



POMOC GRACZA





# PRZEBIEG ROZGRYWKI

I.

## Faza Akcji



- 1 Wejście Załogą na pokład
- 2 Zdobycie Wpływu
- 3 Akcja Załogi
- 4 Otrzymanie Spaczenia
- 5 Akcja Dodatkowa  
(Aktywacja, Awans, Oczyszczenie,  
Powiązanie, Zyskaj 1 jednostkę Zasobu)

II.

## Faza Odzyskania



III.

## Faza Starcia



IV.

## Faza Szczeliny



# GLOSARIUSZ

## KARTY TAJNEJ AGENDY

Każda Agenda zawiera jeden warunek sprawdzany podczas Punktacji Końcowej.

### Agendy Osobiste

- #1 Posiadaj co najmniej 4 karty Fregaty w grze.
- #2 Posiadaj co najmniej 8 kart Ukrytego Wpływu na ręce. *Nie do Trybu Solo.*
- #3 Posiadaj co najmniej po 2 jedn. Materiałów, Energii, Nauki i Neutronium. Mogą znajdować się w Spaczonych Przedziałach.
- #4 Posiadaj w grze co najmniej 3 karty Kadeta.
- #5 Posiadaj Kapitana w Randze 3.
- #6 Posiadaj co najmniej 2 Wpływy w 4 różnych Rodach. Ukryty Wpływ nie liczy się do tego warunku. *Nie do Trybu Solo.*
- #7 Posiadaj co najmniej 5 kart Rozkazu zagranych w twojej strefie gracza.
- #8 Posiadaj co najmniej 6 jednostek Energii. Mogą znajdować się w Spaczonych Przedziałach.
- #9 Posiadaj co najmniej 7 Wpływu w jednym dowolnym Rodzie. Ukryty Wpływ nie liczy się do tego warunku. *Nie do Trybu Solo.*

### Agendy Floty

- #10 Na planszy Głównej znajdują się co najmniej 4 Myśliwce.
- #11 Na planszy Głównej znajduje się co najmniej 5 Ark.

## WARUNKI PUNKTACJI KOLONII



#1 **Dunlork** Zdobądź 1 punkt Prestiżu za każdą posiadaną przez siebie jednostkę Energii, maksymalnie 6.



#2 **Novaris** Zdobądź 1 punkt Prestiżu za każdą twoją kartę Kadeta w grze.



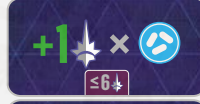
#3 **Zenor** Zdobądź odpowiednio 0/2/4/6 punktów Prestiżu, jeśli twój Kapitan ma Rangę 0/1/2/3.



#4 **Fenrax** Zdobądź 1 punkt Prestiżu za każdą twoją kartę Fregaty w grze.



#5 **Yarvek** Zdobądź 2 punkty Prestiżu za każdą czwartą jednostkę Zasobów, którą posiadasz.



#6 **Belitan** Zdobądź 1 punkt Prestiżu za każdą jednostkę Nauki, którą posiadasz, maksymalnie 6.



#7 **Shiveus** Utrać 2 punkty Prestiżu za każde Spaczenie na twojej planszy Fregaty (w tym na dodatkowych polach Spaczenia, jeśli je masz, ale z wyłączeniem pól Śladu Pustki).

#12 Na planszy Głównej znajdują się co najmniej 3 Promy.

#13 Na planszy Głównej znajdują się co najmniej 4 Statki Desantowe.



## KARTY OPERACJI



### Karty Kadeta



#### #1 Logistyk

**Zaraz po twojej Akcji Załogi**, jeśli w trakcie twojej tury zdobędziesz 3 albo więcej Taktyk, możesz rozpatrzyć 2 pełne Akcje Dodatkowe w twojej turze, zamiast 1. Oznacza to, że każda inna Zdolność tego Kadeta, która wpływa na Akcje Dodatkowe, może być również użyta dwukrotnie w twojej turze.

