

COMMENCEZ ICI

Matériel, Cycle de jeu, Règles du jeu

MINDCLASH GAMES

RÈGLES DU JEU

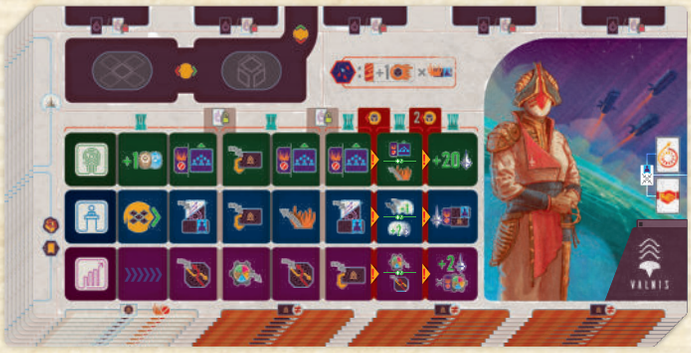
Table des Matières

Matériel 3
Limites dues au matériel 5
Introduction 6
Comment utiliser ces livrets 6
Modes de jeu et code couleur 6
Première partie et scénario tutorial 6
Cycle de jeu 7
A - Phase Préparation 7
B - Phase Focus 9
0. Révéler une Crise 9
1. Étape Sélection 9
2. Étape Actions 10
Actions et Compétences de Technologie 10
Résoudre les effets déclenchés 10
Effets de Focus conjoints 11
Résoudre une Crise 11
3. Étape Nettoyage 12
4. Étape Progression du Néant 13
Variante : Programmation du Focus 14
C - Phase Évaluation 15
Fin de la partie 16
Règles du jeu 17
Cibles valides pour les actions, les effets et les objectifs 17
Gagner et dépenser 17
Influence 17
Réserve de ressources 17
Échanger des ressources 17
Secteurs 18
Secteurs adjacents et tempêtes du Néant 18
Contrôler un secteur 18
Compétences de secteur 18
Secteurs Purs et Corrompus 18
Guildes et Installations 18
Population 19
Production de ressources 19
Flottes et Puissance Navale 21
Flottes du Néant 22
Déplacement des Flottes : Regrouper et Envahir 23
Secteurs abandonnés et prise de contrôle du Néant 24
Combat 24
Séquence de Combat : Les bases 25
Conséquences de l'Invasion 26
Victoire du Défenseur 26
Victoire de l'Envahisseur : Invasion 26
Victoire de l'Envahisseur : Escarmouche du Néant 27
Égalités 27
Jetons Prime et Libération 27
Jetons Gloire 27
Pistes et Niveaux de Civilisation 28
Corruption 29
Jetons Commerce 30
Technologies 31
Programmes 32
Focus préférés 32
Consulter les Événements galactiques 33
Escarmouche 33
Escarmouches des cartes Alerte Guerre et Crise 34
Gardiens 34
Plateau Crise 34
Refuges 34
Technologies Consumées 35
Séquence de Combat - Détails 35
Étape d'Approche 35
Étape de Salve 36
Types de Flotte 36
Améliorations de Corvette 38
Crédits 39

Matériel



1x **Plateau galactique** *(recto-verso)*



14x **fiches Maison**



1x **Tuile de blocage**

TUILES COMBAT



Tuile Combat générique

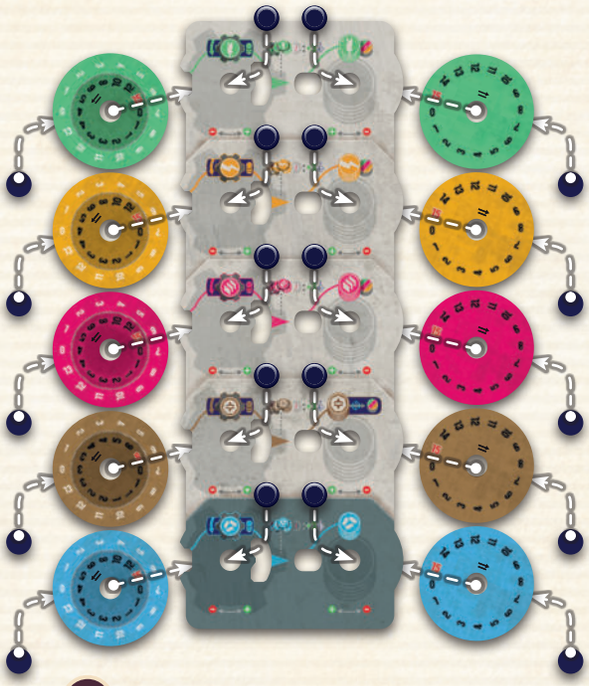
Tuile Combat Destroyer

Tuile Combat Porte-Vaisseaux

Tuile Combat Cuirassé

Tuile Combat Sentinelle

Tuile Combat Base Stellaire



4x **Plateaux Ressource – comprenant chacun**

- 1x **Plateau**
- 10x **Cadrans**
- 10x **Clips**

DANS CHACUNE DES 4 COULEURS



9x **Cartes Focus standard**



14x **Cubes de Puissance Navale**



1x **Marqueur Ordre du tour**



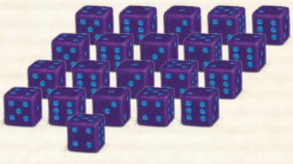
1x **Dé Population**



1x **Plateau Influence – comprenant**

- 1x **Plateau**
- 3x **Cadrans**
- 3x **Clips**

27 DÉS POPULATION



21x **Dés Population standard**



6x **Dés Population fixe**

30 TUILES SECTEUR



4x **Tuiles Secteur-Mère** *(recto-verso)*

26x **Tuiles Secteur standard/spécial** *(recto-verso)*

JETONS FLOTTE ET CUBES



32x **Corvettes**



12x **Sentinelles**



12x **Destroyers**



10x **Porte-Vaisseaux**



12x **Cuirassés**



20x **Flottes du Néant**

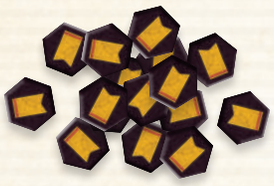


40x **Cubes de Puissance Navale du Néant**

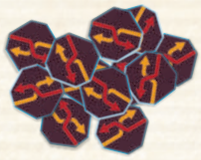
JETONS ET MARQUEURS SUPPLÉMENTAIRES



48x **Jetons Prime**



27x **Jetons Libération**



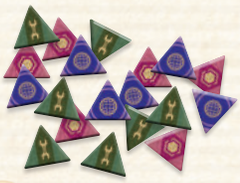
12x **Jetons Commerce**



75x **Jetons Gloire**
(21x “1”, 17x “2”, 15x “3”, 12x “4”, 10x “5”)



42x **Jetons Guilde**
(recto et verso différents)



40x **Jetons Installation**
(recto et verso différents)



36x **Marqueurs Corruptions**



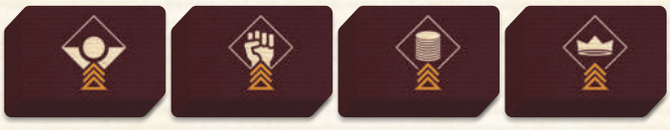
12x **Marqueurs de piste de Civilisation**



15x **Jetons Tempête du Néant**

PLATEAU ET CARTES PROGRAMME

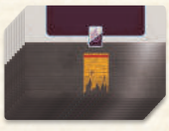
32x **Cartes Programme** *(4 types)*



8x Soutien *8x Force* *8x Richesse* *8x Domination*



28x **Cartes Origine**



14x **Cartes Maison Déchue**



1x **Carte Programme Marqualos supplémentaire**



1x **Plateau des Programmes**



33x **Cartes Événement galactique**
(3 types)



18x **Cartes Focus Maison**
(dos identique aux cartes Focus standard)



84x **Cartes Technologie**
(56x de base et 28x améliorées)



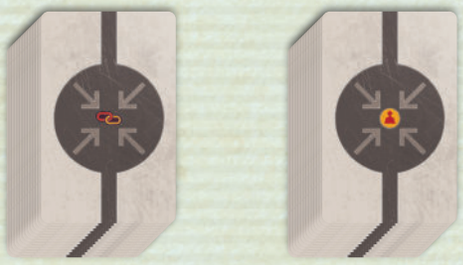
1x Plateau Crise

68 CARTES CRISE
(4 dos différents)



5x Départ | 19x Niveau I | 23x Niveau II | 21x Niveau III

25 CARTES ALERTE
(dos uni)



10x Cartes Focus conjoint

10x Cartes Focus héroïque



6x Cartes Situation *(Niveau I)*

7x Cartes Situation *(Niveau II)*

4x Cartes Situation *(Niveau III)*

8x Cartes Guerre



3x Jetons Catastrophe



10x Jetons Gardien



5x Tuiles Refuge



3x Cartes Aide à la mise en place

LIMITES DUES AU MATÉRIEL

Les guildes, installations, jetons Flotte, cubes de Puissance Navale du Néant, marqueurs Corruption et jetons Gloire ne sont **pas** limités par le matériel. Si vous manquez d'éléments, utilisez des équivalents.

Les cubes de Puissance Navale des joueurs, cartes Programme, jetons Commerce, Gardien, Prime et Libération existent en **nombre limité**. Si vous devez gagner ou mettre en jeu un élément et que vous ne pouvez pas le faire, ignorez cet effet.

Introduction

COMMENT UTILISER CES LIVRETS

Bienvenue dans *Voidfall* ! S'il s'agit de votre première partie, vous êtes au bon endroit !

Le jeu met trois livrets à votre disposition, chacun répondant à une fonction spécifique.

Le **livret de règles** que vous lisez actuellement donne la liste du matériel, la structure du jeu (p.7) et le fonctionnement des différents mécanismes de jeu (p.17).

Le **compendium** contient toutes les informations nécessaires pour que vous puissiez lancer une partie : aperçu du jeu et du monde, matériel, instructions de mise en place pour chaque scénario, et même un scénario tutorial.

Le **glossaire** contient une liste détaillée de tous les éléments de jeu qui pourraient vous poser problème à la simple lecture des règles. Il contient également des descriptions précises des éléments spéciaux des Maisons les plus complexes. Vous n'avez pas besoin de le lire tout de suite, mais gardez-le à portée de main.

MODES DE JEU ET CODE COULEUR

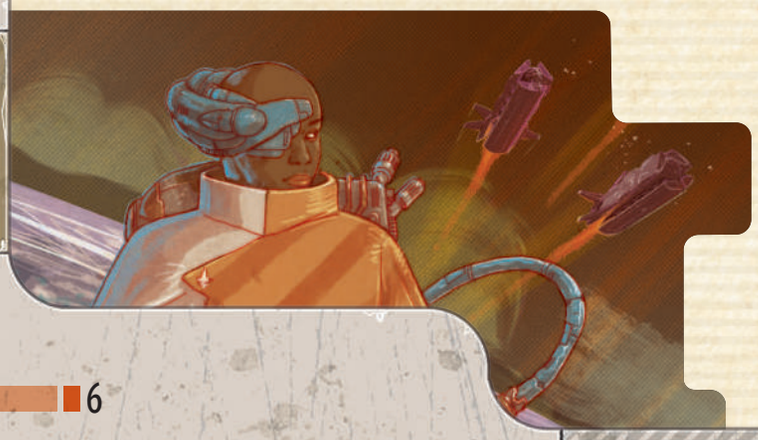
Vous pouvez jouer à Voidfall en compétitif, en coopératif ou en solo.

Les modes coopératif et compétitif utilisent les mêmes règles de base. Il y a simplement davantage d'options et des défis supplémentaires pour les joueurs en coopératif, car une équipe bien constituée est toujours plus efficace qu'un joueur seul. Les règles qui concernent uniquement le mode coopératif et le solo apparaîtront en bleu, tandis que les règles concernant uniquement le mode compétitif apparaîtront en rose. Tout le reste s'applique aux deux modes de jeu.

PREMIÈRE PARTIE ET SCÉNARIO TUTORIAL

Voidfall est un jeu épique, avec de nombreux choix à faire et une rejouabilité quasi infinie. Même si vous êtes un habitué des jeux complexes, vous vous sentirez peut-être dépassé par l'étendue des choix qui vous attendent lors de votre première partie. C'est pourquoi nous avons créé un **scénario tutorial** pour vous faire découvrir le jeu.

Ce scénario est vivement recommandé quel que soit le mode de jeu que vous comptez jouer à l'avenir : compétitif, coopératif ou solo. En le jouant, vous découvrirez tous les concepts de base du jeu, un par un. Pour cela, vous aurez des choix limités lors des premiers tours de jeu, qui s'ouvriront de plus en plus à mesure que vous progressez.



- Si vous avez l'intention de jouer une partie en mode compétitif, le tutorial à lui seul vous montrera déjà la quasi-intégralité de ce que vous avez besoin de savoir.
- Si vous avez l'intention de jouer en coopératif ou en solo, **jouez tout de même le tutorial en mode compétitif** et ignorez toutes les règles relatives au mode coopératif ou au solo. Votre but **personnel** est d'atteindre **120 points d'influence** avant la fin de la partie. En mode coopératif, **n'envahissez pas les secteurs des autres joueurs**. Lorsque vous aurez terminé le tutorial, apprenez les règles du mode coopératif/solo et jouez le premier scénario "Première ligne" en mode Facile.

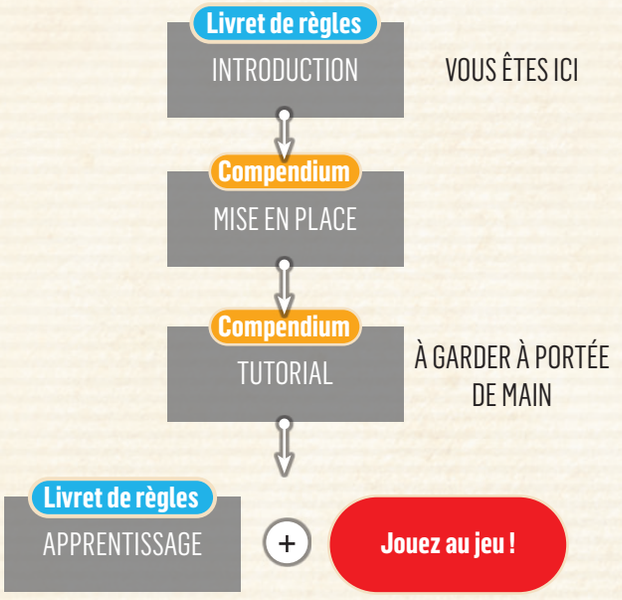
COMMENT JOUER LE TUTORIAL

1. Ouvrez le compendium et consultez la Mise en place p.10.
2. Appliquez les instructions de mise en place (en ignorant les sections bleues Co-Op/Solo).
3. Suivez bien les **instructions de tutorial** et les **exemples** de mise en place, indiquées en *italique sur fond blanc* . Elles vous donnent des informations importantes pour le tutorial.
4. Une fois que vous avez terminé la mise en place, passez au chapitre **Tutorial** (p.22 du compendium) et suivez les instructions qui s'y trouvent. Elles vous guideront au fil de votre première partie.

Certaines sections du compendium et du livret de règles sont marquées d'une icône . Ces sections ne concernent pas le tutorial. Vous pouvez les ignorer dans un premier temps et y revenir plus tard.

D'autres sections sont marquées d'une icône . Ignorez ces règles lors du Cycle 1 du tutorial, mais lisez-les bavant de passer au Cycle 2. Ces règles sont importantes, mais pour découvrir le jeu en douceur, il est inutile de les apprendre trop tôt.

VOTRE PREMIÈRE PARTIE
en un schéma



Cycle de jeu

Note : voyez p.10 du compendium pour la mise en place.

Chaque partie de Voidfall se divise en 3 Cycles. Chaque Cycle se divise lui-même en 3 phases, qui se déroulent dans cet ordre :

A Phase Préparation

B Phase Focus

C Phase Évaluation

A - PHASE PRÉPARATION

Les **étapes** de cette phase sont rappelées en haut à gauche du **plateau galactique** (chiffres **bleus**).

Important : Ignorez les étapes 0, 1, 2, et 3 du Cycle 1 et commencez directement à l'étape 4 (voir page suivante).

CO-OP/SOLO

0 Procédez comme suit :

0a Réinitialisez l'offre de Focus conjoint/héroïque :

i. Retirez les cartes Focus conjoint/héroïque encore disponibles et rangez-les dans la boîte.

ii. Piochez 3 cartes et placez-les sous le plateau galactique pour créer une nouvelle offre accessible à tous les joueurs.

iii. Si, en solo, vous révélez une carte Focus héroïque correspondant à une carte Focus dont votre Maison ne dispose **pas** (par ex. *Renfort* avec la Maison Fenrax), alors rangez cette carte et remplacez-la par une autre.



0b Ajoutez de nouvelles cartes dans la pioche Alerte comme indiqué sur l'aide de mise en place (il restera une ou plusieurs cartes dans la pioche Alerte) :

i. Nettoyez la défausse Alerte créée par le Cycle précédent : rangez toutes les cartes Guerre dans la boîte et remettez les cartes Situation dans leur paquet respectif, face visible.

ii. Ajoutez le nombre de cartes Situation I, II et III requis face cachée dans la pioche Alerte.

iii. Ajoutez le nombre de cartes Guerre requis (prises au hasard dans la pioche Guerre, face cachée).

iv. Mélangez la pioche Alerte.

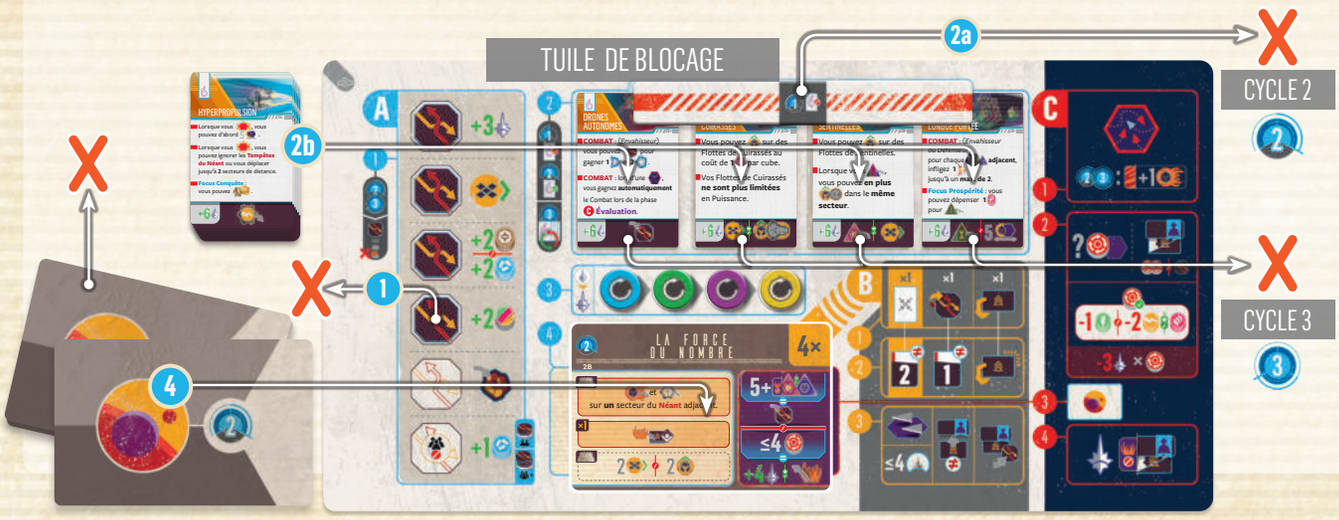
0c Placez un jeton Gardien sur l'une des pistes du plateau Crise (de votre choix, voir p.13) comme indiqué sur l'aide de mise en place.

Note : cela se produit lors du Cycle 3 en Moyen et lors du Cycle 2 en Difficile.



Exemple : *au début du Cycle 2 en Facile, il reste 1 carte Alerte dans la pioche Alerte. Laissez-la face cachée. Ensuite, en vous appuyant sur l'aide de mise en place Facile, prenez 3 cartes du paquet Situation niveau I, 2 cartes du paquet Situation II et aucune carte du paquet Situation III, plus une carte (face cachée) de la pioche Guerre. Mélangez le tout pour former le paquet Alerte du Cycle 2.*

CO-OP/SOLO



1 Rangez dans la boîte le jeton Commerce qui se trouve le plus bas sur le plateau galactique, le cas échéant.

2 Mettez à jour l'offre des Technologies améliorées :

2a Au Cycle 2 (2), retirez la tuile de blocage pour rendre disponibles les quatre Technologies améliorées.

2b Au Cycle 3 (3), retirez du jeu les Technologies améliorées encore disponibles et placez les quatre cartes restantes de la pioche face visible dans l'offre.

3 Déterminez l'**ordre du tour** du Cycle actuel. Lisez les marqueurs d'ordre de tour de gauche à droite sur le plateau galactique.

COMP

3a Dans une partie compétitive, par ordre croissant d'Influence, chaque joueur choisit sa position sur la piste d'ordre de tour. En cas d'égalité d'Influence, le joueur placé le plus en arrière dans l'ordre de tour du Cycle précédent choisit le premier. À 2 (ou 3) joueurs, vous pouvez uniquement utiliser les deux (ou trois) emplacements les plus à gauche de la piste. *Astuce : il est souvent préférable de jouer le premier dans un Cycle, sauf si vous connaissez déjà bien les rouages tactiques et stratégiques du jeu.*

CO-OP/SOLO

3b Dans une partie coopérative à 2, 3 ou 4 joueurs, vous pouvez décider conjointement de l'ordre du tour.

3c En solo, ignorez cette étape.



4 Résolvez l'Événement galactique du sommet de la pile pour ce Cycle et placez-le sur le plateau galactique (par-dessus la carte du Cycle précédent, le cas échéant). Rangez toutes les autres cartes Événement galactique du Cycle en cours dans la boîte.

