, un jeton Prime et 2 cubes du Néant sur chaque secteur du Néant ayant au moins 4 Population.

ET

Chaque joueur doit gagner une Corruption sur une piste de Civilisation, si possible. Si toutes les pistes de Civilisation d'un joueur sont déjà Corrompues, alors il place cette Corruption sur un emplacement de Programme, l'un de ses secteurs, ou sur la carte Technologie *Chambres de Décontamination*.

ET

Chaque joueur peut gagner 3 Science ou avancer sur une piste de Civilisation.

OBJECTIFS

Si vous avez un Revenu de Crédits de 3 ou plus, produisez de la Nourriture, de l'Énergie et du Matériel.

OU

Si vous avez au moins cinq Technologies de base ou améliorées en tout, gagnez 10 Influence.

E RALLIER LES GUILDES

5 MANCHES

Chaque joueur doit gagner une Corruption dans un secteur, si possible. Si tous les secteurs (corruptibles) d'un joueur sont déjà Corrompus, alors il place cette Corruption sur sa fiche Maison ou sur la carte Technologie *Chambres de Décontamination*.

ET

Chaque joueur doit placer un jeton Libération et une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Chaque joueur ayant au moins six Guildes dans ses secteurs Purs peut gagner un jeton Commerce. Tous les autres joueurs peuvent gagner un jeton Prime.

OBJECTIFS

Si aucun des Focus préférés de votre Maison n'est dans votre défausse, avancez sur une piste de Civilisation.

OU

Gagnez 8 Influence s'il n'y a pas plus d'une Corruption, en tout, sur votre fiche Maison et vos secteurs. La Corruption des *Chambres de Décontamination* ne compte pas.

F TERRE BRÛLÉE

5 MANCHES

Chaque joueur doit placer 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Chaque joueur doit choisir deux fois : détruire une Guilde ou détruire une Installation (mais jamais dans son Secteur-Mère).

ET

PERMANENT AU CYCLE 2 : lors de la phase Évaluation du Cycle 2, ignorez l'Escarmouche (partie compétitive) ou le plateau Crise (partie co-op/solo).

OBJECTIFS

Si vous avez au moins deux secteurs Purs avec une Population de 5 ou plus, avancez sur une piste de Civilisation.

OU

Gagnez 5 Influence pour chaque type de ressource dont vous avez au moins 8 unités en réserve.

G DISRUPTION INTERNE

4 MANCHES

Chaque joueur doit augmenter la Population de l'un de ses secteurs Purs (sauf Secteur-Mère), si possible.

Ensuite, chaque joueur doit placer une Corruption sur ce secteur. La Corruption ne peut pas être placée sur sa carte Technologie *Chambres de Décontamination*. Si un joueur ne peut pas augmenter une Population, il ne gagne pas la Corruption.

ET

PERMANENT AU CYCLE 2 : si vous avez 40 Influence (ou moins), vous ne pouvez pas être envahi, même via une Escarmouche. En co-op/solo, si la pénalité de la Crise actuelle est une Escarmouche, elle devra être défaussée sans effet (y compris l'effet supplémentaire de résolution du Combat).

OBJECTIFS

Si vous avez exactement quatre jetons Gloire, gagnez un jeton Prime et/ou une Technologie de base.

OU

Si vous avez une Population Pure totale de 16 ou plus, gagnez 12 Influence.

H ADAPTATION

5 MANCHES

Chaque joueur peut produire deux ressources différentes.

ET

PERMANENT AU CYCLE 2 : pour chaque Technologie améliorée qu'un joueur possède, le Néant gagne 1 Absorption de Salve lors de chaque étape de Salve des Escarmouches menées contre ce joueur.

OBJECTIFS

Si votre valeur totale de Gloire est de 8 ou plus, retirez une Corruption ou gagnez un Programme.

OU

Gagnez 3 Influence pour chaque cube de la zone active de votre fiche Maison.

I TRIOMPHE SUPRÊME

4 MANCHES

Chaque joueur choisit : gagnez une Technologie de base, ou activez 1 cube et gagnez un jeton Commerce.

ET

PERMANENT : chaque fois qu'un joueur gagne un nouveau jeton Gloire, il peut l'améliorer immédiatement. Améliorer un jeton ne compte pas comme en gagner un nouveau.

OBJECTIFS

Produisez un type de ressource pour chacun de vos jetons Gloire de valeur 5. Si vous en avez plusieurs, vous devez produire un type différent par jeton.

OU

Si votre Entretien total est de 10 ou plus, et si vous réussissez à le satisfaire intégralement (via une compétence de Technologie ou non), gagnez 10 Influence ou avancez sur la piste de Civilisation *Gouvernement*.

J MENACE CROISSANTE (CO-OP/SOLO)

6 MANCHES

Placez un Gardien sur chaque Faille.

ET

Placez un jeton Libération sur chaque secteur du Néant adjacent à au moins une Faille.

ET

Un des joueurs peut échanger 4 ressources avec un autre joueur.

ET

PERMANENT AU CYCLE 2 : avant la première étape de la phase Évaluation, placez 1 cube du Néant sur chaque secteur du Néant occupé par un Gardien.

OBJECTIFS

Gagnez un jeton Prime pour chacun de vos jetons Libération.

OU

S'il n'y a aucun jeton Catastrophe sur le plateau Crise, retirez une Corruption. Chaque joueur doit évaluer cet objectif séparément.

T PAR L'ILLUMINATION (TUTORIAL)

4 MANCHES

Chaque joueur doit défausser les Focus *Production*, *Progrès*, *Renfort* et *Tentation*.

ET

Chaque joueur peut activer 1 cube et/ou gagner une Technologie de base.

OBJECTIFS

Si vous avez une Population totale de 9 ou plus dans vos secteurs Purs, activez 1 cube et/ou gagnez une Technologie de base.

OU

Si vous avez au moins trois Technologies de base ou améliorées au total, activez 1 cube et/ou augmentez une Population Pure.

