REVENANT

RAISON ET FOI

EXTENSION
RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Cette extension contient deux modules indépendants, destinés à être ajoutés séparément au jeu de base. Nous vous déconseillons d'essayer de jouer avec les deux modules à la fois.

MATÉRIEL

APERÇU

Bloc-notes x1

MODULE RAISON

Astrolabes x4

Surtuiles (module Raison) x2

Tuile Solo (module Raison) x1

Tuile d'extension Raison x1

Tuiles Recherche x22

(de base x14, avancées x8)

MODULE FOI

Cartes Paradigme x28

(7 par cycle)

Pion Décision x1

Tuile d'extension Foi x1

Jeton Rappel x1

(recto verso)

Surtuiles du module Foi x3

MODULE RAISON

Fuir d'une galaxie en ruines est une entreprise longue et périlleuse à laquelle personne n'est véritablement préparé. Nous devons nous adapter et nous appuyer sur les découvertes que nous faisons et les connaissances que nous accumulons au fil de notre voyage, en confiant les clés de notre survie à la recherche et à la Raison.

Le module *Raison* ajoute un nouveau type de vaisseau à la flotte d'escorte du Revenant : les **astrolabes**. Ces vaisseaux neutres permettent à votre équipage de conduire des **recherches** afin de convertir ses connaissances en confinement et ses découvertes planétaires en avantages permanents.

MISE EN PLACE

Effectuez les étapes suivantes après avoir terminé la **mise en place du plateau principal**.

1. Placez **1 astrolabe** dans les secteurs 2, 4, 6 et 8.
2. Placez 1 **cube Dégâts** sur chaque **arche**.

3 Placez les **2 surtuiles** du module Raison sur le plateau Séquence : une sur l'étape 2 de la phase d'action 3a, l'autre immédiatement après les étapes de la phase d'entretien 3b.

4 Placez la **tuile d'extension** Raison sous le plateau Séquence.

5 Mélangez séparément les **14 tuiles Recherche de base** et les **8 tuiles Recherche avancée** pour former deux piles face cachée à proximité du plateau Séquence.

6 Révélez autant de tuiles Recherche de base que de joueurs et placez-les à droite de ces piles : ce sont les **tuiles Recherche disponibles**.

6a **2 joueurs** : **2 tuiles**

6b **3 joueurs** : **3 tuiles**

6c **4 joueurs** : **4 tuiles**

Effectuez l'étape suivante après avoir terminé la **mise en place des zones individuelles** :

7 Placez 1 cube Découverte sur la case Découverte de chaque plateau Frégate.

TUILES RECHERCHE

Les tuiles Recherche vous donnent accès à des capacités supplémentaires. Lorsque vous en obtenez une (voir *effet d'un astrolabe* plus loin), placez-la face visible dans votre zone individuelle. Ces tuiles affectent tout votre équipage (capitaine et cadets). Chaque tuile vous offre une ou deux capacités, lesquelles sont actives dès que vous obtenez la tuile. Voyez l'appendice pour plus de détails sur chacune.

ASTROLABES

L'astrolabe est un nouveau type de vaisseau de la flotte où vous pouvez embarquer. Il s'agit d'un **vaisseau domestique** ; chaque effet, capacité ou limite d'occupation se rapportant à un « vaisseau domestique » se rapporte donc aussi aux astrolabes.

Cependant, les astrolabes **ne sont associés à aucune Maison.** Lorsque vous embarquez sur un astrolabe, vous **gagnez de l'influence cachée** (au lieu de gagner de l'influence auprès d'une Maison).

Les astrolabes ont une **case Corruption** qui fonctionne de la même façon que les arches, les prospecteurs et les chasseurs.

EFFET D'UN ASTROLABE

Tous les astrolabes ont le même effet ; vous devez y embarquer avec un membre d'équipage pour l'utiliser :

Manœuvrer (A) et/ou **rechercher** (B), dans n'importe quel ordre.

Lorsque vous **recherchez**, défaussez 1 carte Opération de votre main et dépensez 1 cube Découverte ou 1 corruption confinée pour gagner 1 tuile Recherche disponible.

Remarque : *Après avoir pris une tuile Recherche, n'en piochez pas de nouvelle – vous le ferez lors de la phase d'entretien.*

Lorsque vous **dépensez un cube Découverte**, défaussez-le de votre plateau Frégate.

Lorsque vous **dépensez une corruption confinée**, défaussez un jeton Corruption d'une case de confinement de votre plateau Frégate (et non depuis l'un de vos compartiments corrompus).

Exemple (astrolabe) : *Émilie embarque sur un astrolabe avec son cadet (1). Elle gagne de l'influence cachée et pioche 1 carte (2) car son capitaine est toujours de rang 0. Ensuite, elle manœuvre vers un secteur adjacent (3) puis effectue une recherche en défaussant 1 carte Opération (4) et une corruption confinée (5). Elle choisit la tuile Recherche disponible* Capteurs nihilométriques *(6), qu'elle place devant elle.*

II. PHASE D'ENTRETIEN

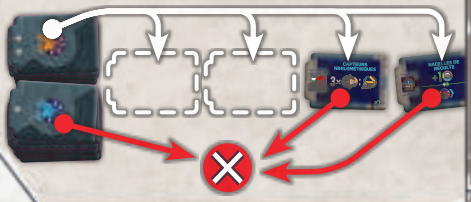
À l'issue de la phase d'entretien, **mettez à jour** les tuiles Recherche disponibles.

