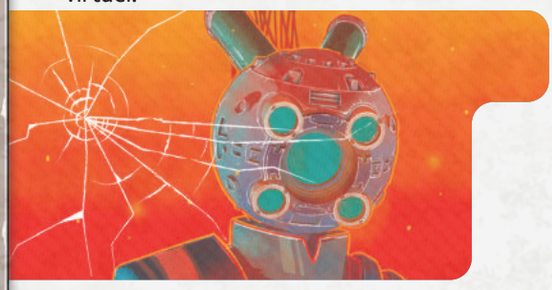

REVENANT
RÈGLES SOLO ET GLOSSAIRE
SUPER MEEPLE
MINDCLASH GAMES

INTRODUCTION

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

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



MATÉRIEL DU MODE SOLO



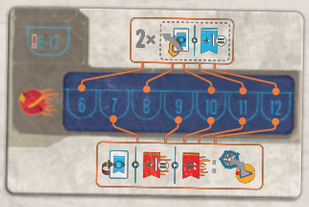
Cartes Action Solo x4

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



Aide de jeu Séquence Automa x1

(recto verso)



Aide de jeu Initiative Automa x1



Enveloppes x7



Tuile Initiative Automa x1

MISE EN PLACE

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

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





5 Placez l'aide de jeu **Séquence Automa** au-dessus du plateau Séquence avec l'icône en haut à gauche.

6 Placez l'aide de jeu **Initiative Automa** sous le plateau Séquence.

7 Rangez dans la boîte les 3 **cartes Projet personnel** marquées de l'icône « non utilisé en Solo ».

8 Choisissez un niveau de **difficulté** : Standard, Difficile, ou Apocalyptique. Cela affecte les prochaines étapes de la mise en place.

9 Placez les **7 pions Joueur** de l'automa sur les pistes d'influence :

- **Standard :** Sur la case 1 de chaque piste.
- **Difficile :** Sur la case 2 de chaque piste. Retirez les jetons Bonus de ces cases.
- **Apocalyptique :** Sur la case 3 de chaque piste. Retirez les jetons Bonus des cases 2.

10 Placez le dernier **pion Joueur** de l'automa sur la piste d'initiative :

- **Standard :** Sur la case 3
- **Difficile :** Sur la case 5
- **Apocalyptique :** Sur la case 5 (aussi).

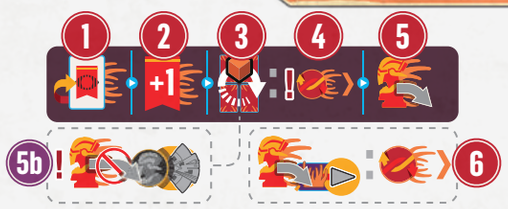
11 Placez le jeton **1er joueur** à côté de l'équipage corrompu. Il jouera systématiquement en premier.

12 Vous **pouvez retirer** un **vaisseau du Néant** par secteur, dans la limite de **3** secteurs différents (3 vaisseaux en tout).

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



I. PHASE D'ACTION



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

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

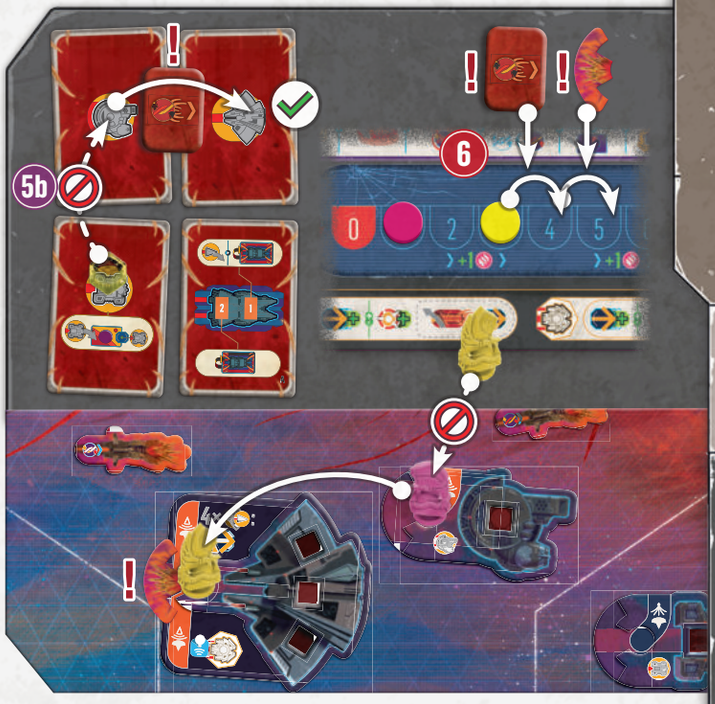


4. **Bonus d'initiative :** Si le cube d'intention franchit la tuile Initiative Automa, faites avancer le pion de l'automa d'une case sur la piste d'initiative. Si, à cette occasion, il atteint une case avec un effet Initiative Automa (voir p.5), résolvez-le immédiatement.