ÉVÉNEMENTS DU CYCLE 3

A REVANCHE DES NOVARQUES

6 MANCHES

Placez une Défense de Secteur sur chaque secteur du Néant avec 2 cubes du Néant ou moins.

ET

Chaque joueur doit détruire une Guilde d'un de ses secteurs (sauf Secteur-Mère), si possible.

ET

Chaque joueur peut déplacer autant de Corruption qu'il le souhaite.

OBJECTIFS

Pour **chaque** piste de Civilisation Pure, gagnez respectivement 3/6/9/12 Influence si vous avez atteint le Niveau 1/2/3/4.

OU

Gagnez 1 Influence pour chaque cube de la zone active de votre fiche Maison. Gagnez 2 Influence pour chaque cube de vos secteurs Purs.

B GUERRE TOTALE

5 MANCHES

Chaque joueur doit placer 1 cube du Néant, un jeton Gloire de valeur 3 et une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

ET

Chaque joueur peut évaluer les objectifs de l'un de ses Programmes Purs en jeu (sauf Programme de départ) et/ou déployer 1 cube dans un secteur qu'il contrôle comprenant un Chantier Naval.

OBJECTIFS

Gagnez autant d'Influence que votre valeur totale de Gloire.

OU

Gagnez 5 Influence pour chacun de vos secteurs Purs ayant au moins 3 cubes. Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs (Purs ou Corrompus) ayant au moins 2 Entretien.

C LA CONNAISSANCE MÈNE AU POUVOIR

5 MANCHES

Chaque joueur doit placer un jeton Prime et une Défense de Secteur dans le secteur du Néant adjacent avec la Population la plus élevée.

Chaque joueur ayant au moins une Technologie améliorée doit gagner une Corruption sur une piste de Civilisation, si possible. Si toutes les pistes de Civilisation d'un joueur sont déjà Corrompues, alors il place cette Corruption sur un emplacement de Programme, l'un de ses secteurs et/ou la carte Technologie *Chambres de Décontamination* si possible.

ET

Si un joueur a au moins un jeton Commerce, il peut gagner 3 Science. Si un joueur n'a aucun jeton Commerce, il peut dépenser 1 Science pour gagner un jeton Commerce.

OBJECTIFS

Gagnez autant d'Influence que le nombre de ressources de toutes vos réserves divisé par deux, arrondi à l'inférieur.

OU

Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Installations Pures.

D BAROUD D'HONNEUR

6 MANCHES

Chaque joueur doit gagner deux Corruption sur des emplacements de Programme, si possible. Si tous les emplacements de Programme d'un joueur sont Corrompus, alors il doit placer l'excédent sur ses pistes de Civilisation, l'un de ses secteurs et/ou la carte *Chambres de Décontamination*, si possible.

ET

Chaque joueur doit placer un jeton Gloire de valeur 3 dans un secteur du Néant ou un secteur occupé par une Maison Déchue.

ET

Chaque joueur peut déployer 1 cube et/ou établir une Guilde.

OBJECTIFS

Évaluez les objectifs d'un Programme Pur en jeu (sauf Programme de départ).

OU

Gagnez 3 Influence pour chaque Corruption de votre fiche Maison. La Corruption des *Chambres de Décontamination* ne compte pas.

E ÉTINCELLE D'ESPOIR

6 MANCHES

Chaque joueur doit placer une Guilde de Banquiers, 1 cube du Néant et une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent à l'un de ses secteurs.

Chaque joueur gagne une Corruption sur sa fiche Maison, si possible. Si tous les emplacements de sa fiche Maison sont déjà Corrompus, alors il doit placer la Corruption dans l'un de ses secteurs ou sur la carte *Chambres de Décontamination*.

ET

Chaque joueur peut rappeler 1 cube pour retirer une Corruption du même secteur ou d'un secteur adjacent. Tout joueur qui retire une Corruption ainsi gagne 6 Influence.

OBJECTIFS

Gagnez 5 Influence pour chacun de vos secteurs Purs ayant au moins une Guilde des Banquiers.

OU

Gagnez autant d'Influence que votre Population Pure totale.

F L'OMBRE DU VIDE

6 MANCHES

Placez une Corruption sur chaque offre de Programmes qui n'est pas déjà Corrompue.

ET

Placez 1 cube du Néant dans chaque secteur du Néant ayant au moins 4 Population.

ET

Chaque joueur peut soit retirer une Corruption, soit gagner une Corruption sur un emplacement de Programme pour avancer sur une piste de Civilisation. Cette Corruption ne peut pas être placée sur la carte Technologie *Chambres de Décontamination*.

OBJECTIFS

Gagnez autant d'Influence que votre Revenu le plus élevé parmi les cinq types de ressources, plus autant d'Influence que votre Revenu le plus bas parmi Nourriture, Énergie et Matériel.

OU

Gagnez 20 Influence si vous n'avez aucune Corruption sur votre fiche Maison, et au moins cinq Technologies de base ou améliorées en tout. La Corruption des *Chambres de Décontamination* ne compte pas.

G VENT D'ANNIHILATION

5 MANCHES

Chaque joueur gagne une Corruption sur sa fiche Maison, si possible. Si tous les emplacements de sa fiche Maison sont déjà Corrompus, il doit alors placer la Corruption dans l'un de ses secteurs ou sur la carte *Chambres de Décontamination*.

ET

À RETARDEMENT : à la fin de son premier tour, chaque joueur doit résoudre une Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire. En partie co-op/solo, cet effet est résolu **après** l'étape *Progression du Néant* du tour du joueur.

ET

Chaque joueur peut soit avancer sur une piste de Civilisation et/ou augmenter une Population Pure, soit déployer jusqu'à 3 cubes.

OBJECTIFS

Gagnez 1 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 4 Population.

Gagnez 3 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 5 Population.

Gagnez 6 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec 6 Population.

OU

Gagnez 5 Influence pour chacun de vos secteurs Purs au-delà du quatrième.