Cette étape dépend du cycle en cours et est rappelée sur la tuile d'extension du module Raison.

A **1er cycle :** Comblez les espaces vides avec de nouvelles tuiles de la pile Recherche de base.

B **2e cycle :** Rangez toutes les tuiles Recherche de base disponibles restantes dans la boîte. Révélez autant de **tuiles Recherche avancée** que de joueurs.

- **2 joueurs** : 2 tuiles
- **3 joueurs** : 3 tuiles
- **4 joueurs** : 4 tuiles



C **3e cycle :** Comblez les espaces vides avec de nouvelles tuiles de la pile Recherche avancée.

D **4e cycle :** Ignorez cette étape.

DÉCOMPTE FINAL

Résolvez le décompte final comme d'habitude. Vos tuiles Recherche vous rapportent du prestige en fonction du nombre d'astrolabes restants dans la flotte.

- **0-1 astrolabe restant :** Marquez 0 prestige pour chacune de vos tuiles Recherche.
- **2 astrolabes restants :** Marquez 1 prestige pour chacune de vos tuiles Recherche.
- **3 astrolabes restants :** Marquez 2 prestige pour chacune de vos tuiles Recherche.
- **4 astrolabes restants :** Marquez 3 prestige pour chacune de vos tuiles Recherche.

MODE SOLO

À la fin de la mise en place, placez la **tuile Solo du module Raison** à côté de la carte Action Solo du chasseur. Prenez **3 figurines d'une couleur inutilisée** et placez-les à proximité. Ces figurines sont les **scientifiques corrompus**.

Lors de la **phase d'action de l'automa :** Si l'automa envoie un membre d'équipage sur un chasseur, il envoie également un scientifique corrompu sur un emplacement libre de l'astrolabe le plus proche de ce chasseur. Si plusieurs astrolabes sont éligibles, il choisit le plus proche dans le sens horaire. Il défausse ensuite la tuile Recherche disponible la plus à gauche. S'il n'y a aucune tuile Recherche disponible, ignorez cette étape.

MODULE FOI

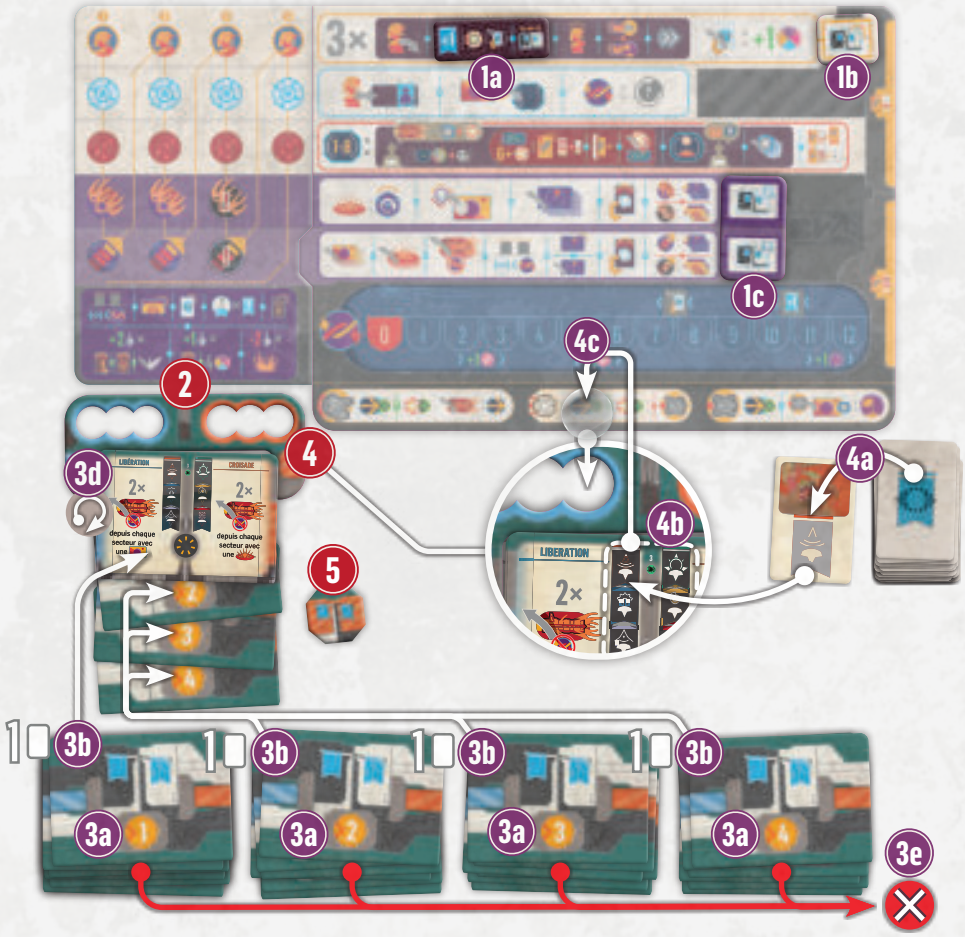
Nous partageons une même mission : sécuriser l'avenir de l'humanité. Nous n'utilisons pas tous les mêmes moyens pour nous en acquitter. Aucune vérité n'est universelle. Seule compte la foi que nous avons placée dans le chemin que nous prenons.

