
REVENANT
RÈGLES DU JEU
SUPER MEEPLE
MINDCLASH GAMES

INTRODUCTION

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

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

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

DIZED TUTORIAL

SKIP THE RULEBOOK!

The interactive DIZED® Tutorial teaches while you play.

iOS • ANDROID • DIZED.COM



MATÉRIEL



Plateau Influence x1



Pions Joueur x32

(8 de chaque couleur)



Pions Puissance x14

(recto verso ; 2 par Maison)



Moitié gauche du plateau Séquence x1



Moitié droite du plateau Séquence x1



Jetons Phase ignorée x3



Jetons Ordre du tour x4



Pion Phase x1



Plateaux Équipage x4

(recto verso)



Cubes Rang x4

(1 de chaque couleur)

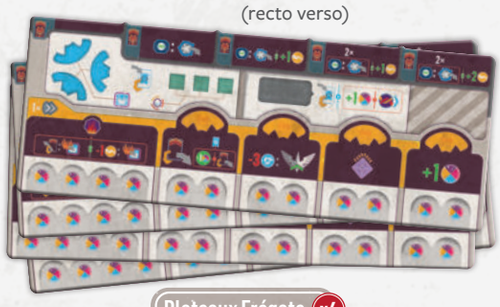


Figurines d'équipage x12

(1 capitaine et 2 cadets dans chaque couleur)



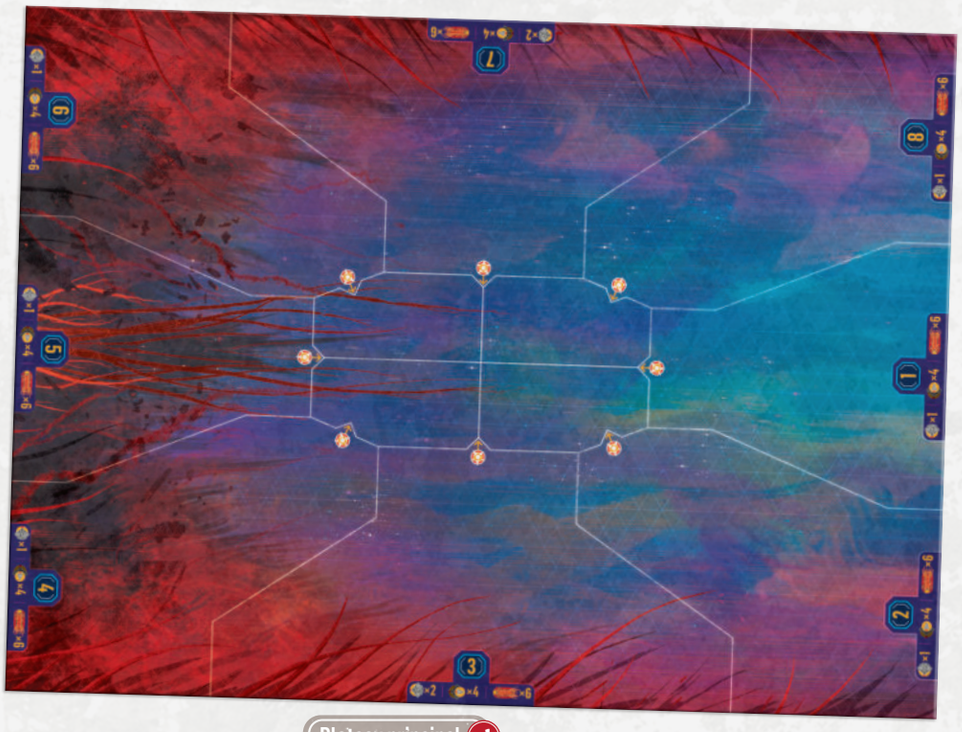
Bloc-notes x1



Plateaux Frégate x4



Cartes d'aide de jeu Arches & Revenant x4



Plateau principal x1

(recto verso, avec visuel alternatif)



Jetons Bouclier x12



Dés Faille x3

(différents pour 1-2, 3 et 4 joueurs)



Failles x4



Jetons Corruption x26



Jetons Protection x2



Cubes Découverte x15



Cubes Dégâts x30



Revenant x1



Arches x7

(1 par Maison)

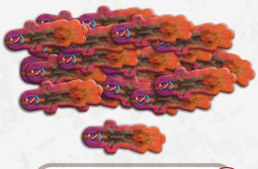




Chasseurs x7

(1 par Maison)





Vaisseaux du Néant x32



Frégates x4

(1 de chaque couleur)



Navettes x7

(1 par Maison)





Prospecteurs x7

(1 par Maison)





Cartes Opération x90

(Cadet x30, Frégate x30, Commandement x30)



Cartes Influence cachée x63



Cartes Projet secret x13

(Projet personnel x9, Projet de Flotte x4)



Cartes Défaillance x11

(Défaillance mineure x7, Défaillance critique x4)