**Zaraz po twojej Akcji Załogi** zyskaj 1 jednostkę Nauki za każdego twojego członka Załogi na statku o różnym powiązaniu Rodu. Przypomnienie: Widmo i Fregaty nie mają powiązania z Rodem.



#### #2 Sierżant

**Podczas Ataku** Myśliwcem albo Fregatą możesz wydać 1 jednostkę Nauki (nie więcej), aby spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie za każdą Fregatę (dowolnego gracza) i/albo Myśliwiec w twoim aktualnym Sektorze, łącznie z tym, na pokładzie którego znajduje się twój obecny członek Załogi. Jeśli podczas Ataku Myśliwcem (używając jego Zwrotu) wejdiesz do wielu Sektorów, wciąż możesz wybrać tylko jeden Sektor, w którym użyjesz tej Zdolności.

Zobacz #1 Logistyk.



#### #3 Górnik

**Zaraz po Wydobyciu** na planecie możesz zyskać 2 jednostki Materiałów.

Zobacz #1 Logistyk.



#### #4 Szpieg

**Zaraz po twojej Akcji Załogi**, jeśli masz co najmniej 5 Taktyk, możesz wydać 2 jednostki Nauki, aby zwiększyć Rangę twojego Kapitana.

Zobacz #1 Logistyk.



#### #5 Innowator

**Podczas używania Myśliwca** możesz wydać 1 jednostkę Nauki, aby podczas tego Ataku Myśliwcem skorzystać z dodatkowych Uszkodzeń z zagranych przez ciebie kart Fregaty. Dotyczy kart Fregaty #10–15, 17 i 30. Uszkodzenia z #12 *Naprowadzanych Torped* mogą być powodowane w Sektorach sąsiadujących z twoim Myśliwcem. Uszkodzenia z #30 *Neutralizatory Szczelin* wymagają, aby używany Myśliwiec (nie Fregata) znajdował się w Sektorze ze Szczeliną. Z tych Zdolności otrzymujesz wyłącznie dodatkowe Uszkodzenia, nie Zasoby ani inne Premie.

Zobacz #1 Logistyk.



#### #6 Handlarz

**Zaraz po użyciu twojej Fregaty** możesz zdobyć 2 takie same jednostki Zasobów rodzaju, który już posiadasz. Nie musisz zdobywać w tej turze żadnych nowych Zasobów, aby użyć tej Zdolności.

Zobacz #1 Logistyk.



#### #7 Empata

**Zaraz po tym, jak zdobywasz Wpływ w Rodzie** (wchodząc na statek Rodu albo na Widmo) i dopóki masz nie więcej niż 2 Wpływy w tym Rodzie, możesz zyskać w nim kolejny 1 Wpływ. Nie wliczaj Ukrytego Wpływu do tego limitu 2 Wpływów.

**Podczas efektu Zaopatrzenia** (na Arkach) możesz zyskać 1 jednostkę oferowanych Zasobów albo 1 jednostkę Energii. Następnie możesz umieścić Tarczę w twoim aktualnym Sektorze albo w Sektorze sąsiednim.



#### #8 Negocjator

**Zaraz po użyciu Arki** możesz utracić 1 Wpływ, cofając twój znacznik o 1 pole na dowolnym z siedmiu torów Wpływu. Jeśli to zrobisz, możesz następnie zyskać 1 Wpływ w dowolnym Rodzie. Nie możesz zamiast tego odrzucić karty Ukrytego Wpływu. Na żadnym torze nie możesz zejść poniżej 0.

Zob. #7 Empata.



#### #9 Alchemik

**Zaraz po użyciu Arki** możesz zyskać 2 jednostki Neutronium.

Zob. #7 Empata.



#### #10 Kwatermistrz

**Zaraz po twojej Akcji Dodatkowej**, jeśli w trakcie tej Akcji Dodatkowej zagrałeś co najmniej 1 kartę Operacji, możesz zagrać 1 kartę Rozkazu.

