



REVENANT

manual de reglas



MINDCLASH
GAMES

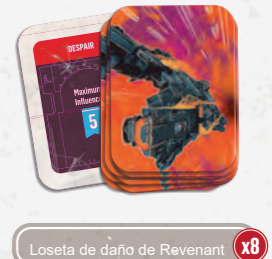
INTRODUCCIÓN

Desde el vacío entre dimensiones, una antigua entidad cósmica vino a corromper y devorar. A raíz del cataclismo conocido como Voidfall, los almirantes del caído Imperio Novarchon formaron un desesperado plan de contingencia. Para preservar el conocimiento acumulado que podría algún día responder a la amenaza de los nacidos del vacío, un antiguo buque insignia imperial, el Revenant, fue adaptado para albergar los bancos de datos del Imperio. Llevando la última esperanza de la humanidad, y acompañado por naves proporcionadas por las casas vasallas del Imperio, ahora debes escoltar la flota a un lugar seguro mientras gestionas tu influencia con las Grandes Casas y aseguras tu futuro político.

Revenant es un juego de colocación de trabajadores competitivo y autónomo de lealtades cambiantes, ambientado en el universo de Voidfall. Los jugadores asumen el papel de almirantes rivales coordinando la defensa de una flota estelar en fuga y compitiendo por obtener influencia con las facciones que sobrevivan al viaje.

El viaje no será fácil. Las fuerzas corruptas de los Nacidos del Vacío atacarán continuamente la flota, causando daños a varios barcos al final de cada ronda. Puedes contribuir a la protección de la flota destruyendo naves enemigas, reparando embarcaciones aliadas o maniobrando las mismas a áreas seguras, o finalmente activando el hiperimpulsor de los Revenants para saltar a un sector más seguro. Independientemente de tus esfuerzos, habrá bajas: debes asegurarte de que las Casas en las que tienes influencia estén protegidas por encima de las demás.

COMPONENTES DEL JUEGO



CONFIGURACIÓN

- Coloca el tablero principal en el medio de la mesa.
- Coloca el tablero de Influencia y el tablero de Secuencia cerca del tablero principal.
- Coloca las siguientes fichas en los pasos del tablero de influencia:
 - A = ficha de Material en los pasos 2, 5 y 8.
 - B = ficha de Eliminación de Corrupción en los pasos 2, 5 y 8.
 - C = cubo de datos de Descubrimiento en los pasos 2, 5 y 8.
 - D = ficha de Ciencia en los pasos 2, 5 y 8.
 - E = ficha de Neutronio en los pasos 2, 5 y 8.
 - F = ficha de Absorción en los pasos 2, 5 y 8.
 - G = ficha de Energía en los pasos 2, 5 y 8.
- Dale a cada jugador un tablero de Fragata y un tablero de Tripulación. Cada jugador elige el lado A o B de su tablero de Tripulación (los jugadores pueden mezclar y combinar).
- Coloca las naves en el tablero principal de la siguiente manera.
 - A Coloca el Revenant en el centro del tablero principal.
 - B Coloca 1 Nave Arca al azar en los Sectores 1, 4 y 6. Coloca 2 Naves Arca al azar en los Sectores 3 y 7.
 - C Toma los Cazadores con las siguientes afiliaciones: . Distribúyelos al azar en los Sectores 3, 5, 6 y 7. Coloca todos los demás Cazadores junto al tablero principal.
 - D Toma las Naves de Transporte con las siguientes afiliaciones: . Distribúyelas al azar en los Sectores 2, 4 y 8. Coloca todas las demás Naves de Transporte junto al tablero principal.
 - E Coloca 3 naves Voidborn en los Sectores 1, 3, 5 y 7. Coloca 1 nave Voidborn en cada Sector numerado restante.
 - F Cada jugador toma la Fragata de su color y la coloca en cualquier Sector central.
- Coloca una Grieta en los Sectores 1, 3, 5 y 7.
- Coloca todos los 7 barcos Civiles junto al tablero principal.
- Coloca el marcador de Hiper Salto con el lado de Inhabilitado arriba en el tablero de Secuencia.
- Baraja el mazo de cartas de Planeta. Revela 3 cartas, luego coloca una carta de Planeta boca arriba junto a los Sectores 1, 4 y 6. Coloca un cubo de Datos de Descubrimiento en cada carta de Planeta revelada. Coloca el mazo de Planeta boca abajo junto al tablero principal.
- Baraja las cartas de Sonar y crea un mazo boca abajo. Luego, revela 2 cartas junto al tablero principal. Coloca el dado de Aparición junto al mazo de Sonar. Usa el dado amarillo para 2 jugadores, naranja para 3 jugadores y rojo para 4 jugadores.
- Baraja las cartas de Colonia y crea un mazo boca abajo junto al mazo de Sonar. Se usarán en la última ronda.
- Coloca las fichas de Recurso, las fichas de Absorción, los cubos de Daño, los cubos de Datos de Descubrimiento, los barcos Corrompidos y los marcadores de Corrupción en el área de suministro.



- Cada jugador toma uno de cada tipo de Recurso y los coloca en las ranuras de fichas de Recurso en su tablero de Fragata en cualquier orden.
- Cada jugador toma 1 marcador de Corrupción y lo coloca en la ranura de Corrupción más a la derecha en su tablero de Fragata (encima del espacio de acción de bono Mover Fragata).
- Coloca un marcador de Poder de Casa con su lado de Poder 2 arriba en la pista de Influencia de cada Casa en el tablero de Influencia.
- Baraja las losetas de Daño de Revenants en una pila boca arriba y colócala junto al tablero de Secuencia. No mires las losetas debajo de la más superior (visible).
- Cada jugador coloca sus marcadores de Jugador en la posición más baja de la pista de Tácticas (apilados unos sobre otros en orden aleatorio) y en el nivel más bajo de Capitán en su tablero de Tripulación.

- Cada jugador coloca su marcador de Influencia en la posición más baja de cada pista de Influencia de Casa.
- Cada jugador toma 3 figuras de Tripulación de su color y las coloca en los 3 espacios de tripulación en su tablero de Tripulación.
- Baraja las cartas de Entrenamiento, Equipamiento y Apoyo por separado, luego coloca cada mazo en el área de suministro. Cada jugador roba una carta de cada mazo.
- Cada jugador toma las 2 cartas de Agenda Oculta que coinciden con la especialización de su Capitán (Explorador, Comandante, Científico o Político). Elige una y devuelve la otra a la caja.
- Da el marcador de Jugador Principal a un jugador al azar.

- Toma una carta de influencia oculta de cada una de las 7 casas y colócalas para que todos los jugadores las vean.
 - En orden de turno, cada jugador toma una carta y aumenta su influencia con la casa elegida en 1, luego coloca 1 marcador de daño en el Arkship de esa casa.
 - Baraja las cartas que no fueron elegidas por los jugadores y roba 3 de ellas al azar. Coloca un marcador de corrupción en cada Arkship de esas casas (con 4 jugadores, serán las 3 casas restantes).
 - Baraja todas las cartas de influencia oculta de nuevo en el mazo.
 - Luego, cada jugador roba 1 carta de influencia oculta al azar del mazo a su mano.
- Coloca el marcador redondo en la ronda 1.
- Coloca 2 cubos de datos de descubrimiento en el Revenant.

OBJETIVO DEL JUEGO

Al final de la 4ª ronda, el jugador con más Puntos de Victoria (VP) gana.

Obtienes VP principalmente por Influencia (el Poder de cada Casa multiplicado por tu Influencia en cada Casa). Los VP adicionales provienen de completar tus Agendas Ocultas, mejorar tu Capitán y Cadetes, actualizar tu Fragata con Equipamiento, jugar cartas de Apoyo y tener Recursos sobrantes. Perderás VP por cada Corrupción que tengas al final del juego.

SECUENCIA DE RONDAS

El juego dura 4 rondas. En cada ronda, sigue la secuencia de rondas a continuación. Puedes rastrear las rondas y fases con el marcador de Ronda en el tablero de Secuencia.