Cartes Planète x29



Cartes Colonie x7



Cartes Scanner x45

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



Jetons Ressource x80

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



Jetons Initiative x3



Jetons Confinement x3

MISE EN PLACE

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

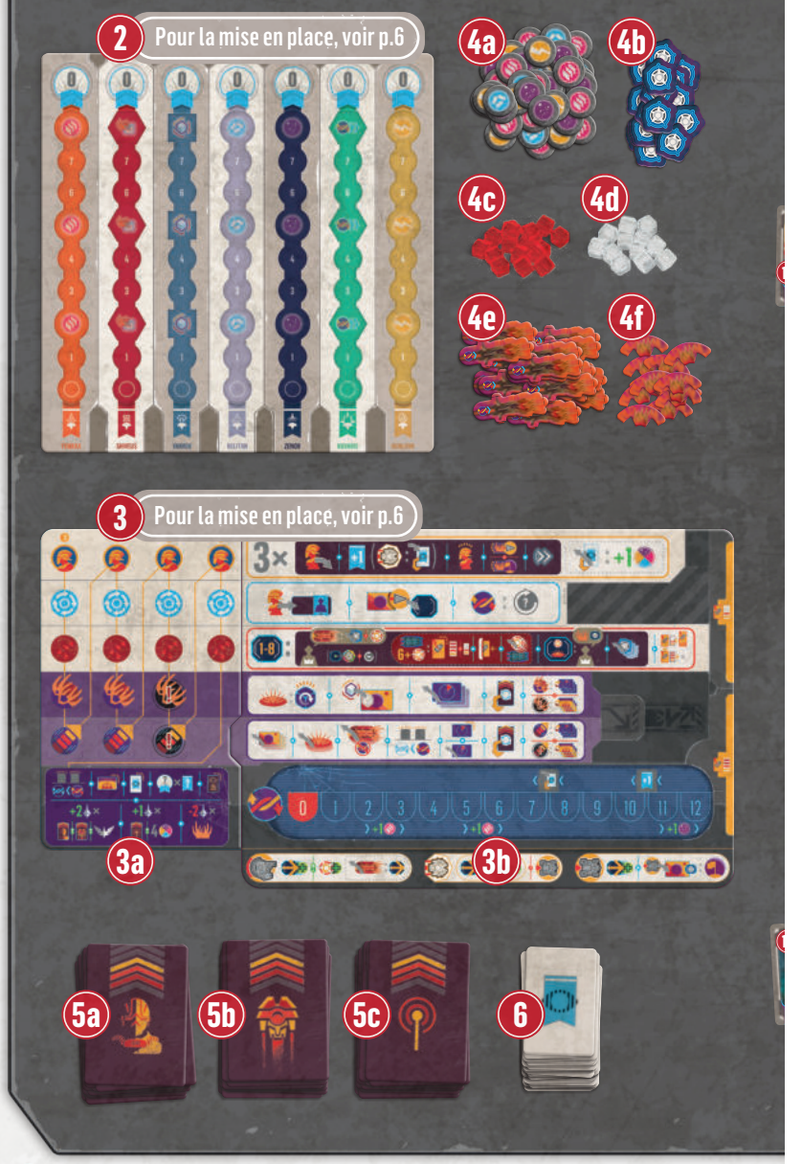
MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU

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



MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

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



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

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

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



L'escorte du Revenant : les grandes Maisons

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

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

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

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

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

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

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

MISE EN PLACE DU PLATEAU INFLUENCE

19 Chaque joueur place un **pion Joueur** par piste d'influence des grandes Maisons, dans la case du bas de chaque piste (soit 7 pions par joueur en tout).

20 Placez ensuite des **jetons** sur chacune des 7 pistes comme suit : placez un jeton sur la case 2, un autre sur la case 5 et un autre sur la case 8. Le type de jeton à placer dépend de la Maison associée à la piste :

- 20a Fenrax : Jetons Matériel
- 20b Shiveus : Jetons Confinement
- 20c Yarvek : Cubes Découverte
- 20d Belitan : Jetons Science
- 20e Zenor : Jetons Neutronium
- 20f Novaris : Jetons Initiative
- 20g Dunlork : Jetons Énergie

21 Placez une pile de 2 **pions Puissance** au-dessus de chaque piste d'influence, soit 14 pions en tout. Le pion du sommet de chaque pile doit être un 3 et celui du dessous un 2.

22 Placez les 7 **navettes** au-dessus de leur piste respective.



MISE EN PLACE DU PLATEAU SÉQUENCE

23 Placez le **pion Phase** dans la case supérieure gauche de la piste Phase.

24 Placez les **3 jetons Phase ignorée** sur les cases indiquées en bas de la piste Phase.

25 Déterminez l'ordre du tour en distribuant au hasard les **jetons Ordre du tour**.



Non utilisé à 1 ou 2 joueurs — *Non utilisé à 1, 2 ou 3 joueurs*

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

27 **Partie à 4 joueurs :** Le joueur avec le jeton  déplace son pion Joueur d'une case vers la droite.

28 Préparez la **pioche Défaillance**. Les cartes que vous en révélez devront être placées dans l'emplacement prévu à droite du plateau Séquence.

- 28a Mélangez les 4 **cartes Défaillance critique** à fond rouge. Piochez 1 carte face cachée et placez-la à proximité du plateau Séquence. Rangez les autres cartes sans les regarder.
- 28b Mélangez les 7 **cartes Défaillance mineure,** piochez-en 3 face cachée et placez-les par-dessus la carte Défaillance critique. Rangez les autres cartes sans les regarder.
- 28c Révélez la première carte Défaillance mineure de la pile ainsi constituée et placez-la dans l'emplacement prévu en haut à droite du plateau Séquence.

29 Placez les 2 **jetons Protection** près de la pile Défaillance.





MISE EN PLACE DES ZONES INDIVIDUELLES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

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

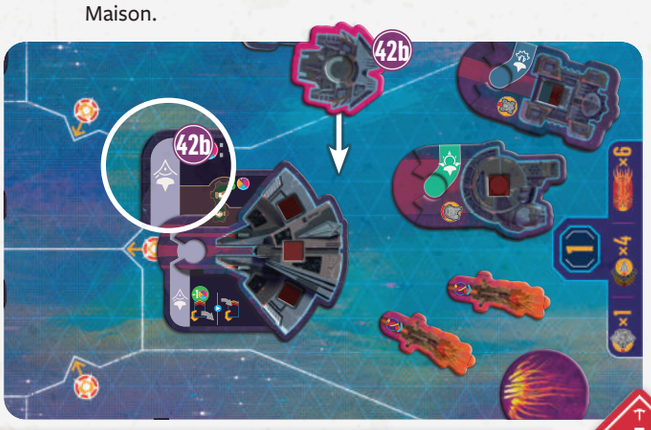
41 Si un joueur n'est pas satisfait d'une carte, il peut la **défausser** pour en repiocher une **autre** du **même type** (il peut le faire une fois pour chaque type de carte). Formez des défausses séparées pour chaque type de carte.