5. **Embarquer :** L'équipage corrompu va tenter d'embarquer sur le type de vaisseau ciblé appartenant à la Maison ciblée. Pour cela, il va placer une figurine sur la case d'équipage de ce vaisseau. Si le Gardien est toujours disponible, envoyez-le en premier.
   - 5a Si le type de vaisseau ciblé est le **Revenant,** considérez qu'il appartient à la Maison ciblée. Lorsqu'il embarque sur un vaisseau, l'équipage corrompu donne la priorité à la case 1 de la carte Action Solo du Revenant, puis à la case 2.
   - 5b Si la case d'équipage du type de vaisseau ciblé est **occupée** ou si le vaisseau n'est pas sur le plateau principal, **répétez** les étapes Changer l'intention et Bonus d'initiative. Si vous devez le faire quatre fois de suite et que le cube d'intention revient sur la carte où il se trouvait au début du tour, mettez de côté le membre d'équipage corrompu au lieu de le placer.
6. **Le Gardien corrompt :** Lorsque vous placez le Gardien sur une arche, un chasseur ou un prospecteur , placez 1 corruption sur le vaisseau dans la foulée. Si ce vaisseau est déjà corrompu, l'automa gagne 1 d'initiative. Si, à cette occasion, il atteint une case avec un effet Initiative Automa (voir p.5), résolvez-le immédiatement.

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



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

INITIATIVE AUTOMA



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

A Percé à jour

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



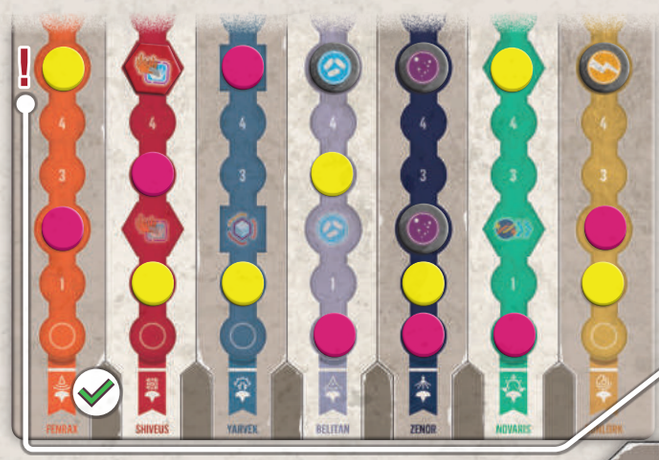
***Exemple** (Percé à jour) : Vous défaussez des cartes Shiveus et Yarvek et faites avancer votre pion Joueur d'une case sur chacune de ces pistes. Sur la piste Yarvek, vous atteignez un cube Découverte, que vous gagnez immédiatement.*

B Gain d'influence

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

C Rayons de protection

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



ACTIONS SOLO



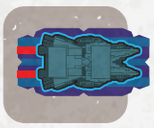
Arche : L'équipage corrompu ne fait rien.



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



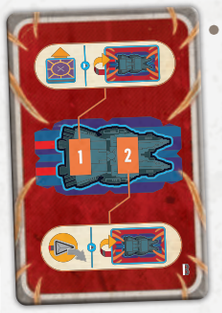
Prospecteur : Effectuez autant de déplacements qu'il le faut pour atteindre la planète libre la plus proche et atterrissez dessus. Si plusieurs planètes sont équidistantes, l'automa choisit la première dans le sens horaire. Retirez le cube Découverte de la planète. Si toutes les planètes sont occupées,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