5 La moitié gauche de la carte Événement galactique affiche plusieurs cadres de texte. Résolvez les instructions de chaque cadre, de haut en bas. Lisez les instructions comme suit :

5a Si les bordures du cadre sont **pleines**, alors vous **devez** résoudre intégralement les instructions données. Si vous ne pouvez pas résoudre une partie de ces instructions, ne résolvez rien du tout.

5b Si les bordures du cadre sont en **pointillés gris**, alors vous **pouvez** résoudre les instructions données, ou décider de ne pas le faire.

5c Les icônes en haut à gauche de chaque cadre signifient :


Chaque joueur résout les instructions dans l'ordre du tour, avant de passer au cadre suivant.


Le groupe résout collectivement les instructions, une seule fois.


Les **événements permanents** affectent tous les joueurs pendant le reste du Cycle. En l'absence de précisions, ils s'appliquent à chaque tour et lors de toute la phase Évaluation.


Les **événements à retardement** ne se déclenchent qu'après le premier tour de chaque joueur. N'oubliez pas cet effet.

5d Un *secteur du Néant* est un secteur qui contient des cubes de Puissance Navale du Néant. Un *secteur adjacent* doit être adjacent à l'un de vos secteurs. Si la cible est **un** secteur, chaque joueur doit trouver un secteur valide pour **résoudre toutes** les instructions listées dans le cadre (et pas uniquement une partie), dans l'ordre du tour. S'il n'y a aucun secteur valide, vous devez **ignorer toutes** les instructions du cadre.

5e 
Piochez un jeton Prime/Libération/Gloire dans la réserve et placez-le (face cachée, sauf Gloire) au milieu du secteur. Il n'y a aucune limite au nombre de jetons Prime, Libération ou Gloire dans un secteur.

5f 
Prenez une Défense de secteur ou une Guilde dans la réserve et placez-la dans la case libre (Installation ou Guilde, respectivement) la plus à gauche du secteur.

5g 
Prenez un cube de Puissance Navale du Néant dans la réserve et placez-le sur le jeton Flotte du Néant de ce secteur. La limite par défaut est d'un jeton Flotte (3 cubes) sur un secteur, mais certains secteurs spéciaux peuvent avoir des limites uniques. Vous ne pouvez jamais placer des cubes du Néant si cela vous fait excéder la limite.

5h 
Gagner un marqueur Corruption est un effet courant du jeu. Voyez les détails à ce sujet p.29.

5i 

Prenez un marqueur Corruption de la réserve et placez-le sur le plateau des Programmes entre la pioche des Programmes correspondante et la carte face visible. S'il y a déjà un marqueur Corruption à cet endroit, ignorez cet effet.

5j Il existe d'autres instructions spécifiques concernant la Corruption. Voyez le glossaire et la description des cartes Événement galactique à ce sujet.

B - PHASE FOCUS

Les **étapes** de cette phase sont rappelées en bas du **plateau galactique** (chiffres jaunes).

Cette phase comprend autant de **manches** que le nombre indiqué dans le coin supérieur droit de l'Événement galactique en cours.

Lors de chaque manche, chaque joueur joue son tour, dans l'ordre du tour qui a été défini.

COMP

Le tour d'un joueur se divise en trois étapes : Sélection, Actions et Nettoyage.

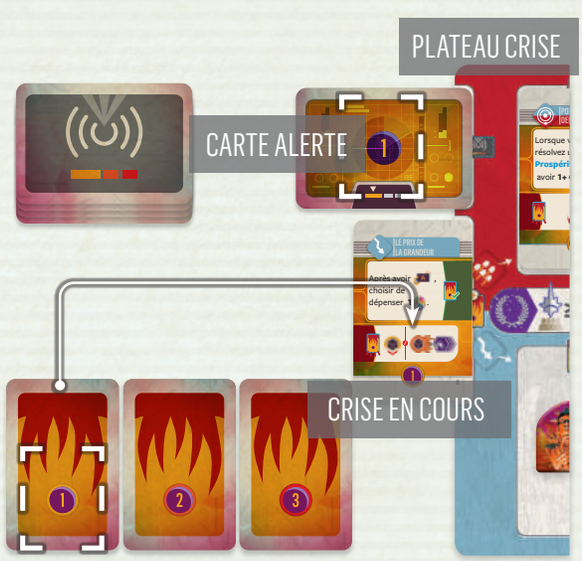
CO-OP/SOLO

À chaque manche, révélez la carte du sommet de la pioche Alerte **avant que le premier joueur ne joue son tour**. Ce sera la carte Alerte *en cours* pour cette manche. Le tour d'un joueur se divise en cinq étapes : Révéler une crise, Sélection, Actions, Nettoyage, Progression du Néant.

0 RÉVÉLER UNE CRISE

Au début de votre tour, si la carte Alerte la plus récente est une **Situation**, vous devez piocher la carte du sommet de la pioche Crise correspondante (Niveau I, II ou III) et la placer face visible sur l'emplacement indiqué sur le côté gauche du plateau Crise. Cette carte désigne la *Crise en cours*. Si une pioche Crise est vide, mélangez sa défausse pour former une nouvelle pioche.

Si la carte Alerte la plus récente est une **Guerre**, ignorez cette étape.



Exemple : *à votre tour, une carte Alerte Situation de Niveau I est visible : vous devez donc piocher une nouvelle Crise de Niveau I, qui devient la Crise en cours.*

1 ÉTAPE SÉLECTION

Chaque tour, vous **devez** sélectionner une seule de vos cartes Focus disponibles (dans votre main) et la jouer.

CO-OP/SOLO

Les cartes de l'offre Focus conjoint/héroïque sont également disponibles. Défaussez une carte Focus de votre main pour prendre et résoudre une carte Focus conjoint/héroïque **qui lui correspond**. Si vous souhaitez prendre une carte Focus *Commandement* de cette façon, vous pouvez défausser n'importe quelle carte Focus. **Ne complétez pas** l'offre lorsque vous prenez une carte.

! **Note :** voyez le glossaire p.4 pour une liste complète des cartes Focus. Les descriptions des icônes des cartes Focus sont expliquées dans le chapitre Règles du jeu de ce livret de règles (p.17).

De plus, vous **pouvez** :

- Retourner l'un de vos jetons Commerce sur son côté opposé et le placer près de la carte Focus que vous avez jouée, **et/ou**

2+ Jouer une carte Programme de votre main et la placer près de la carte Focus que vous avez jouée. Pour cela, l'une des icônes Focus du Programme doit correspondre à celle de la carte Focus choisie.

! **Note :** il peut arriver que vous réalisiez plus tard (mais toujours pendant votre tour) que vous auriez mieux fait de jouer une autre carte Focus, ou que vous ne souhaitez finalement pas retourner un jeton Commerce ou jouer un Programme. Si aucune nouvelle information n'a été révélée entre temps, vous avez le droit de reprendre votre tour à partir de l'étape Sélection pour faire autre chose à la place. Dans le cas contraire, vous n'avez plus le droit de changer d'avis.



Exemple : *vous choisissez le Focus* Production *de votre main* A*. Vous décidez de retourner votre jeton Commerce pour le placer près de votre Focus* B*.*
2+ *Vous décidez également de jouer un Programme Richesse, lequel correspond à l'icône* Production *de votre carte.*

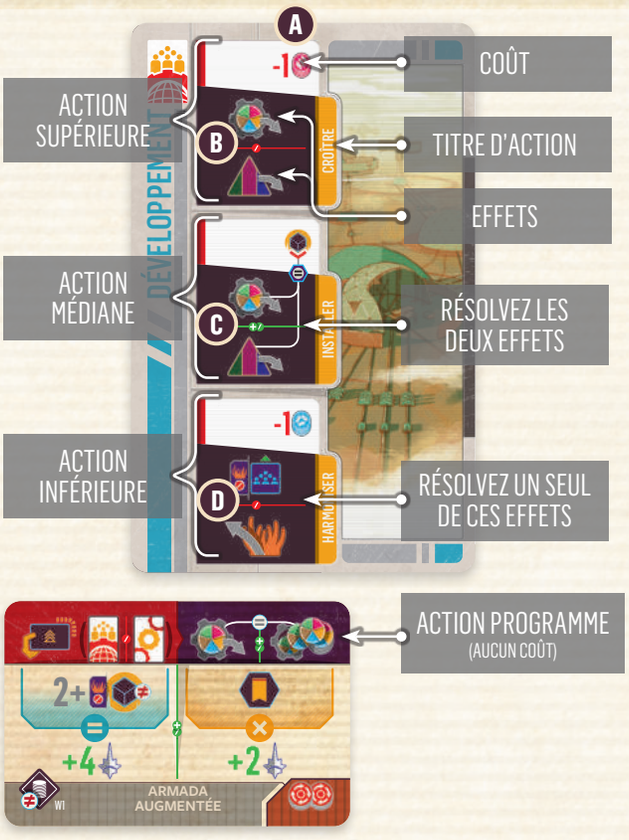


2 ÉTAPE ACTIONS

Une fois que vous avez choisi un Focus, résolvez-le : vous pouvez faire jusqu'à **deux des trois actions Focus** dans **n'importe quel ordre**. Vous pouvez faire **les trois actions** si vous avez retourné un jeton Commerce lors de l'étape 1. Chaque action de Focus ne peut être entreprise qu'une seule fois par tour.

Vous résolvez également le Programme choisi en étape 1 (le cas échéant) : vous pouvez faire l'**action Programme** indiquée dessus avant ou après vos autres actions.

Rappel : vous ne pouvez pas **jouer** un Programme lors de l'étape Actions – seulement lors de l'étape Sélection. En conséquence, vous devez avoir la carte Programme que vous souhaitez jouer avant de commencer votre tour. Vous **ne pouvez pas retourner** un jeton Commerce lors du tour où vous le gagnez, mais vous **pouvez le dépenser** (voir détails p.30).



Actions Focus et Programme

Pour **faire une action**, vous devez d'abord payer son **coût** (le cas échéant) (A). Si vous ne pouvez pas payer l'intégralité de ce coût, vous devez renoncer à l'action. Après avoir payé le coût, vous pouvez **résoudre** (ou non) les effets indiqués (B). Ensuite, passez à l'action suivante.

Il y a de nombreux coûts et effets uniques dans *Voidfall*, souvent représentés par des icônes. Voyez le chapitre *Règles du jeu* p.17 pour avoir une explication des icônes classiques.

Note : les maisons les plus complexes ont des cartes Focus spéciales avec des coûts d'action et effets uniques. Lorsque vous jouez une telle Maison, consultez le glossaire pour avoir plus d'informations à ce sujet.

Si une action propose des **options** multiples, vous pouvez librement choisir l'ordre de résolution de ses effets. Si ces options sont séparées par une ligne verte et un symbole "+/" (C), alors vous pouvez choisir de résoudre tous les effets indiqués (ou non). Si elles sont séparées par une ligne rouge et un symbole "/" (D), vous ne pouvez choisir qu'un seul effet. Vous pouvez toujours décider de **renoncer** aux effets garantis par une action.

ACTIONS ET COMPÉTENCES DE TECHNOLOGIES

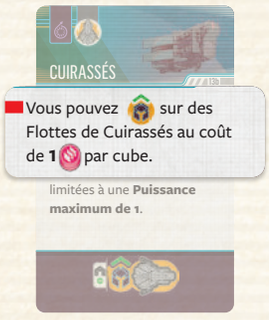
Les technologies accordent des compétences permanentes qui peuvent venir modifier les effets de vos actions ou déclencher d'autres effets immédiats. Toutes ces compétences sont listées dans le glossaire.

Certaines Technologies spécifient un ou plusieurs **Focus** en caractère gras, en bleu, suivis d'un coût et d'un (ou plusieurs) effet(s) : cela représente une **action Technologie**. Si le Focus que vous avez choisi correspond à celui qui est indiqué sur une telle carte, vous pouvez faire cette action **avant ou après** n'importe laquelle de vos autres actions (Focus ou Programme). Si un coût est indiqué, vous devez le payer pour pouvoir résoudre l'effet de cette action. Si vous avez gagné la Technologie lors du tour où vous avez joué le Focus correspondant, vous pouvez faire cette action Technologie à n'importe quel moment, à condition d'avoir terminé l'action qui vous a fait gagner cette Technologie.

Exemples :



1 *Lorsque vous produisez des Crédits, la Technologie* Matrice Neuronale *vous fait d'abord gagner 2 Crédits.*



2 *Lorsque vous déployez des cubes de Puissance Navale, la Technologie* Cuirassés *vous permet de déployer des Cuirassés, qui sont un type de Flotte plus puissant que les Corvettes de base.*



3 *Lorsque vous jouez un Focus* Développement *ou* Prospérité, *la Technologie* Terraformation *vous accorde une action Technologie supplémentaire pour augmenter une Population Pure au prix de 1 Matériel.*

RÉSOUDRE LES EFFETS DÉCLENCHÉS

Lorsqu'un effet déclenche un autre effet immédiat (voir *Matrice Neuronale* dans l'exemple précédent), vous pouvez résoudre les effets déclenchés dans n'importe quel ordre au sein de l'**action** en cours. Résoudre un effet est facultatif (sauf mention contraire) et vous pouvez toujours renoncer à un ou plusieurs effets rendus disponibles parce qu'un autre effet les a déclenchés. Vous ne pouvez cependant pas commencer à résoudre l'action suivante avant que tous les effets de l'action en cours n'aient été résolus (ou avant d'y renoncer).

Les secteurs spéciaux et certaines compétences de Maison peuvent aussi modifier les effets de vos actions ou déclencher plus d'effets immédiats. Ils peuvent même vous permettre de résoudre la troisième action de votre carte Focus alors que vous n'avez pas retourné de jeton Commerce. Les secteurs spéciaux peuvent aussi vous fournir une action supplémentaire similaire aux actions Technologie. Plus d'informations à ce sujet dans le glossaire.



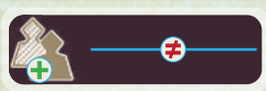
EFFETS DE FOCUS CONJOINTS

Lorsque vous jouez un Focus conjoint dans une partie coopérative, certains effets peuvent être résolus par un autre joueur. En fait, chaque effet a une condition, laquelle définit qui peut le résoudre :


Vous uniquement,


Vous ou un autre joueur,


Vous et/ou un autre joueur (chacun le résout séparément),


Vous et/ou un autre joueur, mais si l'un de vous résout l'effet au-dessus de la ligne, l'autre joueur ne peut résoudre que l'effet qui se trouve en dessous, et inversement.

RÉSOUDRE UNE CRISE

Lors de vos actions, vous pouvez **résoudre des Crises**. Vous pouvez résoudre la Crise **en cours** ou n'importe quel nombre de Crises **permanentes** de la rangée des Crises économiques ou militaires. Lorsque vous résolvez une Crise de départ, renvoyez-la dans la boîte. S'il s'agit de n'importe quelle autre Crise, défaussez-la face visible. Si vous avez défaussé une Crise permanente, faites glisser chaque Crise à sa droite d'un cran vers la gauche pour combler l'espace vacant.



Exemple : *à votre tour, vous résolvez la Crise économique du 2e emplacement de cette rangée. Vous défaussez la Crise résolue et faites glisser la Crise de droite d'un cran vers la gauche pour combler l'espace.*

Résoudre une Crise n'est pas une action en soi mais vous demande tout de même de remplir les conditions indiquées sur la Crise (et de satisfaire aux prérequis supplémentaires, le cas échéant). Si c'est bien le cas, vous pouvez immédiatement résoudre la Crise en question. Vous devez toujours remplir les conditions seul (ne prenez pas en compte les possessions des autres joueurs).

CO-OP/SOLO

Pour faciliter la lecture des cartes Crise, veuillez noter les trois catégories principales de conditions :

A Certaines Crises vous demandent de faire quelque chose d'une manière particulière ou contrainte. Cela signifie que vous devez faire une action qui vous permet de faire ce qui vous est demandé, et que vous devez le faire exac -tement comme indiqué, en respectant les éventuelles restrictions demandées.

B Certaines Crises vous demandent de faire quelque chose tout en remplissant une condition spécifique. Cela signifie que vous devez faire une action qui vous permet de faire ce qui vous est demandé. Si vous le faites, vérifiez que vous remplissez la condition. Certaines cartes préciseront explicitement si la condition doit être remplie avant ou après avoir résolu l'action en question. "En ayant déjà" signifie que vous devez avoir l'élément requis **avant** de faire ce qui vous est demandé.

C Certaines Crises vous demandent de choisir de payer un coût supplémentaire avant de faire quelque chose ou après l'avoir fait. Cela signifie que vous devez faire une action qui vous permet de faire ce qui vous est demandé, et immédiatement avant/après, vous **devez** payer le coût requis.



Vous pouvez aussi résoudre une Crise lors de la phase Préparation ou Évaluation d'un Cycle, ou même pendant le tour d'un autre joueur, si ce dernier vous fait profiter d'un effet de Focus conjoint qui vous permet de remplir les conditions de cette Crise.

Certaines cartes Focus conjoint/héroïque vous permettent de défausser une Crise sans même la résoudre.


Défaussez une Crise (de tout type)


Défaussez une Crise économique ou générale


Défaussez une Crise militaire ou générale

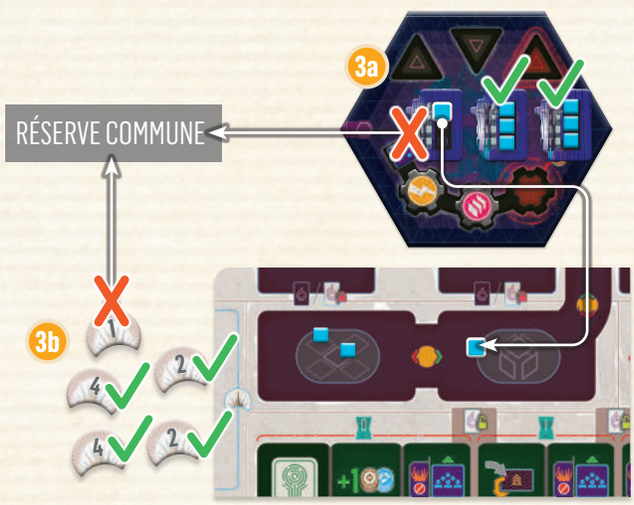
3 ÉTAPE NETTOYAGE



Les sous-étapes de l'étape Nettoyage sont indiquées sur le plateau galactique.

Une fois que vous avez terminé toutes vos actions :

3a Pour chaque **secteur** avec **au moins trois jetons Flotte**, vous devez *rappeler* un (ou plusieurs) cubes de Puissance Navale de votre choix pour que les cubes restants tiennent sur deux jetons Flotte *(voir p.21 pour plus de détails au sujet des Flottes, de la Puissance Navale et du Rappel).*



Exemple 3a : vous avez trois jetons Flotte Corvette sur l'un de vos secteurs lors de l'étape de Nettoyage. Deux d'entre eux transportent 3 cubes, soit leur capacité maximale. Le troisième contient 1 cube. Vous choisissez de retirer le troisième jeton Flotte et rappelez le cube sur votre fiche Maison.

Exemple 3b : vous avez 5 jetons Gloire à côté de votre fiche Maison, ce qui dépasse la limite de 4. Vous choisissez le jeton Gloire de valeur 1 et le remettez à la réserve.

3b Si vous avez plus de quatre **jetons Gloire**, remettez les jetons Gloire de votre choix dans la réserve commune, jusqu'à retomber à 4 jetons.

3c Si vous avez joué une **carte Programme** à ce tour, vous devez choisir **une** des options suivantes :

- Placez-la dans un emplacement de Programme **libre** (pas un emplacement de départ) du bas de votre fiche Maison. Ce Programme est maintenant **en jeu**. Si vous avez déjà une carte Programme du **même type** dans l'un de vos emplacements de Programme, vous **ne pouvez pas choisir cette option**.



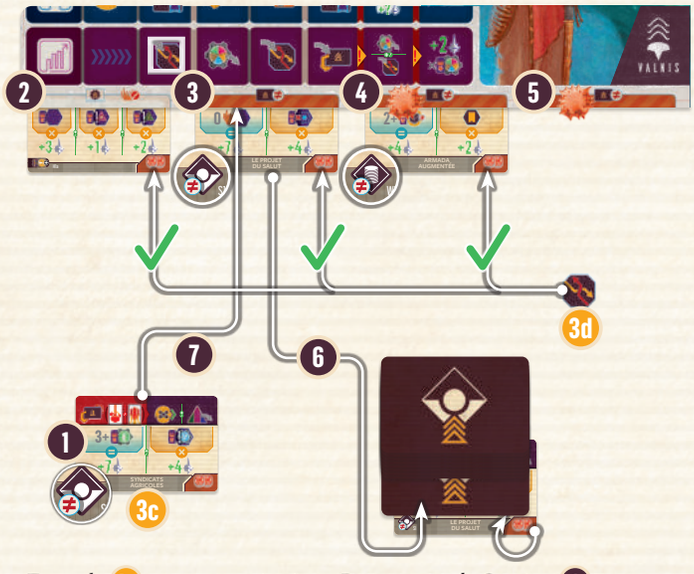
Les quatre types de Programme : Soutien, Force, Richesse et Domination

- Retirez l'une de vos cartes Programme (sauf cartes de départ) d'un emplacement de votre fiche Maison et placez la nouvelle carte Programme à la place (s'il y avait un jeton Commerce sur l'ancienne carte, il reste sur cet emplacement). Ce Programme est maintenant **en jeu**. Défaussez la carte Programme que vous avez retirée face cachée sous la pioche correspondante. Si cette manœuvre vous conduit à avoir deux cartes Programme du **même type** dans vos emplacements, vous **ne pouvez pas choisir cette option**.

! **Important :** les cartes Programme sont placées sous votre fiche Maison uniquement lors de l'étape Nettoyage et **ne sont pas considérées comme en jeu** avant ce moment. Les cartes Technologie ne fonctionnent pas de la même façon (voir p.31-32).