H S'ADAPTER ET SURMONTER

6 MANCHES

Chaque joueur gagne une Corruption sur sa fiche Maison, si possible. Si tous les emplacements de sa fiche Maison sont déjà Corrompus, alors il doit placer la Corruption dans l'un de ses secteurs ou sur la carte *Chambres de Décontamination*.

ET

Chaque joueur place un jeton Libération dans un secteur du Néant adjacent.

ET

PERMANENT AU CYCLE 3 : chaque action de vos Focus préférés coûte 1 Énergie supplémentaire.

OBJECTIFS

Gagnez 2 Influence pour chacun de vos secteurs Purs avec au moins une Guilde de Fermiers, d'Ingénieurs ou de Mineurs.

OU

Gagnez 6 Influence pour chacune de vos pistes de Civilisation Pures où vous avez atteint le Niveau 1 (ou supérieur).

I AVENIR RADIEUX

5 MANCHES

Chaque joueur doit soit dépenser 1 Crédit pour améliorer un jeton Gloire, soit défausser un jeton Gloire pour gagner 3 Crédits.

ET

PERMANENT AU CYCLE 3 : chaque action de vos Focus préférés coûte 1 Crédit au lieu de son coût imprimé, même si l'action d'origine ne coûtait rien.

OBJECTIFS

Gagnez autant d'Influence que la valeur cumulée de trois de vos jetons Gloire différents, multipliée par deux. Si vous avez moins de trois jetons Gloire, vous ne pouvez pas compter un même jeton deux fois.

OU

Gagnez 1 Influence pour chaque Crédit de votre réserve. Gagnez 2 Influence pour chacune de vos Guildes de Banquiers Pures.

J DERNIER SOUFFLE (CO-OP/SOLO)

6 MANCHES

Chaque joueur doit choisir une option parmi les trois suivantes :

1. Défausser une Crise permanente du plateau Crise et placer un jeton Catastrophe du côté droit du plateau Crise.
   Rappel : lorsque la Catastrophe est placée, chaque joueur peut immédiatement choisir de retirer une Corruption ***ou*** *de gagner 5 ressources (de son choix).*
2. Placer un Gardien dans un secteur du Néant.
3. Gagner une Corruption sur sa fiche Maison.

OBJECTIFS

Évaluez les objectifs d'un Programme Pur en jeu (sauf Programme de départ).

ET/OU

Gagnez autant d'Influence que votre Population Pure totale.

T LA RÉDEMPTION ATTEND (TUTORIAL)

5 MANCHES

Chaque joueur défausse son Focus *Tentation*.

ET

Chaque joueur peut gagner un Programme ou avancer sur une piste de Civilisation.

OBJECTIFS

Si vous avez au moins huit Guildes Pures (quelles qu'elles soient), gagnez 15 Influence.

OU

Si vous avez atteint le Niveau 2 (ou supérieur) sur au moins une de vos pistes de Civilisation, gagnez 15 Influence.

Cartes Crise

Les cartes Crise ne servent qu'en mode coopératif ou solo.

Condition — Pénalité

CRISES DE DÉPART (1-5)

1 POINTE DE LA LANCE
CRISE GÉNÉRALE

Gagner la version améliorée de votre Technologie de base de départ.

Aucune pénalité.

2 LE DESTIN ATTEND
CRISE GÉNÉRALE

Avoir une valeur totale de Gloire de 8 ou plus.

Aucune pénalité.

3 POPULATION PERSÉVÉRANTE
CRISE GÉNÉRALE

Avoir au moins deux secteurs Purs avec 4 Population au moins dans chacun.

Aucune pénalité.

4 ÂGE D'OR
CRISE GÉNÉRALE

Avoir un Revenu total de 20 ou plus (toutes ressources combinées).

Aucune pénalité.

5 BASE D'OPÉRATIONS
CRISE GÉNÉRALE

Avoir au moins trois secteurs Purs et au moins 8 cubes dans vos secteurs Purs.

Aucune pénalité.

CRISES DE NIVEAU I (6-24)

6 LE PRIX DE LA GRANDEUR
CRISE ÉCONOMIQUE

Après avoir joué un Programme, choisir de dépenser 1 ressource.

Rappelez 1 cube ou placez 1 cube du Néant sur chaque Faille. S'il y a déjà 9 cubes sur l'une des Failles ou s'il n'y a aucune Faille sur le plateau, vous ne pouvez pas choisir cette pénalité.

7 ÉTUDE DU NÉANT
CRISE ÉCONOMIQUE

Après avoir établi une Guilde de Scientifiques, choisir de rappeler 1 cube depuis le même secteur.

Placez 1 cube du Néant sur chaque Faille. S'il y a déjà 9 cubes sur l'une des Failles ou s'il n'y a aucune Faille sur le plateau, vous ne pouvez pas choisir cette pénalité.

8 MARCHÉS STAGNANTS
CRISE ÉCONOMIQUE

Avant d'avancer sur une piste de Civilisation, choisir de dépenser 2 Crédits.

Défaussez deux jetons Prime du plateau (ils peuvent venir de différents secteurs).

9 PORTES DU SANCTUAIRE
CRISE ÉCONOMIQUE

Augmenter la Population de votre Secteur-Mère à 4 ou plus.

Retirez un jeton Libération du plateau.

10 TOUT CE QUI BRILLE
CRISE GÉNÉRALE

Établir une Guilde de Banquiers, en ayant déjà au moins une telle Guilde.

Escarmouche. Si vous réussissez à défendre, gagnez 2 Influence.

11 POUR DEMAIN
CRISE GÉNÉRALE

Lorsque vous résolvez un Focus *Prospérité*, avoir au moins une Guilde de Scientifiques.

Consumez une Technologie de base du tableau (voir Règles p.35).

12 RECHERCHE IMPRÉCISE
CRISE GÉNÉRALE

Lorsque vous gagnez une Technologie de base, choisir de ne pas gagner la récompense de 4 Influence, ou choisir une Technologie qui n'a pas de récompense d'Influence.

Dépensez 2 Science.