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



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

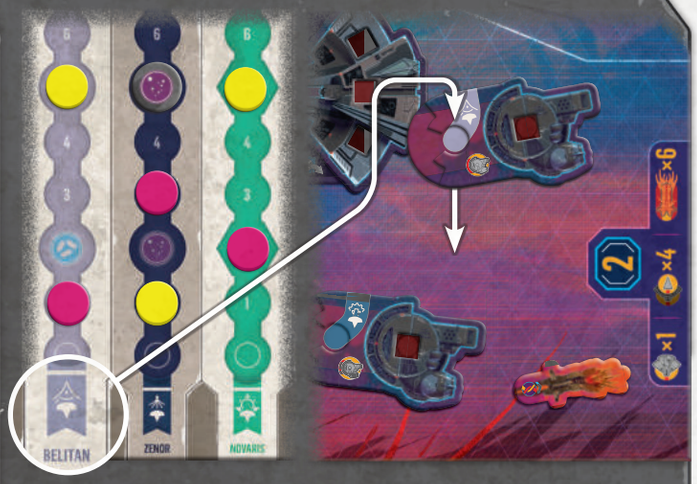


- **Côté B visible :** L'équipage corrompu cherche avant tout à occuper la case *Hypercharge* du Revenant. S'il y parvient, il résout *Hypercharge* comme indiqué p.6. Si cette case est occupée, l'équipage occupe la case *Renforcer* **et** résout l'effet *Renforcer* tel que décrit p.6. Ensuite, quelle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



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

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



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

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

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



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

II. PHASE D'ENTRETIEN

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

III. PHASE D'ESCARMOUCHE

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

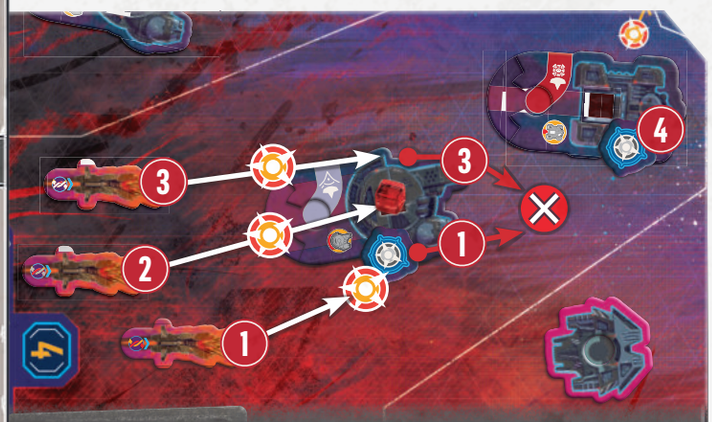
Vous êtes le défenseur dans le secteur de votre frégate et les deux secteurs adjacents (trois secteurs en tout). Si vous avez plus d'initiative que l'automa (ou que vous êtes au même niveau, mais sous son pion), alors vous êtes aussi le défenseur des deux secteurs adjacents suivants (cinq secteurs en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

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



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

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



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

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

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

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



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

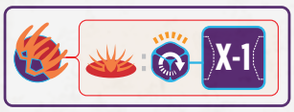
Retournez l'aide de jeu Séquence Automa côté Escarmouche pour afficher un rapide résumé de l'ordre de priorité de l'automa au combat.

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

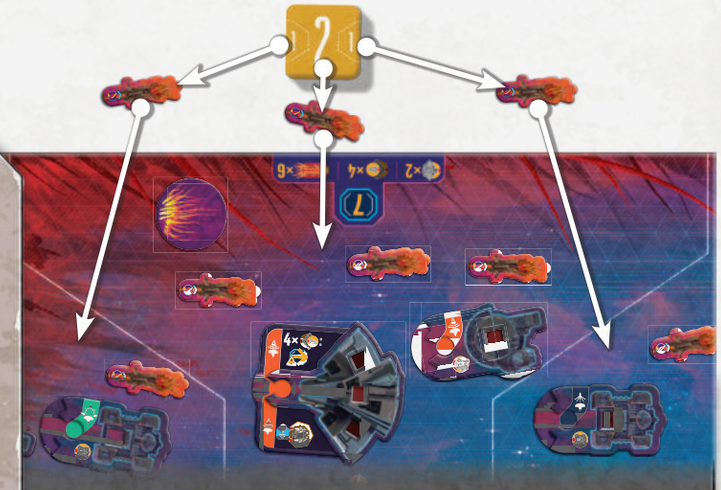
Répandre la corruption : Dans tous les secteurs avec une faille, l'automa désigne le vaisseau où placer de la corruption de la même manière qu'il le fait pour attribuer les dégâts.