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

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

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

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



APERÇU



Le destin lui-même semble vous avoir choisi comme sauveur de l'humanité. Le Revenant, témoin du passé du Domineum, pourrait devenir le socle d'une nouvelle civilisation. Mais ce n'est pas à vous seul d'en décider. Vous et les autres amiraux partagez la noble ambition de trouver un nouveau domicile pour l'humanité... mais seul l'un d'entre vous pourra prétendre à l'autorité suprême dans le futur qui s'annonce.

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

STRUCTURE DU JEU

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

I **Phase d'action** (p.9) : Les joueurs résolvent des actions en plaçant leur équipage dans des vaisseaux. C'est la phase où vous passerez le plus de temps.

II **Phase d'entretien** (p.20) : Certains éléments sont réinitialisés et l'ordre du jeu est mis à jour.

III **Phase d'escarmouche** (p20) : Les forces du Néant attaquent et endommagent ou détruisent des vaisseaux.

IV **Phase d'apparition** (p.22) : De nouveaux vaisseaux du Néant apparaissent.

V **Phase supraluminique** (p.23) : Si les joueurs ont chargé l'hyperpropulsion du Revenant, la flotte effectue un saut supraluminique vers le prochain système stellaire.

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

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

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





I. PHASE D'ACTION

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



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

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

1 Embarquer

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

2 Gagner de l'influence

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

2a Vaisseaux domestiques (arches, chasseurs et prospecteurs)

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

2b Revenant

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

2c Votre frégate

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

3 Action d'équipage

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

4 Recevoir de la corruption

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

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

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

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

5 Action bonus

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



Exemple : *Émilie a fait embarquer l'un de ses cadets sur l'arche de la Maison Dunlork (1). Elle gagne un point d'influence auprès de cette Maison et le reporte sur la piste d'influence concernée (2). Ensuite, elle résout les effets du vaisseau (3) et choisit l'option du haut « Approvisionnement » qui lui rapporte 2 science (qu'elle stocke sur son plateau Frégate). Enfin, puisque ce vaisseau était porteur de corruption, elle doit placer 1 corruption de la réserve sur son plateau Frégate (4). Elle la place sur son action bonus Affilier, ce qui neutralise cette action bonus jusqu'à nouvel ordre.*

DÉFAUSSER DE L'INFLUENCE CACHÉE



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

ACTION D'URGENCE



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

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



RÈGLES GÉNÉRALES



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

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

RESSOURCES ET CORRUPTION



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



Matériel, énergie, science et neutronium



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



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



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

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



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

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

Les compartiments corrompus présentent de nombreux inconvénients.

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

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

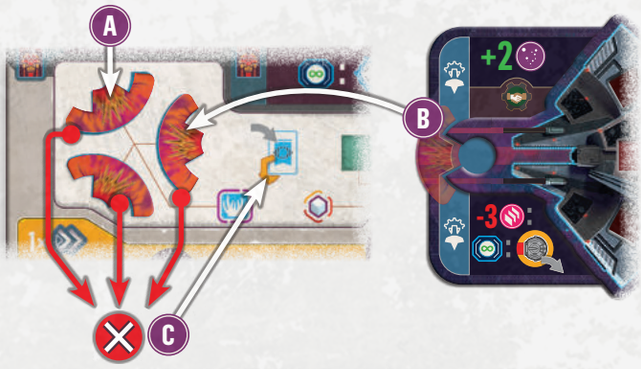
Vous ne pouvez pas effectuer une action qui vous forcerait à recevoir de la corruption si **toutes les cases Corruption** de votre plateau Frégate **sont occupées**.





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

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



CUBES DÉCOUVERTE

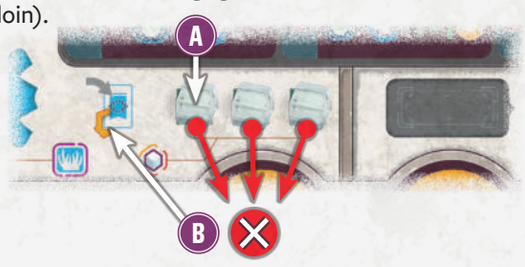
Les scanners longue portée de la flotte et les planètes que vous visitez peuvent vous faire découvrir des informations sensibles, très précieuses aux yeux de certaines Maisons.

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



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

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



INFLUENCE

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

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

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

Pistes d'influence

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



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



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

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



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



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

Influence cachée



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



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

INITIATIVE

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

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



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

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

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

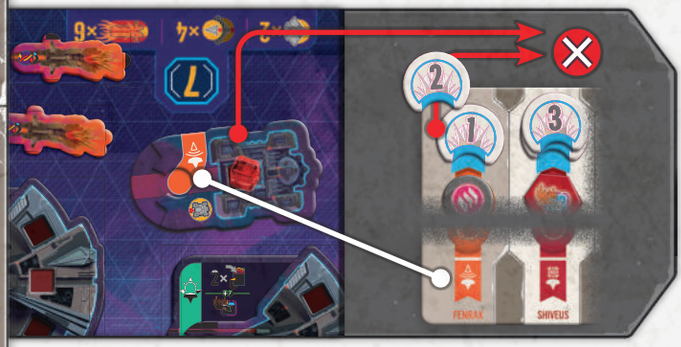
Remarque 2 : *Vous ne dépensez jamais d'initiative, mais la piste est réinitialisée après chaque saut supraluminique* (*voir p.23*).