3d Comptez tous les **jetons Commerce** que vous avez à cet instant. Si vous avez retourné un jeton Commerce lors de l'étape 1, remettez-le sur le plateau galactique. Chaque jeton Commerce restant doit être placé selon l'une des options suivantes :

- soit sur le coin inférieur droit d'une carte Programme de l'un de vos emplacements de Programme qui ne contient pas déjà un jeton Commerce,
- soit renvoyé sur le plateau galactique.



Exemple 3c : vous avez joué un Programme de Soutien 1 avec votre Focus Renfort *lors de ce tour. Il y a 3 Programmes en jeu dans les emplacements de Programmes de votre fiche Maison : un Programme de départ 2, un Programme de Soutien 3, et un Programme de Richesse 4. Votre quatrième emplacement est libre 5 – le fait qu'il soit Corrompu ne pose aucun problème – mais vous n'avez pas le droit d'avoir deux Programmes de Soutien simultanément sur vos emplacements. Vous décidez de défausser votre Programme de Soutien le plus ancien 6 (face cachée sous la pioche des Programmes de Soutien) et de placer le nouveau Programme dans cet emplacement 7.*

Exemple 3d : il vous reste 1 jeton Commerce non utilisé à ce tour. Vous avez 3 Programmes dans les emplacements de votre fiche Maison. Vous pouvez donc stocker le jeton Commerce sur n'importe lequel d'entre eux, qu'ils soient Corrompus ou non.

3e Placez la carte Focus sélectionnée dans votre défausse personnelle, face visible. COMP

3f Placez la carte Focus sélectionnée dans votre défausse personnelle, face visible ; ou, si vous avez joué un Focus conjoint/héroïque, rangez-le dans la boîte. CO-OP/ SOLO

4 ÉTAPE PROGRESSION DU NÉANT



Si la carte Alerte en cours est une **Situation** et que votre **Crise en cours a déjà été résolue** plus tôt lors de ce tour, vous pouvez ignorer cette étape.

Si la carte Alerte en cours est une **Situation** et que votre **Crise en cours est encore là**, vous devez choisir une des trois options ci-dessous :

4a Subissez la **pénalité** indiquée tout en bas de la Crise en cours, puis défaussez-la. Si vous ne pouvez pas complètement résoudre les instructions indiquées, vous ne pouvez pas choisir cette option.

4b Placez un jeton **Catastrophe** sur un emplacement de catastrophe de la partie droite du plateau Crise et défaussez la Crise en cours.

4c Rendez la **Crise permanente** en effectuant ce qui suit :

- Sélectionnez l'une des deux rangées du plateau Crise pour y placer votre carte Crise.

  i. Les cartes Crise économique doivent être placées sur la rangée des Crises économiques.

  ii. Les cartes Crise militaire doivent être placées sur la rangée des Crises militaires.

  iii. Les cartes Crise générale peuvent être placées sur la rangée de votre choix.

- Si tous les emplacements d'une rangée sont occupés par des Gardiens, vous ne pouvez pas placer la carte sur cette rangée. Défaussez-la et placez un jeton Catastrophe sur la partie droite du plateau Crise.

- S'il y a déjà au moins une carte Crise sur la rangée où vous ajoutez une Crise, faites-les glisser d'un cran vers la droite et placez votre carte Crise dans l'emplacement libre le plus à gauche (sans jeton Gardien). Si lors de cette manœuvre, une carte est poussée au-delà du dernier emplacement de droite, alors cette carte est défaussée, mais vous devez placer un jeton Catastrophe sur la partie droite du plateau Crise.

Note : les cartes Crise défaussées doivent être placées face visible à côté de leur pioche respective. Dans le cas rarissime où une pioche serait épuisée, mélangez sa défausse pour former une nouvelle pioche.

Exemple : *à votre tour, une carte Alerte Situation Niveau I est visible* 1. *Vous avez donc pioché une Crise Niveau I et ne l'avez pas résolue à votre tour* 2. *Vous avez trois options. La première est de subir la pénalité indiquée en bas* 4a, *ce qui ajouterait un cube de Puissance Navale du Néant sur chaque Faille. La deuxième option est de défausser la Crise et de placer un jeton Catastrophe sur le plateau Crise* 4b. *La troisième option, que vous choisissez, est de rendre la Crise permanente en la plaçant sur la rangée économique du plateau Crise* 4c. *Pour cela, vous faites glisser la Crise qui s'y trouve d'un cran vers la droite* 3a *et placez la Crise actuelle à sa place* 3b.



Si la carte Alerte en cours est une **Guerre**, vous devez choisir l'une des deux options suivantes.

Note : lors d'une manche où une carte Alerte Guerre a été révélée, chaque joueur devra faire ce choix lors de l'étape *Progression du Néant* de son propre tour.

A **Résolvez le plateau Crise** comme suit :

- Résolvez l'**Escarmouche** (voir p.33) affichée sur la rangée militaire. Ajoutez la valeur indiquée sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée militaire au total de la Puissance Navale du Néant. Ajoutez également tout modificateur correspondant au Cycle en cours sur la carte Alerte Guerre.
- **Dépensez les ressources** indiquées sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée économique. Si vous n'avez pas assez de ressources à dépenser, vous perdez **3 Influence pour chaque ressource** manquante. Vous n'avez pas le droit de choisir de perdre de l'Influence pour économiser des ressources.

Note : puisqu'il ne s'agit pas d'Entretien, les **substitutions** (voir p.17) sont autorisées.

B Placez un jeton **Catastrophe** sur la partie droite du plateau Crise (ne défaussez **pas** la carte Alerte Guerre).

Exemple : au Cycle 1, une carte Alerte Guerre est visible à votre tour 1. *À la fin de votre tour, vous avez deux options. La première est de résoudre le plateau Crise* A. *Vous résolvez d'abord une Escarmouche, comme indiqué par l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée militaire* 2, *qui vous indique également que vous devez ajouter 2 cubes du Néant à l'Escarmouche* 3. *Vous devez aussi prendre en compte la carte Guerre elle-même, qui vous informe que vous pouvez soustraire 1 cube du Néant de l'Escarmouche* 4. *Après avoir résolu l'Escarmouche, vous continuez de résoudre le plateau Crise : vous dépensez 2 Matériel, 2 Énergie et 1 Science, comme indiqué par l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée économique* 5. *Une autre option pour éviter de résoudre le plateau Crise serait de simplement placer un jeton Catastrophe dessus* B.

Lorsqu'un jeton **Catastrophe** est placé, **chaque joueur** peut immédiatement choisir de retirer une Corruption (voir p.29) **ou** de gagner 5 ressources (quelles qu'elles soient) qui seront ajoutées à sa réserve. Si vous devez ajouter un 4e jeton Catastrophe lors de cette étape, **tous les joueurs perdent immédiatement la partie.**

Une fois que vous avez complètement fini votre tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour joue son tour complet de la même façon. Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, passez à la prochaine manche de la phase Focus, dans le même ordre. Une fois que le nombre de manches requis (voir haut de la carte Événement galactique) a été atteint, passez à la phase Évaluation.

VARIANTE : PROGRAMMATION DU FOCUS

Nous proposons la variante suivante aux joueurs expérimentés. Elle est particulièrement adaptée pour ceux qui apprécient la compétition.

Au début de chaque manche de la phase Focus (avant que le premier joueur ne joue son tour), chaque joueur choisit simultanément une carte Focus dans sa main et la programme en la plaçant face cachée devant lui.

Ensuite, jouez vos tours de jeu comme d'habitude, dans l'ordre ; cependant, à votre tour, au lieu de choisir un Focus dans votre main, vous **devez** révéler la carte Focus que vous aviez programmée, qui devient le Focus choisi pour ce tour. Les autres étapes du tour demeurent inchangées.

En mode coopératif, programmer vos cartes Focus **avant** de révéler la carte Alerte de la manche rend le jeu beaucoup plus difficile.

N'essayez pas cette variante avec des joueurs non expérimentés, ou qui ne s'y sentent pas prêts. Les joueurs qui jouent en dernier auront beaucoup moins de temps pour planifier leurs tours en paix, et la durée de partie augmente de façon significative. Pour autant, des joueurs expérimentés et opportunistes apprécieront la tension que cette variante apporte, ainsi que l'importance stratégique de l'ordre du tour.



C - PHASE ÉVALUATION

The **steps** of this phase are summarized on the right part of the **Galactic board** (**red** numbers).

Pour terminer un Cycle, **chaque joueur** accomplit les étapes suivantes dans l'ordre du tour. Vous pouvez jouer certaines étapes simultanément si vos décisions n'ont aucun effet sur les actions des autres.

1 LE NÉANT CONTRE-ATTAQUE

COMP

Résolvez une **Escarmouche**. Calculez la Puissance Navale totale du Néant (voir Escarmouche p.33) et déterminez lequel de vos secteurs est envahi.

CO-OP/SOLO

Résolvez le plateau Crise (voir p.14).

- Résolvez une **Escarmouche**. Calculez la Puissance Navale totale du Néant (voir Escarmouche p.33). Ajoutez la valeur indiquée sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée militaire. Déterminez lequel de vos secteurs est envahi par les forces du Néant.
- Dépensez les ressources indiquées sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée économique. Vous pouvez substituer la Nourriture, l'Énergie et/ou le Matériel par des Crédits. Vous devez dépenser des ressources si vous en avez. Chaque ressource que vous ne pouvez pas dépenser vous fait perdre 3 Influence.

Note : si la Puissance Navale totale du Néant lors d'une Escarmouche est 0, vous réussissez automatiquement votre défense contre cette Escarmouche.

2 ENTRETIEN

2a Calculez votre coût d'Entretien total comme suit :

- Chaque carte Programme (en bas de votre fiche Maison) affiche deux icônes Entretien. Prenez en compte chaque icône non recouverte d'un jeton Commerce.
- La plupart des secteurs ont des emplacements d'Installation ou de Guilde qui affichent également des icônes Entretien (souvent, une par emplacement). Prenez en compte chaque emplacement **occupé**.

Certains secteurs affichent une ou deux icônes Entretien indépendantes. Si vous contrôlez de tels secteurs, prenez en compte les icônes indépendantes qui s'y trouvent.

Exemple : *ce secteur comprend un emplacement d'Installation inoccupé et un emplacement de Guilde occupé. Vous avez trois Programmes en jeu ; l'un est recouvert d'un jeton Commerce, les deux autres non. En tout, votre* ***coût d'Entretien*** *sera donc de 1+2+2 = 5 unités.*





2b Vous devez maintenant **satisfaire** le coût d'Entretien, en dépensant pour chaque unité soit 1 Nourriture , soit 2 Matériel ou Énergie (ou 1 de chaque). Vous ne pouvez pas dépenser des Crédits ou de la Science pour satisfaire les coûts d'Entretien, sauf si une Technologie vous le permet. Si vous n'avez pas assez de ressources, **vous perdez 3 Influence par unité d'Entretien** non satisfaite. Vous n'avez pas le droit de choisir de perdre de l'Influence pour économiser vos ressources.

2c Pour chaque secteur Pur que vous contrôlez avec 6 Population **et** au moins trois Guildes, vous pouvez prendre l'un de vos cubes de Puissance Navale **inactif** et le placer sur une tuile **Refuge**.

CO-OP/SOLO

3 OBJECTIFS GALACTIQUES

Évaluez les **objectifs** de la partie droite de la carte Événement galactique qui se trouve sur le plateau galactique. Évaluer un objectif signifie que vous vérifiez si vous remplissez ses conditions. Si une ligne rouge sépare des objectifs, vous ne pouvez en choisir qu'un seul parmi les deux. Si la ligne est verte, en revanche, vous pouvez choisir les deux. Il existe deux types d'objectifs :

- Sur les **exploits**, la condition et le bénéfice sont séparés par le signe "=". Cela signifie que vous devez vérifier si vous remplissez la condition (souvent, un nombre minimum de tel ou tel élément) ; si oui, vous touchez le bénéfice **une fois**.
- Sur les **multiplicateurs**, la condition et le bénéfice sont séparés par le signe "x". Cela signifie que vous devez compter combien de fois vous remplissez la condition (souvent, un certain nombre de tel ou tel élément) et que vous gagnez le bénéfice autant de fois que vous remplissez la condition.

Note : résoudre un bénéfice avec les conditions requises peut permettre de résoudre une Crise permanente du même coup.

CO-OP/SOLO

Exemple : *la carte Événement galactique en cours liste deux objectifs. Le premier objectif A demande 5 cubes de Puissance Navale dans vos secteurs. Le second B demande un total de 5 Guildes Pures. Vous remplissez les conditions de ces deux objectifs, mais ils sont séparés par une ligne rouge, ce qui signifie que vous ne pouvez en choisir qu'un seul. Vous choisissez celui du bas : vous gagnez 2 Nourriture et déployez un cube C.*



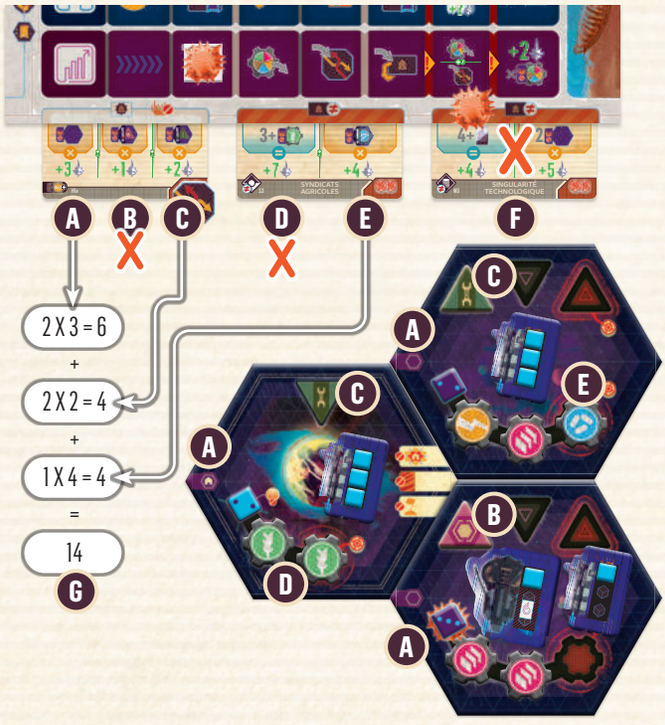


4 OBJECTIFS DE PROGRAMME

Évaluez maintenant les objectifs des **cartes Programme** des emplacements dédiés de votre fiche Maison, pourvu qu'il n'y ait **pas de Corruption** dessus (Programmes Purs). Chaque carte affiche plusieurs sections que vous devez évaluer une à une et de manière indépendante. Tout comme les cartes Événement galactique (voir étape 3), les objectifs peuvent être des exploits ou des multiplicateurs.

! **Note :** sur les cartes Programme, le bénéfice est toujours de l'Influence. Voyez p.18 et p.31 du glossaire pour une liste des objectifs de départ et des autres objectifs.

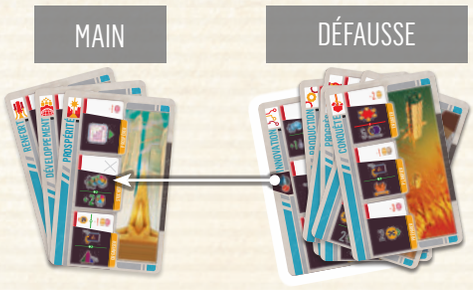
Exemple : vous avez trois Programmes dans vos emplacements. D'abord, vous évaluez votre Programme de départ. Vous avez deux secteurs Purs (A) *qui vous rapportent 3 Influence chacun, et un secteur Corrompu qui ne vous rapporte rien. Vous avez un secteur avec une Défense de Secteur* (B) *mais il s'agit de celui qui est Corrompu ; vous ne gagnez donc pas d'Influence. Vous avez deux secteurs avec au moins un Chantier Naval* (C) *– dont le Chantier Naval qui est imprimé sur votre Secteur-Mère, et gagnez donc 2 Influence pour chacun. Puis, vous évaluez votre deuxième Programme,* Syndicats Agricoles. *Vous avez deux Guildes de Fermiers Pures, et il vous en faudrait au moins trois pour gagner 7 Influence* (D)*. Vous avez un secteur Pur avec une Guilde de Scientifiques* (E) *et gagnez donc 4 Influence. L'emplacement de votre troisième Programme est Corrompu et vous ne pouvez donc pas l'évaluer* (F)*. Vous avez marqué 14 Influence en tout.*



! **Note importante :** vous ne pouvez quasiment jamais marquer de l'Influence pour des secteurs Corrompus, ni pour les jetons de ces secteurs. Ces informations sont rappelées sur les objectifs eux-mêmes.

5

Reprenez en main tous les Focus défaussés. Si vous êtes à la fin du Cycle 1, reprenez également votre **Focus Innovation**, maintenant disponible.



Après la fin de la phase Évaluation des Cycles 1 et 2, passez à la phase Préparation du prochain Cycle. Après la fin de la phase Évaluation du Cycle 3, passez à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

COMP

Le joueur qui a le plus d'Influence gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de jetons Corruption sur sa fiche Maison ou ses secteurs contrôlés l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

CO-OP/SOLO



Calculez l'Influence du Néant dans la galaxie.

- 60/100/140 Influence (selon la difficulté choisie : voir l'aide de mise en place à ce sujet),
- 60 Influence pour chaque secteur de Faille encore sur le plateau (voir glossaire p.51),
- 20 Influence pour chaque Refuge incomplet (voir p.34),
- 20 Influence pour chaque jeton Catastrophe placé sur le côté droit du plateau Crise,
- 10 Influence pour chaque jeton Gardien du plateau central (et non du plateau Crise),
- 5 Influence pour chaque carte Technologie Consumée (améliorée ou non, voir p.34),
- 5 Influence pour chaque carte Crise permanente du plateau Crise,
- 3 Influence pour chaque carte Maison Déchue encore sur des secteurs,
- 2 Influence pour chaque jeton Corruption des secteurs (quel qu'en soit le propriétaire), des Programmes, des cases de piste de Civilisation, des fiches Maison et de l'offre des Programmes, et
- 1 Influence pour chaque Population dans les secteurs du Néant (mais pas les secteurs sans aucune Puissance Navale).

Chaque joueur doit parvenir au moins à ce total d'Influence. Si c'est bien le cas, les joueurs gagnent la partie contre le Néant. Sinon, **la partie est perdue**.

Règles du jeu

CIBLES VALIDES POUR LES ACTIONS, LES EFFETS ET LES OBJECTIFS

Sauf mention contraire, c'est vous-même (ou ce qui vous appartient : secteurs sous votre contrôle, fiche Maison et zone de jeu personnelle) qui êtes la cible par défaut des actions, de leur coût et de leurs effets. Lorsque vous payez des coûts ou que vous résolvez des effets, vous pouvez prendre des jetons depuis la réserve commune et le plateau galactique, et prendre des cartes depuis les offres communes, mais vous ne touchez jamais les éléments appartenant aux autres joueurs. Il existe un effet *(envahir)* qui cible un secteur adjacent, ce qui signifie toujours un secteur adjacent à un secteur que vous contrôlez.

Lorsque vous évaluez un objectif de carte Programme ou d'Événement galactique, prenez en compte les éléments de votre zone de jeu personnelle, des secteurs que vous contrôlez et de votre fiche Maison. Ne prenez jamais en compte ce qui appartient aux autres joueurs, ni les secteurs qui ne sont contrôlés par personne, ni les zones de jeu communes telles que le plateau galactique.

Les Événements galactiques donnent parfois des instructions spécifiques qui ciblent les secteurs du Néant et les offres de Programme, qui n'appartiennent à personne. Ces instructions désigneront toujours spécifiquement les éléments ciblés.

CO-OP/SOLO

En mode solo et coopératif, vous trouverez plus de coûts et effets qui visent des cibles spécifiques. Cela sera alors clairement précisé.

En mode coopératif, certains effets (notamment les Focus conjoints) permettent à un autre joueur de résoudre un effet pour lui-même ; encore une fois, cela sera clairement précisé.

GAGNER ET DÉPENSER

Les icônes de *Voidfall* représentent des éléments de jeu (des ressources et des atouts) qui peuvent être sur le plateau principal, dans votre main, sur vos plateaux ou sur votre fiche Maison.

+1 Lorsqu'une icône est accompagnée d'un signe plus (+) souvent suivi d'un chiffre, cela signifie que vous gagnez le montant indiqué de cet élément.

-1 Lorsqu'une icône est accompagnée d'un signe moins (-) souvent suivi d'un chiffre, cela signifie que vous dépensez/perdez le montant indiqué de cet élément.

INFLUENCE

L'Influence n'a qu'une utilité, et non des moindres : gagner la partie. Lorsque vous **gagnez** ou perdez de l'Influence, ajustez les cadrans de votre plateau Influence du montant concerné.

Il est rare de perdre de l'Influence (voir *Entretien* p.15) ; si toutefois vous deviez perdre de l'Influence alors que vous n'en avez plus, retombez simplement à zéro.



Plateau Influence

RÉSERVE DE RESSOURCES

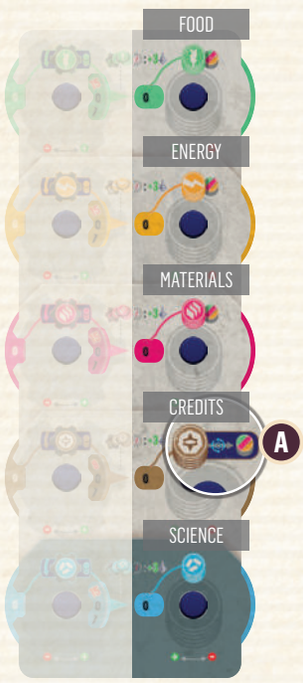
La plupart des coûts doivent être réglés en *ressources* : Nourriture, Énergie, Matériel, Crédits, ou Science.