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

IV. PHASE D'APPARITION



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

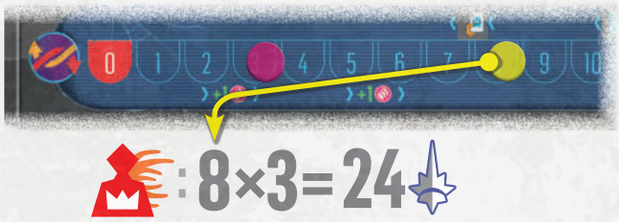


Exemple : *Le dé Faille affiche 1/2/1. Vous soustrayez 1 de la valeur centrale et placez donc 1 vaisseau du Néant dans le secteur de la faille et 1 vaisseau du Néant dans chaque secteur adjacent.*

DÉCOMPTE FINAL

L'automa participe au décompte final comme suit :

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



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

V. PHASE SUPRALUMINIQUE



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

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



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



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

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



GLOSSAIRE

CARTES OPÉRATION

Cartes Cadet

#1 Logistique

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

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

#2 Sergent

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

Voir #1 *Logistique*.

#3 Mineur

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

Voir #1 *Logistique*.

#4 Espion

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

Voir #1 *Logistique*.

#5 Innovateur

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

Voir #1 *Logistique*.

#6 Négociant

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

Voir #1 *Logistique*.

#7 Empathie

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

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

#8 Négociateur

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

Voir #7 *Empathie*.

#9 Alchimiste

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

Voir #7 *Empathie*.

#10 Quartier-maître

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

Voir #7 *Empathie*.

#11 Ingénieur

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

Voir #7 *Empathie*.

#12 Navigateur

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

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

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

#13 Savant

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

Voir #12 *Navigateur.*

#14 Bagarreur

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

Voir #12 *Navigateur.*

#15 Bricoleur

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

Voir #12 *Navigateur.*

#16 Analyste

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

Voir #12 *Navigateur.*

#17 Protecteur

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

Voir #12 *Navigateur.*

#18 Fanatique

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

#19 Téméraire

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

Voir #14 *Bagarreur.*

#20 Tacticien

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

Voir #14 *Bagarreur.*

#21 Incorruptible

Voir #14 *Bagarreur.*

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

#22 Fournisseur

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

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

#23 Pirate

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

Voir #22 *Fournisseur.*

#24 Sentinelle

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

Voir #22 *Fournisseur*.

#25 Faucheur

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

Voir #22 *Fournisseur*.

#26 Récupérateur

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

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

#27 Électricien

Voir #26 *Récupérateur*.

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

#28 Purificateur

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

Voir #26 *Récupérateur*.

#29 Canalisateur

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

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

#30 Tourbillon

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

Voir #29 *Canalisateur*.

Cartes Frégate

#1 Séquenceur de matière

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

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

#2 Chambre de décontamination

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

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

#3 Traitement de données

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

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

#4 Géoscanner

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

#5 Module de géométrie

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

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

#6 Robot minier

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

#7 Module de forage

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

#8 Détecteur de neutronium

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

#9 Synthétiseur

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

#10 Servociblage

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

#11 Drones de combat

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

#12 Torpilles autoguidées

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

#13 Canon shrapnel

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

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

#14 Canon EMP

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

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

#15 Missiles à tête chercheuse

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

#16 Tourelle du Néant

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

#17 Transmutateur quantique

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

#17 Transmutateur quantique (suite)

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

#18 Réflecteur

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

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

#19 Générateur de bouclier

Voir #18 *Réflecteur.*

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

#20 Matrice de défense

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

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

#21 Bouclier absorbant

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

#22 Nacelles autonomes

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

#23 Canons électriques

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

#24 Réalité augmentée

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

#25 Réseau neuronal

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

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

#26 Rayon tracteur

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

#27 Hangar d'assemblage

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

#28 Salle de briefing

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

#29 Laser de soudage

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

#30 Disrupteur de faille

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

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

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

Cartes Commandement

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

#1 Purifié au combat

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

#2 Ogive de neutronium

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

#3 Inquisition

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

#4 Dîme

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

#5 Pas de quartier

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

#6 Flammes purificatrices

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

#7 Ingéniosité

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

#8 Avantage tactique

Gagnez 4 d'initiative.

#9 Économie d'énergie

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

#10 Décharge statique

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

#11 Surcharge

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

#12 Activation

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

#13 Ange gardien

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

#14 Alliance militaire

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

#15 Réalignement politique

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

#16 Demande de faveurs

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

#17 Murmures du Néant

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

#18 Ralliement populaire

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

#19 Plans d'urgence

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

#20 Récupération

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

#21 Improvisation

Piochez 4 cartes Opération.