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

PUISSANCE DE CHAQUE MAISON

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



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

VAISSEAUX ET SECTEURS

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





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



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



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



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



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

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



- 2 arches (secteurs 3 et 7).



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



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



- 6 vaisseaux du Néant.



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

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



DÉPLACEMENT

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



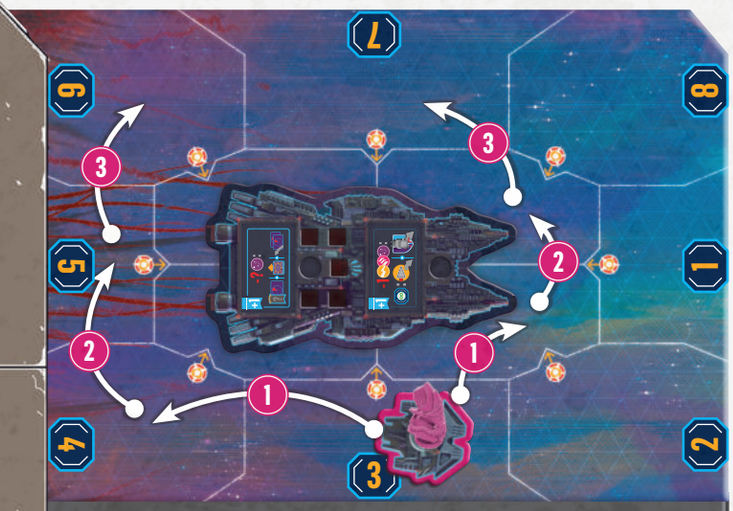
Lorsque vous **manœuvrez** un vaisseau occupé par un de vos membres d'équipage, vous pouvez le déplacer de son secteur vers un secteur adjacent.



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



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



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

COMBAT

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



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



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



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



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



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



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

Boucliers

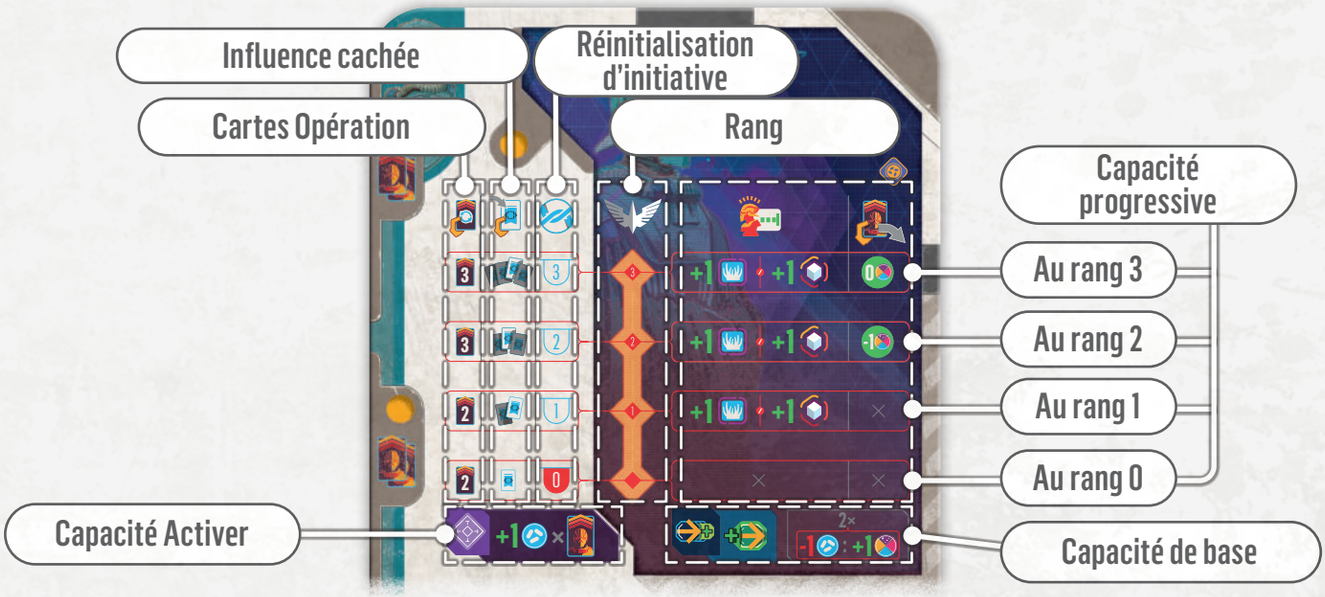
Les boucliers sont des défenses qui s'activent lors de la phase d'escarmouche (voir p.20).



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

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

CAPITAINE ET RANG



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

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

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

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

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

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

- **Cartes Opération :** Détermine combien de cartes Opération vous pouvez piocher à la fin de la phase d'apparition ou supraluminique.
- **Influence cachée :** Chaque fois que vous gagnez de l'influence cachée, piochez le nombre de cartes indiqué ici, conservez une carte au choix et défaussez les autres (voir *Influence cachée* p.11).
- **Réinitialisation d'initiative :** Lors de la phase supraluminique (voir p.23), votre initiative est réinitialisée à la valeur indiquée ici.

CARTES OPÉRATION



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

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

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

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

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

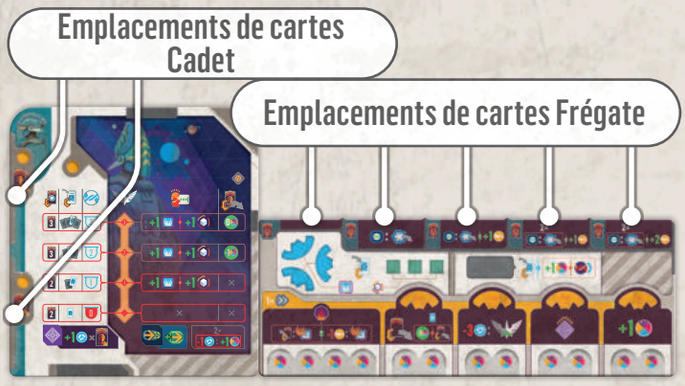
Lorsque vous **jouez une carte Opération,** choisissez une carte de votre main, **dépensez** le coût en ressources indiqué en haut de la carte, puis placez la carte dans l'emplacement approprié. Vous ne pouvez pas jouer une carte Opération si vous ne pouvez pas payer le coût associé.