Le module Foi ajoute les cartes **Paradigme** à votre partie de Revenant. Lors de chaque cycle, il vous faudra résoudre des dilemmes. Certaines Maisons soutiendront une solution, d'autre la solution opposée. À vous de faire pencher la balance vers une des deux **conséquences** possibles. Le résultat de votre décision peut considérablement modifier le cours du jeu.

MISE EN PLACE

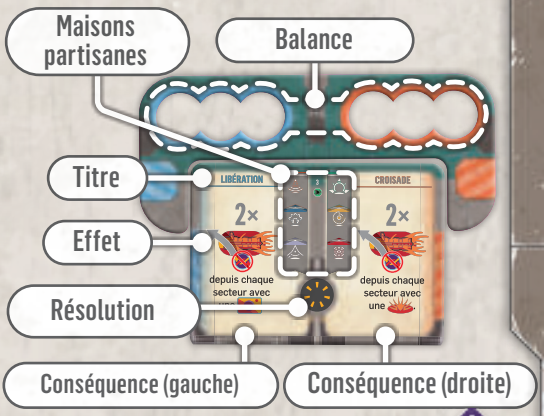
Effectuez les étapes suivantes après avoir terminé la mise en place du plateau principal.

1. Placez les **3 surtuiles du module Foi** sur le plateau Séquence : une par-dessus la phase d'action 1a, une juste après les étapes de la phase d'action 1b, et une juste après les étapes de la phase d'apparition / phase supraluminique 1c.
2. Placez la **tuile d'extension** Foi sous le plateau Séquence.
3. Placez temporairement le paquet des **cartes Paradigme** juste en-dessous. Mélangez séparément les quatre types de cartes Paradigme pour former quatre pioches face cachées 3a (selon le dos des cartes). Prenez la première carte de chaque pioche 3b et placez-les face cachée, l'une sur l'autre, avec la carte 4 tout en bas et la carte 1 tout en haut 3c. Révélez la carte Paradigme du sommet de cette pioche 3d. Rangez toutes les autres cartes Paradigme dans la boîte sans les regarder 3e.
4. Déterminez la position de départ du **pion Décision** sur la balance de la tuile d'extension Foi comme suit :
   - 4a Révélez la première carte Influence cachée et notez la Maison concernée.
   - 4b Trouvez cette Maison sur la carte Paradigme que vous venez de révéler. Si cette Maison n'apparaît pas sur cette carte, révélez de nouvelles cartes Influence cachée jusqu'à trouver une Maison représentée sur la carte.
   - 4c Si l'étendard de cette Maison se trouve à **gauche** de la carte Paradigme, placez le pion Décision dans la case qui se trouve **immédiatement à gauche du centre**. S'il se trouve à **droite**, placez le pion Décision dans la case qui se trouve **immédiatement à droite du centre**.
   - 4d Remélangez la carte Influence cachée révélée dans le paquet.
5. Placez le **jeton Rappel** à proximité des cartes Paradigme.



CARTES PARADIGME

Les cartes Paradigme représentent les dilemmes que la flotte doit résoudre, en choisissant l'une ou l'autre solution. Chaque carte devra être placée sous le milieu de la balance et propose deux conséquences possibles, chacune correspondant à 3 cases de la balance. Chaque conséquence a un titre et un effet, et est liée à 3 Maisons (les Maisons partisanes de cette solution). L'icône centrale de résolution vous indique quand vous devez résoudre la conséquence en question.



I. PHASE D'ACTION

Deux nouvelles étapes viennent s'ajouter à la phase d'action : Peser sur la décision et Résoudre le paradigme.

Peser sur la décision

À chacun de vos tours, juste après avoir embarqué sur un vaisseau domestique, déplacez le pion Décision dans la direction correspondant à l'étendard de la Maison du vaisseau où vous avez embarqué :

- Si l'étendard est à gauche, déplacez le pion d'une case vers la gauche.
- S'il est à droite, déplacez le pion d'une case vers la droite.
- Si vous n'avez pas embarqué à bord d'un vaisseau domestique à ce tour ou si l'étendard de sa Maison n'apparaît pas sur la carte Paradigme, ne déplacez pas le pion Décision.

Si le pion Décision doit être déplacé au-delà de la dernière case, ne le déplacez pas.

Exemple : *Émilie a envoyé un cadet sur l'arche de la Maison Zenor (1). L'étendard de la Maison Zenor se trouve à gauche de la carte Paradigme de ce cycle (2). Elle déplace donc le pion Décision d'une case vers la gauche (3).*

Résoudre le paradigme

À la fin de la phase d'action :

- Si le pion Décision est à gauche du trait central, appliquez la conséquence de gauche.
- Si le pion Décision est à droite du trait central, appliquez la conséquence de droite.