#22 Contrôle mental

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

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

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

#23 Agents dormants

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

#24 Prise de contrôle à distance

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

#25 Stimulation neuronale

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

#26 Déploiement des boucliers

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

#27 Drones miniers

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

#28 Manœuvres d'évitement

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

#29 Le grand projet

Déployez un vaisseau domestique dans n'importe quel secteur.

#30 Camouflage optique

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

CARTES DÉFAILLANCE

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

#1 EMP

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

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

#2 Coque percée

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

Voir *#1 EMP*.

#3 Panne générale

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

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

#4 Explosion

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

Voir *#3 Panne générale*.

#5 Surcharge

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

Voir *#3 Panne générale*.

#6 Chaos

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

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

#7 Érosion

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

Voir *#6 Chaos*.

#8 Revenant détruit - Effondrement social

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

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

#9 Revenant détruit - Trahisons

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

Voir *#9 Revenant détruit - Effondrement social*.

#10 Revenant détruit - Déserteurs

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

Voir *#9 Revenant détruit - Effondrement social*.

#11 Revenant détruit - Mutinerie

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

Voir *#9 Revenant détruit - Effondrement social*.

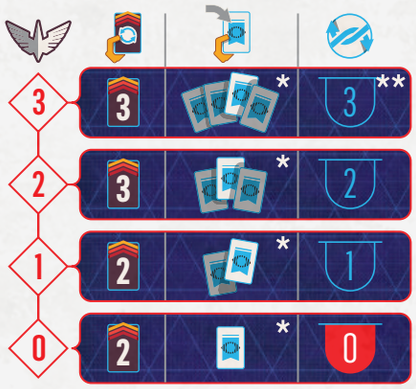
PLATEAUX ÉQUIPAGE

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

SCIENTIFIQUE A	ÉCLAIREUR A	COMMANDANT A	GOUVERNANT A
SCIENTIFIQUE B	ÉCLAIREUR B	COMMANDANT B	GOUVERNANT B

Avantages liés au rang

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



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

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

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

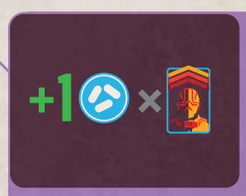
* Gouvernant A pioche 1 carte supplémentaire à chaque rang, donc 2/3/4/5 aux rangs 0/1/2/3, respectivement.

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

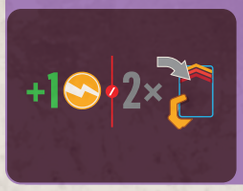
Capacités Activer

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

SCIENTIFIQUE



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



B Gagnez 1 énergie ou piochez 2 cartes Opération.

COMMANDANT



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



B Placez 1 bouclier dans le secteur de votre frégate.

ÉCLAIREUR



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

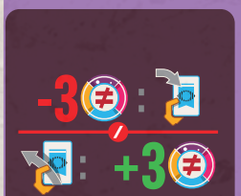


B Déplacez votre frégate dans n'importe quel secteur.

GOUVERNANT



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



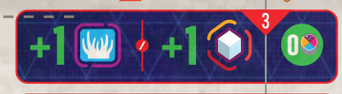
B Choisissez :

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

Capacités de capitaine

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

SCIENTIFIQUE A

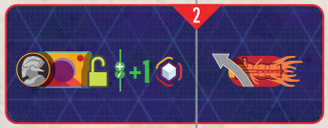
Juste après une action d'équipage avec votre capitaine :		**Lors du tour** où vous jouez votre capitaine :
Vous pouvez combler 1 case de confinement* ou gagner 1 cube Découverte.		Vous pouvez jouer des carte Cadet **sans** dépenser de ressources.
Vous pouvez combler 1 case de confinement* ou gagner 1 cube Découverte.		Vous pouvez dépenser 1 ressource de moins sur chaque carte Cadet que vous jouez. Vous pouvez appliquer cette réduction sur les cartes que vous jouez grâce à une autre capacité ou la combiner avec le bonus d'affiliation de l'action bonus *Affilier*.
Vous pouvez combler 1 case de confinement* ou gagner 1 cube Découverte.		*Aucune capacité.*
Aucune capacité.		*Aucune capacité.*
Voir *Scientifique B*.		**Lors de l'action d'équipage** de votre capitaine, vous pouvez dépenser 1 science pour gagner 1 ressource de votre choix (jusqu'à deux fois).