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

Chacun de ces emplacements, à l'exception du premier, vous rapporte un **bonus immédiat**, que vous touchez dès que vous placez une carte Frégate dessus.

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

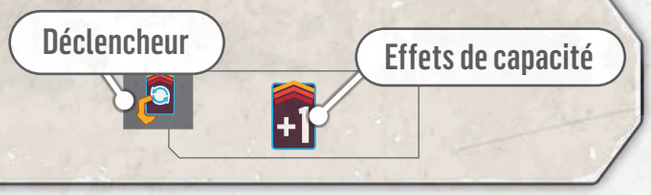
Les cartes **Cadet** doivent être placées dans les emplacements situés à gauche de votre plateau Équipage, en face des cases prévues pour vos figurines de cadets. Vous pouvez associer jusqu'à 2 cartes Cadet par cadet.



CAPACITÉS

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

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



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

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

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

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



EFFETS DE COPIE

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

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



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

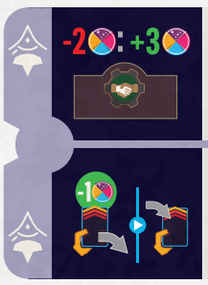
DÉTAIL DES ACTIONS

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

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

ARCHES

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



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

BELITAN

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



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

DUNLORK

Gagnez 2 énergie.

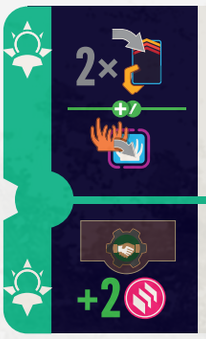
Charge : Placez un total de 2 boucliers dans un ou plusieurs secteurs de votre choix.



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

FENRAX

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



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

NOVARIS

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



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

SHIVEUS

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



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

YARVEK

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



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

ZENOR

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

APPROVISIONNEMENT ET MINE

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



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



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

CHASSEURS



Leur effet est rappelé en bas du plateau Séquence.

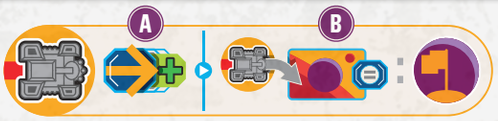
A Lorsque vous embarquez sur l'un des 7 chasseurs, vous pouvez : **Manœuvrer** et/ou **attaquer**, dans n'importe quel ordre.

B **Poursuite (capacité de chasseur) :** Chaque fois que vous détruisez un vaisseau du Néant lors d'une attaque de chasseur, vous pouvez déplacer ce chasseur vers un secteur adjacent. Vous ne pouvez pas conserver ce déplacement gratuit pour plus tard. Ce déplacement n'est pas considéré comme une manœuvre et aucune capacité ne peut l'améliorer.



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

PROSPECTEURS



Leur effet est rappelé en bas du plateau Séquence.

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

Atterrir sur une planète

Après avoir atterri sur une planète inoccupée :

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





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

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

FRÉGATES



Leur effet est rappelé en bas du plateau Séquence.

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

A **Manœuvrer** et/ou **attaquer** avec votre frégate, dans n'importe quel ordre. Ces effets sont identiques à ceux d'un chasseur, mais une frégate ne bénéficie pas de Poursuite.

B Résoudre une **action Prospecteur** (voir section précédente).

LE REVENANT

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



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

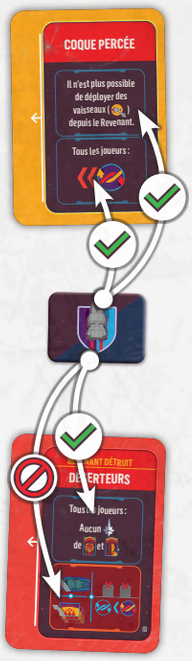
1. Vous **devez** déployer un vaisseau si vous le pouvez (voir p.12).

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

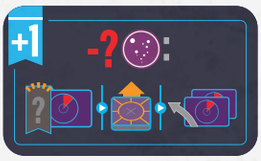


Exemple : *Émilie veut déployer un vaisseau dans le secteur 4. Elle ne peut pas choisir une arche (A) car cela lui ferait dépasser la limite. Elle ne peut pas non plus choisir la navette de la carte Scanner (B) (voir p.19). Elle peut choisir d'autres navettes, chasseurs ou prospecteurs (C).*

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



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



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

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



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

Avantages des cartes Scanner

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



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



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



ACTIONS BONUS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gagner 1 ressource.



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



II. PHASE D'ENTRETIEN

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

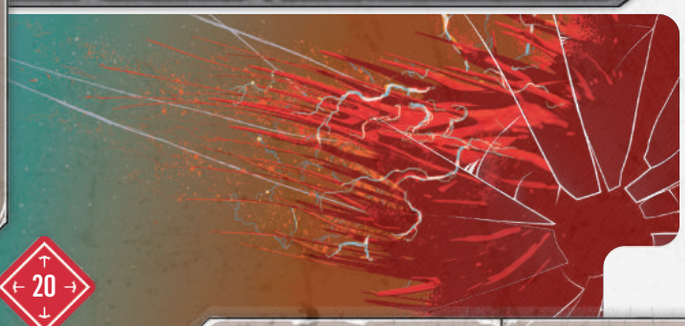


Cette phase se déroule en trois étapes.