Certains coûts vous permettent de combiner Nourriture/Énergie/Matériel voire de combiner les 5 ressources existantes.

Les crédits peuvent être utilisés comme **substitut** pour une **dépense** de Nourriture, Énergie, ou Matériel à raison de 1 pour 1 (A). Vous ne pouvez pas utiliser des crédits comme substitut de Science ni pour tout autre coût qui ne se paie pas en ressources. De plus, vous ne pouvez pas utiliser cette mécanique de substitution pour satisfaire l'**Entretien** (qui est une dépense obligatoire de la phase Évaluation de chaque Cycle, voir p.15).

Les cadrans de la partie droite de votre plateau Ressources vous permettent de tenir le compte de vos réserves. Lorsque vous gagnez ou dépensez des ressources, réduisez ou augmentez la valeur de votre cadran en fonction.

Vos réserves ne peuvent pas passer en dessous de zéro. Vous ne pouvez pas faire une action si vos réserves ne suffisent pas à payer le coût requis. Toutes les réserves ont une **limite maximum de 15**. Tout excédent est perdu.



Plateau Ressources

Les compétences spéciales de certains secteurs et Maisons vous permettront parfois de substituer une ressource à une autre. Vous pouvez utiliser ces compétences à tout moment, sauf pendant l'Entretien.

ÉCHANGER DES RESSOURCES

CO-OP/SOLO

En mode coopératif, vous pouvez **échanger des ressources** avec un autre joueur. Lorsque vous le faites, dépensez le nombre de ressources indiqué (ou moins), quel que soit leur type, pour que l'autre joueur gagne autant de ressources du même type. Ensuite, l'autre joueur, à son tour, peut lui-même dépenser le nombre de ressources indiqué (ou moins), et vous gagnez ces ressources.

Exemple : *Jaune échange des ressources avec Vert via l'action de Focus* Renfort conjoint *(4 ressources max.). Jaune dépense 2 Nourriture et 2 Science, donc Vert gagne 2 Nourriture et 2 Science. Puis, Vert dépense 3 Crédits (il pourrait en dépenser 4 s'il avait de quoi, mais ce n'est pas le cas et Jaune n'a besoin de rien d'autre) et Jaune gagne donc 3 Crédits.*

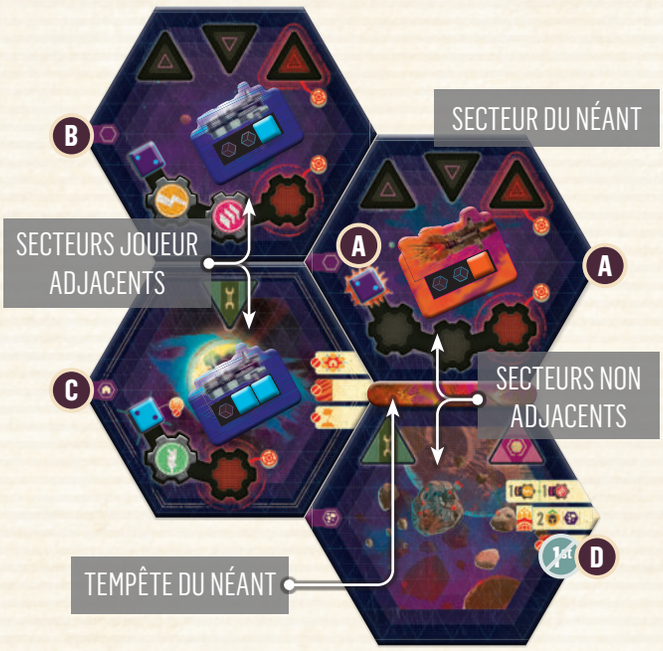
SECTEURS

Le plateau principal de *Voidfall* se divise en **secteurs** hexagonaux.

SECTEURS ADJACENTS ET TEMPÊTES DU NÉANT

Deux secteurs sont **adjacents** s'ils partagent un bord d'hexagone. Les **jetons Tempête du Néant**, en revanche, brisent l'adjacence entre deux secteurs. Aucun effet ne peut les déplacer, ni en ajouter, ni les retirer du plateau.

Certaines actions du jeu vous demandent de payer un coût et de résoudre un effet dans le **même secteur**.



CONTRÔLER UN SECTEUR

Un secteur peut connaître trois états, en fonction de qui le contrôle.

Les secteurs **du Néant** A abritent une ou plusieurs Flottes du Néant et sont presque toujours Corrompus.

Les secteurs de **Joueur** (ou **"vos secteurs"**) B abritent une ou plusieurs Puissances Navales à la couleur *d'un* joueur,

Votre **Secteur-Mère** C reste toujours sous votre contrôle, même si aucun cube de Puissance Navale ne s'y trouve, et n**e peut jamais être attaqué** par un autre joueur, ni par le Néant. Un effet qui détruit directement une Guilde ou Installation (cf. plus bas) ne peut pas non plus viser un Secteur-Mère.

Vous n'avez qu'un seul Secteur-Mère : vos autres secteurs n'ont pas ce statut.

Les **secteurs sans aucun cube de Puissance Navale** D ne sont contrôlés ni par les joueurs, ni par le Néant, et sont défendus par une ou plusieurs Défenses de Secteur. On y trouve entre autres les secteurs des Maisons Déchues, identifiés par une carte représentant les aspects uniques de la Maison qui les contrôle.

COMPÉTENCES DE SECTEUR

Les secteurs spéciaux ont une ou plusieurs compétences imprimées sur leur hexagone. Ces compétences sont toujours actives lorsque vous contrôlez ce secteur. Si vous envahissez un secteur avec succès, les compétences imprimées s'appliquent immédiatement lors des conséquences de l'Invasion.

Certaines compétences se déclenchent une seule fois, immédiatement après que vous avez envahi le secteur. Ces effets doivent être pris en compte lors de la résolution des conséquences de l'Invasion (voir p.26).

SECTEURS PURS ET CORROMPUS

En termes de Corruption, un secteur peut avoir deux états :

- Les secteurs **Corrompus** sont identifiés par un marqueur Corruption placé sous le dé Population A. Presque tous les secteurs, même ceux des joueurs, peuvent être Corrompus.
- Les secteurs **Purs**, par opposition, sont ceux qui n'ont pas de marqueur Corruption B.

Certains secteurs **ne peuvent pas** être Corrompus et resteront toujours Purs : c'est le cas de tous les Secteurs-Mères, par exemple.

GUILDES ET INSTALLATIONS

Il y a deux catégories principales d'infrastructures qui peuvent être développées dans un secteur : les **Guildes** civiles et les **Installations** militaires.

Il existe 5 types de Guildes, chacune augmentant la production de l'unique **ressource** qui leur correspond.

- Les Guildes de Fermiers augmentent la production de Nourriture.
- Les Guildes d'Ingénieurs augmentent la production d'Énergie.
- Les Guildes de Mineurs augmentent la production de Matériel.
- Les Guildes de Banquiers augmentent la production de Crédits.
- Les Guildes de Scientifiques augmentent la production de Science.

Guilde de Fermiers — *Guilde d'Ingénieurs* — *Guilde de Mineurs* — *Guilde de Scientifiques*

Guilde de Banquiers — *N'importe quelle Guilde* — *Guilde de Fermiers, Ingénieurs ou Mineurs*

Il existe 3 types d'Installations, chacun ayant une fonction différente.

- Les **Chantiers Navals** permettent de déployer des cubes de Puissance Navale (voir p.21).
- Les **Défenses de Secteur** servent au Combat. Elles infligent 1 Dégât d'Approche en défense (voir détails sur le Combat p.24).

Les **Bases Stellaires** requièrent une Technologie spécifique. Si vous avez la Technologie *Bases Stellaires*, vos bases **agissent comme des Chantiers Navals** pour déployer de la Puissance Navale. Elles infligent aussi 1 Dégât d'Approche en défense, comme une Défense de Secteur le ferait.

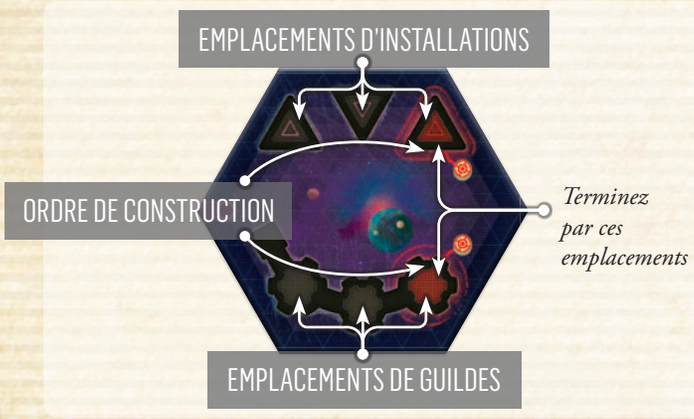


Défense de Secteur *Chantier Naval* *Base Stellaire*



Lorsque vous *construisez* une *Installation* ou *établissez une Guilde*, prenez le jeton correspondant dans la réserve commune et placez-le sur l'emplacement libre d'un secteur que vous contrôlez. Vous **pouvez** construire ou établir sur des secteurs **Corrompus**.

Chaque secteur dispose d'un certain nombre d'emplacements pour accueillir les Installations et Guildes ; en général, trois de chaque. Les jetons Guilde ne peuvent pas être placés dans les emplacements réservés aux Installations, et inversement. Vous devez placer les jetons de gauche à droite, en terminant par l'emplacement marqué de l'icône d'Entretien.



Si vous n'avez pas d'emplacements restants pour une infrastructure, vous ne pouvez pas la construire ou l'établir dans ce secteur.

Vous ne pouvez pas détruire volontairement, déplacer ou construire par-dessus une Guilde ou une Installation.



Certains effets de jeu (coûts d'action, Événements galactiques, Crises) peuvent vous forcer à *détruire* une Guilde ou Installation en dehors de votre Secteur-Mère. Dans ce cas, vous pouvez détruire n'importe laquelle. Ensuite, n'oubliez pas de décaler les jetons restants d'un cran vers la gauche.

Les Guildes ou Installations permanentes (imprimées sur la tuile) comptent comme un jeton à part entière, mais elles ne peuvent pas être retirées ou remplacées par un effet de jeu.

On parle de **Guildes Pures** et d'**Installations Pures** lorsque ces infrastructures occupent un secteur Pur.



POPULATION

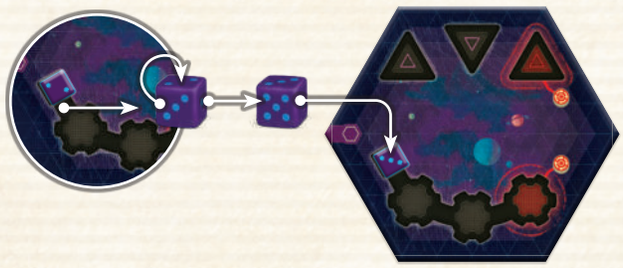
La plupart des secteurs ont de la *Population* (entre 1 et 6) représentée par un dé posé sur leur hexagone. La Population de votre Secteur-Mère est représentée par un dé à votre couleur. La Population affecte la production de ressources (voir section suivante).



La Population d'un secteur Pur est appelée *Population Pure*. Vous pouvez la modifier, ce que vous **ne pouvez pas** faire avec la Population d'un secteur **Corrompu**.



Lorsque vous **augmentez** une Population Pure, ajoutez 1 au dé Population de l'un de vos secteurs. Une Population de 6 ne peut pas être augmentée.



Exemple : *vous augmentez la Population de ce secteur Pur de 2 à 3 en réglant le dé sur sa nouvelle valeur.*



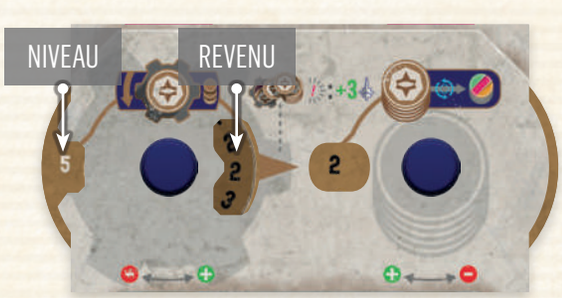
Lorsque vous **diminuez** une Population Pure, retirez 1 du dé Population de l'un de vos secteurs. Cela compte comme un coût, et vous pouvez uniquement le faire dans un secteur qui n'est pas votre Secteur-Mère. Une Population de 1 ne peut pas être diminuée.

Certains secteurs spéciaux ont une Population **fixe**, identifiée par un dé rouge et noir directement imprimé dessus. La Population de ces secteurs ne peut jamais être modifiée. D'autres secteurs n'ont pas de Population du tout, et ne peuvent donc être Corrompus.



PRODUCTION DE RESSOURCES

Vous avez cinq **cadrans de production** sur la partie gauche de votre plateau Ressources, chacun correspondant à une ressource donnée. Chaque cadran affiche deux valeurs. Le chiffre qui apparaît sur le côté gauche du plateau Ressources est le **Niveau de Production**. Celui qui apparaît au milieu est le **Revenu**..



Exemple : *votre Niveau de Production de Crédits est à 5, avec un Revenu de 2.*

Le **Niveau de Production** d'un type de ressource est déterminé par les **Guildes correspondantes** que vous contrôlez. Chaque Guilde ajoute au Niveau de Production la valeur en **Population** de son secteur :

- +1 si le secteur a 1 Population
- +2 si le secteur a 2 Population
- etc.

Une Guilde augmente le Niveau de Production quelle que soit la nature de son secteur (**Pur ou Corrompu**). Un Niveau de Production peut atteindre, au maximum, la valeur de 13. Cependant, même si vous atteignez ce maximum pour un type de ressource, vous pouvez tout de même établir des Guildes supplémentaires (ou envahir des secteurs qui en ont).

Ajustez vos Niveaux de Production lorsque vous établissez ou détruisez une Guilde, lorsque vous augmentez ou diminuez la Population, ou lorsque vous gagnez ou perdez le contrôle d'un secteur.

Votre carte Programme de départ peut afficher une icône qui indique que le Niveau de Production d'une ressource est augmenté de 1 en permanence. Ce bonus s'ajoute à ce que fournissent vos Guildes.



Exemple : *de base, le Niveau de Production d'Énergie de la Maison Valnis est de 1 au lieu de 0 (si vous avez choisi l'Origine "A" lors de la mise en place).*

Le **Revenu** d'une ressource n'augmente pas de la même façon que son Niveau de Production. Le Revenu en Crédits, notamment, augmente encore plus lentement que celui des autres ressources.

! Note : pour voir à quel Niveau de Production correspond chaque Revenu, veuillez consulter le glossaire.

Lorsque vous *produisez* un ou plusieurs **types de ressources**, vous ajoutez à votre réserve autant de ressources que le Revenu de la ressource en question (et non autant que son Niveau de Production), jusqu'à la limite max. de 15.



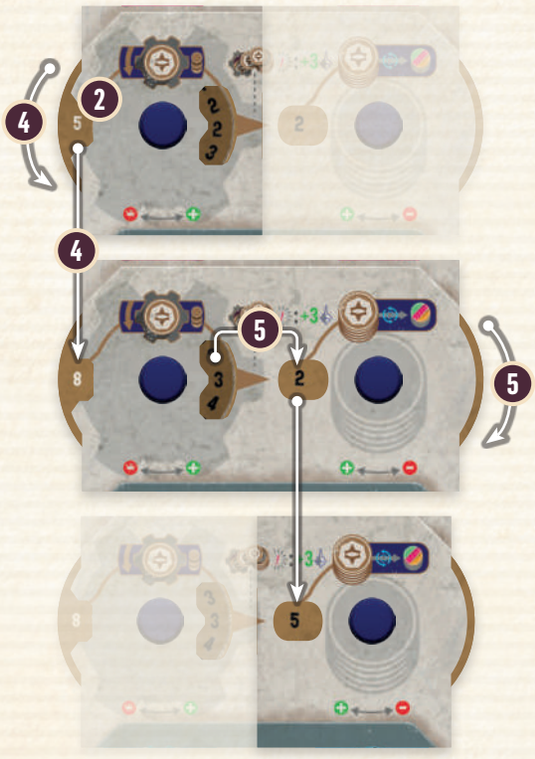
Produisez de la Nourriture | *Produisez de l'Énergie* | *Produisez du Matériel* | *Produisez des Crédits* | *Produisez de la Science*



Produisez un type de ressources (n'importe lequel) | *Produisez deux types de ressources différents* | *Surproduction*

Lorsque votre production de ressources vous fait dépasser le cap de 15 ressources du même type dans vos réserves, vous générez une *surproduction*. Dans ce cas, vous devez **perdre l'excédent** de manière à ne pas dépasser 15 en réserve. Lorsque cela vous arrive, **gagnez 3 Influence**, quel que soit l'excédent ainsi perdu. Si, à votre tour, vous surproduisez plusieurs types de ressources, ou la même ressource plusieurs fois, vous gagnez les 3 Influence pour chaque surproduction.





Exemple : *vous avez deux Guildes de Banquiers : une sur un secteur Corrompu de 3 Population et une sur un secteur Pur de 2 Population* 1. *Votre Niveau de Production est 3+2=5 et le Revenu correspondant est 2* 2. *Vous jouez un Programme Richesse* 3 *et résolvez son action. D'abord, vous construisez une autre Guilde de Banquiers* 4 *dans le secteur de 3 Population. Vous ajustez immédiatement votre Niveau de Production à 8, ce qui vous donne un Revenu de 3. Ensuite, vous produisez des Crédits en ajoutant le Revenu de 3 à vos réserves, qui passent de 2 à 5* 5.

! **Note :** il existe d'autres sources de production que les Guildes, comme les Technologies *Matrice Neuronale* ou *Quais Orbitaux Améliorés*.

! Note : certains secteurs spéciaux (*Ceinture d'Astéroïdes, Monde-paradis*) peuvent également fournir des Niveaux de Production supplémentaires.

FLOTTES ET PUISSANCE NAVALE

Une flotte est un important groupe de vaisseaux, représentés par un jeton Flotte du type correspondant, embarquant un ou plusieurs cubes de Puissance Navale (parfois simplement appelés "cubes" dans le jeu – il n'existe pas d'autres cubes). Chaque Flotte a un minimum de 1 Puissance Navale (un cube) et un maximum de 3 (trois cubes). Il existe 5 types de Flottes jouables dans *Voidfall*.



Les 5 types de Flottes : Corvette, Sentinelle, Destroyer, Cuirassé, Porte-Vaisseaux.

Les cubes de Puissance Navale sont limités à 14 par joueur. Ce sont les seuls éléments du plateau qui correspondent aux couleurs de chaque joueur (avec les dés Population des Secteurs-Mères). Ce sont ces cubes qui définissent qui a le **contrôle** de chaque secteur du plateau.

Un cube de Puissance Navale peut avoir trois états :

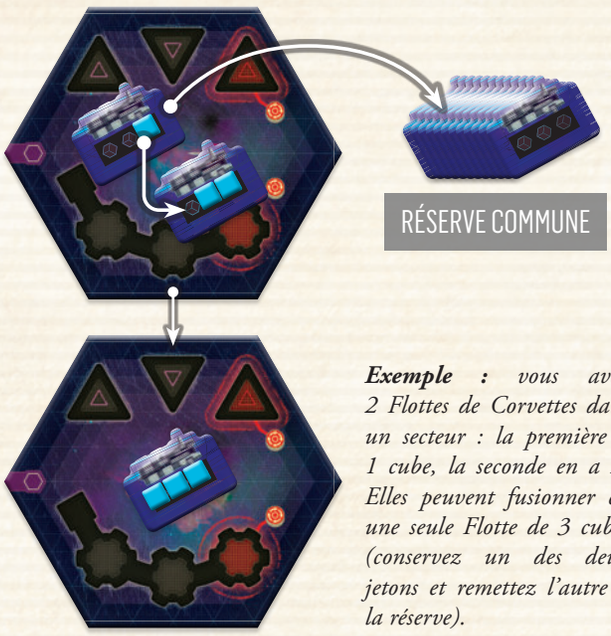
Inactif—dans la zone inactive de votre fiche Maison,

Actif—dans la zone active de votre fiche Maison,

Déployé dans un de vos **secteurs**, sur un jeton Flotte.



Les Flottes d'un même secteur peuvent librement être divisées ou fusionnées à tout moment. Si un de vos jetons Flotte transporte au moins 2 cubes, vous pouvez prendre un autre jeton du même type, le placer dans le même secteur, puis transborder l'un des cubes dessus pour créer une nouvelle Flotte. De même, deux Flottes de 1 Puissance chacune qui se trouvent dans le même secteur peuvent fusionner pour créer une seule Flotte de 2 cubes (retirez alors le jeton qui ne sert plus à rien). Vous **ne pouvez pas** transférer des cubes d'une Flotte vers une autre Flotte d'un type différent. Tout jeton Flotte qui se retrouve sans aucun cube regagne immédiatement la réserve commune.



***Exemple** : vous avez 2 Flottes de Corvettes dans un secteur : la première a 1 cube, la seconde en a 2. Elles peuvent fusionner en une seule Flotte de 3 cubes (conservez un des deux jetons et remettez l'autre à la réserve).*

Pour **déployer 1 cube**, prenez un cube de la zone active de votre fiche Maison et placez-le sur un secteur. Vous devez aussi choisir le type de Flotte (donc le jeton) associé à ce cube. Les Flottes de Corvettes ne requièrent aucune Technologie spécifique. Les quatre autres, en revanche, peuvent uniquement être déployés avec la Technologie correspondante (du même nom).

Si vous n'avez aucun cube actif, vous ne pouvez pas en déployer. Vous ne pouvez pas volontairement rappeler un cube du plateau pour le déployer ailleurs.