Zob. #7 Empata.



#### #11 Inżynier

**Zaraz po użyciu Arki** możesz wydać po 1 jednostce Materiałów, Energii, nauki i Neutronium, aby rozmieścić statek Rodu (z wyjątkiem Arki) w dowolnym Sektorze.

Zob. #7 Empata.



## #12 Nawigator

**Zaraz po twojej Akcji Załogi** możesz wybrać dwa różne statki Rodu (z wyjątkiem Arki) i poruszyć każdy z nich z ostrożnością o 1 Sektor (zob. „ostrożność” na str. 13 Instrukcji podstawowej).

**Podczas Manewru** Myśliwcem, Statkiem Desantowym lub Fregatą możesz wykonać do 2 dodatkowych kroków ruchu.

**Zaraz po Manewrze** Myśliwcem, Statkiem Desantowym lub Fregatą możesz zyskać 1 jednostkę Energii za każde 2 niewykorzystane kroki ruchu. Policz każdy pojedynczy krok, który mogłeś wykonać, ale z niego zrezygnowałeś, wliczając domyślny 1 krok zapewniany przez sam Manewr oraz wszystkie dodatkowe kroki zapewnione przez twoje Zdolności. Nie wliczaj jednak żadnych kroków poza Manewrem (np. nie wliczaj Zwrotu Myśliwca). Energię zdobywasz natychmiast po zakończeniu Manewru, co oznacza, że możesz ją wydać w kolejnym Ataku albo lądowaniu.

## #13 Uczony

**Zaraz po użyciu Fregaty** możesz zyskać 2 jednostki Nauki.

Zob. #12 Nawigator.

## #14 Awanturник

**Podczas Ataku** Myśliwcem lub Fregatą możesz spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie.

Zob. #12 Nawigator.

## #15 Konstruktor

**Zaraz po twojej Akcji Załogi**, jeśli członek Załogi wszedł na pokład statku Rodu, możesz usunąć do 2 znaczników Uszkodzeń ze statku tego samego Rodu oraz możesz zyskać 1 jednostkę Materiałów.

Zob. #12 Nawigator.

## #16 Badacz Powierzchni

**Zaraz po rozpatrzeniu efektu planety** możesz dobrać 2 karty Operacji.

Zob. #12 Nawigator.

## #17 Obrońca

**Zaraz po twojej Akcji Załogi**, jeśli zniszczyłeś co najmniej 3 statki Zrodzonego z Pustki w jednym Sektorze podczas tej Akcji Załogi, możesz zyskać Wpływ w jednym Rodzie, który ma w tym Sektorze statek lub statki. Liczą się zarówno statki zniszczone bezpośrednio, jak i w Ataku. Nie możesz użyć tej Zdolności w wielu Sektorach w jednej turze, aby zyskać więcej niż 1 Wpływ.

Zob. #12 Nawigator.

## #18 Fanatyk

**Podczas Ataku** Myśliwcem lub Fregatą, jeśli w twoim Sektorze znajdują się jakiekolwiek statki Zrodzonego z Pustki, możesz zdecydować się umieścić 1 znacznik Uszkodzenia na statku Rodu, aby następnie spowodować do 3 dodatkowych Uszkodzeń statków Zrodzonego z Pustki. Nie możesz zniszczyć statku Rodu tą Zdolnością. Możesz jedynie wypełniać jego pola Uszkodzeń. Możliwe jest umieszczenie znacznika Uszkodzenia na statku, a następnie zrezygnowanie z dodatkowych Uszkodzeń, które zyskujesz.