- I fase de Sonar II
- IV fase de Brecha
- II fase de Acción III
- V fase de Salto Hiperespacial
- III fase de Recordar

I. FASE DE SONAR (SALTAR EN LA RONDA 1)

1.A. Cartas de Sonar

Si se resolvió un Salto Hiperespacial al final de la ronda anterior, coloca nuevos barcos Voidborn, cartas de Planeta, barcos Civiles y Rifts en el mapa como se indica en la carta de Sonar boca arriba. Coloca 1 cubo de Datos de Descubrimiento en cada carta de Planeta revelada. Coloca 2 cubos de Datos de Descubrimiento en el Revenant. Luego, descarta la carta de Sonar.

y revela 2 nuevas cartas de Sonar. Si no se resolvió un Hiper salto al final de la ronda anterior, lanza el dado de Aparición por cada Rift, y coloca naves de Voidborn en el mapa como se indica en el dado. El número grande muestra la cantidad de Voidborn que debe colocarse en el sector de los Rifts, mientras que los números pequeños muestran la cantidad que debe colocarse en los dos sectores adyacentes. Cada Zona tiene un límite de 7 Voidborns, así que si después de un lanzamiento aparecerían más, simplemente ignora los Voidborns por encima de 7. Coloca 1 cubo de Datos de Descubrimiento en cada carta de Planeta que no tenga ningún cubo de Datos en ella.

1.B. Cartas de Colonia

Al comienzo de la ronda 4, en lugar de revelar cartas de sonar, toma la colonia cartas que reservaste durante la preparación y revela 2 cartas de colonia. Estas representan el destino final de los revenants y las flotas al que pueden llegar si se resuelve un hipersalto al final de la última ronda. Revela las cartas de colonia incluso si no se resolvió un hipersalto en la ronda anterior.

2. Cartas de mejora



Cada jugador roba un número de cartas de Mejora determinado por el nivel actual de su Capitán. Puedes robar de los diferentes tipos de Mejora en cualquier combinación.

Siempre que el juego te indique robar un número de cartas de Mejora, debes elegir qué tipos y robarlas todas antes de mirarlas.

El límite de tamaño de mano es de 8 cartas. En cualquier momento en que tengas más de 8 cartas en tu mano después de robar cartas, debes elegir y descartar cartas hasta que te queden 8 cartas.

II. FASE DE ACCIÓN

Durante la fase de Acción, los jugadores se turnan para resolver una acción principal y una acción adicional.

Una vez que todos los jugadores hayan terminado su 3º turno, proceda a la fase de Brecha.

1. Acción principal



1. Asigna a tu miembro de Tripulación.

Coloca una figura de Tripulante de tu tablero de Tripulante en cualquier nave con un espacio de acción vacío. No puedes colocar tu figura de Tripulante en la Fragata de otro jugador o en naves Civiles.

2. Obtén Influencia.

Avanza en la pista de Influencia afiliada a la misma Casa que la nave en la que has colocado tu figura de Tripulante.

A Si has colocado tu figura de Tripulación en cualquiera de los espacios de acción de los Revenants, avanza en la pista de una Casa de tu elección.

B Si has colocado tu figura de Tripulación en tu propia Fragata, en lugar de avanzar en la pista de Influencia, roba un número de cartas de Influencia Oculta de acuerdo con el nivel de tu Capitán, luego guarda una y descarta el resto. Mantén tus cartas de Influencia Oculta en secreto hasta el final del juego. Serán reveladas y sumadas a tus puntos de Influencia públicos durante la puntuación final.

3. Move.

Si colocaste tu figura de Tripulación en una nave pequeña (es decir, Caza, Nave de Despliegue, Fragata de jugador), puedes moverla opcionalmente a un Sector adyacente antes o después de resolver la acción de las naves (excepto después de aterrizar en un planeta, lo que detiene tu movimiento).

4. Resolver acción principal.

Resuelve la acción conectada al espacio de acción de naves en el que has colocado tu figura de Tripulación.

5. Obtén Corrupción.

Si la nave en la que colocaste tu figura de Tripulante estaba corrupta, o aterrizaste en un planeta y elegiste la acción de Planeta Corrupto, coloca 1 Corrupción en un espacio de Corrupción vacío en tu tablero de Fragata.

Movimiento



Cada vez que el juego te instruya a mover una nave, por cada Movimiento que tengas, puedes mover esa nave de un Sector a uno adyacente.

Solo las Fragatas de los jugadores pueden detenerse en uno de los 4 sectores centrales junto al Revenant. Otras naves pequeñas (Fighter, Dropships, etc.) pueden moverse a través de estos sectores, pero no pueden terminar el movimiento en los sectores centrales.

Corrupción

Cada espacio de Corrupción en tu tablero de Fragata está vinculado a un Compartimento de tu Fragata. Cada Compartimento proporciona una acción Bonificadora y dos espacios para fichas de Recursos donde puedes almacenar tus fichas de Recursos.

Siempre que obtengas una Corrupción, debes colocarla en uno de los espacios de Corrupciones vacías de tus Fragatas. Siempre que tengas una Corrupción en un Compartimento, pierdes acceso a la acción Bonificadora y a los espacios de fichas de Recursos de ese Compartimento, lo que significa que no puedes resolver esa acción y no puedes almacenar fichas de Recursos allí tampoco.

Si colocas una Corrupción en un Compartimento que ya tiene fichas de Recursos almacenadas, no puedes gastar esas fichas de Recursos hasta que elimines la Corrupción de ese Compartimento.

Cuando elimines una Corrupción de cualquier lugar, colócala en uno de los tres espacios de Corrupción en la esquina superior izquierda de tu tablero de Fragata.

Siempre que tengas 3 Corrupciones en la esquina superior izquierda de tu tablero de Fragata (no en los Compartimentos), descártalas y roba 1 carta de Influencia Oculta.

Acciones de nave

Fighter (infligiendo daño)

Inflige 1 daño a un barco Voidborn en el mismo Sector que el Fighter. Un barco Voidborn es destruido por 1 daño. Retira el barco Voidborn destruido del mapa y avanza 1 en la pista de Tácticas.

Dropship (aterrizando en Planetas)

Aterrizas en un planeta moviendo la Nave de Despliegue a una carta de Planeta desocupada adyacente al Sector de las Naves de Despliegue. Aterrizar en un planeta no cuenta como un movimiento, ya que la carta de Planeta que está adyacente a un Sector se considera parte de ese Sector (aterrizar en un planeta te impide moverte más).

Si ya hay un barco en una carta de planeta, ese planeta se considera ocupado y no puedes aterrizar en él. Una vez que has aterrizado en un planeta, resuelve una de las dos acciones de la carta de planeta y toma el cubo de datos de descubrimiento de la carta de planeta.

Una de las dos acciones de Planeta representa la parte corrupta del Planeta, si la eliges, también ganas 1 Corrupción. Una de las acciones de Planeta es siempre una ubicación de Minería, algunos efectos añaden beneficios cuando tomas esta acción.

Recoge cubos de Datos de Descubrimiento en la parte superior izquierda de tu tablero de Fragata. Una vez que obtengas el tercer cubo, descártalos y roba 1 carta de Influencia Oculta.

Fragata (nave de jugador)

Elige y resuelve una de las siguientes acciones de Fragata:

- Inflige 1 Daño a una nave de Voidborn en el mismo Sector y avanza en la pista de Tácticas (como un Caza).
- Aterrizas en un planeta. Resuelve una de las dos acciones de Planeta y toma el cubo de Datos de Descubrimiento (como una Nave de Despliegue).
- Agrega 1 Absorbente al mismo Sector que tu Fragata, luego gana 1 Energía.

Las acciones de tus Fragatas pueden ser modificadas por tus cartas de Equipo jugadas y a veces por las habilidades de tus Capitanes y/o Cadetes (si colocas su figura en tu Fragata).

Revenant

Resuelve la acción conectada al espacio de acción tomado.

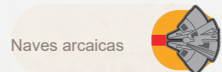
- Hiper salto: Gana los 2 cubos de Datos de Descubrimiento del Revenant. Gasta 3 Neutronio para abastecer al Revenant y voltea el marcador de Hiper salto a su estado Activado.

lado (el Hiper salto se activará en la fase de Hiper salto al final de la ronda). Luego, descarta una de las cartas de Sonar boca arriba para que la que quede se use en la fase de Sonar de las próximas rondas.