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



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



III. PHASE D'ESCARMOUCHE

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



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

ESCARMOUCHES DE SECTEUR

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

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

1 Attribuer les dégâts

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

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

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

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

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

Montant de dégâts que les vaisseaux domestiques peuvent supporter

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

2 Défaillance du Revenant

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

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

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

3 Répandre la corruption

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

4 Retirer les boucliers

Retirez tous les boucliers qui restent dans le secteur.



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



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



NOUVELLE CARTE DÉFAILLANCE

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

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

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



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

IV. PHASE D'APPARITION

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

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

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

(A) S'il **ne couvre pas** la phase d'apparition, alors **résolvez la phase d'apparition**.

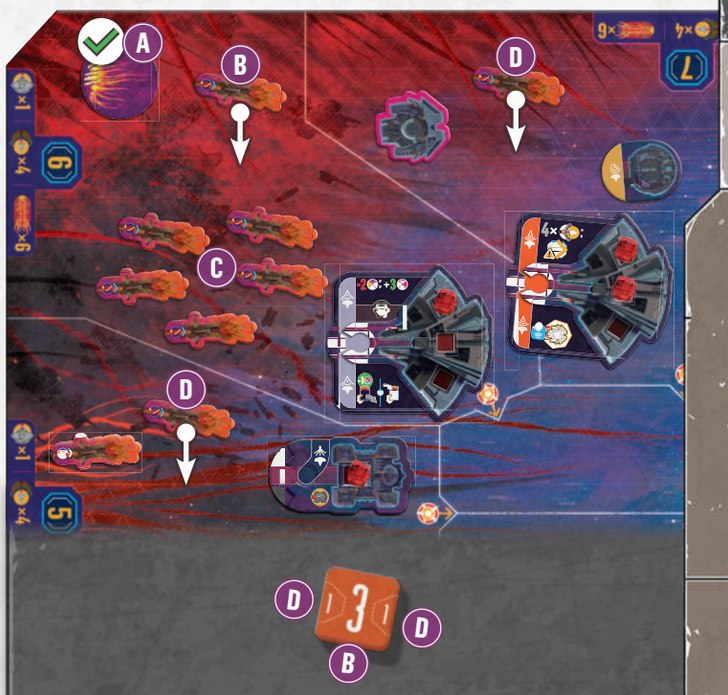
(B) S'il **couvre** la phase d'apparition, alors **ignorez la phase d'apparition**.





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

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

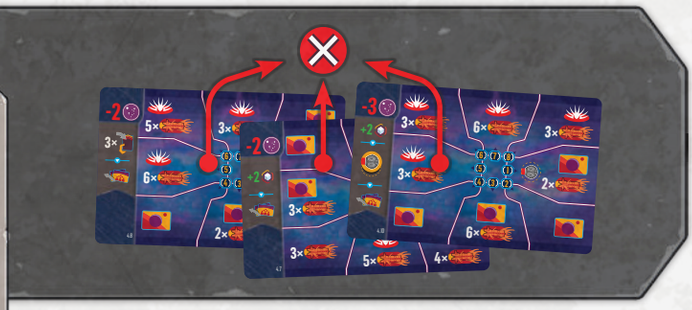


Exemple : *Vous lancez le dé Faille pour la faille du secteur 6 (A). Le chiffre central (B) indique 3 : vous devez ajouter 3 vaisseaux du Néant dans ce secteur. Cela vous ferait dépasser la limite de 6 vaisseaux du Néant ; vous n'en placez donc qu'un seul (C). Les petits chiffres indiquent 1 et 1. Vous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

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



3 Défaussez les 3 cartes Scanner révélées.



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



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

- **1er et 2e cycle :** Révélez les 3 **cartes Scanner** (2) ou (3), **respectivement.**
- **3e cycle :** Révélez les 3 premières **cartes Colonie à la place des cartes Scanner.**

V. PHASE SUPRALUMINIQUE

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

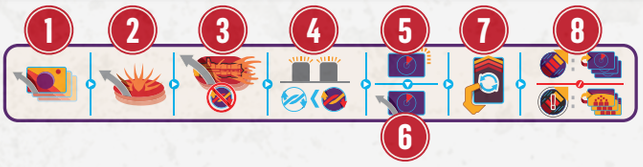
Lors du 4e cycle, ignorez cette phase et passez directement au **décompte final** (p.25).

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

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

B Si vous **venez d'ignorer** une phase d'apparition, **résolvez la phase supraluminique**.





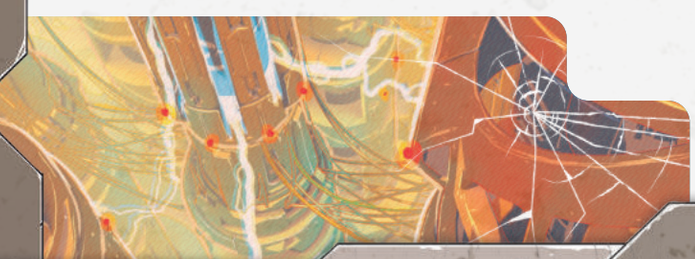
Pour résoudre la phase supraluminique, retirez les éléments suivants du plateau principal :

1 **Cartes Planète** et cubes Découverte qui s'y trouvaient ;

2 **Failles** ;

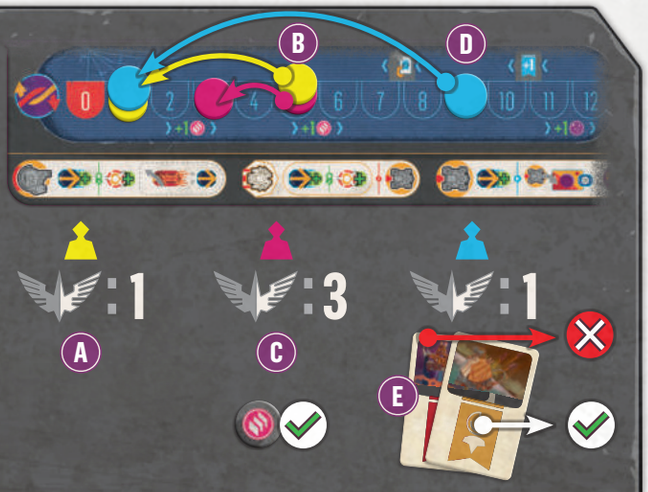
3 **Vaisseaux du Néant**.