13 ENNEMI ÉVOLUTIF

CRISE GÉNÉRALE

Après avoir gagné une Technologie de base ou améliorée, choisir de placer 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent à l'un de vos secteurs.

Rappelez 1 cube **ou** placez 1 cube du Néant sur chaque Faille. S'il y a déjà 9 cubes sur l'une des Failles ou s'il n'y a aucune Faille ouverte sur le plateau, vous ne pouvez pas choisir cette pénalité.

14 ÉPUISER LES RÉSERVES

CRISE GÉNÉRALE

Lorsque vous résolvez un Focus *Prospérité*, choisir de retirer deux jetons Prime du plateau.

Dépensez 1 Nourriture, 1 Énergie et 1 Matériel.

15 FEU PURIFICATEUR

CRISE GÉNÉRALE

Retirer ou déplacer une Corruption d'une piste de Civilisation.

Gagnez une Corruption.

16 FORCE DE RÉACTION RAPIDE

CRISE GÉNÉRALE

Après avoir déployé de la Puissance Navale, choisir de placer une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent à l'un de vos secteurs.

Consumez une Technologie de base du tableau (voir Règles p.35).

17 ATTRITION

CRISE GÉNÉRALE

Après avoir gagné un jeton Commerce, choisir de dépenser 1 Crédit.

Détruisez une Guilde dans un secteur (sauf Secteur-Mère).

18 BEC ET ONGLES

CRISE GÉNÉRALE

Après avoir construit une Installation dans un secteur Pur, choisir de diminuer la Population dans le même secteur.

Désactivez 1 cube.

19 FUITE ÉNERGÉTIQUE

CRISE MILITAIRE

Après avoir construit une Défense de Secteur, choisir de dépenser 1 Énergie. Vous ne pouvez pas utiliser des Crédits en substitution.

Placez 1 cube du néant dans un secteur du Néant adjacent à l'un de vos secteurs.

20 ROUTES COMMERCIALES COMPROMISES

CRISE MILITAIRE

Après avoir remis un jeton Commerce sur le plateau galactique, choisir de placer 1 cube du Néant sur chaque Faille. S'il y a déjà 9 cubes sur toutes les Failles ou s'il n'y a aucune Faille sur le plateau, vous ne pouvez pas satisfaire cette condition.

Escarmouche. Si vous réussissez à défendre, gagnez un jeton Prime.

21 CORROMPU, MAIS PAS BRISÉ

CRISE MILITAIRE

Déployer 1 cube dans un secteur Corrompu (ou plusieurs) deux fois dans le même tour.

Placez une Corruption sur l'offre de Programme *Force*.

22 SANS PEUR

CRISE MILITAIRE

Envahir un secteur avec au moins une Défense de Secteur.

Remettez un jeton Commerce sur le plateau galactique.

23 BRÛLER LES PONTS

CRISE MILITAIRE

Après avoir établi une Guilde, choisir de retirer un jeton Prime et un jeton Libération du plateau (depuis le même secteur ou des secteurs différents).

Détruisez un Chantier Naval ou une Base Stellaire d'un secteur (sauf Secteur-Mère).

24 MARCHE IMPÉRIALE

CRISE MILITAIRE

Gagnez un jeton Gloire en ayant déjà une valeur de Gloire totale de 5 ou plus.

Consumez une Technologie de base du tableau (voir Règles p.35).

CRISES DE NIVEAU II (25-47)

25 PROGRÈS DISSIMULÉS
CRISE ÉCONOMIQUE

Avancer sur une piste de Civilisation Corrompue.

Dépensez 4 ressources de votre choix.

26 COMMANDEMENT DIVISÉ
CRISE ÉCONOMIQUE

Lorsque vous jouez un Programme, choisir de renoncer à faire son action.

Escarmouche.

27 FORTERESSE DE L'HUMANITÉ
CRISE ÉCONOMIQUE

Augmenter une Population en ayant déjà un secteur Pur avec une Population de 5 ou plus.

Gagnez une Corruption dans un secteur.

28 DETTES À RÉGLER
CRISE ÉCONOMIQUE

Avant de remettre un jeton Commerce sur le plateau galactique, choisir de dépenser 2 Crédits.

Désactivez 1 cube et placez 1 cube du Néant sur chaque Faille. S'il y a déjà 9 cubes sur l'une des Failles ou s'il n'y a aucune Faille sur le plateau, vous ne pouvez pas choisir cette pénalité.

29 INVESTIR SUR LE PEUPLE
CRISE ÉCONOMIQUE

Avant d'avancer sur la piste de Civilisation Société, choisir de dépenser 2 Science ou 2 Crédits.

Dépensez 4 Énergie.

30 CŒUR DU NOUVEAU DOMINEUM
CRISE ÉCONOMIQUE

Augmenter une Population Pure à 6.

Rappelez 1 cube.

31 PERCÉE SCIENTIFIQUE
CRISE ÉCONOMIQUE

Lorsque vous résolvez un Focus *Progrès*, déclencher une surproduction de Science.

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire. Si vous réussissez à défendre, placez une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent*.

32 MAIN D'ŒUVRE CENTRALISÉE
CRISE ÉCONOMIQUE

Établir une Guilde dans un secteur avec une Population de 5 ou plus.

Placez une Corruption sur l'offre de Programme *Richesse* et dépensez 2 Matériel.

33 SECRETS DES NOVARQUES
CRISE GÉNÉRALE

Après avoir gagné une Technologie de base ou améliorée avec un bonus d'Influence, choisir de gagner une Corruption sur un emplacement de Programme.

Placez une Corruption sur l'offre de Programme *Domination* et dépensez 1 Science.

34 PLANIFICATION AVANCÉE
CRISE GÉNÉRALE

Gagner un Programme en ayant déjà au moins un Programme en main.

Détruisez deux Défenses de Secteur dans un ou plusieurs secteurs (sauf Secteur-Mère).

35 UN AUTRE PAS EN AVANT
CRISE GÉNÉRALE

Gagner une Technologie de base en ayant déjà au moins une Technologie améliorée.