En la cuarta ronda, se revelarán 2 cartas de Colonia en lugar de las cartas de Sonar regulares. Si activas el Hiper salto en la cuarta ronda, debes descartar cualquiera de las cartas de Colonia. Puedes optar por descartar ambas.

- Desplegar: gastar 1 energía, 1 material, 1 ciencia y 1 neutronio para colocar un barco del suministro en el mapa. Puedes colocar el barco desplegado en cualquier sector de tu elección siempre que tu colocación no exceda el límite de barcos (5 barcos por sector, sin incluir los barcos nacidos del vacío). Luego, aumenta el poder de la casa afiliada.

Puedes desplegar cualquier caza, nave de aterrizaje, nave civil o nave arcaica que esté fuera del tablero con la acción de desplegar.



Resolver una de las dos acciones conectadas a la ranura de figura de la tripulación.

-2 Convertir: Gastar 2 Energía para ganar cualquier 4 fichas de recurso.

+4

BELITAN

Investigación: Robar 3 cartas de Mejora y desechar una Corrupción de tu tablero.

3x

2x Absorber: Añadir 2 Absorbentes a cualquier 1 Sector o 1 Absorbente a 2 Sectores. Ganar 2 Energía (1 por cada Absorbente colocado).

DUNLORK

Provisión: Ganar 2 Ciencia.

+2

3x Reorganizar: Mover hasta 3 naves pequeñas a un Sector adyacente. No puedes mover las naves a un Sector que tenga más naves Voidborn que el Sector del que fueron movidas.

FENRAX

Provisión: Ganar 2 Neutronium.

+2

2x Mejorar: Jugar hasta 2 cartas de Mejora de tu mano. Gastar 1 token de Recurso menos por cada una.

NOVARIS

-3 Promover: Gastar 3 Ciencia para aumentar tu nivel de Capitán.

Analizar: Avanzar en la pista de Tácticas en 3.

SHIVEUS

2x Purgar: Destruir 2 naves Voidborn en cualquier parte del mapa. Avanzar 2 en la pista de Tácticas como de costumbre.

-1 Reparar: Gastar materiales para eliminar el mismo número de daño en cualquier lugar y ganar el mismo número de tácticas

YARVEK

Provisión: Ganar 2 Materiales.

+2

Clonar: Desechar una carta de Mejora de tu mano para resolver una acción de nave en una nave que tenga un miembro de la Tripulación en ella.

ZENOR

Clonar: Desechar una carta de Mejora de tu mano para resolver una acción de nave en una nave que tenga un miembro de la Tripulación en ella.

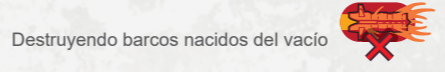
Nivel del Capitán

El nivel actual de tu Capitán afecta lo siguiente:

- El número de cartas de Mejora que puedes robar en la fase de Sonar.
- El número de cartas de Influencia Oculta que puedes robar y elegir una al ganar Influencia Oculta (de cualquier fuente)
- Tu límite más bajo en la pista de Tácticas (no puedes caer por debajo de él).

Habilidades especiales cuando usas la figura de tu Capitán.

- Durante la Acción Adicional para Eliminar Corrupción
- Jugando una carta de Entrenamiento
- Al eliminar Corrupción
- Aterrizando en un Planeta ya ocupado
- Durante la Acción Principal
- Al causar Daño
- Al avanzar en la pista de Tácticas
- Costo de Equipos y Entrenamiento
- Al final de tu turno



Siempre que destruyas un barco nacido del vacío, retira el barco nacido del vacío destruido del mapa y avanza en la pista de tácticas 1 por cada barco nacido del vacío destruido. Si tu marcador de tácticas pasa por un ícono de material, gana 1 material.

Absorbentes

Colocar absorbentes es tu principal forma de obtener energía. Puedes agregar fichas de absorbente al mapa con tu fragata, la nave arcaica Dunlork y a través de varios efectos de cartas de mejora. Siempre que agregues una ficha de absorbente a un sector, colócala cerca de los barcos nacidos del vacío y gana 1 energía por cada absorbente que coloques (han sido aturridos ya que drenaste su energía).

Durante la fase de brecha, reduce el número de daño infligido por los nacidos del vacío por la cantidad de fichas de absorbente presentes en el mismo sector.

Al final de la fase de brecha, todos los absorbentes son retirados.

NO ganas 1 Energía cuando colocas un Absorbedor que obtienes al avanzar en la pista de Influencia de la Casa Novariss.

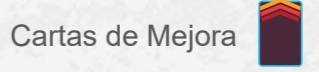
Cartas de Influencia Oculta

Mantienes tus cartas de Influencia Oculta hasta el final del juego, donde se usarán durante la puntuación final,

2. Acción adicional

Al final de tu turno, resuelve una de las acciones adicionales de tu tablero de Fragata que no esté corrompida.

- Eliminar Corrupción: Gasta 1 Neutronio y descarta 1 carta de Mejora de tu mano para eliminar una Corrupción de tu tablero de Fragata o de una nave. Puedes hacer esto hasta dos veces durante la misma Acción Bonificada.
- Ganar Recursos: Gana cualquier ficha de Recurso 1 y colócala en un espacio de ficha de Recursos vacío de un Compartimento que no esté corrupto.
- Ganar Tácticas: Avanza en la pista de Tácticas en 1.
- Jugar carta: Elige una carta de Mejora en tu mano y gasta su costo de Recursos indicado en la esquina superior izquierda para jugar esa carta.
- Activar habilidad: Resuelve todas las habilidades con el ícono de Activar. Comienzas con uno en tu tablero de Tripulación, pero puedes obtener más jugando cartas de Equipo y de Entrenamiento. Tú eliges en qué orden activar tus diferentes habilidades con el ícono de Activar.
- Mover Fragata: Mueve tu Fragata hasta dos veces (dos Sectores de distancia) sin usar una figura de Tripulación. No puedes resolver ninguna de las acciones de las Fragatas durante este movimiento.



Jugar cartas de Mejora es la principal forma de mejorar tu eficiencia al actualizar tu Fragata, entrenar a tus Cadetes o activar efectos beneficiosos. Después de resolver tu acción principal, puedes jugar una carta de Mejora solo si eliges la acción de bonificación Jugar carta. Los tokens de Recursos que debes gastar para jugar una carta se pueden encontrar en la esquina superior izquierda.

La nave Arkship Novaris te permite jugar cartas de Mejora en tu Acción Principal.

Las cartas de equipo pueden modificar las acciones de tus Fragatas y proporcionar habilidades adicionales. Se colocan en el tablero de la Fragata, llenando los espacios de cartas de Equipo de izquierda a derecha. Colocar una carta de Equipo en los dos espacios más a la derecha cuesta 2 Energía adicional, pero también ganas 1 Influencia de tu elección.

Las cartas de Entrenamiento están guardadas debajo del tablero de Tripulación para que las habilidades estén conectadas a una de las dos ilustraciones de Cadetes. Una vez que adjuntes una carta de Entrenamiento a un Cadete de esta manera, puedes usar la habilidad de la carta de Entrenamiento siempre que resuelvas una Acción Principal con ese Cadete. Puedes adjuntar hasta 3 cartas

de Entrenamiento a un Cadete. Las cartas de Apoyo te otorgan un beneficio único. Después de que se haya jugado la carta de apoyo, la almacenas boca abajo debajo de tu tablero de equipo. Nunca vuelves a usar la carta durante el juego, pero se almacena para el conteo final.

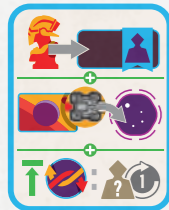
Descuento de Casa

Cada carta de Mejora está afiliada a una de las Grandes Casas, indicada en la esquina superior izquierda. Si la carta que jugaste tiene la misma afiliación de Casa que la nave en la que colocaste tu figura de Tripulación este turno, puedes ignorar un solo Recurso en la carta al pagar el costo de la carta.