L'icône centrale vous indique si vous devez résoudre cette conséquence immédiatement ou plus tard.

RÉSOLUTION DES CONSÉQUENCES

La conséquence doit être résolue **immédiatement**. Défaussez ensuite la carte Paradigme.

Certaines conséquences ont des **effets différés**. Mettez de côté la carte Paradigme concernée et placez un **jeton Rappel** dessus, côté correspondant à la conséquence choisie. Défaussez la carte Paradigme une fois que la phase indiquée dessus est terminée.

Les effets différés peuvent survenir lors de 3 phases du jeu :

- **Phase d'action** du **prochain** cycle.
- **Phase d'escarmouche** du cycle **actuel**.
- **Fin** du cycle **actuel**, donc après la phase d'apparition ou la phase supraluminique selon celle qui a été résolue.

Exemple : *Après la phase d'action du 1er cycle, c'est la conséquence de droite qui a été choisie pour la carte Paradigme #7. Elle est mise de côté avec le jeton Rappel dessus, côté « conséquence de droite » visible. Cette conséquence s'appliquera lors de la phase d'action du 2e cycle et défaussée à la fin de cette même phase.*

FIN DE CYCLE

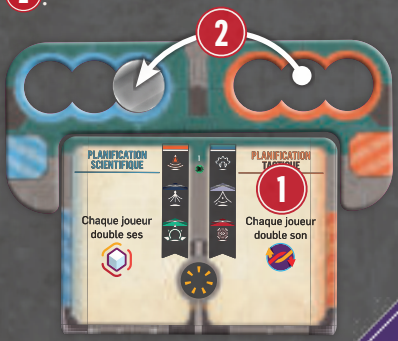
À l'issue de la dernière étape de la phase d'apparition ou supraluminique (selon celle qui a été résolue), **révélez une nouvelle carte Paradigme** de la pioche, avec le numéro du cycle à venir. Placez le pion Décision sur la **case de départ**, qui dépend du paradigme précédent :

A Si vous aviez appliqué la conséquence de **gauche**, placez le pion Décision sur la case immédiatement à **droite** du milieu de la carte.

B Si vous aviez appliqué la conséquence de **droite**, placez le pion Décision sur la case immédiatement à **gauche** du milieu de la carte.

Remarque : *Certaines cartes Paradigme peuvent radicalement modifier certaines étapes du décompte final !*

Exemple : *À la fin du 1er cycle, vous aviez résolu la conséquence de droite 1. Pour la nouvelle carte Paradigme, vous devez donc placer le pion Décision sur la case qui se trouve immédiatement à gauche du milieu 2.*



MODE 2 JOUEURS / SOLO

Parties à 2 joueurs :

Le placement des ambassadeurs n'affecte pas le pion Décision.

Mode Solo :

Après chaque action de l'automa, déplacez le pion Décision selon le vaisseau où il a embarqué (comme si c'était un adversaire humain). Les conséquences des paradigmes ne s'appliquent qu'à vous.

APPENDICE

Précisions au sujet des astrolabes

Voici comment traiter les interactions avec les astrolabes pour les cartes suivantes :

Cartes Opération

#1-6 (capacité du bas)

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

Vous ne gagnez pas de science pour les membres d'équipage à bord d'un astrolabe.

#13 Ange gardien

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

Si vous retirez tous les dégâts d'un astrolabe, vous ne gagnez pas d'influence.

TUILES RECHERCHE

#1 Stabilisateur

Lorsque vous utilisez un prospecteur, vous pouvez atterrir sur les planètes occupées.

Lorsque vous résolvez un effet Mine sur une planète, vous pouvez gagner 1 ressource supplémentaire du même type.

#2 Capteurs nihilométriques

Juste avant la phase d'escarmouche, vous pouvez effectuer 3 déplacements prudents avec des vaisseaux domestiques (sauf arches).

#3 Propulseurs tactiques

Lorsque vous utilisez votre frégate, vous pouvez effectuer 2 déplacements supplémentaires lors de votre manœuvre et/ou vous pouvez infliger 1 dégâts supplémentaire lors de votre attaque.

#4 Nacelles de récolte

Lorsque vous résolvez un effet Mine sur une planète, vous pouvez gagner 1 ressource supplémentaire du même type et/ou gagner 1 d'initiative.

#5 Draineur de soute

Lors de votre attaque, vous pouvez gagner 1 matériel et/ou 1 énergie.

#6 Blasters à impulsion

Lors de votre attaque avec un chasseur, vous pouvez infliger jusqu'à 2 dégâts supplémentaires et/ou gagner 1 d'initiative (en plus du gain normalement accordé pour la destruction de vaisseaux du Néant).

#7 Herse défensive

Juste avant la phase d'escarmouche, vous pouvez placer jusqu'à 3 boucliers dans n'importe quel(s) secteur(s).