Lorsque vous déployez un cube sur un ou plusieurs types de Flottes, vous devez payer le coût en ressources indiqué sur la Technologie du type correspondant. Si vous ne pouvez pas payer ce coût, vous ne pouvez pas déployer de cube sur ce type de Flotte.

Un déploiement peut faire l'objet de restrictions :

Déployez dans votre Secteur-Mère uniquement.

Déployez sur un type de Flotte spécifique (ici, des *Corvettes*).

Pour chaque Chantier Naval en votre possession, déployez 1 cube dans le secteur du Chantier Naval.

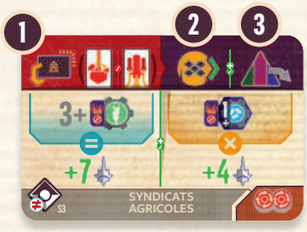
Le coût de certaines actions est de **rappeler 1 cube** depuis le plateau vers la **zone active** de votre fiche Maison. Lorsque vous subissez des **Dégâts au Combat**, vous devez également rappeler 1 cube depuis le secteur du Combat de la même façon. Si vous rappelez le dernier cube d'une Flotte, remettez le jeton Flotte à la réserve commune.

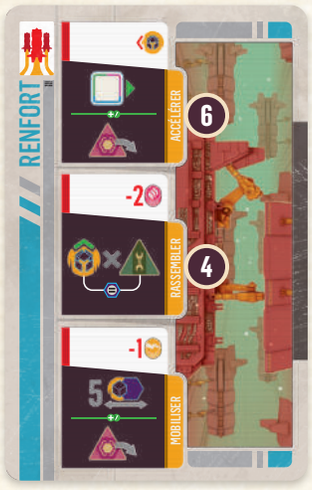
Si vous rappelez le dernier cube d'un secteur qui n'est pas votre Secteur-Mère, vous devez défausser un jeton Gloire de votre choix (voir *Jetons Gloire* p.27) et le secteur est abandonné (voir *Secteurs abandonnés* p.24).

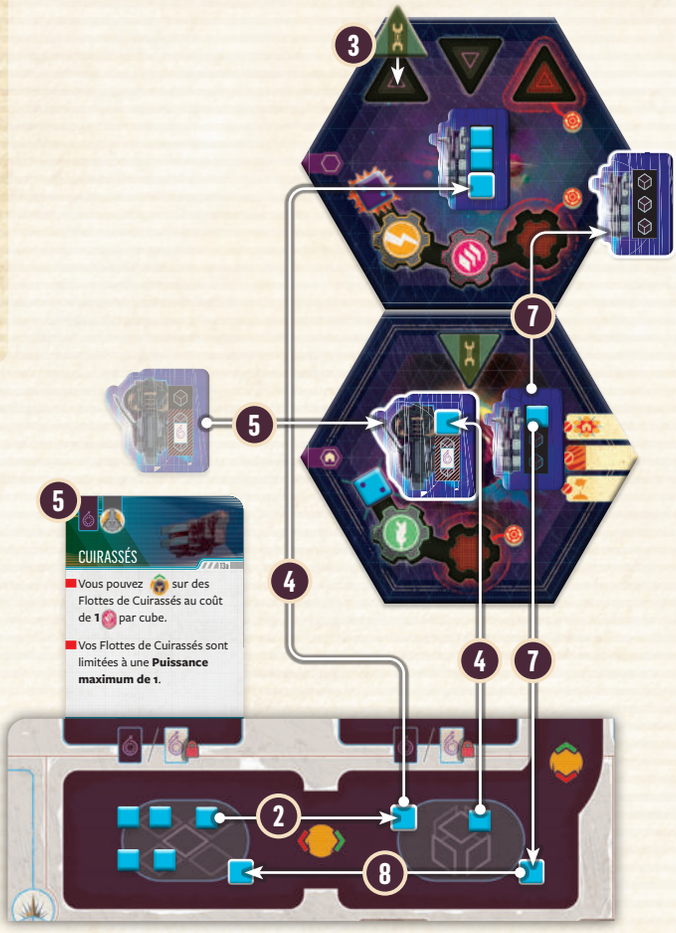
Certaines actions précisent que vous devez résoudre un effet dans le secteur depuis lequel vous avez rappelé le cube.

Lorsque vous **activez 1 cube**, déplacez-le depuis votre zone inactive vers votre zone active. Si vous n'avez aucun cube inactif, vous ne pouvez pas exercer cet effet.

Le coût de certaines actions est de **désactiver 1 cube** : vous devez alors le déplacer depuis votre zone active vers votre zone inactive. Si vous n'avez aucun cube actif lorsqu'il vous est demandé d'en désactiver un, vous devez rappeler un cube puis le désactiver aussitôt.







Exemple : *vous jouez le Focus* Renfort *et un Programme de Soutien. Vous avez 1 cube actif au début de votre tour. Vous faites l'action Programme* (1) *pour activer un deuxième cube* (2) *et construire un Chantier Naval* (3)*. Vous faites l'action* Rassembler *du Focus* Renfort (4) *et dépensez 2 Matériel pour déployer 1 cube pour chacun de vos Chantiers Navals, dans leur secteur. Vous avez la Technologie* Cuirassés (5) *qui vous permet de déployer des Flottes de Cuirassés ; vous décidez donc de déployer l'un des cubes comme Flotte de Cuirassés, ce qui vous coûte 1 Matériel supplémentaire comme indiqué sur cette Technologie. Enfin, vous faites l'action* Accélérer (6) *du Focus* Renfort*, qui a un coût spécial : désactiver 1 cube. Vous n'avez aucun cube dans votre zone active et devez donc en rappeler un depuis le plateau : vous choisissez de rappeler celui que transporte votre Corvette* (7) *(remettez le jeton Corvette vide dans la réserve commune) et le désactivez aussitôt* (8)*. Vous avez maintenant payé le coût de l'action et pouvez résoudre les effets de* Accélérer.

! **Note importante :** à la fin de chacun de vos tours de la phase Focus (étape 3, Nettoyage), vous ne pouvez jamais avoir plus de **2 jetons Flotte** dans un même secteur sous votre contrôle. Si vous disposez de 3 Flottes (ou plus) dans un secteur, vous devez rappeler autant de cubes que nécessaire dans votre zone active pour que le reste de vos cubes tienne sur 2 jetons Flotte.

FLOTTES DU NÉANT

En pratique, les Flottes du Néant sont équivalentes à des Flottes de Corvettes, chacune étant constituée d'un jeton Flotte et d'une Puissance Navale de 1 à 3 cubes. En Combat, elles se comportent également comme des Flottes de Corvettes.

Chaque secteur du Néant est **limité à un seul jeton Flotte du Néant** (donc au maximum à 3 cubes).



Icône Puissance Navale du Néant

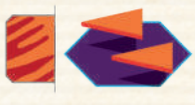


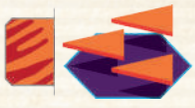
Cube de Puissance Navale du Néant



Jeton Flotte du Néant

Les secteurs spéciaux identifiés par les icônes ci-dessous peuvent contenir deux ou trois jetons Flotte du Néant (donc respectivement 6 à 9 cubes).





Si vous devez placer plus de cubes du Néant qu'il n'est autorisé dans un secteur, ne placez que ce que vous avez le droit de placer. Si vous avez le choix entre plusieurs secteurs, vous devez choisir un secteur où vous pouvez placer le montant requis, ou à défaut, celui où vous pourrez en placer le plus possible.

DÉPLACEMENT DES FLOTTES : REGROUPER ET ENVAHIR

Il existe deux types de déplacements possibles dans ***Voidfall*** : *regrouper* et *envahir*.

Lorsque vous décidez de **regrouper** des cubes de Puissance Navale, vous pouvez faire jusqu'à cinq déplacements de cubes au total en les emmenant vers des secteurs adjacents que **vous contrôlez**. Les cubes que vous déplacez ne sont pas obligés de commencer et terminer leur déplacement dans le même secteur. Vous pouvez déplacer un même cube plusieurs fois. Déplacez, ajoutez ou retirez des jetons Flotte au fil du déplacement s'il le faut.

Important : vous ne pouvez pas déplacer le dernier cube d'un secteur si cela conduit à son abandon (sauf Secteur-Mère).



Exemple : *vous contrôlez quatre secteurs et choisissez de* regrouper *des cubes de Puissance Navale. Vous décidez d'envoyer un premier cube vers le secteur en haut à droite* 1. *Pour cela, vous le sortez de votre jeton Corvette, prenez un nouveau jeton Corvette de la réserve, placez le cube dessus, et envoyez le tout vers sa destination. Il vous reste deux cubes : de la même manière, vous en envoyez un tout en bas sur un nouveau jeton Corvette, ce qui vous coûte deux déplacements* 2, 3. *Vous déplacez ensuite votre jeton Cuirassé et son cube vers le secteur du bas également* 4. *Il vous reste un déplacement, mais vous y renoncez. Vous décidez par contre de rassembler les trois cubes de vos deux jetons Corvette* 5 *sur une seule Corvette dans le secteur du bas, défaussant l'autre. Ceci vous permet de ne pas excéder la limite de deux jetons Flotte par secteur à la fin de votre tour.*

Lorsque vous **envahissez** un secteur, vous devez cibler un secteur que **vous ne contrôlez pas**. Les cibles valides dépendent du mode de jeu :

Un secteur du Néant,

COMP — Un secteur (sauf Secteur-Mère) contrôlé par un autre joueur,

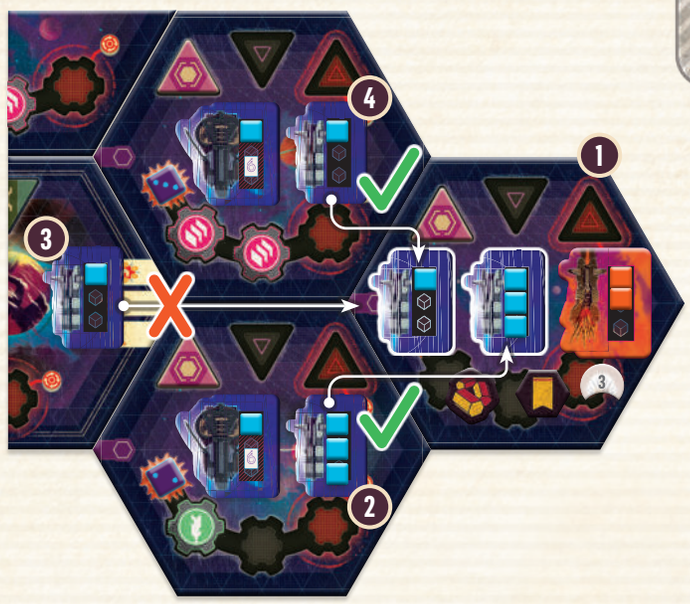
Un secteur ne contenant aucune Puissance Navale.

Ensuite, résolvez une *Invasion*, constituée des étapes suivantes :

1. **Déplacement de Flotte(s) :** choisissez autant de cubes que vous le souhaitez depuis un ou plusieurs secteurs **adjacents** au secteur ciblé et déplacez-les dans ce secteur. Déplacez, ajoutez ou retirez des jetons Flotte au fil du déplacement s'il le faut.
2. **Combat :** voir la section Combat p.24.
3. **Conséquences de l'Invasion :** elles sont expliquées à la suite de la section Combat. Les règles précises dépendent de l'Envahisseur (joueur ou Néant), du Défenseur, du camp qui l'emporte, ou d'une éventuelle égalité au Combat.

Certains effets vous permettent d'envahir des secteurs Corrompus ; vous ne pouvez pas vous en servir pour envahir un secteur Pur.

Lorsque vous lancez une Invasion, vous êtes autorisé à **abandonner** des secteurs (même s'il ne s'agit pas de votre Secteur-Mère) en les vidant de tout cube de Puissance Navale. Si vous le faites, vous devez **défausser un jeton Gloire** de votre choix de votre fiche Maison (le cas échéant) pour **chaque secteur** abandonné. Tout secteur abandonné est laissé à la merci du Néant qui tente immédiatement d'en prendre le contrôle (voir p.24).



Exemple d'Invasion : *vous envahissez un secteur du Néant* 1. *Vous déplacez la Corvette et ses 3 cubes depuis le secteur du bas* 2 *en laissant le Cuirassé en retrait. Notez que la Corvette tout à gauche* 3, *non adjacente à la cible, ne peut pas participer à l'invasion. La Corvette du secteur du haut, en revanche, suit le mouvement* 4. *À la fin du déplacement, le Combat commence dans le secteur ciblé.*



SECTEURS ABANDONNÉS ET PRISE DE CONTRÔLE DU NÉANT

Lorsque le dernier cube de Puissance Navale est retiré d'un secteur (sauf Secteur-Mère), ce secteur est **immédiatement** abandonné. Cela peut survenir après une égalité au Combat, en cas de défaite lors d'une Escarmouche du Néant (voir p.33), lors d'un rappel de Puissance Navale (pour payer un coût ou à cause d'un effet de jeu) ou même volontairement, si vous déplacez votre dernier cube pour envahir un secteur adjacent.

Quelle que soit la cause, le Néant tente immédiatement de prendre le contrôle de ce secteur. Résolvez les étapes suivantes :

1. Retirez toutes les Installations (mais pas les Guildes),
2. Placez un marqueur Corruption sous le dé Population (s'il n'en a pas déjà un),
3. Placez un jeton Flotte du Néant avec deux cubes et un jeton Prime face cachée dans ce secteur.

Le secteur est maintenant un **secteur du Néant**.

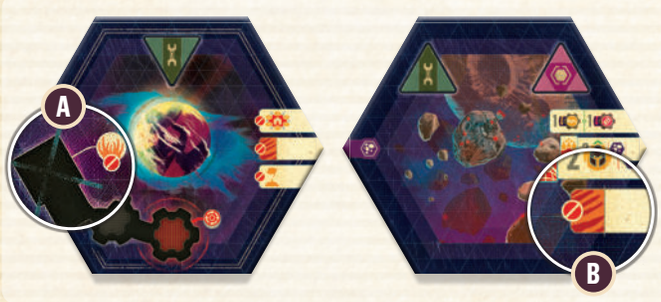


Exemple : *vous abandonnez totalement ce secteur pour en envahir un autre avec vos cubes de Puissance Navale. Le Néant en prend immédiatement le contrôle.*

Certains secteurs spéciaux résistent (partiellement) à la prise de contrôle.

A. Les secteurs immunisés à la Corruption sont marqués de cette icône ou dépourvus de Population. Ignorez l'étape 2 si vous abandonnez un tel secteur.

B. Les secteurs immunisés aux Flottes du Néant sont marqués de cette icône . Vous ne pouvez pas placer de jeton Flotte du Néant (ni de cube du Néant) sur ces secteurs. Ignorez l'étape 3 si vous abandonnez un tel secteur.



COMBAT

Lorsque vous envahissez un secteur ou que le Néant déclare une Escarmouche contre vous, un *Combat* survient. Le secteur où il se déroule est le ***secteur du Combat***.

Dans *Voidfall*, le Combat est purement déterministe, sans intervention du hasard ni information cachée. La séquence de Combat vous est donnée en détail p.35, avec toutes les Technologies et tous les types de Flottes. Pour le moment, il vous suffit de comprendre le concept de plus haut niveau avec les unités de base.

Les **camps** qui s'opposent sont l'*Envahisseur* et le *Défenseur* . Chaque camp peut faire intervenir sa Puissance Navale, et le Défenseur peut en plus utiliser des Défenses de Secteur et des Bases Stellaires.

! **Note** : au Combat, on ne prend en compte que la Puissance Navale et son type. Le nombre de jetons Flotte ne joue aucun rôle, et séparer ou fusionner les Flottes n'aura pas d'effet sur les conséquences de la bataille.

Un secteur du Néant est défendu par des Flottes du Néant, lesquelles combattent exactement comme des Corvettes. Toute Défense de Secteur qui s'y trouve participera aussi au Combat du côté du Néant.

Les secteurs n'abritant aucune Puissance Navale auront des Défenses de Secteur ou des Bases Stellaires à la place. Les Défenses de Secteur imprimées sur les **cartes Maison Déchue** sont considérées comme étant dans le secteur pour résoudre tout Combat, et ce tant que la carte n'a pas été retirée.

Le Combat se divise en deux parties : une **étape d'Approche** et une ou plusieurs **étapes de Salves**.

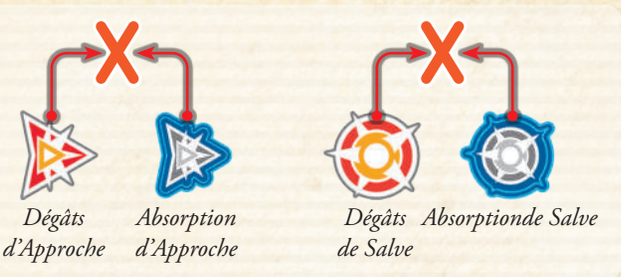
DÉGÂTS ET ABSORPTION

Les combattants engagés vont *infliger* des Dégâts à l'adversaire. Lorsque vous subissez 1 Dégât, vous – le propriétaire de la Flotte endommagée – devez **rappeler** un cube de **votre choix** depuis le secteur de Combat. Les Dégâts ne frappent jamais les Guildes ou Installations, ni même les Défenses de Secteur ou les Bases Stellaires qui participent au Combat.

Certains types de Flotte et certaines Technologies disposent de la capacité *Absorption* qui annule 1 Dégât.

Chaque type de Dégâts et d'Absorption fait effet lors de l'étape d'Approche **ou** l'étape de Salve, et est identifié par une icône spécifique.

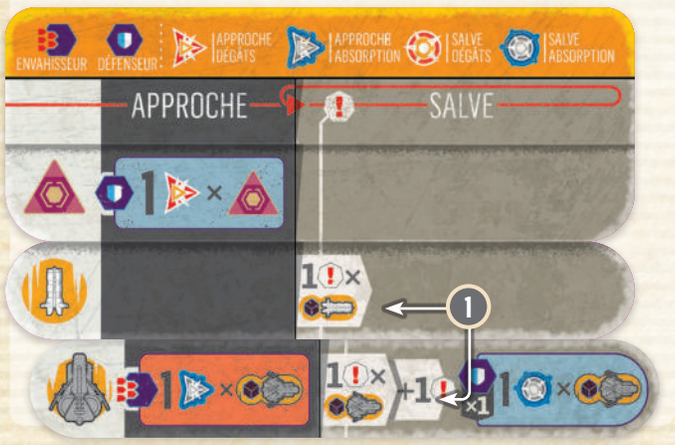
- Les *Dégâts d'Approche* sont infligés lors de l'étape d'Approche et sont annulés par l'*Absorption d'Approche*.
- Les *Dégâts de Salve* sont infligés lors d'une étape de Salve et sont annulés par l'*Absorption de Salve*.



L'Absorption d'Approche ne peut jamais annuler des Dégâts de Salve, de même que l'Absorption de Salve ne peut jamais annuler des Dégâts d'Approche. Les descriptions des compétences des types de Flotte ou des Technologies précisent toujours le type de Dégâts ou d'Absorption.

SÉQUENCE DE COMBAT : LES BASES

Les tuiles **Combat** résument la séquence de combat et affichent les capacités de combat de tous les types d'installations et de flottes. Lors



Lors de l'étape **d'Approche**, chacune des **Défenses de Secteur** et **Bases stellaires** du Défenseur infligent 1 Dégât d'Approche à l'Envahisseur.

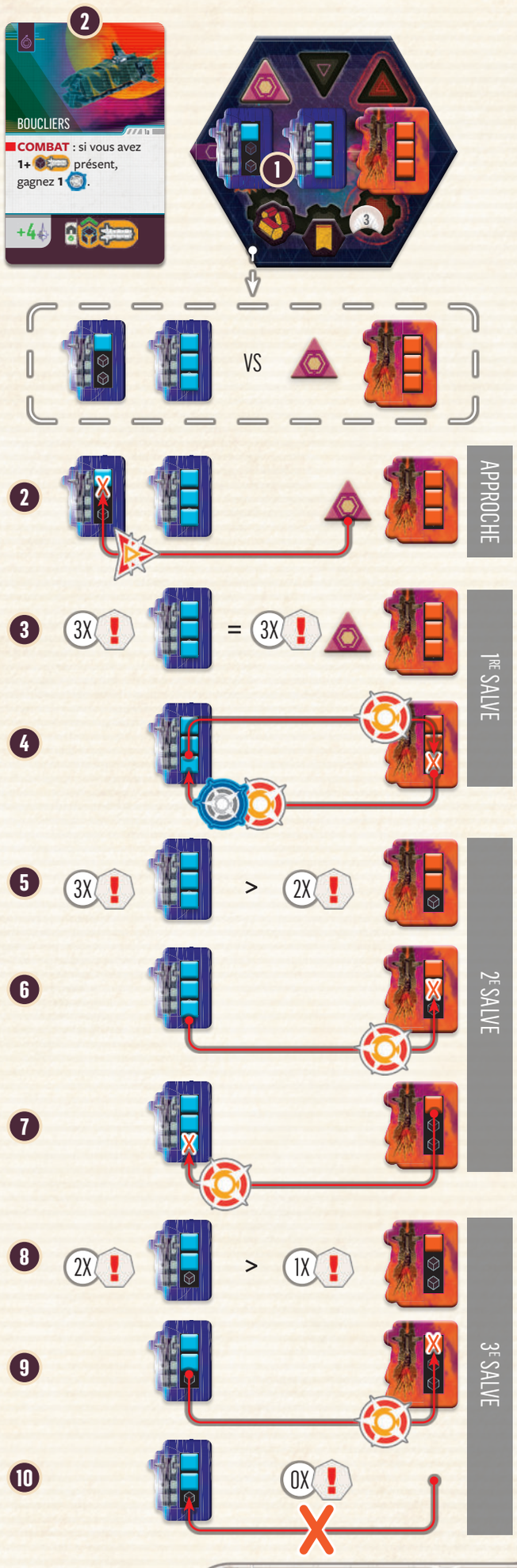
Lors de chaque étape de **Salve**, résolvez les quatre sous-étapes suivantes :

1. Déterminez l'**Initiative** de chaque camp à partir de la Puissance Navale totale de tous les types de Flottes du secteur – un cube de Corvette vaut 1 point d'Initiative, mais certaines Technologies et certains types de Flottes peuvent venir modifier cette valeur.
2. Le camp qui a l'Initiative la plus haute inflige **1 Dégât** à l'autre, quelle que soit la différence d'Initiative.
3. Le camp qui a l'Initiative la plus basse recalcule aussitôt son Initiative après avoir subi (ou annulé) le Dégât. S'il lui reste au moins 1 point d'Initiative, il inflige à son tour **1 Dégât** à l'adversaire. Sinon, il n'inflige aucun Dégât.
4. Si les deux camps ont la même Initiative, ils s'infligent mutuellement **1 Dégât** simultanément.