Recursos

Puedes reorganizar tus fichas de Recursos en los espacios de fichas de Recursos de tus Compartimentos no corruptos en cualquier momento, incluso antes de que estés a punto de ganar una Corrupción.

III. FASE DE RETORNO



Cada jugador recupera sus figuras de Tripulación de los espacios de acción de la nave.

Mueve todas las Naves de Transporte y Fragatas de los planetas de regreso al Sector adyacente a la carta de Planeta, dejando todos los planetas libres para aterrizar en la próxima ronda.

El jugador en la posición más alta en la pista de Tácticas decide quién será el primer jugador en la siguiente ronda. Dale el marcador de Primer jugador al jugador elegido.



Los empates en la pista de táctica se rompen a favor del jugador que alcanzó la posición más alta primero (es decir, su marcador está en la parte inferior).

IV. Fase de ruptura



Resuelve los ataques del vacío en cada área comenzando desde el área 1 en orden ascendente. Salta áreas sin naves del vacío.

Dado que cada nave del vacío causa 1 punto de daño, calcula la cantidad de naves del vacío en un área para calcular su salida total de daño. Si hay absorbentes en la misma área, cada absorbente reduce la salida de daño en 1. Luego, se asignan las marcas de daño totales (naves del vacío menos absorbentes) entre las naves relacionadas con una gran casa en esa área (es decir, sin incluir las naves de escolta de los jugadores).

El jugador más cercano al área de resolución de ataques decide la asignación de marcas de daño. Si varias naves de escolta de jugadores están a igual distancia, el jugador con un rango más alto en la pista táctica decide la asignación de marcas de daño.



Nunca puedes causar daño a la nave de escolta de un jugador.

Siempre que se inflija daño a un barco sin espacio de Daño vacío, ese barco es destruido. Devuelve el barco destruido del mapa al suministro común y disminuye el Poder de la Casa afiliada.

Si hay daño excesivo en un Sector que no puede ser asignado a una nave en ese Sector, ese daño excesivo se asigna al Revenant en su lugar. Si el Revenant recibe daño y no le quedan más espacios de Daño vacíos, resuelve el efecto de la ficha de Daño de Revenant más alta, luego devuélvela a la caja, revelando la que está debajo de ella. Finalmente, retira todos los marcadores de Daño del Revenant.



Después de resolver el daño de las baldosas de los vengadores, se ignorará todo el daño que se aplicaría a los vengadores durante el resto de la fase de ruptura.

Una vez que se haya liquidado todo el daño, revisa la corrosión. Si hay grietas y al menos 1 nave del vacío en la misma área, el jugador que resolvió agrega 1 corrosión a las naves relacionadas con la gran casa que eligió en esa área. Nunca puedes agregar corrosión a naves que ya tienen corrosión.

Si en un área todas las naves con afiliación a una casa ya están corroidas, no se agrega ninguna corrosión.



Nunca puedes agregar corrosión a la nave de escolta de un jugador, a naves civiles o a vengadores.

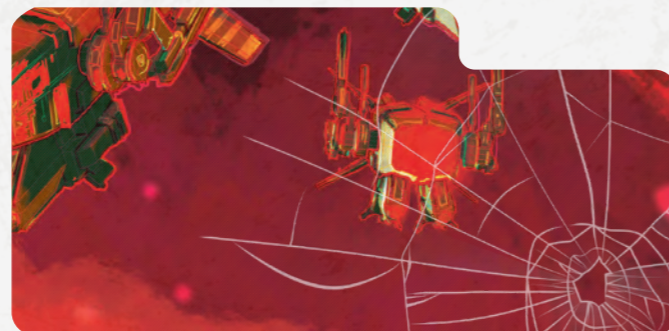
Después de resolver los ataques del vacío en un área, quita todos los absorbentes de esa área (si los hay) y luego pasa a la siguiente área. Después de resolver el área 8, pasa a la fase de hiper-salto.

V. Fase de hiper-salto



Una vez que termine la fase de ruptura, revisa el marcador de hiper salto en el panel de secuencia. Si el lado habilitado del marcador está arriba, resuelve la fase de hiper salto. De lo contrario, salta esta fase. Orden de hiper salto:

- 1 Voltea el marcador de Hyperjump a su lado Deshabilitado.
- 2 Elimina todos los barcos Voidborn de todos los Sectores del mapa.
- 3 Elimina todas las cartas de Planeta del mapa.
- 4 Si el marcador de un jugador está en el paso 8 o más alto en la pista de Tácticas, ese jugador roba una carta de Influencia Oculta. Además, si el marcador de un jugador está en el paso 11 o más alto, ese jugador también avanza en cualquier pista de Influencia de su elección por 1.
- 5 Restablece tu marcador en la pista de Tácticas al paso determinado por el nivel actual de tu Capitán. Si varios jugadores terminan en el mismo paso, el jugador que estaba anteriormente en un paso más alto en la pista de Tácticas estará en la parte inferior.



Pista de influencia



La pista de influencia es donde los jugadores rastrean la influencia de cada casa. Cada casa tiene una pista que va del 0 al 8. Cuando un jugador gana influencia con una casa, moverá su marca en esa pista.

Cada pista tiene marcas de recompensa en los pasos 2, 5 y 8. El primer jugador en alcanzar estos pasos obtendrá la marca de recompensa. Reglas especiales de las marcas:

- Limpiar marcas de corrosión significa que el jugador puede remover una corrosión de cualquier lugar (de su placa o de las naves). La marca en la pista se descarta y el jugador coloca 1 marca de corrosión en uno de los 3 espacios de corrosión en la esquina superior izquierda del panel de la nave de escolta.
- La recompensa de absorbente permite a los jugadores colocar absorbentes en cualquier área, pero no proporciona la energía que normalmente traen los absorbentes.

• Las otras marcas se colocan como de costumbre en el panel del jugador.

Poder de la casa



El poder de cada casa se muestra mediante marcas que afectan la parte superior de la pista. En el juego, este número siempre es igual a la cantidad de naves que posee cada casa. Al inicio del juego, cada casa tiene 2 naves, por lo tanto, cada marca se muestra como 2. Si una casa pierde su última nave, se retira la marca de poder de la parte superior de la pista de influencia de esa casa para indicar que su poder es 0.



Al final del juego, si se revela una carta de colonización, el poder de una casa puede exceder la cantidad de naves (ver abajo las reglas de puntuación final).

PUNTUACIÓN FINAL



Cada una de las Cartas de Agenda Oculta muestra tres Objetivos. Durante la Ronda 4, los jugadores pueden revelar su carta de Agenda Oculta al final de CUALQUIER de sus turnos. Marca cada Condición que cumplan al revelar la carta como Completada.



La solución de UI para esto aún no está implementada, así que por favor usa cualquier ficha para marcar los Objetivos completados.

Después de la fase de Brecha de la 4ª ronda, resuelve la puntuación Final:

- 1 Si solo hay 1 carta de Colonia revelada (porque el marcador de Hyperjump fue volteado a su lado Habilitado durante esta ronda), añade +1 al Poder de la Casa que se muestra en la carta.
- 2 Si hay dos cartas de Colonia, no se añade Poder, ya que el Hyperjump no fue habilitado y la flota no llegó a ninguna de las colonias.
- 3 Si el marcador de un jugador está en el paso 8 o más en la pista de Tácticas, ese jugador roba una carta de Influencia Oculta. Además, si el marcador de un jugador está en el paso 11 o más, ese jugador también avanza en cualquier pista de Influencia de su elección en 1.
- 4 Cada jugador que no haya revelado su carta de Agenda Oculta durante la Ronda 4 lo hace ahora, y marca cada Condición que ahora cumple como Completada.
- 5 Cada jugador revela sus cartas de Influencia Oculta y calcula su Influencia total. Cada paso en la pista de Influencia y cada carta de Influencia Oculta es 1 Influencia.

6 Cada jugador calcula sus Puntos de Victoria:

Una Influencia: Cada Influencia vale 1 VP por Poder de la Casa respectiva. (por ejemplo, si tienes 5 Influencia en la Casa Yarvek, y su Poder es 3, obtienes 15VPs para la Casa Yarvek). Luego, suma la Influencia total de cada Gran Casa.