#8 Module de réparation

Lorsque vous utilisez votre frégate, pour chaque dégât que vous infligez (lors de votre attaque), vous pouvez retirez 1 cube Dégâts d'un vaisseau de n'importe quel secteur.

#9 Alliages polyadaptatifs

Chaque fois que vous jouez une carte Opération, vous pouvez payer un coût en ressources en utilisant un autre type de ressource à la place. Ensuite, vous pouvez piocher 1 carte Opération.

#10 Booster synaptique

Lorsque vous utilisez un chasseur, vous pouvez renoncer à l'effet du chasseur pour copier les effets d'une arche occupée de votre secteur ou d'une planète occupée de votre secteur à la place. Ensuite, vous pouvez confiner 1 corruption depuis un vaisseau domestique. Voir p.15 du livret de règles de base pour plus d'informations sur les effets de copie.

#11 Noyau purificateur

Lorsque vous utilisez un prospecteur, vous pouvez confiner 1 corruption et/ou piocher 2 cartes Opération.

#12 Neutraliseur de faille

Une fois par tour, lorsque vous placez un bouclier, vous pouvez placer un autre bouclier sur une faille pour gagner 3 énergie et/ou 1 neutronium. Vous ignorez alors cette faille pour le reste de ce cycle. Elle ne répandra pas de corruption lors de la phase d'escarmouche. Ne lancez pas le dé Faille pour cette faille lors de la phase d'apparition. Ne la comptez pas comme une faille pour la carte Frégate #17 *Transmutateur quantique*, ni pour la carte Frégate #30 *Disrupteur de faille*. Vous pouvez malgré tout la retirer avec la carte Planète #17 *Ullyria*. La faille est également retirée en phase supraluminique, le cas échéant. Le bouclier de la faille n'annule pas de dégâts et est automatiquement retiré à la fin du cycle.

#13 Lien cognitif

Chaque fois que vous jouez une carte Cadet ou augmentez le rang de votre capitaine, vous pouvez bénéficier d'une réduction de 1 science. Ensuite, vous pouvez piocher 1 carte Opération.

#14 Combinaisons Manticore

Lors de l'étape Recevoir de la corruption de votre tour, si vous avez embarqué sur une arche corrompue, vous pouvez ignorer son statut corrompu (et ne pas recevoir de corruption).

Lors d'un effet Approvisionnement (arches), vous pouvez gagner 1 des ressources indiquées.

#15 Node de résonance

Chaque fois que vous gagnez de l'influence cachée en comblant votre 3e case de confinement ou votre 3e cube Découverte, vous pouvez regagner de l'influence cachée.

#16 Holoréplicateurs

Chaque fois que vous déployez un vaisseau, vous pouvez en plus déployer une navette dans le même secteur.

#17 Mémodisques de combat

Juste après votre action d'équipage, si vous avez détruit au moins 5 vaisseaux du Néant à votre tour, vous pouvez gagner de l'influence auprès d'une Maison de votre choix.

#18 Crypto-transmetteur

Chaque fois que vous gagnez de l'influence auprès d'une Maison, vous pouvez défausser 1 influence cachée de votre main pour gagner 1 influence auprès de n'importe quelle Maison.

#19 Nanomicros

Chaque fois que vous gagnez de l'influence auprès d'une Maison, vous pouvez perdre 1 influence auprès d'une autre Maison pour gagner 1 influence auprès de n'importe quelle Maison. Vous perdez de l'influence en faisant descendre l'un de vos pions Joueur d'une case sur une des sept pistes. Vous ne pouvez pas défausser une carte Influence cachée pour perdre de l'influence. Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0 sur une piste.

#20 Logiciel espion

Chaque fois que vous venez de gagner de l'influence auprès d'une Maison et tant que vous n'avez pas dépassé 3 influence auprès de cette Maison, vous pouvez regagner 1 influence auprès d'elle. Gagner de l'influence cachée ne déclenche pas cette capacité. Votre influence cachée ne compte pas dans la limite des 3 influence.

#21 Blindage entropique

Lors d'une phase d'escarmouche, vous pouvez ignorer les effets des cartes Défaillance qui affectent « tous les joueurs ». Les autres joueurs restent affectés. Lorsqu'une carte Défaillance est déclenchée, vous pouvez gagner 2 d'initiative.

#22 Noyau de singularité

Lorsque vous embarquez sur le Revenant, vous pouvez ignorer les coûts des effets du Revenant (ne dépensez pas de ressources pour Renforcer ou de neutronium pour effectuer une Hypercharge) et/ou déployer un astrolabe dans n'importe quel secteur.

CARTES PARADIGME

Planification scientifique Chaque joueur peut doubler le nombre de cubes Découverte actuellement en sa possession. Si vous gagnez 2 cubes Découverte alors que vous en aviez déjà 2, vous gagnez immédiatement de l'influence cachée et terminez le tour avec 1 cube Découverte sur votre plateau Frégate.	#1	**Planification tactique** Chaque joueur peut doubler son initiative.
Rattrapage Les joueurs de rang 0 (au plus bas de la piste Capitaine) peuvent augmenter le rang de leur capitaine.	#2	**Élitisme** Les joueurs de rang 1 ou 2 peuvent augmenter le rang de leur capitaine.
Libération Vous devez (collectivement, une fois) retirer 2 vaisseaux du Néant de chaque secteur avec une planète (ou autant que vous le pouvez, dans les secteurs qui ont moins de 2 vaisseaux du Néant).	#3	**Croisade** Vous devez (collectivement, une fois) retirer 2 vaisseaux du Néant de chaque secteur avec une faille (ou autant que vous le pouvez, dans les secteurs qui ont moins de 2 vaisseaux du Néant).