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

SCIENTIFIQUE B

Lors du tour où vous jouez votre capitaine :		**Lors d'une attaque** avec votre capitaine :
Vous avez la capacité de rang 1.		Avec un chasseur ou une frégate, jusqu'à 4 fois, vous pouvez dépenser **1** science pour infliger 1 dégât supplémentaire.
Vous avez la capacité de rang 1.		Avec un chasseur ou une frégate, jusqu'à 4 fois, vous pouvez dépenser **2** science pour infliger 1 dégât supplémentaire.
Chaque fois que vous confinez 1 corruption, vous pouvez gagner 1 science **et** 1 d'initiative.		*Aucune capacité.*
Chaque fois que vous confinez 1 corruption, vous pouvez gagner 1 science **ou** 1 d'initiative.		*Aucune capacité.*
Lors d'une manœuvre de votre capitaine avec un chasseur, un prospecteur ou une frégate, vous pouvez effectuer 1 déplacement supplémentaire.		**Vous pouvez** stocker 1 corruption sur ce plateau. Cette case Corruption peut être utilisée lors du tour de **n'importe quel membre d'équipage**. Elle obéit aux mêmes règles que la case Corruption supplémentaire de la carte Frégate #2 *Chambre de décontamination* (voir p.11). **Lorsque vous faites l'action bonus *Purifier*** avec votre capitaine pour confiner la corruption de cette case, vous n'avez pas besoin de dépenser de l'énergie ou de défausser une carte Opération.

ÉCLAIREUR A

Lorsque vous atterrissez sur une planète avec votre capitaine :		**Lorsque vous utilisez un prospecteur** avec votre capitaine :
Vous avez les capacités des rangs 1 et 2.		Vous pouvez détruire 1 vaisseau du Néant dans votre secteur. Vous pouvez aussi placer 1 bouclier dans votre secteur et/ou gagner 1 énergie. Vous pouvez uniquement placer 1 bouclier, quel que soit le nombre de secteurs traversés. Vous pouvez détruire le vaisseau du Néant dans un secteur autre que celui où vous placez le bouclier.
Vous avez la capacité de rang 1. De plus, vous pouvez gagner 1 cube Découverte (en plus de ce à quoi vous avez normalement droit).		Vous pouvez détruire 1 vaisseau du Néant dans votre secteur. Vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois, même si vous traversez plusieurs secteurs. Vous pouvez faire cela même après avoir atterri sur une planète.
Vous pouvez atterrir sur des planètes occupées avec votre capitaine. Vous ne gagnez aucun cube Découverte lorsque vous le faites.		*Aucune capacité.*
Aucune capacité.		*Aucune capacité.*
Voir *Scientifique B*.		**Lorsque vous résolvez un effet de planète** avec votre capitaine, vous pouvez gagner 1 ressource de votre choix.

ÉCLAIREUR B

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

Vous avez la capacité de rang 2.

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

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

Aucune capacité.

Voir *Scientifique B*.



Juste après une action d'équipage avec votre capitaine :

Vous pouvez gagner 3 d'initiative.

Aucune capacité.

Aucune capacité.

Aucune capacité.

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

COMMANDANT A

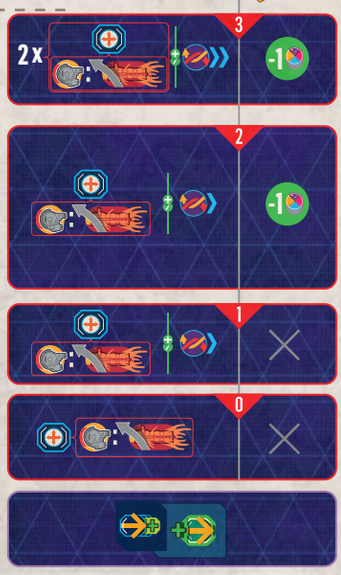
Juste après une action d'équipage avec votre capitaine :

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

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

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

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



Lors du tour où vous jouez votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 2.

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

Aucune capacité.

Aucune capacité.

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

COMMANDANT B

Lors d'une manœuvre avec votre capitaine :

Vous avez la capacité de rang 2.

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

Aucune capacité.

Aucune capacité.



Lors d'une attaque avec votre capitaine :

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

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

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

Aucune capacité.

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

GOUVERNANT A

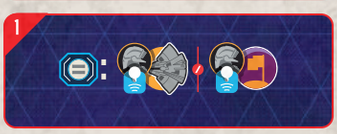
Lorsque vous embarquez sur un vaisseau domestique avec votre capitaine :



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



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



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



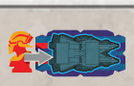
Aucune capacité.