Répétez les quatre sous-étapes de Salve jusqu'à ce qu'un des deux camps n'ait plus aucune Puissance Navale. Ensuite, résolvez les **conséquences de l'Invasion** (voir section suivante).

Plus de détails sur la séquence de Combat p.35.

Exemple : *vous envahissez un secteur du Néant avec 4 cubes de Puissance Navale de Corvettes (1). Vous disposez de la Technologie de base Boucliers qui améliore vos Corvettes (2). Le Défenseur du Néant a 1 Défense de Secteur et 3 cubes de Puissance Navale (1). Lors de la phase d'Approche, la Défense de Secteur vous inflige 1 Dégât (2) : vous devez donc rappeler 1 cube. Vous passez à la 1re Salve. Chaque camp a une Initiative de 3 (3). Vous vous infligez donc mutuellement 1 Dégât : le Défenseur rappelle 1 cube, mais vous non, car les Boucliers vous offrent 1 Absorption de Salve et annulent le Dégât infligé (4). Avant la 2e Salve, vous recalculez l'Initiative (5) : vous avez toujours 3 mais le Défenseur n'a que 2. Vous infligez 1 Dégât en premier (6), et le Défenseur rappelle 1 cube. Il riposte ensuite et vous devez vous aussi rappeler 1 cube (7). C'est enfin la 3e Salve : à 2 contre 1, vous avez toujours l'Initiative (8) et infligez 1 Dégât en premier, forçant le Défenseur à rappeler son dernier cube (9). N'ayant plus aucune Puissance Navale ni d'Initiative, ce dernier ne peut pas riposter (10). Vous gagnez le Combat et il vous reste 2 cubes de Puissance Navale.*



CONSÉQUENCES DE L'INVASION

VICTOIRE DU DÉFENSEUR

Si, après une séquence de Combat, il ne reste de la Puissance Navale qu'au Défenseur, alors ce dernier remporte le Combat (le secteur a été défendu avec succès). Il ne reçoit aucune récompense à cette occasion.

VICTOIRE DE L'ENVAHISSEUR : INVASION

Si vous êtes l'Envahisseur et qu'il ne reste que votre Puissance Navale à l'issue du Combat, vous gagnez le Combat (le secteur a été envahi avec succès). Laissez sur place les Flottes utilisées pour le Combat dans ce secteur. Si le secteur est Corrompu, il le reste. Le secteur vous appartient à présent.

Nettoyez le secteur selon les étapes indiquées ci-dessous, **dans l'ordre de votre choix** (de préférence, comme cela vous arrange le plus). Le nombre d'étapes dépend du mode de jeu et du type de secteur. Certaines Technologies peuvent également les modifier.

A Retirez toutes les Installations du secteur (mais pas les Guildes).

B Résolvez tout jeton **Prime** présent dans ce secteur (voir p.27).

C Résolvez tout jeton **Libération** présent de la même façon.

D Prenez tous les jetons **Gloire** du secteur (s'il y en a) et placez-les près de votre fiche Maison. Si le secteur n'était pas celui d'un joueur, gagnez autant d'Influence que la valeur totale de vos jetons Gloire, même si vous n'en avez pas reçu de nouveau(x).

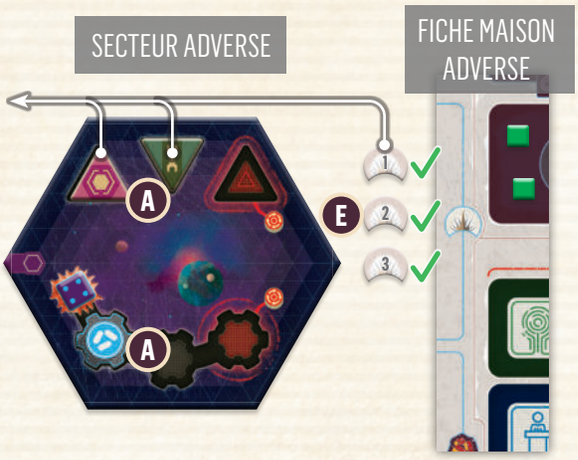
COMP

E Si vous avez envahi un secteur appartenant à un autre joueur, gagnez d'abord autant d'Influence que la somme des valeurs de **ses** jetons Gloire. **Ensuite**, votre **adversaire** doit **défausser** un jeton Gloire de son choix depuis sa fiche Maison. Vous ne gagnez pas de jeton Gloire à cette occasion.



Exemple 1. *Vous avez envahi un secteur du Néant. Vous retirez la Défense de Secteur* **A**. *Ensuite, vous prenez le jeton Prime, le retournez, puis le résolvez (gagnez 2 Nourriture)* **B**. *Vous retournez et résolvez le jeton Libération qui vous permet d'établir une Guilde de Mineurs dans ce secteur* **C** *(conservez les deux jetons près de votre fiche Maison). Enfin, vous placez le jeton Gloire de valeur 3 à côté de votre fiche Maison* **D**. *Vous gagnez autant d'Influence que la somme des valeurs de vos jetons Gloire, soit 2+2+3=7 Influence.*

! *Notez que le secteur reste Corrompu.*



Exemple 2. *Vous avez envahi un secteur d'un joueur adverse. Vous retirez la Défense de Secteur et le Chantier Naval* **A** *mais pas la Guilde de Scientifiques. Vous gagnez maintenant autant d'Influence que la somme des valeurs des jetons Gloire de l'adversaire* **E**, *soit 1+2+3=6 Influence. Votre adversaire défausse un jeton Gloire de son choix.*

! *Notez que le secteur reste Corrompu.*

CO-OP/SOLO

F Si le secteur envahi est une Faille, chaque joueur peut soit retirer une Corruption, soit gagner 5 ressources (de son choix). Ensuite, remplacez immédiatement la Faille par une tuile Secteur standard avec une Population de 1 (sans placer de Corruption dessus). Ce secteur n'est plus une Faille.

G Si le secteur envahi contient un ou plusieurs Gardiens, déplacez-les sur le plateau Crise (voir p.34).

H Les secteurs spéciaux ont des effets à usage unique que vous devez résoudre une fois que vous avez réussi à les envahir.

I Si le secteur était contrôlé par une Maison Déchue :

- Vous êtes autorisé à détenir un maximum de **6 Technologies** (au lieu de 5).
- Choisissez **une** Technologie que vous ne possédez pas déjà parmi les deux qui sont proposées au milieu de la carte. Si vous avez au moins un emplacement de Technologie libre et que la Technologie voulue est disponible sur le **tableau des Technologies**, gagnez la Technologie de base.
- Résolvez les effets indiqués en bas de la carte de la Maison Déchue ; tout placement de Guilde ou d'Installation, ou tout déploiement de Flotte, doit être effectué dans ce secteur.
- S'il s'agissait de votre première conquête contre une Maison Déchue, retournez la carte face cachée et conservez-la près de votre fiche Maison comme 6e emplacement de Technologie. Sinon, défaussez la carte.



VICTOIRE DE L'ENVAHISSEUR : ESCARMOUCHE DU NÉANT

Si, à l'issue d'une Escarmouche (voir p.33), vous n'avez plus de Puissance Navale dans le secteur du Combat, le Néant gagne le Combat et vous devez :

- Défausser l'un de vos jetons Gloire (au choix),
- Retirer toutes les Installations du secteur, et
- Retirer les Flottes du Néant restantes du secteur.

Vous avez abandonné le secteur, et le Néant s'en empare. Suivez la procédure indiquée p.24.

! **Note :** quelle que soit la Puissance Navale du Néant restante dans le secteur, le Néant s'empare toujours du secteur avec deux cubes de Puissance Navale.

ÉGALITÉS

Une égalité survient lorsque deux adversaires n'ont plus aucune Puissance Navale à la fin d'une séquence de Combat. Dans cette situation, le **Défenseur** doit **défausser un jeton Gloire** de son choix depuis sa fiche Maison (s'il le peut). Le secteur à présent vide de Flottes est **abandonné** et le Néant s'en empare. Suivez la procédure indiquée p.24.

Cas particulier : si vous envahissez un secteur qui ne contient déjà aucune Puissance Navale (par exemple une Maison Déchue), que le Défenseur n'a que des Défenses de Secteur ou Bases Stellaires, et que vous perdez toute votre Puissance Navale après la phase d'Approche, alors on considère que le Défenseur a remporté le Combat.

JETONS PRIME ET LIBÉRATION

Les jetons Prime et Libération sont posés face cachée dans les secteurs non contrôlés par les joueurs lors de la mise en place. Lorsque vous envahissez un secteur et remportez la victoire, *résolvez* ces jetons : retournez-les, gagnez la récompense indiquée, puis placez-les à côté de votre fiche Maison.



Si un jeton vous donne de l'Influence ou des ressources, gagnez le montant indiqué. Si un jeton **Libération** vous accorde un placement de Guilde/Installation ou un déploiement de Flotte, il doit être effectué dans le secteur où se trouvait ce jeton. Vous pouvez toutefois y renoncer (comme d'habitude).

Certaines actions vous permettent de gagner un jeton Prime sans même envahir un secteur. Dans ce cas, piochez-en un dans la réserve commune et résolvez-le immédiatement.

! **Note :** les récompenses indiquées sur les jetons Prime et Libération de votre fiche Maison n'ont plus d'importance une fois que vous les avez reçues. Vous devez tout de même conserver ces jetons car certains Programmes vous feront gagner de l'Influence en fonction du nombre de jetons récupérés, et certains effets de jeu peuvent vous demander de les dépenser.

Certaines cartes Événement galactique vous demandent de placer des jetons Prime ou Libération sur tel ou tel secteur. Les règles de placement sont précisées sur la carte et vous trouverez des explications supplémentaires dans le glossaire.

Lorsque vous devez défausser un jeton Prime ou Libération, prenez l'un de ceux stockés à côté de votre fiche Maison et mélangez-le face cachée dans la réserve commune.

Si la pioche est vide au moment où vous devez gagner ou placer un jeton, vous pouvez gagner 1 Influence ou 1 ressource à la place.

Voyez la p.3 du glossaire pour connaître la liste des récompenses possibles des jetons Prime et Libération.

JETONS GLOIRE

Les jetons Gloire sont assignés aux joueurs lors de la mise en place générale et placés sur les secteurs indiqués par la mise en place du scénario. Ils peuvent aussi apparaître ou être gagnés via certains Événements galactiques ou certaines Technologies. Notez que les jetons Gloire sont imprimés recto-verso.



Valeur de 1 à 5 *N'importe quel jeton*

Lorsque vous gagnez un jeton Gloire, prenez le dans la réserve commune et placez-le à côté de votre fiche Maison. S'il n'y en a pas assez, utilisez des équivalents à la place.



Lorsque vous réussissez à envahir un secteur qui n'est pas à un joueur, vous gagnez d'abord tous les jetons Gloire du secteur (s'il y en a), puis vous gagnez autant d'Influence que la valeur de tous vos jetons *(donc votre valeur totale de Gloire)*.

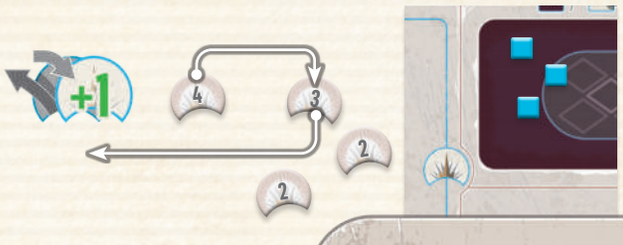
COMP

Lorsque vous réussissez à envahir le secteur d'un autre joueur, vous gagnez autant d'Influence que la valeur totale des jetons Gloire du Défenseur, puis il doit défausser un jeton Gloire de son choix.

Si vous abandonnez un secteur, vous devez défausser un jeton Gloire de votre choix.

Les jetons Gloire sont limités à 4 par joueur. Si vous avez plus de 4 jetons Gloire au moment de l'étape de Nettoyage de votre tour, alors vous devez défausser autant de jetons (de votre choix) que nécessaire pour revenir à 4 jetons.

Lorsque vous *améliorez un jeton Gloire*, vous devez d'abord défausser le jeton choisi, puis vous gagnez un jeton de la valeur immédiatement supérieure. Il est donc possible d'améliorer les jetons de valeur 1 à 4, mais pas les jetons 5.



PISTES ET NIVEAUX DE CIVILISATION



Les pistes de Civilisation

Votre fiche Maison comporte trois pistes de Civilisation : **Société**, **Gouvernement** et **Économie**.

Lorsque vous **avancez** sur l'une de ces trois pistes, déplacez votre marqueur d'un cran vers la droite. Vous pouvez alors **résoudre le bénéfice** de la case que vous venez d'atteindre. Chaque maison dispose de bénéfices uniques. La plupart d'entre eux sont identiques aux effets des actions de vos cartes Focus ; référez-vous à ce livret pour lire leur description, ou au glossaire pour les effets les plus rares.



Avancez sur Société — *Avancez sur Gouvernement* — *Avancez sur Économie* — *Avancez sur n'importe quelle piste* — *Avancez sur la piste la moins avancée*

Chaque piste dispose de 5 **niveaux** : le niveau où vous êtes est déterminé par l'emplacement de votre marqueur sur la piste. Les trois cases les plus à gauche sont de Niveau 0, les deux cases suivantes de Niveau 1, et les trois dernières de Niveau 2, 3 et 4.

Les niveaux sont indépendants d'une piste à l'autre. Passer d'un niveau à l'autre peut faire appel à des règles supplémentaires que vous devez observer séparément pour chaque piste, quel que soit le niveau atteint par les marqueurs sur les autres pistes.

- Après avoir atteint le **Niveau 1 et 2**, vous avez le droit d'avoir plus de Technologies améliorées. Toute piste au Niveau 1 vous permet d'avoir une Technologie améliorée supplémentaire, et toute piste au Niveau 2 vous permet d'en avoir deux supplémentaires.
- Avant d'atteindre le **Niveau 3 et 4**, vous devez **désactiver** respectivement 1 et 2 cubes de Puissance Navale. Si vous ne pouvez pas payer ce coût **avant** de recevoir le bénéfice de la case que vous vouliez atteindre, alors vous **ne pouvez pas** avancer sur la piste.

Si vous atteignez la case la plus à droite d'une piste (Niveau 4), vous ne pouvez plus avancer sur cette piste.

Exemple : vous avez atteint le Niveau 3 de votre piste Société. Vous faites l'action S'épanouir *de votre Focus* Production (1) *pour avancer sur la piste Société. Vous désactivez 2 cubes de Puissance Navale pour accéder au Niveau 4* (2) *puis déplacez votre marqueur d'un cran vers la droite sur cette piste* (3)*. Enfin, vous résolvez le bénéfice de cette case et gagnez 20 Influence.*





Atteindre le Niveau 4 d'une piste de Civilisation vous permet de construire un niveau de Refuge (voir p.34).

COOP/ SOLO

Lorsque vous avancez sur une case marquée de l'icône ci-contre (**Avance rapide**), vous pouvez immédiatement passer à la case suivante et recevoir le bénéfice qui y est inscrit. Vous devez tout de même payer le coût nécessaire si cela vous fait franchir le Niveau 3 ou 4.

Tant qu'un jeton Corruption n'a pas été déposé sur le marqueur d'une piste de Civilisation, cette piste est dite **Pure**.

Si un jeton Corruption est placé sur un marqueur, la piste de ce marqueur est dite **Corrompue**. Vous pouvez toujours progresser sur cette piste, mais **vous ne touchez aucun bénéfice** lors de votre progression (*Avance rapide* incluse). Vous bénéficiez quand même de l'accès aux Technologies améliorées supplémentaires lors des Niveaux 1 et 2, et vous devez tout de même désactiver de la Puissance Navale aux Niveaux 3 et 4.



Exemple : une piste Économie Corrompue.





CORRUPTION

La Corruption vous inflige des effets négatifs. Une Population Corrompue ne peut pas évoluer, une piste de Civilisation Corrompue ne vous rapporte aucun bénéfice, vous ne pouvez pas évaluer les objectifs d'un Programme Corrompu, et la plupart des objectifs des Programmes nécessitent des éléments Purs.

Certaines actions se payent en gagnant de la Corruption ; certains effets de jeu vous permettent de la déplacer ou de la retirer.

Lorsque vous **gagnez** une Corruption, prenez-la dans la réserve commune puis choisissez une des options suivantes :

A Placez-la dans n'importe lequel de vos secteurs **Purs** (sauf un secteur immunisé à la Corruption, comme un Secteur-Mère standard). Chaque secteur ne peut accueillir qu'une seule Corruption.

B Placez-la sur l'un de vos trois **emplacements de Programme**, sauf celui de départ, qui se trouve le plus à gauche. Chaque emplacement de Programme ne peut accueillir qu'une seule Corruption.

C Placez-la sur l'un de vos trois marqueurs de piste de **Civilisation**. Chaque piste ne peut accueillir qu'une seule Corruption.

D Si vous avez la Technologie des *Chambres de Décontamination*, vous bénéficiez d'une quatrième option de placement ; cela ne signifie pas pour autant que les *Chambres de Décontamination* sont Corrompues. La carte peut accueillir 2 marqueurs (3 si améliorée). Voir glossaire p.26 pour plus de détails.

Exemple : une action vous fait gagner une Corruption. Vous prenez un marqueur Corruption de la réserve commune (1). *Vous pouvez le placer sur un secteur Pur* (2) *(sauf Secteur-Mère), sur une des deux pistes Pures de votre fiche Maison* (3), (4) *ou sur un emplacement de Programme* (5), (6) *(sauf emplacement de départ). Les autres emplacements sont soit déjà Corrompus* (7), (8), (9), *soit impossibles à Corrompre* (10), (11).

Si aucune option n'est éligible, vous ne pouvez pas payer le coût requis. Envahir un secteur Corrompu ne fait pas gagner de la Corruption ; la Corruption reste simplement sur le secteur que vous venez d'envahir.

Déplacer une Corruption revient à déplacer un marqueur placé selon l'une des options données page précédente sur un autre emplacement éligible. Si vous n'avez pas de Corruption, vous ne pouvez pas résoudre cet effet.

Retirer une Corruption revient à remettre dans la réserve un marqueur placé selon l'une des options données page précédente. Si vous n'avez pas de Corruption, vous ne pouvez pas résoudre cet effet.

Certains effets de cartes Événement galactique vous demandent de placer la Corruption **gagnée** sur un emplacement bien précis. Vous ne pouvez **en aucun cas** placer la Corruption ailleurs. Si vous ne pouvez pas le faire, ignorez l'effet indiqué.

Placez la Corruption gagnée sur l'un de vos secteurs Purs.



Placez la Corruption gagnée sur votre fiche Maison (sur un marqueur de piste de Civilisation ou sur l'un des emplacements de Programme, sauf celui de gauche).

Placez la Corruption gagnée sur l'un de vos marqueurs de piste de Civilisation.

Placez la Corruption gagnée sur l'un de vos emplacements de Programme, sauf celui de gauche.

Placez une Corruption de la réserve commune sur l'emplacement correspondant au type de Programme indiqué sur le plateau des Programmes (ici, sur le type "Richesse"), rendant de fait cette offre Corrompue. Cette Corruption ne vous est pas assignée – vous ne pourrez pas la déplacer ou la retirer via une action standard. En revanche, si vous gagnez un Programme de l'offre ainsi Corrompue, alors vous **gagnez** aussi la Corruption. Si l'offre en question était déjà Corrompue, ignorez cette instruction.



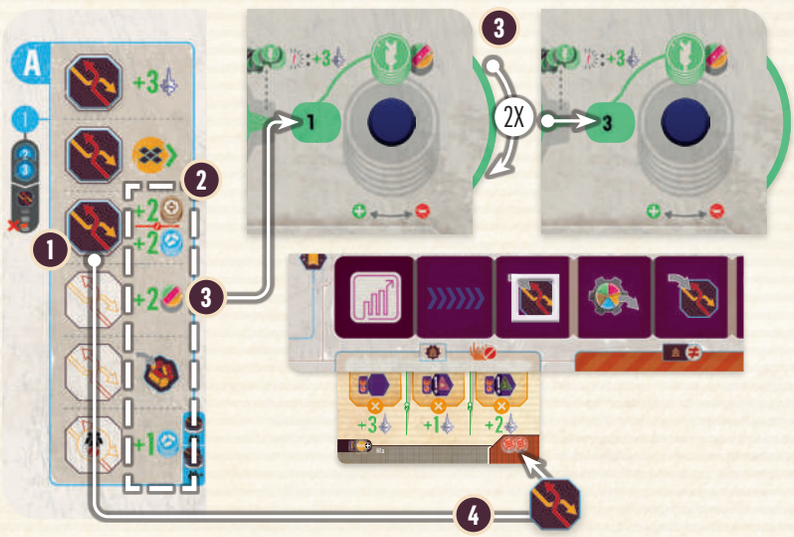
JETONS COMMERCE

Lorsque vous gagnez un jeton Commerce, prenez le jeton le plus bas du plateau galactique (s'il s'agit d'une pile de deux jetons, prenez le jeton du sommet de la pile). Gagnez la récompense qui se trouve à droite de l'emplacement où vous avez pris le jeton ou de n'importe quel emplacement inférieur : c'est le *bonus Commerce*, qui représente les effets du commerce extérieur, qui échappe à l'influence du Néant. À la fin de votre tour (voir Nettoyage p.12), vous devrez trouver un emplacement (sur un Programme) où placer le jeton Commerce ; à défaut, il faudra le remettre sur le plateau galactique. Vous pouvez librement réorganiser vos jetons Commerce parmi les emplacements éligibles.