Coopération	#4	Jalousie
Lors de la phase d'action du 2e cycle, un même joueur ne peut pas embarquer sur plusieurs vaisseaux domestiques appartenant à la même Maison*. Chaque joueur résout cette conséquence de son côté ; il peut donc arriver que des membres d'équipage de différents joueurs embarquent sur des vaisseaux de la même Maison.	1	Lors de la phase d'action du 2e cycle, un même joueur ne peut pas embarquer sur des vaisseaux domestiques appartenant à des Maisons différentes. Chaque joueur résout cette conséquence de son côté ; il peut donc arriver que des membres d'équipage de différents joueurs embarquent sur des vaisseaux de Maisons différentes.

**Les frégates et le Revenant n'appartiennent à aucune Maison, donc il reste possible d'y embarquer sans restriction. Si un joueur est incapable d'embarquer, il doit utiliser l'action d'urgence.*

Extraction prudente	#5	Forage profond
Lors de la phase d'action du 2e cycle, lorsqu'un joueur résout un effet Mine, il gagne 1 ressource de moins (de son choix) puis gagne 1 science et/ou 1 neutronium à la place.	1	Lors de la phase d'action du 2e cycle, lorsqu'un joueur résout un effet Mine, il gagne 1 ressource supplémentaire du même type, mais ne gagne pas le cube Découverte de la planète.

Sauvetage	#6	Protection
Lors de la phase d'action du 2e cycle, lorsqu'un joueur gagne les avantages d'une carte Scanner qui place une navette, il peut choisir de placer 1 navette supplémentaire sur la carte Scanner choisie dans le même secteur que la navette imprimée.	1	Lors de la phase d'action du 2e cycle, lorsqu'un joueur gagne les avantages d'une carte Scanner qui place une navette, il doit remplacer la navette par 1 vaisseau du Néant. Ensuite, ce joueur doit placer 1 bouclier dans chaque secteur avec au moins 1 chasseur.

Recherche médicale	#7	Recherche militaire
Lors de la phase d'action du 2e cycle, lorsqu'un joueur confine une corruption de son plateau Frégate, il peut combler 1 case de confinement supplémentaire (avec une corruption de la réserve).	1	Lors de la phase d'action du 2e cycle, si un joueur détruit au moins 1 vaisseau du Néant à son tour, il gagne 1 d'initiative à la fin de son tour (en plus de l'initiative normalement gagnée pour la destruction de vaisseaux du Néant).

Conformité	#8	Lobbying
Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut défausser 1 carte Influence cachée de sa main pour confiner jusqu'à 2 corruption (de son plateau Frégate ou d'un vaisseau domestique).	2	Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut gagner une corruption (une fois) pour gagner de l'influence cachée.

Loi martiale	#9	Subventions
Chaque joueur doit défausser toutes ses unités d'énergie (même des compartiments corrompus) et piocher 1 carte Cadet pour chaque paire d'unités d'énergie défaussée de cette façon.	2	Chaque joueur doit défausser toutes ses unités de matériel (même des compartiments corrompus) et piocher 1 carte Frégate pour chaque paire d'unités de matériel défaussée de cette façon.

Adaptation	#10	Quarantaine
Chaque joueur avec au moins 1 corruption sur son plateau Frégate* peut gagner 3 d'initiative.	2	Chaque joueur sans corruption sur son plateau Frégate* peut gagner 3 d'initiative.

**Les cases de confinement ne comptent pas. En revanche, toute corruption qui se trouverait dans les* Chambres de décontamination *(carte Frégate #2) et/ou sur le plateau Équipage* Scientifique B *doivent être prises en compte.*

Formation	#11	Fabrication
Lors de la phase d'action du 3e cycle, toutes les cartes Cadet peuvent être jouées pour 1 ressource de moins*.	2	Lors de la phase d'action du 3e cycle, toutes les cartes Frégate peuvent être jouées pour 1 ressource de moins*.

**Cette réduction peut être combinée avec d'autres, avec un coût minimum de 0.*

Exploration	#12	Renforts
Le joueur le plus bas sur la piste d'initiative (en cas d'égalité, celui dont le pion est sur le dessus) peut déployer un prospecteur dans n'importe quel secteur.	2	Le joueur le plus haut sur la piste d'initiative (en cas d'égalité, celui dont le pion est sur le dessous) peut déployer un chasseur dans n'importe quel secteur.