Ejemplo: Tienes 7 Influencia

Yo en la Casa Fenrax, y la Casa

Fenrax tiene 3 barcos en el mapa, así que su marcador de Poder muestra 3. [7 Influencia x 3 Poder = 21VP]. Obtienes 21VPs para la Casa Fenrax.



- B** Agenda Oculta: Cada Objetivo marcado como Completado vale 6 VP.
- C** Mejora y Recursos: Puntúa 2 VP por cada carta de Equipo y Entrenamiento jugada en tu área de juego. Puntúa 1 VP por cada carta de Apoyo jugada almacenada. Puntúa 1 VP por cada avance de Capitán y 1 VP por cada 4 fichas de Recursos en tu tablero de Fragata.
- D** Corrupción: Cada Corrupción en tu tablero de Fragata equivale a -2 VP.
- E** Si solo hay 1 carta de Colonia revelada, resuelve su condición de puntuación adicional.

El jugador con más VP gana el juego. En caso de empate, el jugador con más Tácticas al final del juego gana.

MODO SOLITARIO

Componentes específicos de Solitario:



Tarjetas de Acción en Solitario Bonificación Táctica x4 x1

(1 Revenant, 1 Arkship, 1 Dropship, 1 Fighter)

A medida que el Revenant y su flota enfrentan ataques constantes de barcos corruptos, los Voidborn han infiltrado las filas de la tripulación, tomando control de la mente de un almirante y sus subordinados. Pero en lugar de un sabotaje directo, el objetivo del Harbinger y sus seguidores es influir secretamente y llevar al poder a tres de las Grandes Casas de escolta en el camino, sembrando las semillas de la corrupción en el nuevo imperio.

CONFIGURACIÓN

- Toma las figuras de Capitán y de dos Cadetes de un color que no elegiste. Representarán a la Tripulación Corrupta: el Harbinger y sus dos Seguidores.
- Usa el dado de Spawn de 2 jugadores en tu juego en solitario.
- Separa las cartas de Influencia Oculta por sus tipos de Casa, y crea 7 mazos boca abajo, cada uno consistiendo en las mismas cartas de Influencia de Casa. Randomiza el orden de los mazos para que no sepas cuál es cuál. Luego, crea el mazo de Casa Corrupta: roba 7 cartas de un mazo aleatorio, 5 cartas de otro y 3 de un tercer mazo, sin mirarlas. Mezcla estas 15 cartas juntas sin revelarlas y coloca el mazo de Casa Corrupta junto a las 3 figuras de la Tripulación Corrupta. Sin revelarlas, mezcla el resto de las cartas de Influencia Oculta para crear el mazo de Influencia Oculta para ti.
- Mezcla las cartas de Acción en Solitario y colócalas boca arriba en una cuadrícula de dos por dos. Coloca la loseta de Bonificación de Tácticas en la carta en la esquina superior izquierda. Toma el marcador de nivel de Capitán del color del jugador de las Tripulaciones Corruptas y colócalo en la carta en la esquina superior derecha (este será el marcador de Asignación).



- Coloca los marcadores de Influencia del color de las Tripulaciones Corruptas en las pistas de Influencia, y coloca su marcador de Tácticas en la pista de Tácticas determinada por el nivel de dificultad seleccionado:

Niveles de dificultad:

- Fácil: Coloca el marcador de Tácticas de la Tripulación Corrupta en 3 en la pista de Tácticas y coloca los marcadores de Influencia en 1 en todas las pistas de Influencia.
- Medio: Establece el marcador de Tácticas de la Tripulación Corrupta en 5 y establece los marcadores de Influencia en 2 en todas las pistas de Influencia.
- Difícil: Establece el marcador de Tácticas de la Tripulación Corrupta en 5 y establece los marcadores de Influencia en 3 en todas las pistas de Influencia. Al colocar al Harbinger, también agrega una Corrupción al barco en el que se colocó el Harbinger. Si el barco ya está corrupto, avanza con el marcador de Tácticas de la Tripulación Corrupta en 1.
- En cada Sector, agrupa los barcos Voidborn lo más lejos posible del Revenant. Luego, organiza los barcos de la Casa en un orden claro y lineal entre el Revenant y el grupo de barcos Voidborn. Puedes organizar los barcos después de la configuración regular del Sector. Es importante organizar los barcos en un orden lineal claro entre el Revenant y el grupo de barcos Voidborn en cada Sector, ya que lo harán. ataca primero a los barcos de la Casa que estén más cerca de ellos (para más detalles, consulta la fase de Brecha en la página X).

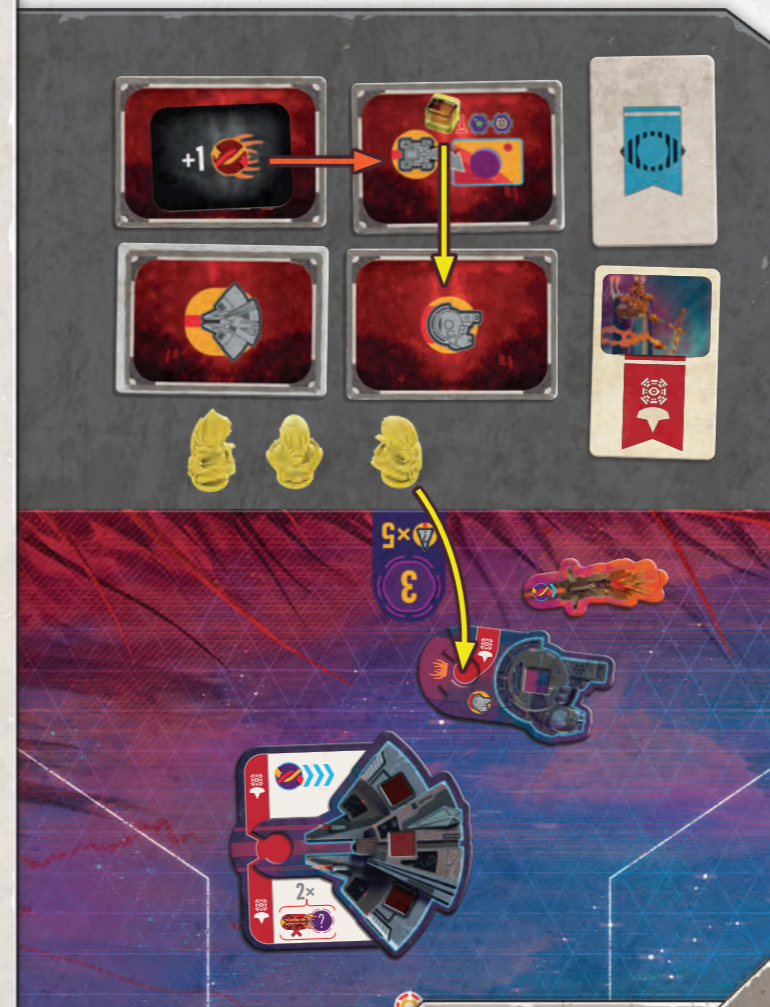


- Tu Fragata puede comenzar en cualquier Sector de tu elección excepto en los cuatro Sectores centrales del Revenant. Tu Fragata puede nunca moverse a los Sectores centrales del Revenant durante el juego en solitario.