! **Note :** le nombre de jetons Commerce est limité. S'il n'y en a aucun sur le plateau galactique, vous ne pouvez pas en récupérer, ni gagner de bonus Commerce.

Exemple : *les trois emplacements du bas du plateau galactique sont vides. Vous gagnez un jeton Commerce, que vous prenez dans la 4e case à partir du bas* (1).

À présent, vous choisissez un bonus Commerce (2). *Vous pouvez prendre celui qui se trouve à droite du jeton que vous venez de récupérer, ou un bonus inférieur. Dans l'ordre, vos choix sont : 2 Crédits, 2 Science, 2 ressources parmi Nourriture, Énergie et/ou Matériel, 1 jeton Prime, ou 1 Science. Vous choisissez 2 Nourriture* (3), *que vous ajoutez à votre réserve. À la fin de votre tour, vous placerez le jeton Commerce sur l'emplacement libre de votre carte Programme de départ* (4).



Comme indiqué dans l'étape de sélection de la phase Focus (p.9), l'utilisation la plus fréquente d'un jeton Commerce est de le retourner lorsque vous sélectionnez un Focus pour accomplir les trois actions qui s'y trouvent lors de l'étape Actions. Dans ce cas, le jeton Commerce regagnera le plateau galactique à la fin de votre tour – vous le retournerez alors du côté opposé. Vous **ne pouvez pas** retourner un jeton Commerce lors de l'étape Actions ; dit autrement, vous ne pouvez pas retourner un jeton lors du tour où vous l'avez acquis. Si un effet de jeu vous demande de dépenser un jeton Commerce, vous devez toujours choisir un jeton non retourné et le remettre sur le plateau galactique.

Lorsque vous remettez un jeton Commerce sur le plateau, procédez comme suit :

- **1-2 joueurs :** placez-le sur l'emplacement libre le plus élevé.
- **3-4 joueurs :** si l'emplacement occupé le plus bas contient un seul jeton, placez votre jeton par-dessus pour former une pile. Sinon, placez-le sur l'emplacement libre le plus élevé.

TECHNOLOGIES

Chaque carte Technologie affiche les informations suivantes :



A Nom de la Technologie

B Icône de Technologie de base **B1** ou améliorée **B2**

C Bonus d'Influence. Si vous prenez le premier exemplaire d'une Technologie de base ou améliorée marquée de cette icône, gagnez ce bonus.

D Effet immédiat. Certaines Technologies vous fournissent un bénéfice immédiat dès leur acquisition.

E Capacité permanente. Toutes les Technologies vous font profiter de leur effet dès leur acquisition (effet immédiat inclus), et ce jusqu'à la fin de la partie. L'effet d'une Technologie améliorée est toujours supérieur à la Technologie de base correspondante.

Voir glossaire p.24 pour les détails de chaque Technologie.

! **Note :** tout comme avec les cartes Focus et Événement galactique, vous avez le droit de refuser d'utiliser des avantages fournis par vos Technologies. Toutefois, même si vous renoncez à une partie d'un effet, vous devez payer l'intégralité du coût requis pour résoudre le reste.

Lorsque vous **gagnez une Technologie de base**, prenez la première carte disponible de n'importe quelle Technologie de base dans le tableau des Technologies. Résolvez son effet immédiat et gagnez le bonus d'Influence (+4 ou aucun). Placez la carte Technologie dans un emplacement de Technologie libre du haut de votre fiche Maison. Vous ne pouvez pas acquérir un deuxième exemplaire d'une Technologie que vous avez déjà (même améliorée).

Vous êtes **limité à 5 Technologies**, dont votre Technologie de départ. Une fois que vous avez atteint cette limite, vous ne pouvez pas gagner d'autres Technologies de base.

Cette limite de 5 peut passer à 6 (mais pas au-delà) si vous parvenez à envahir avec succès le secteur d'une Maison Déchue.

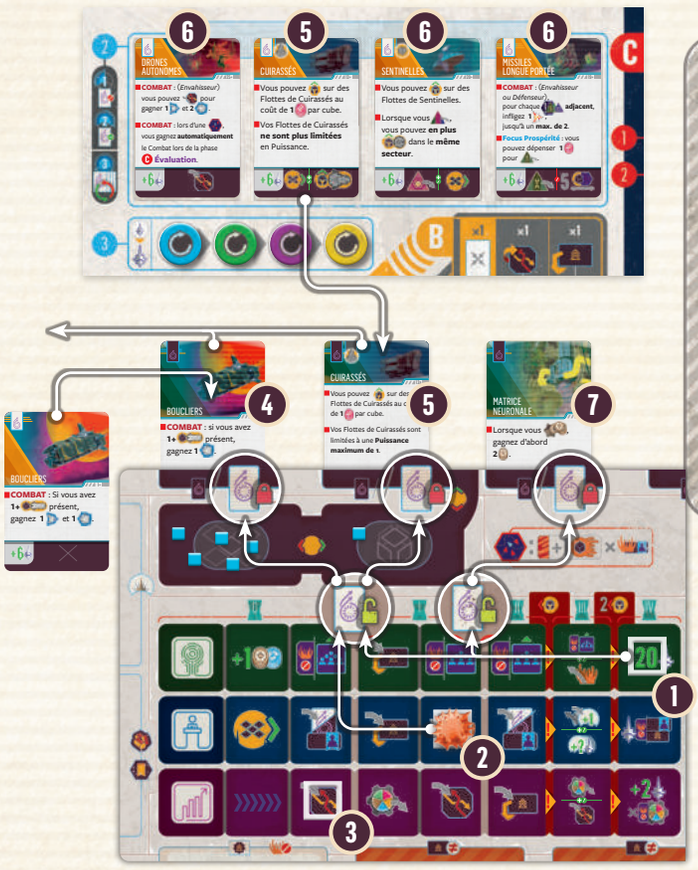
Lorsque vous **gagnez une Technologie améliorée**, vous devez d'abord vérifier si au moins une d'entre elles est disponible pour vous, et qu'elle ne vous fasse pas dépasser votre limite de Technologies améliorées ; à défaut, vous ne pouvez pas résoudre cet effet.

Une Technologie améliorée est disponible si vous avez sa version de base et que sa version améliorée est soit votre Technologie de départ, soit une carte qui se trouve sur le plateau galactique, à condition de ne pas être bloquée par la tuile de blocage.

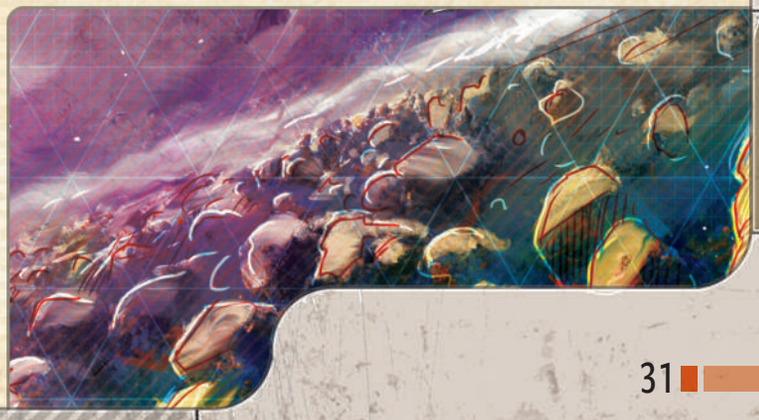
! **Note :** lors du Cycle I, les cartes du plateau galactique sont recouvertes par la tuile de blocage. Vous pouvez donc voir quelles seront les Technologies améliorées disponibles au Cycle II, mais la seule Technologie améliorée disponible au Cycle I est celle qui se trouve à côté de votre fiche Maison.

Votre **limite** de Technologies améliorées est de **0** au début de la partie. **Chaque** marqueur de piste de Civilisation au Niveau 1 ajoute 1 à cette limite, et **chaque** marqueur de piste de Civilisation au Niveau 2 ou supérieur ajoute encore 1 à cette limite.

Si vous ne dépassez pas votre limite, prenez une carte disponible. Placez la nouvelle Technologie dans le même emplacement que son équivalent de base, que vous rangez dans la boîte. Ensuite, gagnez 6 Influence, comme indiqué sur la carte améliorée, puis résolvez son effet immédiat, le cas échéant.



Exemple : *grâce au Niveau 4 de votre piste Société* (1) *vous pouvez avoir 2 Technologies améliorées* (1)*. Grâce au Niveau 1 de votre piste Gouvernement* (2) *vous pouvez avoir 1 Technologie améliorée (le fait que la piste soit Corrompue ne change rien). Votre piste Économie* (3) *est toujours au Niveau 0 donc n'augmente pas votre limite, qui, au total, est de 2+1+0=3. Un effet de jeu vous fait gagner une Technologie améliorée. Les cartes accessibles sont* Boucliers (4) *(à côté de votre fiche Maison) et* Cuirassés *qui se trouve sur le plateau galactique, non recouverte par la tuile de blocage* (5)*. Le reste n'est pas disponible pour vous, soit parce que vous n'avez pas la version de base* (6)*, soit parce que la version améliorée n'est pas sur le plateau galactique* (7)*.*



PROGRAMMES

Lorsque vous **gagnez un Programme**, procédez comme suit :

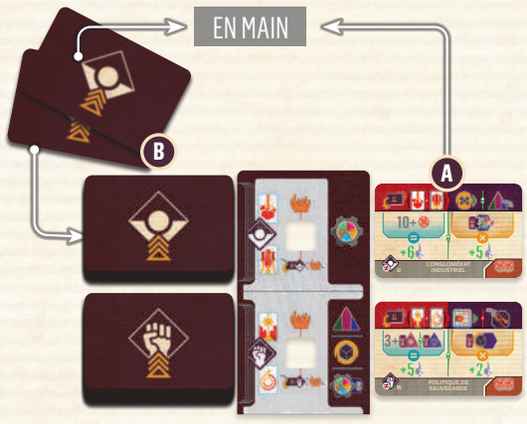
1. Choisissez l'un des quatre types de Programme : **Domination**, **Richesse**, **Force** ou **Soutien**.

! Note : le type de Programme est parfois spécifié par l'icône de l'effet.

2. Choisissez l'une des deux options suivantes :

   A Prenez l'un des Programmes visibles du type choisi depuis l'offre des Programmes et mettez-le **dans votre main**, puis piochez un nouveau Programme du même type et placez-le face visible sur le côté droit du plateau des Programmes.

   B Piochez deux Programmes au sommet du paquet des Programmes du type choisi et choisissez-en un à mettre **dans votre main**. Puis remettez l'autre sous ce même paquet.



! Note : les icônes du côté droit du plateau des Programmes indiquent les prérequis les plus courants des objectifs de chaque type de Programme.

Si un paquet et son offre sont vides, vous ne pouvez plus gagner ce type de Programme. Il n'y a pas de limite au nombre de Programmes que vous pouvez avoir en main.

Lorsque vous avez un Programme en main, **ne le placez pas** immédiatement dans un emplacement de Programme de votre fiche Maison. Vous le jouerez lors de l'étape Sélection de votre tour à venir (voir p.9), ce qui vous permettra de résoudre l'action du Programme.

Si vous avez joué un Programme lors de l'étape Sélection, vous pouvez placer sa carte dans l'un de vos trois emplacements de Programme les plus à droite lors de l'étape Nettoyage de ce même tour. L'emplacement de gauche est votre emplacement de **départ**. Vous ne pouvez jamais y placer un Programme, sauf lors de la mise en place. Vous ne pouvez jamais avoir des Programmes du même type dans des emplacements différents.

Emplacement de départ *Autre emplacement*



Un Programme placé dans un emplacement de votre fiche Maison est **en jeu**.

Un Programme en jeu est **Pur** si aucun marqueur de Corruption ne se trouve sur son emplacement.

À l'inverse, un Programme en jeu est **Corrompu** si un marqueur se trouve sur son emplacement. Votre emplacement de départ (à gauche) ne peut pas être Corrompu. Vous **ne pouvez pas** gagner de l'Influence depuis des Programmes Corrompus.

Chacune des quatre offres de Programmes peut également être Corrompue. Si vous gagnez un Programme depuis une offre Corrompue, vous devez aussi **gagner** le marqueur Corruption de cette offre (où vous voulez). L'offre redevient alors Pure.



Exemple : l'offre Soutien n'est pas Corrompue, mais l'offre Force l'est.

FOCUS PRÉFÉRÉS

Certains effets de jeu vous permettent de résoudre **une action** de Focus **préféré** à partir de l'une de vos cartes Focus préférés, que cette carte soit dans votre main ou dans votre défausse. Vos Focus préférés sont indiqués du côté droit de votre fiche Maison. Vous devez tout de même payer le coût de l'action que vous entreprenez.



Exemple : les Focus préférés de la maison Valnis sont Progrès *et* Politique.

Faire une action de Focus de cette manière **ne compte pas** comme résoudre ce Focus. Cela ne déclenche donc pas les capacités liées à la résolution d'un Focus en particulier, ni ne permet de jouer les cartes Programme correspondantes. Vous **ne pouvez pas** non plus retourner un jeton Commerce pour bénéficier d'une action supplémentaire dans le cadre de votre carte Focus préféré.

Si l'un de vos Focus préférés est aussi une carte spéciale propre à votre Maison, résolvez le coût de l'action et son bénéfice comme indiqué sur **votre** carte Focus plutôt que sur la version standard de cette carte.

Les cartes Focus conjoints et héroïques de l'offre ne sont ni dans votre main, ni dans votre défausse ; vous ne pouvez donc pas copier leurs actions, même si elles correspondent à un type préféré.

SOLO / CO-OP

CONSULTER LES ÉVÉNEMENTS GALACTIQUES

Lorsqu'il vous est permis de consulter les Événements galactiques à venir (ce qui est rare), piochez deux cartes depuis le paquet des Événements galactiques du prochain Cycle :

- Au Cycle 1, piochez depuis le paquet des Événements galactiques du Cycle 2.
- Au Cycle 2, piochez depuis le paquet des Événements galactiques du Cycle 3.
- Au Cycle 3, vous ne pouvez pas résoudre cet effet.

Choisissez l'une des cartes à remettre face cachée au **sommet** du paquet d'où vous l'avez piochée, et l'autre à remettre **sous** ce même paquet.

ESCARMOUCHE

Les Escarmouches sont des invasions du Néant qui visent le secteur d'un joueur. Elles ne se déclenchent pas exactement de la même façon selon que vous jouez en compétitif ou en coopératif.

COMP

En compétitif, elles se déclenchent lors de la première étape de la phase Évaluation de chaque Cycle.

CO-OP/ SOLO

En coopératif ou solo, elles se déclenchent lors de la première étape de la phase Évaluation de chaque Cycle, à la fin de votre tour (en cas d'Alerte Guerre) ou à cause d'une pénalité de Crise (uniquement pour le joueur actif).

Lors d'une Escarmouche, le **Néant** envahit l'un de vos **secteurs** avec une Puissance Navale (prise dans la réserve commune) égale au total de **Corruption** de vos **pistes de Civilisation** et **emplacements de Programmes**. Si le total est de 0, la défense est automatiquement réussie. Dans tous les cas, la Corruption de vos **secteurs** ne compte pas pour établir ce total.

La Puissance Navale qui participe au combat peut être **modifiée** comme suit :

- **Ajoutez 1** si l'Escarmouche a lieu lors de la phase Évaluation du Cycle 2 (2) ou 3 (3).

CO-OP/ SOLO

- Ajoutez ou soustrayez la valeur indiquée sous l'icône Escarmouche de la carte Crise, de la carte Alerte Guerre ou du plateau Crise (selon ce que vous résolvez).

Utilisez la procédure suivante pour désigner le secteur **cible** envahi par le Néant :

A Le Néant peut uniquement cibler des secteurs **adjacents** à un secteur du Néant, et ne peut jamais cibler un Secteur-Mère.

- Les secteurs dépourvus de Puissance Navale **ne sont pas** des secteurs du Néant.
- Le Néant ne cible **jamais** un secteur immunisé aux Flottes du Néant.
- Si un Gardien se trouve sur le bord d'un secteur ou adjacent à un secteur, alors ce secteur est considéré comme adjacent à un secteur du Néant.

B S'il y a plusieurs cibles éligibles, le Néant préfère le secteur où il va **gagner** ou obtenir une **égalité**. Faites le calcul pour chaque cible potentielle en utilisant les règles de Combat.

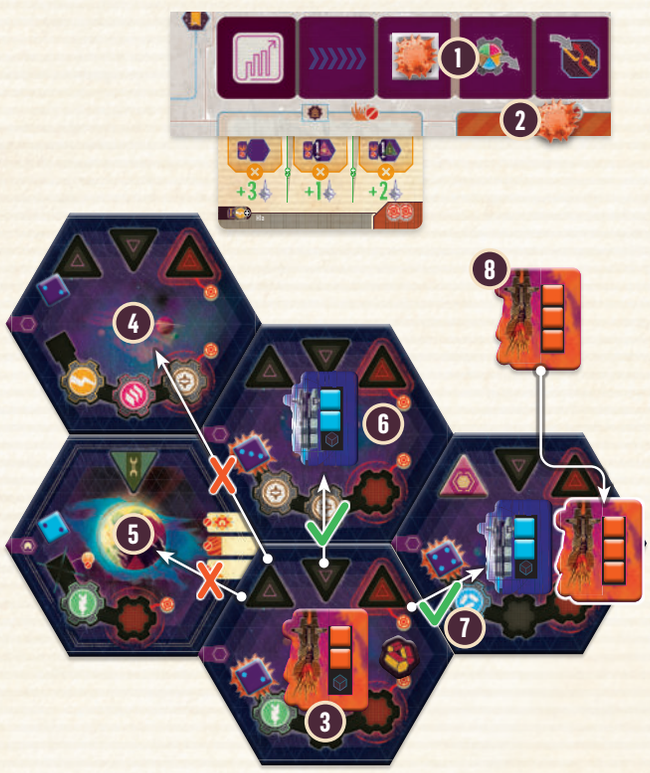
C S'il y a plusieurs cibles éligibles, le Néant préfère cibler le secteur qui vous forcera à **rappeler le plus de Puissance Navale** possible lors du Combat.

S'il reste encore plusieurs cibles éligibles de préférence égale, le Néant choisit :

1. Un secteur Pur, si possible,
2. Le secteur avec la Population la plus élevée (parmi plusieurs secteurs),
3. Le secteur avec le plus de Guildes (parmi les secteurs de même Population),
4. Un secteur au hasard (parmi ceux qui n'ont pas été départagés par les étapes précédentes).

! **Note :** si une Escarmouche survient lors de la phase Évaluation, chacun détermine son secteur cible dans l'ordre du tour.

Résolvez le Combat normalement (prenez en compte les éventuelles Technologies qui peuvent se déclencher en tant que Défenseur). Si le Néant **gagne** ou obtient une **égalité**, résolvez les **conséquences** de l'invasion selon les règles d'une victoire du Néant ou d'une égalité (p.27).



Exemple : une Escarmouche se déclenche lors de la phase Évaluation du Cycle 3. Vous n'avez pas de Technologies utilisables au Combat. Vous avez 2 Corruption sur votre fiche Maison (1), (2), +1 car nous sommes au Cycle 3, soit un total de Puissance Navale du Néant de 3. Le secteur (3) est un secteur du Néant. Votre secteur (4) ne lui est pas adjacent. Votre secteur (5) est votre Secteur-Mère. Les seules cibles valides sont donc les secteurs (6) et (7). Vous devez calculer le déroulement du Combat pour chacun. Pour le premier, le Néant va gagner, avec 3 cubes contre 2. Pour le second, vous serez à égalité grâce à votre Défense de Secteur, qui va le ramener à 2 contre 2. Puisque dans les deux cas, le Néant obtient une victoire ou une égalité, il va donner la priorité au secteur où il vous force à rappeler le plus de Puissance Navale, mais dans les deux cas, vous rappelez 2 cubes. Les deux secteurs sont Corrompus, mais le secteur (7) a une Population de 4, qui est plus élevée. C'est donc lui qui sera la cible de l'Escarmouche. Le Néant l'envahit avec 3 cubes de Puissance Navale (8) pris depuis la réserve et vous résolvez effectivement le Combat, qui se termine en égalité. Vous devez abandonner le secteur.

CO-OP/SOLO

ESCARMOUCHES DES CARTES ALERTE GUERRE ET CRISE

Certaines cartes Alerte Guerre ou pénalités de cartes Crise fournissent des capacités de Combat au Néant lors de l'Escarmouche correspondante.



Certains effets d'Escarmouche affichent des instructions supplémentaires, lesquelles se déclenchent si vous avez réussi à défendre le secteur (donc que vous ne l'avez pas perdu à l'issue de l'Escarmouche). Souvent, ce sont des instructions qui vont vous pénaliser, et rarement vous aider. Si la Puissance Navale du Néant qui participe à l'Escarmouche est de 0, vous avez tout de même défendu avec succès, et devez résoudre l'effet indiqué.



Lorsque vous devez placer 1 cube de Puissance Navale du Néant ou une Défense de Secteur dans un **secteur du Néant adjacent**, vous devez choisir en priorité un secteur adjacent au secteur du Combat. S'il n'y en a pas, placez l'élément requis sur n'importe quel secteur du Néant du plateau (s'il y en a).