Escarmouche.

36 EXPÉRIENCE FATALE
CRISE GÉNÉRALE

Après avoir résolu un Focus *Innovation*, choisir de retirer une Guilde de Scientifiques depuis un secteur (sauf Secteur-Mère).

Consumez la Technologie améliorée la plus à gauche du plateau galactique (voir Règles p.35).

37 PANIQUE DANS LA FLOTTE
CRISE GÉNÉRALE

Après avoir résolu un Focus *Conquête*, choisir de rappeler 2 cubes.

Détruisez deux Installations dans un ou plusieurs secteurs (sauf Secteur-Mère).

38 TELLE EST LA VOIE
CRISE GÉNÉRALE

Faire les 3 actions d'un Focus préféré.

Diminuez la Population Pure d'un secteur (sauf Secteur-Mère).

** (si possible ; sinon, dans n'importe quel secteur du Néant).*

39 MARCHANDISES ÉGARÉES

CRISE GÉNÉRALE

Après avoir déployé 1 cube, choisir de dépenser 5 ressources au total parmi Nourriture, Énergie et/ou Matériel. Vous ne pouvez pas utiliser des Crédits en substitution.

Remettez un jeton Commerce sur le plateau galactique.

40 NÉGOCIATIONS TOXIQUES

CRISE GÉNÉRALE

Après avoir gagné un jeton Commerce, choisir de placer une Corruption sur une offre de Programmes.

Détruisez une Guilde et une Installation dans un ou plusieurs secteurs (sauf Secteur-Mère).

41 FRAPPE DE PRÉCISION

CRISE GÉNÉRALE

Retirer un Gardien du plateau.

Consumez une Technologie de base du tableau (voir Règles p.35).

42 TEMPÊTE PURGATRICE

CRISE MILITAIRE

Envahir un secteur depuis au moins deux secteurs Purs.

Désactivez 2 cubes.

43 CONSCRIPTION ÉTENDUE

CRISE MILITAIRE

Faire l'action d'un Programme de *Soutien* en ayant déjà au moins 2 cubes dans la zone active de votre fiche Maison.

Gagnez une Corruption sur un emplacement de Programme.

44 ESCOUADE DES BRAVES

CRISE MILITAIRE

Après avoir regroupé, avoir au moins 5 cubes adjacents au même Gardien.

Détruisez deux Défenses de Secteur dans un ou plusieurs secteurs (sauf Secteur-Mère).

45 TROUBLES INTERNES

CRISE MILITAIRE

Choisir de rappeler 2 cubes depuis votre Secteur-Mère.

Dépensez 3 Nourriture.

46 PAS DE QUARTIER

CRISE MILITAIRE

Envahir avec au moins 5 cubes.

Gagnez une Corruption sur une piste de Civilisation.

47 C'EST NOTRE MONDE

CRISE MILITAIRE

Après avoir envahi un secteur, avoir un secteur Pur avec au moins 3 cubes.

Placez une Corruption sur l'offre de Programmes *Soutien* et dépensez 2 Énergie.



CRISES DE NIVEAU III (48-68)

48 DIVERSITÉ PROFESSIONNELLE

CRISE ÉCONOMIQUE

Après avoir résolu un Focus *Développement*, avoir un secteur Pur avec au moins une Guilde de Fermiers, une Guilde d'Ingénieurs et une Guilde de Mineurs.

Détruisez un Chantier Naval ou une Base Stellaire, puis une Défense de Secteur (sauf Secteur-Mère, pour les deux destructions).

49 PLEINE CAPACITÉ

CRISE ÉCONOMIQUE

Lorsque vous résolvez un Focus *Production*, déclencher une surproduction de deux types de ressources différents.

Rappelez 1 cube et désactivez 1 cube.

50 RÉCOLTER CE QUI FUT SEMÉ

CRISE ÉCONOMIQUE

Gagner au moins 12 Nourriture en un seul tour (si vous excédez la limite de stockage, prenez en compte les ressources excédentaires perdues).

Placez une Corruption sur un emplacement de Programme déjà occupé par un Programme.

51 NATION D'ACIER

CRISE ÉCONOMIQUE

Après avoir résolu un Focus *Développement*, avoir au moins 10 Matériel dans votre réserve, ou au moins quatre Guildes de Mineurs Pures.

Détruisez une Installation dans un secteur (sauf Secteur-Mère) et rappelez 1 cube.

52 PROPHÈTES SINISTRES

CRISE ÉCONOMIQUE

Avant de résoudre un Focus *Prospérité*, choisir de gagner une Corruption dans un secteur Pur ayant une Population de 5 ou plus.

Défaussez un Programme (sauf Programme de départ) de votre main ou de votre fiche Maison.

53 RICHESSES CACHÉES

CRISE ÉCONOMIQUE

Avant de produire des Crédits, choisir de détruire une Guilde de Banquiers dans un secteur (sauf Secteur-Mère).

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire. Si vous réussissez à défendre, placez une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent*.

54 ROUILLE ET DÉCOMPOSITION

CRISE ÉCONOMIQUE

Après avoir gagné une Corruption, choisir de dépenser 12 ressources au total parmi Nourriture, Énergie et/ou Matériel. Vous ne pouvez pas utiliser des Crédits en substitution.

Consumez la Technologie améliorée la plus à gauche du plateau galactique **et** une Technologie de base du tableau (voir Règles p.35)

55 CONTRÔLE DES ÉCHANGES

CRISE ÉCONOMIQUE

Gagner un jeton Commerce tout en ayant déjà au moins deux jetons Commerce (même retournés).

Remettez un jeton Commerce sur le plateau galactique et dépensez 3 ressources de votre choix.

56 LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

CRISE GÉNÉRALE

Après avoir gagné une Technologie améliorée, choisir de diminuer la Population Pure de deux secteurs différents (sauf Secteur-Mère).

Consumez une Technologie de base du tableau (voir Règles p.35) et dépensez 2 Science.