Voir *Commandant A*.

GOUVERNANT B

Lorsque vous embarquez sur le Revenant avec votre capitaine :





Juste après une action d'équipage avec votre capitaine :



Vous avez la capacité de rang 1.

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



Vous avez la capacité de rang 1.

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



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

Aucune capacité.



Vous pouvez gagner 1 d'initiative.

Aucune capacité.



Voir *Commandant A*.

PLANÈTES

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

#1 Cerulon

Mine : Gagnez 2 neutronium.

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

#2 Quirenis

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

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

#3 Kirevan

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

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

#4 Kaedron

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

Mine : Gagnez 1 science et/ou 2 matériel.

#5 Drothis

Mine : Gagnez 2 neutronium.

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

#6 Nocthera

Mine : Gagnez 2 matériel.

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

#7 Nemyra

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

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

#8 Moltheris

Mine : Gagnez 2 matériel.

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

#9 Voltren

Résolvez toutes vos capacités Activer.

Mine : Gagnez 1 matériel et/ou 2 science.

#10 Tarnyx

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

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

#11 Lurevia

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

Mine : Gagnez 3 matériel.

#12 Krundal

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

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

#13 Thunari

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

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

#14 Zhorrel

Mine : Gagnez 2 science.

Piochez 4 cartes Opération.

#15 Meraxis

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

Mine : Gagnez 1 énergie et/ou 2 neutronium.

#16 Iskavar

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

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

#17 Calvoryn

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

Mine : Gagnez 1 science et/ou 2 neutronium.

#18 Volicor

Mine : Gagnez 2 neutronium.

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

#19 Velasha

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

Mine : Gagnez 1 matériel et/ou 2 neutronium.

#20 Valenquar

Mine : Gagnez 1 énergie et/ou 1 neutronium.

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

#21 Bremexis

Mine : Gagnez 2 matériel.

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

#22 Drethon

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

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

#23 Boshtet

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

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

#24 Keelah

Mine : Gagnez 2 science.

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

#25 Caradyn

Mine : Gagnez 1 matériel et/ou 1 neutronium.

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

#26 Yauter

Dépensez 2 science pour gagner de l'influence cachée.

Mine : Gagnez 1 énergie et/ou 2 science.

#27 Ullyria *(les deux options sont corrompues)*

Mine : Gagnez 3 énergie.

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

#28 Geshan

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

Mine : Gagnez 3 neutronium.

#29 Zakomia

Dépensez 1 science pour gagner 3 ressources de votre choix.

Mine : Gagnez 2 matériel et/ou 1 neutronium.

CARTES PROJET SECRET

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

Projets personnels

#1 Avoir au moins 4 cartes Frégate en jeu.

#2 Avoir au moins 8 cartes Influence cachée en main. *Non utilisé en solo.*

#3 Avoir au moins 2 matériel, 2 énergie, 2 science et 2 neutronium. Ces ressources peuvent être dans des compartiments corrompus.

#4 Avoir au moins 3 cartes Cadet en jeu.

#5 Avoir un capitaine de rang 3.

#6 Avoir au moins 2 d'influence auprès de 4 Maisons différentes. L'influence cachée ne compte pas. *Non utilisé en solo.*

#7 Avoir joué au moins 5 cartes Commandement dans votre zone de jeu.

#8 Avoir au moins 6 énergie. Ces ressources peuvent être dans des compartiments corrompus.

#9 Avoir au moins 7 d'influence auprès d'une Maison. L'influence cachée ne compte pas. *Non utilisé en solo.*

Projets Flotte

#10 Il y a au moins 4 chasseurs sur le plateau principal.

#11 Il y a au moins 5 arches sur le plateau principal.

#12 Il y a au moins 3 navettes sur le plateau principal.

#13 Il y a au moins 4 prospecteurs sur le plateau principal.

DÉCOMPTE DES COLONIES



#1 Dunlork Marquez 1 prestige pour chaque unité d'énergie en votre possession (max. 6).



#2 Novaris Marquez 1 prestige pour chacune de vos cartes Cadet en jeu.



#3 Zenor Marquez 0/2/4/6 prestige si votre capitaine est de rang 0/1/2/3, respectivement.



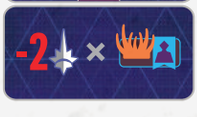
#4 Fenrax Marquez 1 prestige pour chacune de vos cartes Frégate en jeu.



#5 Yarvek Marquez 2 prestige pour chaque groupe de 4 ressources en votre possession.