GARDIENS

Les Gardiens sont d'anciens membres de la maison Novarchon pervertis par le Néant. Ils lui servent maintenant d'éclaireurs et de sentinelles. Les Gardiens peuvent se trouver à plusieurs endroits :

- Au bord d'un secteur (dans ce cas, il est impossible d'interagir avec),
- Sur un secteur Trou de ver (il est impossible d'interagir avec),
- Sur une tuile Secteur, souvent en compagnie de Flottes du Néant,
- Sur le plateau Crise, pour bloquer l'un des emplacements de la rangée militaire ou économique,
- Dans la réserve commune.



Lorsque vous devez **placer un Gardien** sur un secteur, prenez-le depuis la réserve commune et placez-le sur un secteur du Néant adjacent à l'un de vos secteurs. Si plusieurs secteurs sont éligibles, choisissez-en un qui n'a pas déjà un Gardien. S'il n'y a aucun secteur du Néant adjacent ou s'il ne reste plus de Gardiens dans la réserve, ignorez cette instruction.



Lorsque vous devez **retirer un Gardien**, vous pouvez le faire depuis le plateau Crise ou depuis n'importe quel secteur. Remettez le Gardien à la réserve commune.

PLATEAU CRISE

Le plateau Crise affiche deux rangées d'emplacements de cartes :

- La rangée des Crises militaires, en haut,
- Et la rangée des Crises économiques, en bas.

CO-OP/SOLO

Chaque emplacement peut accueillir soit une **Crise**, soit un **Gardien**. L'emplacement **libre** le plus à gauche de la rangée militaire (sans Crise ni Gardien) indique la Puissance Navale du Néant à utiliser lors d'une Escarmouche (ci-dessous, il s'agit du +4). L'emplacement libre le plus à gauche de la rangée économique affiche des ressources.

Si vous réussissez à **envahir** un secteur occupé par un ou plusieurs Gardiens, déplacez tout Gardien de ce secteur vers l'une des rangées de votre choix. Lorsqu'un Gardien est placé sur une rangée, déplacez tout Gardien ou Crise qui s'y trouvait d'un cran vers la droite. Si cela force un Gardien ou une Crise à sortir du plateau par la droite, défaussez-le et placez un **jeton Catastrophe** sur un emplacement Catastrophe du plateau Crise.



Exemple : *vous venez d'envahir un secteur du Néant occupé par un Gardien. Vous devez le déplacer sur l'une des rangées du plateau Crise. Si vous le placez dans la rangée militaire* (1)*, vous allez pousser la dernière Crise hors du plateau et déclencher une Catastrophe. Il est donc plus sage de placer le Gardien sur la rangée économique, décalant les cartes Crise qui s'y trouvent d'un cran vers la droite* (2)*.*

Lorsque vous retirez un Gardien d'une rangée, faites glisser les Gardiens et Crises restant(e)s d'un cran vers la gauche pour combler l'espace vacant.

REFUGES

Les *Refuges* sont des lieux sûrs dissimulés dans le Domineum où l'on peut échapper au Néant. Ils sont représentés par les tuiles Refuge placées à proximité du plateau. Chaque Refuge dispose de 2, 3 ou 4 niveaux, que les joueurs peuvent construire.



Lorsque vous construisez un niveau de Refuge, vous pouvez placer 1 cube de Puissance Navale **inactif** sur l'emplacement libre le plus bas d'une tuile Refuge.

Si vous n'avez aucun cube inactif à placer, alors vous pouvez désactiver un cube actif. Si vous n'avez pas de cube actif, vous pouvez en rappeler un et le désactiver aussitôt.



Vous pouvez immédiatement construire un niveau de Refuge à chaque fois que vous parvenez à accomplir l'un des exploits économiques suivants :

A Vous surproduisez (p.20) **au moins deux fois** lors du même tour. Chaque joueur peut placer 1 seul cube inactif lors d'un même tour de cette façon, mais il est possible de le faire à votre propre tour **et** pendant le tour de quelqu'un d'autre lors d'une même manche.

B Vous atteignez le Niveau 4 de n'importe laquelle de vos pistes de Civilisation (p.28).

C Lors de l'étape 2 de la phase Évaluation (Entretien), vous avez un **secteur Pur avec 6 Population et au moins trois Guildes**. Si vous avez *deux* secteurs qui remplissent ces conditions, vous pouvez construire *deux* niveaux lors de chaque Cycle, et ainsi de suite.

Lorsque le dernier niveau d'une tuile Refuge a été construit, la tuile est **complétée** (sinon, elle reste incomplète). Laissez les cubes de Puissance Navale sur la tuile. Tous les joueurs peuvent immédiatement choisir une récompense **différente** parmi ces 4 options :

D Retirer une Corruption,

E Retirer un Gardien,

F Gagner 3 ressources (quelles qu'elles soient), ou

G Déployer 2 cubes de Puissance Navale.

Les deux premiers exploits économiques peuvent être atteints lors de la phase Préparation ou Évaluation via certains effets d'Événements galactiques. Lorsque vous comptez le nombre de surproductions que vous avez réalisées, considérez la phase Préparation et la phase Évaluation comme deux tours distincts.

TECHNOLOGIES CONSUMÉES

Certaines Technologies peuvent être consumées ; il s'agit d'une pénalité de Crise représentant la disparition du savoir des Novarques, qui se consume dans l'influence corruptrice du Néant.

Lorsque vous consumez une Technologie de base, choisissez une Technologie du tableau **avec de l'Influence**, si possible, et placez-la à côté du plateau Crise.

Lorsque vous consumez une Technologie améliorée, prenez la carte la plus à gauche du plateau galactique à la place. S'il n'y a pas de Technologies sur le plateau galactique ou si la tuile de blocage est toujours là, cette pénalité de Crise ne peut pas être résolue (vous devez donc choisir une autre option pour faire face à la Crise, comme expliqué p.11).

Les cartes Technologie consumées ne sont plus disponibles et rapportent des points d'Influence au Néant à la fin de la partie.

SÉQUENCE DE COMBAT - DÉTAILS

Ce chapitre décrit la séquence de Combat complète, en se concentrant sur toutes les Technologies liées au Combat.

Le Combat lui-même se divise en deux phases : l'étape d'**Approche** et la ou les étapes de **Salve**. Chaque étape de Salve est résolue de la même façon que la précédente, mais certaines Technologies affectent uniquement la première.

ÉTAPE D'APPROCHE

Avant d'infliger des Dégâts, chaque cube de Puissance Navale de **Porte-Vaisseaux** peut déployer 1 cube de Puissance Navale de Corvette dans le secteur du Combat. Ces cubes de Corvette prennent immédiatement part au Combat et peuvent subir des Dégâts d'Approche comme d'habitude. Les Porte-Vaisseaux déploient les Corvettes même si eux-mêmes sont immédiatement rappelés lors de l'étape d'Approche.

L'Envahisseur et le Défenseur infligent les Dégâts de l'étape d'Approche **simultanément**.

Le **Défenseur** peut infliger des **Dégâts d'Approche** comme suit :

- Chaque Défense de Secteur et Base Stellaire présente dans le secteur du Combat inflige 1 Dégât ;
- Chaque cube de Puissance Navale de Sentinelle inflige 1 Dégât ;
- S'il dispose des *Missiles Longue Portée améliorés* et d'un Chantier Naval ou d'une Base Stellaire dans un secteur adjacent au secteur envahi, il inflige 1 Dégât (ou 2 si *plusieurs* secteurs adjacents sont concernés) ; et/ou
- S'il dispose de *Cellules Énergétiques de base* ou *améliorées*, et inflige au moins 1 Dégât lors de l'étape d'Approche grâce à un des points ci-dessus (même si le Dégât a été absorbé), il inflige 1 Dégât supplémentaire.

Les cartes Maison Déchue affichent deux Défenses de Secteur. Lorsque vous envahissez une Maison Déchue, ces défenses s'exercent lors de l'étape d'Approche, comme d'habitude. Si vous survivez à cette étape avec au moins 1 cube de Puissance Navale, la Maison Déchue capitule. Vous pouvez la libérer de l'influence du Néant et elle se rallie à votre cause (p.26).



L'**Envahisseur** peut infliger des **Dégâts d'Approche** comme suit :

- Si au moins 1 cube de Puissance Navale de Destroyer est présent et qu'il possède la Technologie *Destroyers améliorés,* il inflige 1 Dégât ;
- S'il dispose des *Missiles Longue Portée de base* et d'un Chantier Naval ou d'une Base Stellaire dans un secteur adjacent au secteur envahi, et s'il dépense 1 Énergie, il inflige 1 Dégât ; et/ou
- S'il dispose des *Missiles Longue Portée améliorés* et d'un Chantier Naval ou d'une Base Stellaire dans un secteur adjacent au secteur envahi, il inflige 1 Dégât (ou 2 si *plusieurs* secteurs adjacents sont concernés).

Le **Défenseur** peut gagner de l'**Absorption d'Approche** comme suit :

- S'il dispose des *Boucliers améliorés* et d'au moins 1 cube de Corvette dans le secteur du Combat , il gagne 1 Absorption.

L'**Envahisseur** peut gagner de l'**Absorption d'Approche** comme suit :

- S'il dispose des *Boucliers améliorés* et d'au moins 1 cube de Corvette dans le secteur du Combat , il gagne 1 Absorption ;
- Chacun de ses cubes de Cuirassé dans le secteur du Combat fournit 1 Absorption ;
- S'il dispose des *Drones Autonomes de base* ou *améliorés* et remet un jeton Commerce sur le plateau galactique, il gagne 1 Absorption ; et/ou
- S'il utilise l'action *Bombarder* du Focus *Exaltation*, il gagne 1 Absorption pour chaque série de 3 Matériel dépensée.

ÉTAPE DE SALVE

Au début de chacune des étapes de Salve, calculez l'**Initiative** de chaque camp en faisant la somme des éléments suivants :

- Chaque cube de Corvette, Destroyer, Cuirassé et Porte-Vaisseaux vaut 1 Initiative,
- S'il y a au moins un cube de Cuirassé, il ajoute 1 Initiative supplémentaire,
- S'il y a au moins un cube de Destroyer, il ajoute 1 Initiative supplémentaire à l'Envahisseur,
- Chaque cube de Sentinelle ajoute 1 Initiative supplémentaire pour l'Envahisseur, mais 0 pour le Défenseur,
- La Technologie *Ciblage de base* ajoute 5 Initiative si au moins 1 cube de Corvette est présent ; et
- Chaque cube du Néant ajoute 1 Initiative – comme s'il s'agissait d'un cube de Corvette.

Si l'un des deux camps avec au moins 1 cube fournissant de l'Initiative dispose de *Ciblage amélioré* mais que l'autre non, alors c'est forcément ce premier camp qui a l'Initiative la plus élevée.

Le camp qui a l'Initiative la plus élevée (min. 1) inflige 1 Dégât à son adversaire. Ensuite, et à condition qu'il lui reste au moins 1 Initiative à ce moment-là, l'adversaire inflige à son tour 1 Dégât.

Si les deux camps ont la même Initiative, ils s'infligent mutuellement et **simultanément** 1 Dégât.

Le **Défenseur** peut infliger des **Dégâts de Salve** supplémentaires comme suit :

- S'il dispose des *Torpilles de base* et d'au moins 1 cube de Corvette dans le secteur du Combat, il inflige 1 Dégât supplémentaire lors de la **première** étape de Salve ; ou
- S'il dispose des *Torpilles améliorées* et d'au moins 1 cube de Corvette dans le secteur du Combat, il inflige 1 Dégât supplémentaire lors de **chaque** étape de Salve.

L'**Envahisseur** peut infliger des **Dégâts de Salve** supplémentaires comme suit :

- S'il dispose des *Torpilles de base* et d'au moins 1 cube de Corvette dans le secteur du Combat, il inflige 1 Dégât supplémentaire lors de la **première** étape de Salve ;
- S'il dispose des *Torpilles améliorées* et d'au moins 1 cube de Corvette dans le secteur du Combat, il inflige 1 Dégât supplémentaire lors de **chaque** étape de Salve ; et/ou
- Chacun de ses cubes de Destroyer inflige 1 Dégât supplémentaire lors d'une étape de Salve.

Le **Défenseur** peut gagner de l'**Absorption de Salve** (chacune ne pourra être utilisée qu'une seule fois dans ce Combat) comme suit :

- S'il dispose des *Boucliers de base* ou *améliorés* et d'au moins 1 cube de Corvette dans le secteur du Combat , il gagne 1 Absorption.
- Chacun de ses cubes de Cuirassé fournit 1 Absorption ; et/ou
- Chacun de ses cubes de Porte-Vaisseaux fournit 1 Absorption.

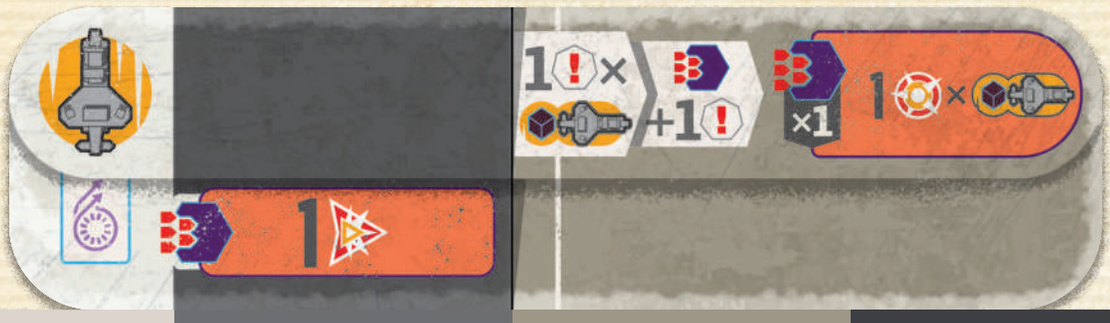
L'**Envahisseur** peut gagner de l'**Absorption de Salve** (chacune ne pourra être utilisée qu'une seule fois dans ce Combat) comme suit :

- S'il dispose des *Boucliers de base* ou *améliorés*, il gagne 1 Absorption.
- S'il dispose des *Drones Autonomes de base* et remet un jeton Commerce sur le plateau galactique, il gagne 1 Absorption ;
- S'il dispose des *Drones Autonomes améliorés* et remet un jeton Commerce sur le plateau galactique, il gagne 2 Absorption (qui peuvent être utilisés lors d'étapes de Salve différentes) ; et/ou
- S'il utilise l'action *Bombarder* du Focus *Exaltation*, il gagne 1 Absorption pour chaque série de 3 Matériel dépensée.

Si, à la fin d'une étape de Salve, les deux camps disposent encore de Puissance Navale, alors une nouvelle étape de Salve survient, et ce autant de fois que nécessaire. Toute Absorption utilisée lors d'une étape ne peut plus être utilisée lors d'une étape ultérieure. L'Initiative doit être recalculée au début de chaque étape de Salve.

TYPES DE FLOTTE

Chaque type de Flotte dispose de son propre jeton, et chaque type de Flotte (autre que Corvette) nécessite la Technologie du même nom pour être déployé. Les versions améliorées de ces Technologies permettent en général d'augmenter une valeur ou une capacité du type de Flotte correspondant. Chaque type de Flotte a une tuile de Combat dédiée qui résume ses capacités.

TYPE DE FLOTTE	ÉTAPE D'APPROCHE	ÉTAPE(S) DE SALVE	LIMITE DE PUISSANCE
			
CORVETTE	-	1 Initiative par cube	3 cubes par jeton Flotte
			
SENTINELLE	**Défenseur :** 1 Dégât par cube	**Envahisseur :** 1 Initiative par cube **Défenseur :** 0 Initiative	3 cubes par jeton Flotte
			
DESTROYER	-	1 Initiative par cube **Envahisseur :** +1 Initiative (en tout) **Envahisseur :** (une fois dans le combat) +1 Dégât par cube	3 cubes par jeton Flotte
DESTROYER AMÉLIORÉ	**Envahisseur :** +1 Dégât (en tout)		
			
CUIRASSÉ	**Envahisseur :** 1 Absorption par cube	1 Initiative par cube +1 Initiative (en tout) **Défenseur :** (une fois dans le combat) +1 Absorption par cube	1 cube par jeton Flotte
CUIRASSÉ AMÉLIORÉ			3 cubes par jeton Flotte
			
PORTE-VAISSEAUX	**Envahisseur :** Déployez 1 cube de Corvette pour chaque cube de Porte-Vaisseaux au début de l'étape d'Approche	1 Initiative par cube **Défenseur :** (une fois dans le combat) +1 Absorption par cube	1 cube par jeton Flotte
PORTE-VAISSEAUX AMÉLIORÉ			3 cubes par jeton Flotte

AMÉLIORATIONS DE CORVETTE

Certaines Technologies sont spécifiquement liées au Combat et appellent des explications supplémentaires : ce sont les *Améliorations de Corvette*, ou dit autrement, les Technologies *Ciblage*, *Boucliers* et *Torpilles*. Elles appliquent leurs effets **une fois** pour toute la Flotte de Corvettes, et non une fois par cube. De plus, à l'exception de *Ciblage avancé*, toutes s'appliquent uniquement si vous disposez d'une **Flotte de Corvettes** dans la bataille.

TECHNOLOGIES	ÉTAPE D'APPROCHE	ÉTAPE(S) DE SALVE
		
CIBLAGE	-	+5 Initiative
CIBLAGE AVANCÉ		Premier tir garanti (quel que soit le type de Flotte)
BOUCLIERS	-	1 Absorption
BOUCLIERS AMÉLIORÉS	1 Absorption	
TORPILLES	-	+1 Dégât lors de la première étape de Salve
TORPILLES AMÉLIORÉES		+1 Dégât lors de chaque étape de Salve

Remerciements

PROPHÈTES DU NÉANTS

Marcel Cwertetschka-Mattasits, Hendri Adriaens, Frank de Jong

TESTEURS ADDITIONNELS

Laurens van der Beek, Adam Turczi, Carl Zee, Pieter Jan Tiersma, Balázs Horváth, Frigyes Schőberl, Chuck Case, Shelley Danielle, Ben Kranz, Ben Hodgson, Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke, Bijan Mehdinejad, Charlotte Levy, Péter Izsó, Simon Dormány, Tamás Bene, & the KickTester Team (Balázs "Nosfi" Pásztor, Balázs "Mókus" Nemes, József Gábor "Johnny" Gál, Márk "KicsiBrujah" Fazekas), Jace Ravensburg.

RELECTURE ADDITIONNELLE

Hendri Adriaens & l'équipe de testeurs de Discord

TESTEURS BETA

Amiraux :

Eli Zebulon Simmons, Ben Kranz, Sean Yen, Saiful Imaan, Guppy Jones, Jonas Kaul, Ian McAlpin, Colin Tracey, Jon Deale, Stéphane Labrosse, André Boltjes, Tobias Grothe, Ruduen, Berney Pellett, Dwight Cornel, Federico Piccirilli, Elliot Codd, FindsTheLost, Alex von Wirth, Harrison Hughes, Kydaria, Christoph Herde, Rick May, Patrick Szpyra, Jakab Kristóf, Oleksii Dyshlovyi, Cannonarm, Tyler Arnett, Noah Brake, Janos Benyovszki, Patrick Erb

Capitaines :

Michael Kindt Dalzen, Arif Aiman, running_bear, Stefan Peterhoff, Zsolt Mátrai, Chuck Case, Ryan Beall, Ádám Imre Szabó, Róbert Zöldi-Kovács, Tamo Fey, Miranda Robinson, Joash Kari, Joel Petersson Berge, Kipp Callahan, Anissa Alexander, Markus D. Smith, Candorian, Marcel McAlpin, Phil Davies, David Classey, Daniel Åström

…et nos 29 Commandants !

Crédits

AUTEUR
Nigel Buckle

CONCEPTION ADDITIONNELLE
Dávid Turczi

DÉVELOPPEMENT
Viktor Péter

GESTION DE PROJET & UNIVERS
Frigyes Schőberl

CONCEPTION GRAPHIQUE & ARTISTIQUE
Ian O'Toole

CHEF TESTEUR
Mihály Vincze

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL
Mihály Vincze, Marcel Cwertetschka-Mattasits

LIVRET DE RÈGLES
Mihály Vincze

RÉDACTION
Attila Kerek

RELECTURE
Emanuela Pratt, Emily Blain

PROTOTYPES
Viktor Csete

CONSEIL DÉVELOPPEMENT
Anthony Howgego, Kieran Symington, Frank de Jong, Martin Butcher, Robin Hegedűs, Jace Ravensburg, Richárd Ámann, Noralie Lubbers

MODULE TABLETOP SIMULATOR
AgentElrond

VERSION FRANÇAISE
Super Meeple

TRADUCTION
Antoine Prono (Maison Transludis)

RELECTURE VF
Elena Badiqué, Julien Drouet, Ambre Poilvé

MISE EN PAGE VF
Christopher Matt

Nigel Buckle tient à remercier tous les participants à Voidfall (les backers, les testeurs et les développeurs), et particulièrement ceux qui ont été impliqués dans les toutes premières versions du jeu, bien avant qu'il ne devienne Voidfall.
Merci à Ian O'Toole pour son interprétation du jeu. Son enthousiasme et ses propositions ont été déterminantes.

Dávid Turczi remercie Nigel de l'avoir supporté pendant ces quatre dernières années – avec n'importe qui d'autre, il aurait pu y avoir un meurtre. Merci à Frank, Jace et Marcel, toujours prêts à faire un test de plus. Enfin, un grand merci à Noralie, mon rocher, mon support, qui m'a incité à avancer lorsque je ne parvenais pas à démarrer, et aidé à ralentir quand je ne pouvais plus m'arrêter.

Nous remercions chaleureusement tous nos backers sur Kickstarter !
Sans vous, Voidfall serait resté dans les confins du Néant.



MINDCLASH
GAMES



/SuperMeeple
/SuperMeeple
/Super.Meeple

www.supermeeple.com