## #19 Nieustraszony

**Podczas Manewru** Myśliwcem, Statkiem Desantowym lub Fregatą możesz wykonać do 2 dodatkowych kroków ruchu i/albo zyskać 1 jednostkę Energii, i/albo umieścić 1 Tarczę w twoim Sektorze. Tarczę możesz umieścić w dowolnym z Sektorów odwiedzonych podczas Manewru, ale nie w tych, do których dotarłeś wyłącznie dzięki wykonaniu Zwrotu Myśliwcem podczas Ataku (zob. str. 17 Instrukcji podstawowej).

Zob. #14 Awanturник.

## #20 Taktyk

**Zaraz po twojej Akcji Załogi**, jeśli masz obecnie co najmniej 8 Taktyk, możesz zyskać Ukryty Wpływ.

Zob. #14 Awanturник.

## #21 Hardy

Zob. #14 Awanturник.

**W kroku Otrzymania Spaczenia twojej tury**, jeśli wszedłeś na pokład Spaczonego statku Rodu, możesz zignorować Spaczenie na tym statku (tj. nie otrzymać Spaczenia).

## #22 Dostawca

**Zaraz po twojej Akcji Dodatkowej**, jeśli w trakcie tej Akcji Dodatkowej zagrałeś co najmniej 1 kartę Fregaty, możesz zyskać 2 Taktyki. Nie licz kart zagranych podczas Akcji Załogi.

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej**, jeden raz, gdy zagrywasz kartę Operacji, możesz wydać na nią 1 jednostkę Zasobu mniej, a następnie możesz dobrać 1 kartę Operacji. Wykonując Akcję Dodatkową Powiązanie, możesz najpierw dobrać nową kartę Operacji z tego efektu, a dopiero potem użyć premii Powiązania, aby zagrać drugą kartę Operacji – albo połączyć ten efekt z premią Powiązania, by łącznie zapłacić o 2 jednostki Zasobów mniej za zagrana kartę. Tego efektu możesz używać także podczas dowolnej Akcji Dodatkowej, nie tylko Powiązania.

## #23 Haker

**Zaraz po twojej Akcji Załogi** możesz odrzucić 2 karty Operacji, aby zdobyć Ukryty Wpływ (maksymalnie 1 raz).

Zob. #22 Dostawca.



## #24 Geodeta

**Zaraz po Wydobyciu** na planecie możesz zyskać 2 jedn. Nauki.

Zob. #22 Dostawca.

## #25 Żniwiarz

**Podczas Ataku** Myśliwcem lub Fregatą możesz spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie i/albo do dwóch razy odrzucić 1 kartę Operacji, aby spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie.

Zob. #22 Dostawca.

## #26 Złomiarz

**Zaraz po twojej Akcji Załogi**, jeśli w twoim Sektorze nie ma statków Zrodzonego z Pustki, możesz zyskać 1 jednostkę dowolnego Zasobu.

**Zaraz po rozpatrzeniu efektu planety** możesz zyskać 1 jednostkę dowolnego Zasobu i/albo 1 Taktykę.

## #27 Elektryk

Zob. #26 Złomiarz.

**W kroku Otrzymania Spaczenia twojej tury**, jeśli rozpatrzyłeś Spaczony efekt planety, możesz zignorować Spaczenie tego efektu (tzn. nie otrzymywać Spaczenia).

## #28 Czyściciel

**Zaraz po użyciu Fregaty** możesz Kontrolować Spaczenie z twojej planszy Fregaty.

Zob. #26 Złomiarz.

## #29 Przewodnik

**Podczas ataku Myśliwcem lub Fregatą** możesz do trzech razy wydać 1 jednostkę Energii, aby spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie.

**Zaraz po twojej Akcji Załogi** możesz zyskać 1 jednostkę Energii za każdą swoją kartę Kadeta w grze (dołączoną do któregośkolwiek z twoich Kadetów, nie tylko tego aktualnie używanego).

## #30 Architekt

**Zaraz po użyciu Arki** możesz wydać 4 jednostki Energii, aby rozmieścić statek Rodu (z wyjątkiem Arki) w dowolnym Sektorze.

Zob. #29 Przewodnik.