Créativité	#13	Efficacité
Au début de la phase d'action du 3e cycle, chaque joueur doit placer 1 jeton Science sur chaque case Action bonus de son plateau Frégate (5 en tout). Lors de cette phase d'action, lorsque vous choisissez une action bonus marquée d'un jeton Science, vous pouvez immédiatement gagner cette science (retirez alors le jeton de l'action bonus). À la fin de la phase d'action, défaussez tous les jetons Science restants de vos cases Action bonus.*	2	Au début de la phase d'action du 3e cycle, chaque joueur doit choisir une case Action bonus de son plateau Frégate et placer 3 jetons Matériel dessus. Lors de cette phase d'action, lorsque vous choisissez une action bonus marquée des 3 jetons Matériel, vous pouvez immédiatement gagner 1 matériel (retirez alors un jeton de l'action bonus). À la fin de la phase d'action, défaussez tous les jetons Matériel restants de cette case Action bonus.*

**Si vous manquez de jetons, utilisez des équivalents.*

Analyse	#14	Récupération
Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut dépenser 1 cube Découverte de son plateau Frégate pour gagner 2 science ou 2 neutronium.	2	Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut perdre 1 d'initiative pour gagner 2 matériel. Lorsque vous perdez de l'initiative, déplacez votre pion Joueur d'une case vers la gauche sur la piste. Si vous revenez sur un bonus de matériel ou de neutronium à cette occasion, vous ne perdez pas ces ressources. Si vous revenez sur un bonus d'influence ou d'influence cachée, vous ne le gagnez pas à nouveau. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 d'initiative.

Expédition	#15	Annihilation
À la fin du 3e cycle, vous devez (collectivement, une fois) piocher 1 carte Planète et la placer dans le secteur de plus petit numéro disponible qui ne contient pas déjà une planète.	3	À la fin du 3e cycle, vous devez (collectivement, une fois) retirer la carte Planète qui se trouve dans le secteur de plus petit numéro, puis retirer 2 vaisseaux du Néant de ce secteur. S'il y a moins de 2 vaisseaux du Néant dans ce secteur, retirez-en autant que possible.

Évacuation

Lors de la phase d'action du 4e cycle, lorsqu'un joueur embarque sur un chasseur ou un prospecteur, et avant d'en exercer l'effet, il doit déplacer ce vaisseau sur un secteur adjacent qui contient moins de vaisseaux du Néant (si un tel secteur existe). Ce déplacement n'est pas considéré comme une manœuvre. Lorsque ce vaisseau manœuvre, il peut retourner dans le secteur d'où il vient.

#16

3

Retranchement

Lors de la phase d'action du 4e cycle, aucun joueur ne peut déplacer de vaisseau domestique hors d'un secteur avec au moins 3 vaisseaux du Néant. Cette restriction comprend les manœuvres des chasseurs ou prospecteurs, les déplacements prudents des vaisseaux domestiques et la capacité Poursuite des chasseurs. Si un secteur tombe à moins de 3 vaisseaux du Néant (suite à des destructions de vaisseaux), alors les vaisseaux domestiques qui s'y trouvent peuvent de nouveau se déplacer.

Fuite

Vous devez déplacer le jeton Phase ignorée du 3e cycle sur la phase d'apparition s'il n'y est pas déjà afin de garantir une phase supraluminique lors de **ce** cycle. S'il y a déjà trois cartes Scanner visibles, défaussez-en deux au hasard. Ignorez tout avantage indiqué sur la carte restante. Personne ne gagne ces avantages.

#17

3

Ténacité

Vous devez déplacer le jeton Phase ignorée du 3e cycle sur la phase supraluminique s'il n'y est pas déjà afin de garantir une phase d'apparition lors de **ce** cycle. Si une carte Scanner avait déjà été choisie à ce cycle, défaussez-la. S'il y avait une navette dessus, remettez-la dans la réserve.

Boucliers chargés

Lors de la phase d'escarmouche du 3e cycle, avant d'attribuer les dégâts, vous devez (collectivement, une fois) doubler le nombre de boucliers de chaque secteur.

#18

3

Boucliers drainés

Lors de la phase d'escarmouche du 3e cycle, dans chaque secteur, le défenseur doit d'abord retirer tous les boucliers du secteur, puis il peut gagner 1 énergie pour chaque bouclier ainsi retiré.

Formation dynamique	#19	Formation serrée
Lors de la phase d'action du 4e cycle, chaque joueur peut effectuer 1 déplacement supplémentaire lors de sa manœuvre avec un chasseur ou un prospecteur.	3	Lors de la phase d'action du 4e cycle, les chasseurs et les prospecteurs ne peuvent pas se déplacer, de quelque manière que ce soit (manœuvre, déplacement prudent, etc.). Les prospecteurs peuvent toutefois atterrir sur la planète de leur secteur (ce n'est pas un déplacement).

Menues réparations	#20	Réparations poussées
Vous devez retirer tous les cubes Dégâts de chaque chasseur et prospecteur.	3	Vous devez retirer tous les cubes Dégâts du Revenant.