FASE DE ACCIÓN



- 1 La Tripulación Corrupta siempre viene primero antes que tú. En su turno, revela la carta superior del mazo de Casa Corrupta y colócala al lado de las cartas de Acción en Solitario.
 - A Mueve el marcador de Asignación a la siguiente tarjeta de Acción en Solitario en dirección de las agujas del reloj. Determina la nave objetivo de la acción de la Tripulación Corrupta revisando la tarjeta de Acción en Solitario marcada por el marcador de Asignación. Luego, verifica si hay un tipo de nave disponible que pertenezca a la Casa mostrada en la carta de Casa Corrupta revelada. La Tripulación Corrupta puede activar el Revenant con cualquier carta de Casa Corrupta, sin importar la Casa que se muestre en ella.
 - B Si el espacio de acción del barco objetivo está disponible, coloca una figura de la Tripulación Corrupta en él, y procede al paso 2. (Solo en modo Difícil: La Tripulación Corrupta siempre coloca primero al Harbinger, luego a sus Seguidores.)
 - C Si el espacio de acción del barco objetivo no está disponible (es decir, el barco objetivo no está en el tablero principal o su espacio de acción ya está ocupado por una figura de la Tripulación), mueve el marcador de Asignación a la siguiente carta de Acción en Solitario en orden horario, y verifica si el tipo de barco mostrado en ella está disponible para la Casa en la carta de Casa Corrupta revelada. Si es así, y está desocupado, coloca una figura de la Tripulación Corrupta en él y procede al paso 2.
 - D Si el segundo intento de colocar una figura de la Tripulación Corrupta falla debido a no encontrar un espacio de acción disponible, mueve el marcador de Asignación a la siguiente carta de Acción en Solitario (cubierta por la loseta de bonificación de Tácticas), y en lugar de colocar la figura de la Tripulación Corrupta, aumenta su valor de Tácticas en 1 (indicado en la loseta de Bonificación de Tácticas como recordatorio).



- 2 La Tripulación Corrupta avanza en la pista de Influencia que coincide con la carta de Casa Corrupta revelada. Si avanzan en una recompensa en la pista de Influencia, retírala.
- 3 Coloca la bonificación de Tácticas en la primera carta en sentido contrario a las agujas del reloj desde la carta con el marcador de Asignación.

Dropships



Si la Tripulación Corrupta elige un Dropship como su objetivo de acciones, mueve el barco a la carta de Planeta desocupado más cercana. Si hay múltiples cartas de Planeta igualmente cerca, mueve el Dropship al primero en orden horario, siguiendo los números de Sector. Los Dropships operados por la Tripulación Corrupta pueden moverse a cualquier distancia, a diferencia de un barco operado por un jugador.

El Revenant



Si la Tripulación Corrupta elige el Revenant como su objetivo de acciones, siempre priorizan primero el espacio de acción de Despliegue, y en segundo lugar el espacio de acción de Hyperjump. Si ambos espacios de acción en el Revenant están ocupados por figuras de la Tripulación Corrupta, gira el marcador de Hyperjump a su lado habilitado y despliega un barco para la Casa en la que la Tripulación Corrupta tiene la mayor Influencia (en caso de empate, elige el que tenga la pista más a la izquierda en el tablero de Influencia).

Despliega el barco en el Sector de menor número que no haya alcanzado el límite de barcos.

Si no queda ningún barco para desplegar en el suministro para esa Casa, elige la Casa con la segunda mayor Influencia. Si no pueden desplegar para la Casa con la tercera mayor Influencia tampoco, salta su acción de Despliegue.

Descarta una de las dos cartas de Sonar boca arriba. La Tripulación Corrupta siempre descarta la que tiene el barco Civil que pertenece a la Casa en la que tienen menos Influencia. En caso de empate, descarta una aleatoriamente.

Pista de Tácticas



Si el marcador de Tácticas de las Tripulaciones Corruptas alcanza 8 o 11 en la pista de Tácticas, despliega un barco para la Casa en la que la Tripulación Corrupta tenga la mayor Influencia (en caso de empate, elige el que esté más a la izquierda en la pista de Influencia).

Despliega el barco en el Sector con menos barcos Voidborn. En caso de empate, elige el Sector con el número más bajo. Coloca este barco en el Sector de manera que su posición sea la más alejada en orden del Revenant.

Si no queda ningún barco para desplegar en el suministro para esa Casa, elige la Casa con la segunda mayor Influencia, luego la tercera mayor, etc... (En el raro caso de que no haya barcos disponibles para desplegar en absoluto, omite la acción de Despliegue.) Coloca el barco en el Sector con menos Voidborns, si hay empate, despliega en el Sector de número más bajo.

Cambios en la fase de Acción para el jugador

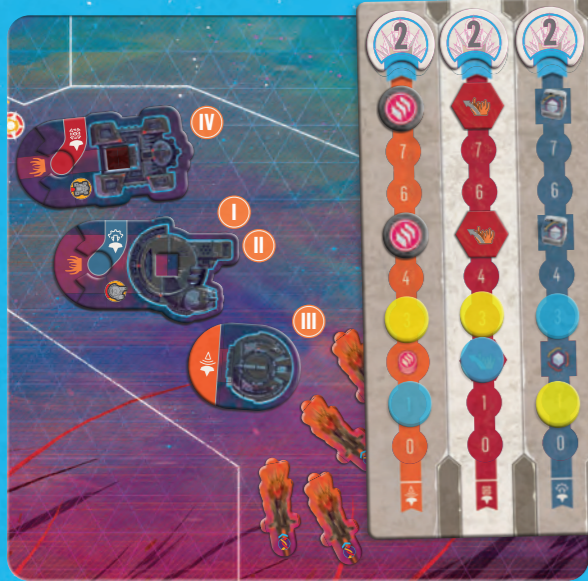
Durante tu Acción Principal, tu Fragata puede moverse 1 más.

FASE DE INCURSIÓN



Asegúrate de que todos los barcos de la Casa estén claramente organizados en un orden lineal entre el Revenant y el grupo de barcos Voidborn en cada Sector.

Luego, encuentra tu Fragata y decide cómo se distribuye el daño del ataque de los Voidborn en el Sector de tu Fragata y en los Sectores adyacentes a él.



Ejemplo: Estás a punto de resolver un ataque Voidborn en un Sector. El orden de los barcos en este Sector comenzando desde los barcos Voidborn hasta el Revenant: barco Civil Fenrax, Caza Yarvek y Nave de Desembarco Shiveus. La Tripulación Corrupta (jugando como amarillo) tiene 3 Influencia en la Casa Shiveus y la Casa Fenrax, y 1 Influencia en la Casa Yarvek. Hay 4 barcos Voidborn en este Sector, por lo que se deben distribuir 4 daños.

El primer daño se inflige al Caza Yarvek I. Aunque el barco civil Fenrax está más cerca del grupo de barcos Voidborn, la Tripulación Corrupta tiene más Influencia en la Casa Fenrax, por lo tanto, intentan salvar su barco y atacar al Caza Yarvek en su lugar, en el cual tienen menos interés.

El segundo daño también se inflige al Caza Yarvek II por las mismas razones, destruyéndolo y eliminándolo desde la tabla principal.

En este punto, la Tripulación Corrupta está igualmente interesada en ambos barcos restantes de las Casas (tienen 3 Influencia en la Casa Shiveus y en la Casa Fenrax), por lo tanto, priorizan los objetivos según cuán cerca están. Por lo tanto, el tercer daño ahora se inflige al Fenrax. Nave civil III ya que esta nave de la Casa es la más a los barcos Nacidos del Vacío. La nave Civil Fenrax es destruida y retirada del tablero principal.

El cuarto y último daño se inflige a los restantes Nave de Drop de Shiveus IV.

Si tu marcador de Tácticas está más alto en la pista de Tácticas que el marcador de las Tripulaciones Corrompidas, también puedes decidir cómo se distribuye el daño durante las resoluciones de ataque de Voidborn que están a 2 Sectores de distancia de tu Fragata.

En todos los otros Sectores, selecciona el objetivo para cada daño infligido por la siguiente secuencia:

- En cada Sector, prioriza los barcos que pertenecen a la Casa donde la Tripulación Corrompida tiene menos Influencia.
- Si hay múltiples objetivos posibles en un Sector, asigna el daño al barco más cercano al grupo de barcos Voidborn.

Repite estos pasos hasta que todo el daño se haya asignado en el Sector, luego procede con el siguiente Sector hasta que se resuelvan los ataques de Voidborn en todos los Sectores.

FASE DE SALTO HIPERMODAL



- Mientras restableces tu marcador en la pista de Tácticas al paso determinado por el nivel actual de tus Capitanes, el marcador de Tácticas de la Tripulación Corrupta no se restablece, permanece donde está. La Tripulación Corrupta nunca obtiene los beneficios impresos de la pista de Tácticas.