## Karty Fregaty

### #1 Resekwencer Materii

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz wybrać jedno z poniższych:

- Wydać 1 jednostkę Energii, aby zyskać dowolne 2 jednostki Zasobów.
- Otrzymaj Spaczenie i wydaj 2 jednostki Energii, aby zyskać dowolne 4 jednostki Zasobów.

## #2 Komora Dekontaminacyjna

**Możesz przechować 1 Spaczenie** na tej karcie. Ta karta działa jako dodatkowe, piąte pole Spaczenia, poza czterema polami Spaczenia na twojej planszy Fregaty. Możesz umieszczać na nim nowo otrzymane Spaczenie podczas tury dowolnej Załogi. Za każdym razem, gdy Kontrolujesz Spaczenie z twojej planszy Fregaty, możesz wybrać Spaczenie z tej karty. To pole Spaczenia nie blokuje dostępu do Zasobów ani Akcji Dodatkowych. Podczas Punktacji Końcowej wciąż uważa się je za znajdujące się na twojej planszy Fregaty i tracisz za nie Prestiż. Jeśli grasz z planszą Załogi *Naukowiec B*, możesz jednocześnie przechować łącznie 6 Spaczeń.

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz Kontrolować Spaczenie z tej karty. Jeśli to zrobisz, możesz opcjonalnie zagrać kartę Kadeta. Jeśli kontrolujesz Spaczenie z tej karty w jakikolwiek inny sposób, niż dzięki tej Zdolności nadrukowanej na *Komorze Dekontaminacyjnej*, nie możesz zagrać karty Kadeta w ramach nagrody.

## #3 Oczyszczanie Danych

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz wybrać jedno z poniższych:

- Odrzuć kartę Kadeta, aby zyskać 2 jednostki Nauki.
- Odrzuć kartę Fregaty, aby zyskać 2 jednostki Neutronium.
- Odrzuć kartę Rozkazu, aby zyskać 2 jednostki Energii.

## #4 Geo-skaner

**Zaraz po Wydobyciu na planecie swoją Fregatą** możesz zyskać 1 jednostkę Nauki i/albo 1 kostkę Danych Zwiadu.

## #5 Moduł Geodezyjny

**W dowolnym momencie twojej tury, gdy miałbyś zyskać Ukryty Wpływ** za Skontrolowanie trzeciego Spaczenia albo za zdobycie trzeciej kostki Danych Zwiadu na twojej planszy Fregaty, możesz zrezygnować z tego Ukrytego Wpływu, aby zamiast tego zyskać Wpływ w wybranym Rodzie. Nie możesz użyć tej Zdolności przy zdobywaniu Ukrytego Wpływu z innego źródła niż Skontrolowanie Spaczenia albo zdobycie Danych Zwiadu.

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz Skontrolować Spaczenie.

## #6 Platforma Wydobywcza

**Zaraz po Wydobyciu na planecie swoją Fregatą** możesz zyskać 1 jednostkę Materiałów i/albo 1 kostkę Danych Zwiadu.

## #7 Moduł Wiertniczy

**Zaraz po Wydobyciu na planecie swoją Fregatą** możesz zyskać 3 jednostki Materiałów.

## #8 Detektor Neutronium

**Zaraz po Wydobyciu na planecie swoją Fregatą** możesz zyskać 1 jednostkę Neutronium i/albo 1 kostkę Danych Zwiadu.





### #9 Moduł Syntezy

**Zaraz po swojej Akcji Dodatkowej**, jeśli w trakcie tej tury zagrałeś jakąkolwiek kartę Operacji, możesz dobrać 1 kartę Fregaty i/albo zagrać 1 kartę Fregaty (może to być ta sama karta Fregaty, którą właśnie dobrałeś). Do wywołania tej Zdolności możesz zaliczyć także karty Operacji zagrane podczas Akcji Załogi. Tej Zdolności nie można użyć w tej samej turze, w której został zagrany Moduł Syntezy.