57 DÉMONSTRATION DE FORCE

CRISE GÉNÉRALE

Avancer sur la piste de Civilisation *Gouvernement* en ayant déjà au moins 5 cubes dans la zone active de votre fiche Maison.

Détruisez deux Guildes dans un ou plusieurs secteurs (sauf Secteur-Mère).

58 SAVOIR CORROMPU

CRISE GÉNÉRALE

Après avoir gagné une Technologie améliorée, choisir de défausser un jeton Gloire de valeur 3 ou plus.

Escarmouche avec 2 Absorptions d'Approche pour le Néant.

59 MURMURES DANS LE NOIR

CRISE GÉNÉRALE

Lorsque vous gagnez un Programme, en choisir un depuis une offre Corrompue.

Placez une Corruption sur deux offres de Programme Pures.

** (si possible ; sinon, dans n'importe quel secteur du Néant).*

60 LENTEMENT MAIS SÛREMENT

CRISE MILITAIRE

Après avoir résolu un Focus *Renfort*, avoir toutes les pistes de Civilisation (Pures ou Corrompues) au Nv. I ou supérieur.

Consumez deux Technologies de base du tableau (voir Règles p.35).

61 SOULÈVEMENT

CRISE MILITAIRE

Lorsque vous gagnez une Technologie améliorée, avoir une Population totale de 9 ou plus (Pure ou Corrompue) adjacente au même Gardien.

Détruisez une Guilde dans un secteur (sauf Secteur-Mère) et rappelez 2 cubes.

62 TENEZ LA POSITION

CRISE MILITAIRE

Lorsque vous résolvez un Focus *Politique*, avoir au moins six Installations adjacentes à au moins un Gardien.

Placez un Gardien dans un secteur du Néant et résolvez une Escarmouche.

63 MERVEILLES DE LA GUERRE

CRISE MILITAIRE

Après avoir résolu un Focus *Conquête*, avoir au moins 10 Énergie en réserve.

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire.

64 APPEL AUX ALLIÉS

CRISE MILITAIRE

Lorsque vous résolvez un Focus *Renfort*, déployer de la Puissance Navale dans trois secteurs Purs différents.

Détruisez deux Guildes dans un ou plusieurs secteurs (sauf Secteur-Mère) et diminuez la Population Pure d'un secteur (sauf Secteur-Mère), ou dépensez 6 Matériel.

65 GRÂCE DIVINE

CRISE MILITAIRE

Placer un Programme *Domination* dans un emplacement de Programme après avoir utilisé son action pour envahir un secteur avec une Population de 5 ou plus.

Placez un Gardien dans un secteur du Néant et résolvez une Escarmouche.

66 PILIERS DE POUVOIR

CRISE MILITAIRE

Gagner un Programme tout en ayant un Entretien de 4 ou plus pour vos Secteurs Purs.

Gagnez deux Corruption.

67 LA GUERRE NE CHANGE JAMAIS

CRISE MILITAIRE

Gagner la version améliorée d'au moins une Technologie parmi : *Boucliers*, *Ciblage*, *Torpilles*, *Cuirassés*, *Destroyers*, *Porte-Vaisseaux*, *Sentinelles*.

Escarmouche avec 2 Absorptions de Salve pour le Néant.

68 POUR LE BIEN COMMUN

CRISE MILITAIRE

Envahir une Maison Déchue avec au moins deux types de Flottes différents.

Défaussez un Programme (sauf Programme de départ) de votre main ou de votre fiche Maison.

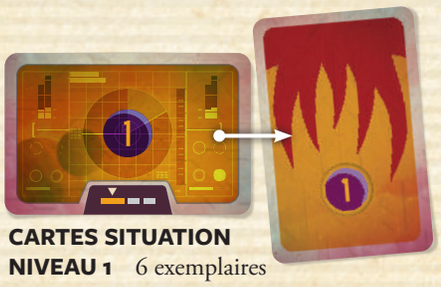


Cartes Alerte

Les cartes Alerte existent en deux types : Situation et Guerre.

CARTES SITUATION

Les cartes Situation existent en trois niveaux. Les cartes du même niveau sont identiques et existent en plusieurs exemplaires. Lorsqu'une Situation est piochée pour la manche, tous les joueurs doivent piocher une carte Crise lors de leur tour depuis le paquet indiqué.



CARTES SITUATION
NIVEAU 1 6 exemplaires



CARTES SITUATION
NIVEAU 2 7 exemplaires



CARTES SITUATION
NIVEAU 3 4 exemplaires

CARTES GUERRE

L'effet exact des cartes Guerre dépend du Cycle en cours. En général, chaque joueur devra résoudre le plateau Crise à la fin de son tour, donc subir une Escarmouche avec les modificateurs indiqués sur la rangée militaire, et dépenser les ressources indiquées sur la rangée économique. Les Escarmouches ont des modifications **supplémentaires** qui sont indiquées sur les cartes Guerre elles-mêmes.

1



Utilisée en mode Facile

CYCLE 1

Escarmouche avec 1 cube du Néant en moins.

CYCLE 2

Escarmouche. En cas de défense réussie, gagnez un jeton Prime.

CYCLE 3

Escarmouche avec une Absorption de Salve pour le Néant.

2



Utilisée en mode Facile

CYCLE 1

Escarmouche. En cas de défense réussie, améliorez un jeton Gloire.

CYCLE 2

Escarmouche. En cas de défense réussie, placez 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

CYCLE 3

Escarmouche. En cas de défense réussie, placez une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

3



Utilisée en mode Facile et Normal

CYCLE 1

Escarmouche avec 1 cube du Néant en moins.

CYCLE 2

Escarmouche. En cas de défense réussie, placez une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

CYCLE 3

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire.

4



Utilisée en mode Facile et Normal

CYCLE 1

Escarmouche. En cas de défense réussie, gagnez 2 Influence.

CYCLE 2

Escarmouche. En cas de défense réussie, placez 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

CYCLE 3

Escarmouche. En cas de défense réussie, gagnez une Corruption.