FASE DE SONAR



- Si realizaste un Salto Hipermodal al final de la ronda anterior, coloca nuevas naves de acuerdo con la carta de Sonar boca arriba. Una vez que termines, puedes reorganizar el orden de las naves de Casa entre el Revenant y el grupo de naves Nacidas del Vacío en cada Sector. También puedes eliminar 4 naves Nacidas del Vacío de tu elección de cualquier lugar en el tablero principal (sin obtener ninguna Táctica por ellas).
- Si no realizaste un Salto Hipermodal al final de la ronda anterior, tira el dado de Aparición para cada Rincón, y coloca naves Nacidas del Vacío en el mapa como se indica en el dado, pero resta uno del número grande del medio.

FIN DEL JUEGO



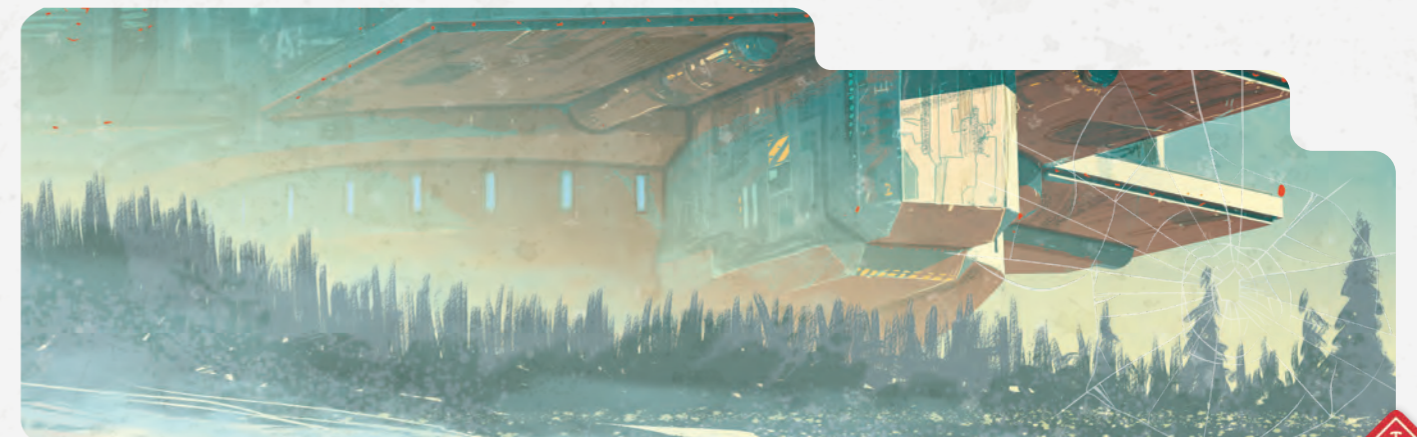
- La Tripulación Corrupta gana VP por Influencia de Casa igual que tú, y ganan 2 VP por cada paso en la pista de Tácticas que alcanzaron.
- Si tienes más Puntos de Victoria que la Tripulación Corrupta, ganas el juego.

AGENDA OCULTA



RECOMPENSA
POR CADA
CUMPLIDO

	1ER ESPACIO	2º ESPACIO	3RA POSICIÓN	ESPACIO
COMANDANTE	Belitan, Yarvek 5+ poder combinado	5 cartas de equipo jugadas	6+ Arkship en el mapa	6VP cada uno
COMANDANTE	Zenor, Shiveus 5+ Poder combinado	Uno de tu Tripulación podría hacer 6 Daños con tu Fragata	4+ Caza en el mapa	6VP cada uno
EXPLORADOR	Belitan, Shiveus 5+ Poder combinado	10+ Material en tu Almacenamiento	3+ Nave de transporte en el mapa	6VP cada uno
EXPLORADOR	Dunlork, Fenrax 5+ Poder combinado	Tarjeta de Entrenamiento 2+, 2+ cartas de Equipo y 2+ cartas de Apoyo jugadas	3+ Nave civil en el mapa	6VP cada uno
CIENTÍFICO	Yarvek, Dunlork 5+ Potencia combinada	5+ cartas de Entrenamiento jugadas en tu Tripulación	6+ Absorbedor en el mapa	6VP cada uno
CIENTÍFICO	Fenrax, Novaris 5+ Potencia combinada	Nivel de Capitán en máximo + 4 Ciencia en almacenamiento	Máx 5 Daño en el mapa	6VP cada uno
POLÍTICO	Novaris, Zenor 5+ Potencia combinada	Tener 8+ Influencia en una Casa antes de revelar Influencias Ocultas + 4 Energía en Almacenamiento	Al menos un tipo de cada nave en el mapa (Nave Arca, Nave de Transporte, Combate, Civil)	6VP cada uno
POLÍTICO	Cualquier combinación de 9+ Potencia diferente	Tener 2+ Influencia en cada Casa (antes de revelar cartas de Influencia Oculta)	1+ Loseta de Revenant Dañada resuelta	6VP cada uno



HABILIDADES DEL CAPITÁN EXPLICADAS

HABILIDADES GENERALES

IV	5	3	Salto: Retroceder a 3 Tácticas. Roba 5 Cartas al inicio de la ronda. Roba Influencia Oculta: elige de 4.
III	4	2	Salto: Retroceder a 2 Tácticas. Roba 4 Cartas al inicio de la ronda. Roba Influencia Oculta: elige de 3.
II	3	1	Salto: Retroceder a 1 Táctica. Roba 3 Cartas al inicio de la ronda. Roba Influencia Oculta: elige de 2.
I	2	0	Salto: Retroceder a 0 Tácticas. Roba 2 Cartas al inicio de la ronda.

HABILIDADES ESPECÍFICAS DE CLASE

ACTIVAR HABILIDAD Gana 1 Ciencia por cada carta de Entrenamiento jugada	IV	-1 0	Mover +1, Mina/Prov +1 Ciencia. Eliminar acción de Bonificación de Corrupción: -1 coste y jugar carta de Entrenamiento es gratis.
	III	-1 -1	Mover +1, Mina/Prov +1 Ciencia. Eliminar acción de Bonificación de Corrupción y jugar carta de Entrenamiento: -1 coste
NIVELES DE CAPITÁN Mina/Prov +1 Ciencia Mover +1	II	-1	Mover +1, Mina/Prov +1 Ciencia. Eliminar acción de Bonificación de Corrupción: -1 coste
	I		Mover +1, Mina/Prov +1 Ciencia
ACTIVAR HABILIDAD Robar 3 cartas.	IV	+1 ∞ -2 +1	Mover: +1, Remover Bonificación de Corrupción acción bonus: -1 Neutronio. Gana 1 Ciencia por cada Corrupción removida. Gasta 2 Ciencia para añadir 1 Daño a tu ataque (cualquier número de veces).
	III	+2	Mover: +1, Remover Bonificación de Corrupción acción bonus: -1 Neutronio. Gana 2 Ciencia por cada Corrupción removida.
NIVELES DEL CAPITÁN Remover Bonificación de Corrupción acción bonus: -1 Neutronio Mover: +1	II	+1	Mover: +1, Remover Bonificación de Corrupción acción bonus: -1 Neutronio. Gana 1 Ciencia por cada Corrupción removida.
	I		Mover: +1, Remover Bonificación de Corrupción acción bonus: -1 Neutronio
ACTIVAR HABILIDAD Avanza 1 en la pista de Tácticas por cada uno de tus Tripulantes aterrizados en un Planeta.	IV		Mover +1, Planeta: +1 Recurso. Puede aterrizar en el Planeta Ocupado. Causar 1 Daño y colocar 1 Absorbedor durante el aterrizaje.
	III		Mover +1, Planeta: +1 Recurso. Puede aterrizar en el Planeta Ocupado. Causar 1 Daño durante el aterrizaje.
NIVELES DE CAPITÁN Planet: +1 Recurso. Mover +1	II		Mover +1, Planeta: +1 Recurso. Puede aterrizar en el Planeta Ocupado.
	I		Mueve +1, Planeta: +1 Recurso.