### #10 Serwomechanizmy Celownicze

**Podczas Ataku twoją Fregatą** możesz zyskać 1 jednostkę Materiałów i/albo spowodować do 2 dodatkowych Uszkodzeń.



### #11 Drony Bojowe

**Podczas Ataku twoją Fregatą** możesz zyskać 1 jednostkę Neutronium i/albo spowodować do 2 dodatkowych Uszkodzeń.



### #12 Torpedy Naprowadzane

**Podczas Ataku twoją Fregatą** możesz spowodować do 2 dodatkowych Uszkodzeń w twoim Sektorze lub Sektorach sąsiednich. Uszkodzenia z jakiegokolwiek innego efektu albo Zdolności mogą być powodowane wyłącznie w twoim Sektorze, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.



### #13 Działo Odłamkowe

**Podczas Ataku twoją Fregatą** możesz spowodować do 2 dodatkowych Uszkodzeń.

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w Sektorze z twoją Fregatą. Możesz użyć tej Zdolności nawet w turze, w której nie wchodzisz na pokład Fregaty.



### #14 Impuls Neutronium

**Podczas Ataku twoją Fregatą** możesz spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie i/albo umieścić 1 Tarczę w swoim Sektorze i/albo zyskać 1 jednostkę Energii.

**Podczas lądowania na planecie twoją Fregatą** możesz umieścić 1 Tarczę w twoim Sektorze i/albo zyskać 1 jednostkę Energii.



### #15 Rakiety Pościgowe

**Podczas Ataku twoją Fregatą** możesz spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie w dowolnym Sektorze. Uszkodzenia z jakiegokolwiek innego efektu albo Zdolności mogą być powodowane wyłącznie w twoim Sektorze, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.



### #16 Miotacz Pustki

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz Otrzymać Spaczenie, aby zniszczyć do 3 statków Zrodzonego z Pustki w Sektorze z twoją Fregatą. Możesz użyć tej Zdolności nawet w turze, w której nie wchodzisz na pokład Fregaty.



### #17 Translokator Kwantowy

**Podczas Ataku twoją Fregatą** możesz spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie.

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja**, jeśli twoja Fregata znajduje się w Sektorze ze Szczeliną, możesz poruszyć Fregatę do dowolnego innego Sektora ze Szczeliną. Możesz użyć tej Zdolności nawet w turze, w której nie wchodzisz na pokład Fregaty.



### #18 Tarcze Odbijające

**Podczas używania Fregaty** możesz umieścić 1 Tarczę w twoim Sektorze i/albo zyskać 1 jednostkę Energii.

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja**, jeśli twoja Fregata znajduje się w Sektorze z co najmniej 1 Tarczą, możesz zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w tym samym Sektorze. W jednej turze możesz zniszczyć tylko 1 statek Zrodzonego z Pustki, nawet jeśli podczas Aktywacji zdołasz poruszyć Fregatę do innego możliwego Sektora. Możesz użyć tej Zdolności nawet w turze, w której nie wchodzisz na pokład Fregaty.



### #19 Generator Tarcz

Zob. #18 Tarcza Odbijająca

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja**, jeśli w Sektorze z twoją Fregatą znajdują się jakiekolwiek Tarcze, możesz zyskać 1 jednostkę Energii.



### #20 Macierz Obronna

**Gdy używasz Fregaty** możesz umieścić 2 Tarcze w twoim Sektorze i/albo zyskać 2 jednostki Energii. Podczas twojego Manewru możesz umieścić 2 Tarcze w różnych Sektorach.

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz przenieść do 2 Tarcz z Sektora z twoją Fregatą do dowolnego innego Sektora lub Sektorów. Jeśli podczas Aktywacji zdołasz poruszyć Fregatę przez wiele Sektorów z Tarczami, możesz przenieść 2 Tarcze z dwóch różnych Sektorów.