Transparence	#21	Ruse
Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit défausser 1 carte Influence cachée de sa main pour gagner de l'influence auprès de cette Maison (deux fois de suite). Les joueurs peuvent défausser des cartes Influence cachée d'une Maison où ils ont déjà 8 influence, auquel cas il n'avancent pas sur cette piste.	3	Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit perdre 2 influence auprès d'une seule Maison de son choix afin de gagner deux fois de l'influence cachée. Vous perdez de l'influence en faisant descendre l'un de vos pions Joueur d'une case sur une des sept pistes. Vous ne pouvez pas défausser une carte Influence cachée pour perdre de l'influence. Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0 sur une piste.

Grandes responsabilités	#22	Sélection naturelle
Lors de la phase d'escarmouche du 4e cycle, avant d'attribuer les dégâts, le défenseur de chaque secteur avec au moins 1 navette doit placer 2 boucliers dans ce secteur.	4	Lors de la phase d'escarmouche du 4e cycle, lorsque le défenseur de chaque secteur attribue les dégâts, il doit cibler les navettes avant tout autre type de vaisseau.

Exploits scientifiques	#23	Exploits militaires
Lors du décompte final, chaque joueur marque 2 prestige pour chaque cube Découverte et corruption confinée sur son plateau Frégate.	4	Lors du décompte final, avant de réinitialiser l'initiative, chaque joueur marque 1 prestige pour chaque tranche de 2 points d'initiative.

Égalité	#24	Autorité
Lors du décompte final, les joueurs ne marquent pas de prestige pour leur rang de capitaine, ni pour les cartes Cadet de leur plateau Équipage. Cette conséquence supplante le décompte classique et affecte la carte Projet Personnel #5 et la carte Colonie #3.	4	Lors du décompte final, les joueurs marquent 0/1/2/3 prestige supplémentaire si leur capitaine est de rang 0/1/2/3, respectivement ; et ils marquent 1 prestige supplémentaire pour chaque carte Cadet de leur plateau Équipage.

Démilitarisation	#25	Isolation
À la fin du cycle, après la phase d'apparition ou supraluminique, mais avant le décompte final, chaque chasseur doit subir 1 dégât (ce qui peut le détruire).	4	À la fin du cycle, mais avant le décompte final, chaque prospecteur doit subir 1 dégât (ce qui peut le détruire).

Solidarité	#26	Pureté
Les joueurs doivent (collectivement, une fois) retirer 2 cubes Dégâts de chaque vaisseau domestique corrompu. Si un vaisseau domestique corrompu a moins de 2 dégâts, retirez ce que vous pouvez.	4	Les joueurs doivent (collectivement, une fois) attribuer 1 dégât à chaque vaisseau domestique corrompu (ce qui peut le détruire). Tout membre d'équipage à bord d'un vaisseau détruit revient à son propriétaire.

Diplomatie	#27	Hostilité
Les joueurs doivent (collectivement, une fois) retirer 1 dégât de chaque prospecteur qui a atterri sur une planète.	4	Les joueurs doivent (collectivement, une fois) infliger 1 dégât à chaque prospecteur qui a atterri sur une planète (ce qui peut le détruire). Tout membre d'équipage à bord d'un prospecteur détruit revient à son propriétaire.

Coalition	#28	Luttes de pouvoir
Lors du décompte final, avant tout autre décompte, chaque joueur peut marquer 2 prestige par point d'influence qu'il a auprès de la Maison où il a le moins d'influence. Ce calcul ne prend pas en compte l'influence des autres joueurs. Si un joueur est à égalité auprès de plusieurs Maisons, il ne fait ce calcul que pour une seule Maison. Ne comptez pas l'influence cachée (ni pour déterminer la Maison, ni pour déterminer le prestige gagné).	4	Lors du décompte final, avant tout autre décompte, chaque joueur peut choisir une Maison et marquer 1 prestige par point d'influence qu'il y possède. Ne comptez pas l'influence cachée.

ICONOGRAPHIE

MODULE RAISON

- Astrolabe
- Tuile Recherche (toutes)
- Tuile Recherche de base
- Tuile Recherche avancée
- Gagner de l'influence (déclencheur de capacité)

MODULE FOI

- Carte Paradigme
- Peser sur la décision
- Résoudre immédiatement
- Résoudre à la fin du cycle

MODULE RAISON (SOLO)

- Scientifique corrompu

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 2

Matériel 2

- Aperçu 2
- Module Raison 2
- Module Foi 2

Module Raison 3

Mise en place 3

Tuiles Recherche 5

Astrolabes 5

- Effet d'un astrolabe 5

II. Phase d'entretien 6

Décompte final 7

Mode Solo 7

Module Foi 8

Mise en place 8

Cartes Paradigme 9

I. Phase d'action 10

- Peser sur la décision 10
- Résoudre un paradigme 10
- Conséquences 10

Fin de cycle 11

Mode 2 joueurs et Solo 12

Appendice 12

- Tuiles Recherche 12
- Cartes Paradigme 15
- Iconographie 22

CRÉDITS

L'extension *Raison et Foi* a été conçue par Robin Hegedűs et développée par Allan Kirkeby.

Consultez le livret Solo / Glossaire du jeu de base pour découvrir le reste des crédits.

SUPER MEEPLE
MINDCLASH
GAMES