SCOUTS

ACTIVAR HABILIDAD Mueve tu fragata a cualquier Sector con un Planeta	IV		Mover +1, Planeta: no recibir Corrupción. Roba 2 Colonias, descarta una y mezcla la otra de nuevo. Si ya estás en la colonia, avanza 3 en la pista de Tácticas. Antes de la acción roba un Planeta y añádelo a cualquier Sector o descártalo.
CAPITÁN Planeta: no tomar Corrupción Mover +1 NIVELES DEL	III		Mover +1, Planeta: no recibir Corrupción. Roba 2 Colonias, descarta una y mezcla la otra de nuevo. Antes de la acción roba un Planeta y añádelo a cualquier Sector o descártalo.
	II		Mover +1, Planeta: no recibir Corrupción. Roba 2 Colonias, descarta una y mezcla la otra de nuevo.
	I		Mover +1, Planeta: no recibir Corrupción

COMMANDER

ACTIVAR HABILIDAD Matar un Nacido del Vacío en el Sector de tus Fragatas	IV	+2 +1 -1	Mover +1 Combate: +2 Daño + 1 Táctica. Costo -1 para carta de Equipo/Entrenamiento del Luchador
	III	+1 +1 -1	Mover +1 Combate: +1 Daño + 1 Táctica. Costo -1 para carta de Equipo/Entrenamiento del Luchador
NIVELES DEL CAPITÁN Move +1	II	+1 +1	Mover +1 Combate: +1 Daño + 1 Táctica
	I	+1	Mover +1 Combate: +1 Daño

COMMANDER

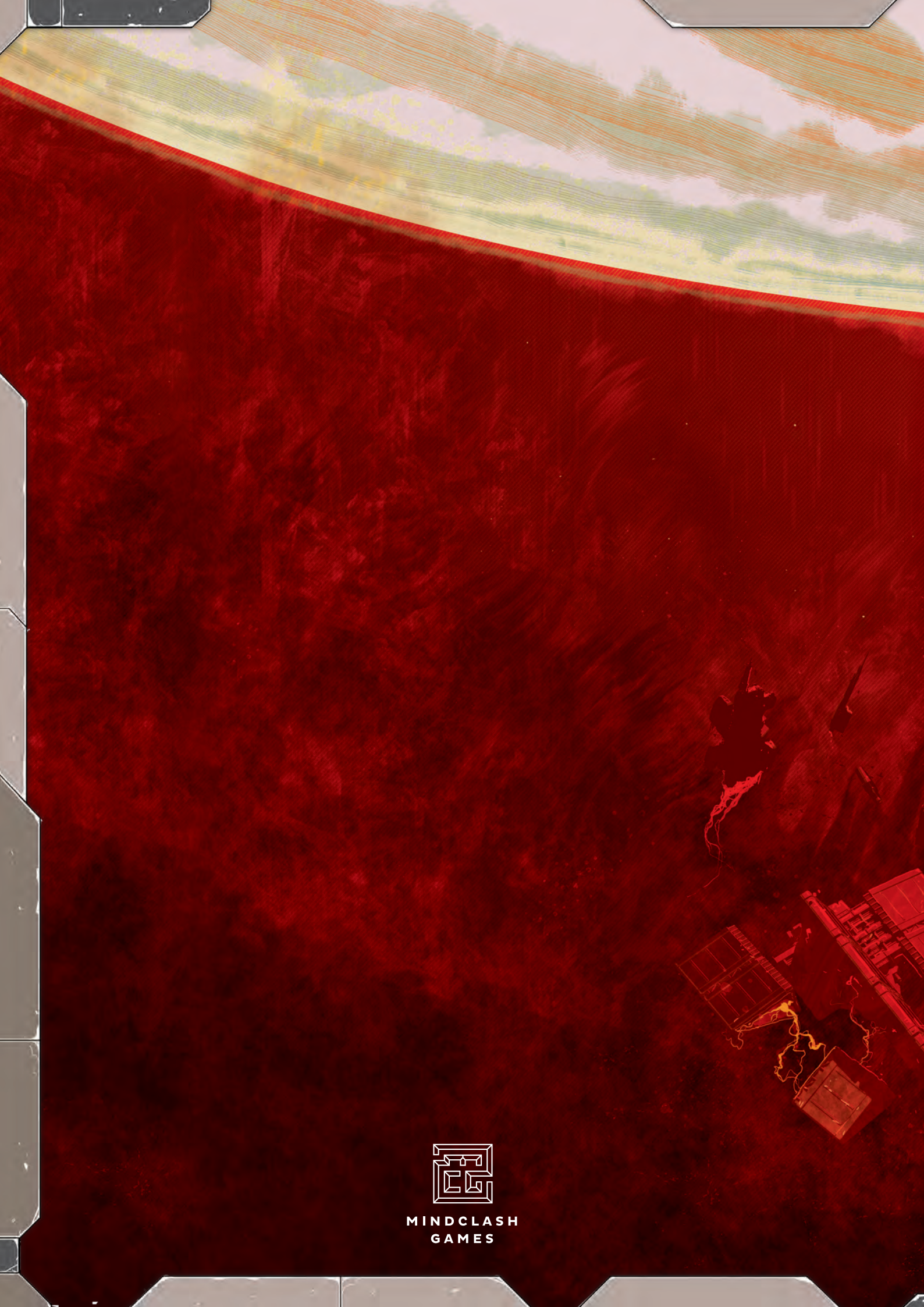
HABILIDAD Agregar un Absorber en el Sector de sus Fragatas ACTIVAR	IV	2x +2	Mover +1, Luchar: eliminar 1 Absorber en la zona para añadir +2 Daño al ataque (puede activarse dos veces). Si limpias un Sector completamente, avanza 2 en la pista de Tácticas y gana 1 Influencia Oculta.
	III	2x +2	Mover +1, Luchar: eliminar 1 Absorber en la zona para añadir +2 Daño al ataque (puede activarse dos veces). Si limpias un Sector completamente, avanza 2 en la pista de Tácticas.
NIVELES DE CAPITÁN Move +1	II	2x +2	Mover +1, Luchar: eliminar 1 Absorber en la zona para añadir +2 Daño al ataque (puede activarse dos veces).
	I	+2	Mover +1, Luchar: eliminar 1 Absorber en la zona para añadir +2 Daño al ataque.

POLITICIAN

ACTIVAR HABILIDAD Descartar una influencia oculta para tomar una influencia.	IV		Mover +1. Puedes realizar cualquier acción de naves en el tablero. En lugar de ganar influencia, puedes avanzar 1 en la pista de Tácticas y ganar 1 Influencia Oculta. Mantén hasta 2 cartas.
	III		Mover +1. Puedes realizar cualquier acción de naves en el sector donde colocaste a tu Capitán. En lugar de ganar influencia, puedes avanzar 1 en la pista de Tácticas y ganar 1 Influencia Oculta. Mantén hasta 2 cartas.
NIVELES DEL CAPITÁN Move +1	II		Mover +1. Puedes realizar cualquier acción de naves en el sector donde colocaste a tu Capitán. En lugar de ganar influencia, puedes avanzar 1 en la pista de Tácticas y ganar 1 Influencia Oculta.
	I		Influencia Oculta. Mover +1. Puedes realizar cualquier acción de naves en el sector donde colocaste a tu Capitán.

POLITICIAN

ACTIVAR HABILIDAD Intercambiar 3 Recursos diferentes por una Influencia Oculta, o viceversa.	IV		Mover +1. Si aterrizas en el Revenant, avanza 1 en la pista de Tácticas y gana influencia Oculta. Después de tu turno, puedes descartar 1 Influencia Oculta para construir una nave que coincida con la Casa descartada, O reemplazar una nave existente del mismo tipo de esa Casa. (si está disponible).
	III		Mover +1. Si aterrizas en el Revenant, avanza 1 en la pista de Tácticas y gana 1 influencia Oculta. Después de tu turno, puedes descartar 1 Influencia Oculta para construir una nave para esta Casa.
NIVELES DE CAPITÁN Move +1	II		Mueve +1. Si aterrizas en el Revenant, avanza 1 en la pista de Tácticas y gana 1 influencia Oculta.
	I		Mueve +1. Si aterrizas en el Revenant, avanza 1 en la pista de Tácticas.



MINDCLASH
GAMES