4 Dans l'ordre inverse du tour, réinitialisez la piste d'initiative et touchez les éventuelles récompenses :

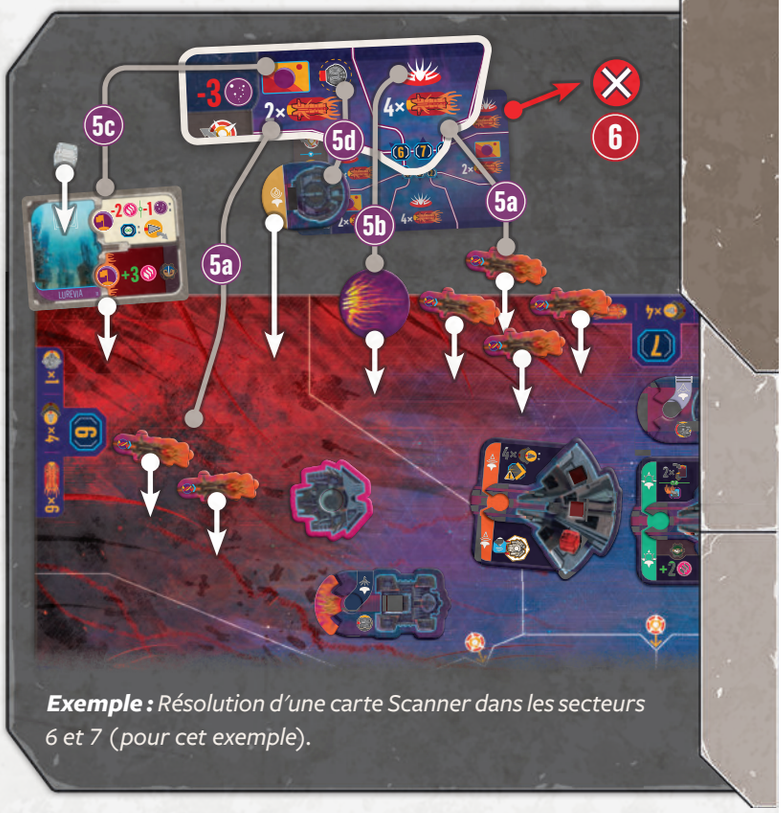
- 4a Tout joueur ayant atteint ou dépassé 8 d'initiative gagne de l'influence cachée.
- 4b De plus, tout joueur ayant atteint 11 ou 12 d'initiative gagne de l'influence auprès de la Maison de son choix.
- 4c Chaque joueur replace son pion Joueur sur la case déterminée par le rang de son capitaine (0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



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

5 Consultez la carte Scanner de ce cycle pour savoir quels éléments ajouter sur le plateau principal.

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



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

6 Défaussez la carte Scanner.

7 Chaque joueur pioche 2 ou 3 cartes Opération, selon le rang de leur capitaine.

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

- **1er et 2e cycle :** Révélez les 3 **cartes Scanner** (2) ou (3), respectivement.
- **3e cycle :** À la place des cartes Scanner, révélez les 3 premières **cartes Colonie.**

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

DÉCOMPTE FINAL

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



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

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

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

1. **Colonie :** Si une colonie a été sélectionnée, marquez le prestige indiqué en fonction de la condition exprimée.
2. **Grandes Maisons :** Pour chacune des sept Maisons, marquez du prestige comme suit :
   - 2a Vérifiez la **puissance** de la Maison sur le plateau Influence. Elle doit être égale au nombre de vaisseaux domestiques que possède cette Maison sur le plateau principal. Si une colonie a été sélectionnée, ajoutez 1 point de puissance à la Maison représentée sur la carte Colonie.
   - 2b Comptez votre **influence totale** auprès de la Maison. Faites la somme de la valeur de la case où vous êtes sur sa **piste d'influence** et de vos **cartes Influence cachée** appartenant à cette Maison.
   - 2c Vous marquez autant de prestige que la **puissance** de la Maison **multipliée par** votre total **d'influence** auprès d'elle.
3. **Projets secrets :**
   - 3a Marquez **6** prestige si vous remplissez les conditions de votre **projet personnel.**
   - 3b Marquez **6** prestige si les vaisseaux du plateau principal correspondent à ceux du type indiqué sur votre **projet Flotte.**
4. **Cartes Cadet, cartes Frégate et rang de capitaine :**
   - 4a Marquez **2** prestige par **carte Cadet** jouée.
   - 4b Marquez **2** prestige par **carte Frégate** jouée.
   - 4c Marquez **0/2/4/6** prestige si votre **capitaine est de rang 0/1/2/3,** respectivement.

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

5. **Cartes Commandement et ressources** :
   - 5a Marquez **1** prestige par **carte Commandement** jouée.
   - 5b Marquez **1** prestige par groupe de **4 ressources** en votre possession (arrondi à l'inférieur), y compris les ressources des compartiments corrompus.
6. **Corruption :** Perdez 2 prestige pour chaque jeton Corruption de votre plateau Frégate (ne comptez pas les cases de confinement).

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

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



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

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

MISE EN PLACE

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

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

COMMENT JOUER

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

Phase d'action

Le Conseil joue toujours son tour en premier.