5



Utilisée en mode Normal et Difficile

CYCLE 1

Escarmouche. En cas de défense réussie, gagnez un jeton Prime.

CYCLE 2

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire. En cas de défense réussie, améliorez un jeton Gloire.

CYCLE 3

Escarmouche avec 1 Absorption d'Approche pour le Néant. En cas de défense réussie, placez une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

6



Utilisée en mode Normal et Difficile

CYCLE 1

Escarmouche. En cas de défense réussie, placez 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

CYCLE 2

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire. En cas de défense réussie, placez 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

CYCLE 3

Escarmouche avec 2 Absorptions de Salve pour le Néant. En cas de défense réussie, placez 1 cube du Néant dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

7



Utilisée en mode Difficile

CYCLE 1

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire. En cas de défense réussie, gagnez un jeton Prime.

CYCLE 2

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire. En cas de défense réussie, placez une Défense de Secteur dans un secteur du Néant adjacent au secteur du Combat.*

CYCLE 3

Escarmouche avec 1 cube du Néant supplémentaire. En cas de défense réussie, gagnez une Corruption.

8



Utilisée en mode Difficile

CYCLE 1

Escarmouche.

CYCLE 2

Escarmouche. En cas de défense réussie, gagnez une Corruption.

CYCLE 3

Escarmouche ; +5 Initiative pour le Néant. En cas de défense réussie, placez 2 cubes du Néant dans un ou des secteur(s) du Néant adjacent(s) au secteur du Combat.*

** (si possible ; sinon, dans n'importe quel secteur du Néant).*

Tuiles Secteur

SECTEUR STANDARD

- **Population variable**. Utilisez un dé Population standard.
- Peut être utilisé pour un **secteur Avant-Poste**, un **secteur du Néant**, ou un **secteur de Maison Déchue**.

SECTEUR AVANT-POSTE

Secteur standard avec des règles de mise en place spécifiques. Les joueurs placent leurs propres Flottes, Guildes et Installations dessus lors de la mise en place, à partir des instructions de leur Maison et de leur carte Origine.

SECTEUR DU NÉANT

Secteur standard avec des règles de mise en place spécifiques. Placez-y des Flottes du Néant lors de la mise en place (dans tous les scénarios).

SECTEUR DE MAISON DÉCHUE

Secteur standard avec des règles de mise en place spécifiques. Placez-y une carte Maison Déchue lors de la mise en place (selon le scénario).



SECTEUR GENÈSE

- **Population variable.** Utilisez un dé Population standard.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, déplacez la Corruption qui s'y trouve, le cas échéant.
- Si ce secteur est Pur : chaque fois que vous y établissez une Guilde de Fermiers, de Mineurs ou d'Ingénieurs, augmentez la Population de ce secteur.



CEINTURE D'ASTÉROÏDES

- Contient un **Chantier Naval** et une **Défense de Secteur** (préimprimés).
- Aucune Population. N'utilisez pas de dé Population.
- Ce secteur ne peut pas être Corrompu.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Si vous contrôlez ce secteur, ajoutez +1 à vos Niveaux de Production d'Énergie et de Matériel.
- Lorsque vous jouez un Focus *Développement*, déployez 2 cubes dans ce secteur.
- La limite de Flottes du Néant y est de 0. Lorsque vous abandonnez ce secteur, le Néant ne peut pas s'en emparer : cela devient un secteur dépourvu de Puissance Navale. Ne peut pas être ciblé par une Escarmouche.



TROU DE VER (A ET B)

- **Aucune Population**. N'utilisez pas de dé Population.
- Aucune Flotte ne peut l'envahir, ni s'y regrouper. Aucune Puissance Navale ne peut y être placée, ni par les joueurs, ni par le Néant.
- Ce secteur ne peut pas être Corrompu.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Tous les secteurs adjacents à un Trou de Ver sont adjacents entre eux. Ils sont aussi adjacents aux secteurs adjacents à l'autre Trou de Ver de la même couleur.



SECTEUR-MÈRE (STANDARD)

- Contient un **Chantier Naval** (préimprimé).
- C'est le secteur de départ de chaque Maison, sauf pour les Maisons *Thegwyn, Astoran, Marqualos* et *Novaris*.
- **Population variable.** Utilisez un dé Population à votre couleur.
- Ce secteur ne peut pas être Corrompu.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Ne peut pas être envahi par un autre joueur ou ciblé par une Escarmouche.
- Reste sous votre contrôle même si vous n'y avez aucune Puissance Navale.



SECTEUR-MÈRE (THEGWYN)

- Contient une **Guilde de Fermiers** (préimprimée).
- Secteur de départ de la Maison *Thegwyn* exclusivement.
- **Population variable.** Utilisez un dé Population à votre couleur.
- Ce secteur ne peut pas être Corrompu.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Ne peut pas être envahi par un autre joueur ou ciblé par une Escarmouche.
- Reste sous votre contrôle même si vous n'y avez aucune Puissance Navale.



SECTEUR-MÈRE (ASTORAN)

- Contient un **Chantier Naval** (préimprimé).
- Secteur de départ de la Maison *Astoran* exclusivement.
- **Population variable.** Utilisez un dé Population à votre couleur.
- Ce secteur ne peut pas être Corrompu.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Ne peut pas être envahi par un autre joueur ou ciblé par une Escarmouche.
- Reste sous votre contrôle même si vous n'y avez aucune Puissance Navale.



SECTEUR-MÈRE (MARQUALOS)

- Contient un **Chantier Naval** et une **Guilde des Banquiers** (préimprimés).
- Secteur de départ de la Maison *Marqualos* exclusivement.
- **Population variable.** Utilisez un dé Population à votre couleur.
- **Peut** être Corrompu, contrairement à la plupart des autres Secteurs-Mères.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Ne peut pas être envahi par un autre joueur ou ciblé par une Escarmouche.
- Reste sous votre contrôle même si vous n'y avez aucune Puissance Navale.