#6 Belitan Marquez 1 prestige pour chaque unité de science en votre possession (max. 6).



#7 Shiveus Perdez 2 prestige pour chaque corruption de votre plateau Frégate (comptez les cases spéciales s'il y en a, mais pas les cases de confinement).

CRÉDITS

Conception et développement

Conception : Allan Kirkeby
Chef du développement : Robin Hegedűs
Développement : Viktor Péter, Frigyes Schőberl
Testeur alpha : Jace Ravensburg

Univers et illustrations

Conception graphique et illustrations : Ian O'Toole
Univers : Frigyes Schőberl, Robin Hegedűs
Maquette 3D : Krisztián Hartmann

Règles du jeu

Rédacteur en chef : Mihály Vincze
Conception graphique : Attila Kerek
Relecture : Emily Blain, Hendri Adriaens

Gestion de projet et production :

Chef de produit : Tünde Máté
Prototypes : Viktor Csete
Gestion de projet : Frigyes Schőberl

Campagne Kickstarter

Mise en page : Albert Bochnert
Community Managers : Soma Gál, Dorka Péter

Version française par Super Meeple

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)
Maquette française : Morgane Clidi
Relecture française : Fabrice Servais, Grégory Sévin

Tests sur Discord

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

Remerciements spéciaux

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

Remerciements d'Allan Kirkeby

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

ICONOGRAPHIE

CONCEPTS GÉNÉRAUX


(1er) cycle


Ordre du tour


Joueur


Pas en solo


Plateau Frégate / Équipage


Prestige


Cadet / Membre d'équipage


Phase d'action


Phase d'entretien


Phase d'escarmouche


Phase d'apparition


Phase supraluminique


Action d'équipage


Action bonus


Puissance de Maison


Jeton Phase ignorée


Occupé (par un membre d'équipage)

CE QUE VOUS GAGNEZ


N'importe quelle ressource


Le même type de ressource


Matériel


Énergie


Science


Neutronium


Réduction de coût


Aucun coût


Initiative


Rang (de capitaine)


Cube Découverte


Corruption


Case de confinement


Influence (n'importe quelle Maison)


Influence (dans la même Maison)

CARTES


Influence cachée


Carte Opération


Carte Cadet


Carte Frégate


Carte Commandement


Carte Scanner


Carte Colonie


Carte Planète

Carte Défaillance

Carte Projet secret

VAISSEAUX, PLANÈTES ET FLOTTE

Une frégate

Votre frégate

Arche

Chasseur

Prospecteur

Navette

Vaisseau domestique (dont arches)

Vaisseau domestique (hors arches)

Vaisseau du Néant

Effet de planète

Effet de planète corrompu

Mine

Approvisionnement

Revenant

Dégât

Faille

Dé Faille

Secteur

Même secteur/votre secteur

N'importe quel secteur

Secteurs adjacents (et votre secteur)

Frégate la plus proche

Jeton Protection

Bouclier

EFFETS GÉNÉRIQUES

Prendre en main

Jouer de sa main

Placer dans la zone de jeu

Défausser/retirer (de la zone de jeu)

Défausser (de la main)

Résoudre (rappel)

Copier

EFFETS SPÉCIFIQUES

Activer (Capacité/Action bonus)

Gagner de l'initiative

Réinitialiser l'initiative

Gagner de l'influence

Perdre de l'influence

Augmenter le rang de capitaine

Recevoir de la corruption

Recevoir de la corruption depuis un vaisseau corrompu

Recevoir de la corruption depuis un effet de planète corrompu

Confiner une corruption

Piocher des cartes Opération

Attaquer

Infliger un dégât supplémentaire

Manœuvrer

Effectuer un déplacement supplémentaire

Déplacement prudent

Détruire un vaisseau du Néant

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

Retirer un cube Dégâts

Déployer un vaisseau domestique

Placer la navette sur le scanner

Modifier l'ordre du tour

Gagner les avantages du scanner

Révéler de l'influence cachée

Purifier (action bonus)

CAPACITÉS

Juste après (le déclencheur)

Juste avant (le déclencheur)

LES GRANDES MAISONS

Dunlork

Novaris

Zenor

Fenrax

Yarvek

Belitan

Shiveus

ICÔNES SOLO

Membre d'équipage corrompu

Gardien (capitaine corrompu)

Influence corrompue

Carte Maison corrompue

Initiative corrompue


SUPER MEEPLE
MINDCLASH GAMES