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

   2a Arche

   Après avoir placé l'ambassadeur, ne faites rien.

   2b Prospecteur

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

   2c Chasseur

   Après avoir placé l'ambassadeur, ne faites rien.

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

Phase d'entretien

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



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



TABLE DES MATIÈRES

Introduction 2
Matériel 2
Mise en place 4
- Mise en place de la zone de jeu 4
- Mise en place du plateau principal 4
- Mise en place du plateau Influence 6
- Mise en place du plateau Séquence 6
- Mise en place des zones individuelles 7
- Avant de commencer la partie 7

Aperçu 8
Structure du jeu 8
I. Phase d'action 9
- Défausser de l'influence cachée 9
- Action d'urgence 9

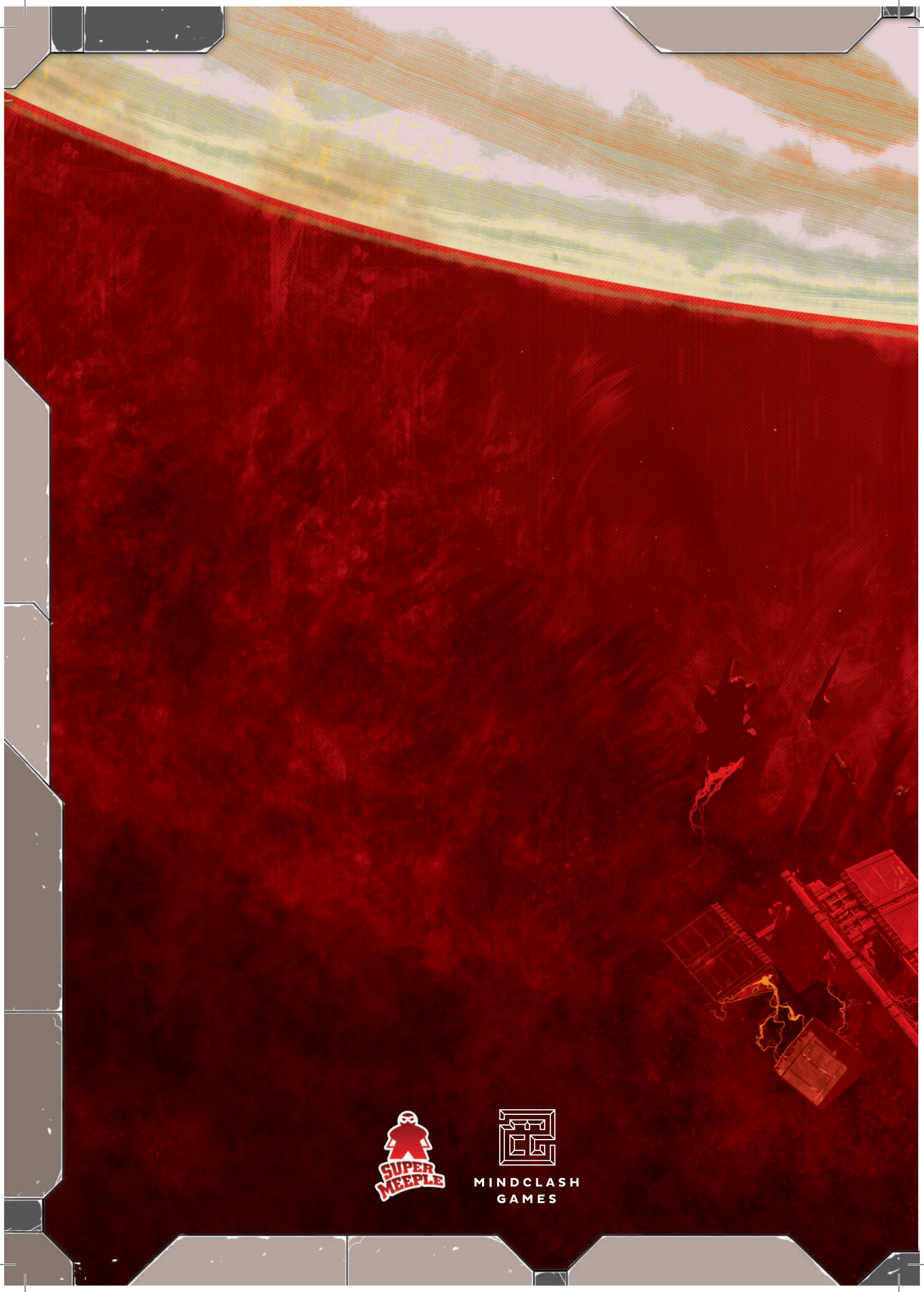
Règles générales 10
- Ressources et corruption 10
- Cube Découverte 11
- Influence 11
  - Pistes d'influence 11
  - Influence cachée 11
- Initiative 12
- Puissance des Maisons 12
- Vaisseaux et secteurs 12
- Déplacement 13
- Combat 13
  - Boucliers 13
- Capitaine et rang 14
- Cartes Opération 14
- Capacités 15
- Effets de copie 15

Les actions en détail 16
- Arches 16
- Approvisionnement et Mine 17
- Chasseurs 17
- Prospecteurs 17
- Frégates 17
- Le Revenant 18
  - Avantages du scanner 18
- Actions bonus 19

II. Phase d'entretien 20
III. Phase d'escarmouche 20
- Escarmouches de secteur 20
  - Attribuer les dégâts 20
  - Défaillances du Revenant 21
  - Répandre la corruption 21
  - Retirer les boucliers 21
- Nouvelle carte Défaillance 22

IV. Phase d'apparition 22
V. Phase supraluminique 23
Décompte final 25
Règles pour 2 joueurs 26

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


SUPER MEEPLE
MINDCLASH GAMES