SECTEUR-MÈRE (NOVARIS)



- Contient deux **Chantiers Navals** (préimprimés).
- Secteur de départ de la Maison *Novaris* exclusivement.
- Si vous contrôlez ce secteur, ajoutez 1 à votre **Entretien** total.
- **Population variable.** Utilisez un dé Population à votre couleur.
- **Peut** être Corrompu, contrairement à la plupart des autres Secteurs-Mères.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Ne peut pas être envahi par un autre joueur.
- Reste sous votre contrôle même si vous n'y avez aucune Puissance Navale.

COMPLEXE DE RECHERCHE



- Contient une **Base Stellaire** et une **Guilde d'Ingénieurs** (préimprimées). *Rappel :* Au Combat, la Base Stellaire inflige 1 Dégât d'Approche à l'Envahisseur, même si le secteur est contrôlé par le Néant ou par un joueur qui n'a pas la technologie *Bases Stellaires*.
- **Population fixe : 4.** Utilisez un dé Population fixe.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Vous pouvez systématiquement dépenser de l'Énergie (et non des Crédits) à la place de la Science, et inversement, sauf pour satisfaire l'Entretien.

RELAIS DE COMMUNICATION



- Contient deux **Défenses de Secteur** (préimprimées).
- Si vous contrôlez ce secteur, ajoutez 1 à votre **Entretien** total.
- **Population fixe : 3.** Utilisez un dé Population fixe.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Lorsque vous jouez un Focus *Conquête, Développement, Renfort* ou *Politique*, dépensez 1 Énergie pour faire la troisième action de votre Focus en cours. *Note : cela se fait lors de l'étape Actions et non lors de l'étape Sélection. Si vous prenez le contrôle de ce secteur après l'avoir envahi grâce à un Focus* Conquête *ou* Politique, *vous pouvez donc immédiatement faire votre troisième action de Focus.*

PALAIS DES NOVARQUES



- Contient une **Défense de Secteur** (préimprimée).
- Si vous contrôlez ce secteur, ajoutez 1 à votre **Entretien** total.
- **Population variable.** Utilisez un dé Population standard.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, gagnez deux jetons Prime.
- Une fois par Focus, après avoir avancé sur une piste de Civilisation, dépensez 1 Crédit pour avancer aussi sur votre piste de Civilisation la moins avancée (au choix si égalité).
- La limite de Flottes du Néant est augmentée à 2 (max. 6 cubes).

MONDE-PARADIS



- **Population variable.** Utilisez un dé Population standard.
- Ce secteur ne peut pas être Corrompu.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Si vous contrôlez ce secteur, augmentez de +2 votre Niveau de Production de Nourriture, d'Énergie, de Matériel, de Crédits et de Science.
- La limite de Flottes du Néant est augmentée à 2 (max. 6 cubes).

MÉGALOPOLIS



- Contient deux **Guildes de Banquiers** (préimprimées).
- Si vous contrôlez ce secteur, ajoutez 1 à votre **Entretien** total.
- **Population fixe : 6.** Utilisez un dé Population fixe.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- La limite de Flottes du Néant est augmentée à 2 (max. 6 cubes).

COLONIE DE SURVIVANTS



- Contient une **Défense de Secteur** (préimprimée).
- **Population variable.** Utilisez un dé Population standard.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, gagnez 2 Nourriture et/ou activez 1 cube.
- La limite de Flottes du Néant y est de 0. Lorsque vous abandonnez ce secteur, le Néant ne peut pas s'en emparer : cela devient un secteur dépourvu de Puissance Navale.
- Ne peut pas être ciblé par une Escarmouche.

RUINES ANCIENNES

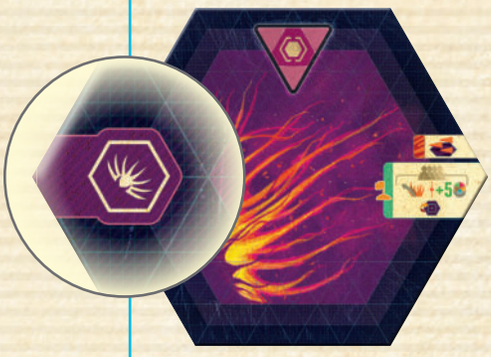


- Contient une **Défense de Secteur** (préimprimée).
- Si vous contrôlez ce secteur, ajoutez 2 à votre **Entretien** total.
- **Aucune Population.** N'utilisez pas de dé Population.
- Ce secteur ne peut pas être Corrompu.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, gagnez une Technologie de base ou améliorée.
- Lorsque vous jouez un Focus *Progrès* ou *Innovation*, dépensez 1 Science pour faire la troisième action de votre Focus en cours.
  Note : cela se fait lors de l'étape Actions et non lors de l'étape Sélection. Si vous prenez le contrôle de ce secteur après l'avoir envahi grâce à un Focus Innovation*, vous pouvez donc immédiatement faire votre troisième action de Focus.*
- Si vous contrôlez ce secteur, votre limite de Technologies améliorées augmente de 1. Note : si vous dépassez la limite après avoir perdu le secteur, ne défaussez pas l'éventuelle Technologie excédentaire.
- La limite de Flottes du Néant est augmentée à 2 (max. 6 cubes).

FAILLE



- Contient une **Défense de Secteur** (préimprimée).
- **Aucune Population.** N'utilisez pas de dé Population.
- Ce secteur ne peut pas être Corrompu.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- La limite de Flottes du Néant est augmentée à 3 (max. 9 cubes).
- Lorsque vous réussissez à envahir ce secteur, chaque joueur retire une Corruption ou gagne 5 ressources de son choix. Ensuite, vous **devez** remplacer ce secteur par un secteur standard avec 1 Population Pure (retournez la tuile et utilisez un dé Population standard).
- Rappel : si vous tentez d'envahir ce secteur et obtenez une égalité, placez 2 cubes du Néant et un jeton Prime dans ce secteur.



MINDCLASH
GAMES



/SuperMeeple
/SuperMeeple
/Super.Meeple

www.supermeeple.com