### #21 Tarcza Absorpcyjna

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz umieścić 1 Tarczę w dowolnym Sektorze i/albo zdobyć 1 Energię.



### #22 Moduły Lądowania

**Gdy masz wylądować na planecie twoją Fregatą**, możesz zamiast tego wybrać planetę w twoim Sektorze albo Sektorze sąsiednim, nie lądować na niej, a mimo to rozpatrzyć jeden z jej efektów. Jeśli wybrana w ten sposób planeta jest zajęta, możesz zyskać 1 Dane Zwiadu. Możesz to zrobić nawet wtedy, gdy twoja Fregata nie znajduje się w Sektorze z planetą. Twoja Fregata pozostaje w Sektorze wyjściowym, nawet jeśli rozpatrujesz efekt planety z sąsiedniego Sektora. Rozpatrując dzięki tej Zdolności efekt niezajętej planety, najpierw weź z niej Dane Zwiadu, ponieważ jest to część efektu lądowania. W rzadkim przypadku, gdy planeta jest niezajęta i nie ma kostki Danych Zwiadu, nie zdobywasz jej. Możesz użyć tej Zdolności na niezajętej planecie w Sektorze twojej Fregaty, celowo nie lądując na samej planecie.





### #23 Działa Szynowe

**Zaraz po użyciu twojej Fregaty** możesz zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w Sektorze z twoją Fregatą. Możesz to zrobić nawet wtedy, gdy lądujesz na planecie w tym Sektorze.



### #24 Trening Wirtualny

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz zagrać 1 kartę Kadeta albo wydać 3 jednostki Nauki, aby zwiększyć Rangę twojego Kapitana.



### #25 Sieć Neuronalna

**Gdy dobierasz nowe karty Operacji** podczas kroku 4 Fazy Szczeliny albo kroku 7 Fazy Skoku, możesz dobrać o 1 kartę Operacji więcej niż zwykle (tj. 3/3/4/4 przy Randze 0/1/2/3).

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz dobrać 1 kartę Operacji.



### #26 Promień Ściągający

**Podczas Manewru twoją Fregatą** możesz wykonać do 2 dodatkowych kroków ruchu i/albo poruszyć z ostrożnością 1 statek Rodu (z wyjątkiem Arki) po dowolnym odcinku pokonanej przez ciebie drogi. (Zob. ostrożność na str. 13 Instrukcji podstawowej). Możesz zabrać i pozostawić statek w połowie drogi – tzn. możesz najpierw przemieścić Fregatę, a potem zacząć poruszać statek wraz z nią, albo kontynuować ruch Fregaty po zakończeniu poruszania statku Rodu. Podczas poruszania statku możesz przechodzić przez Sektory wewnętrzne oraz przez Sektory z większą liczbą statków Zrodzonego z Pustki niż w Sektorze, z którego dany statek wyruszył, ale nie możesz pozostawić statku w takich Sektorach. Nie możesz poruszać wielu statków tą Zdolnością, nawet jeśli w danym momencie poruszałbyś je pojedynczo.



### #27 Dok Konstrukcyjny

**Zaraz po użyciu twojej Fregaty** możesz wydać po 1 jednostce Materiałów, Energii i Neutronium, aby rozmieścić statek Rodu (z wyjątkiem Arki) w dowolnym Sektorze.



### #28 Sala Odpraw

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz zyskać 1 Taktykę, a następnie zyskać 1 Taktykę za każdą kartę Kadeta dołączoną do Kadeta, którego użyłeś w tej turze. Ta Zdolność zapewnia łącznie: 1 Taktykę, gdy nie ma kart Kadeta dołączonych do twojego Kadeta; 2 Taktyki, gdy dołączona jest 1 karta Kadeta; 3 Taktyki, gdy dołączone są 2 karty Kadeta.



### #29 Promień Spawalniczy

**Podczas twojej Akcji Dodatkowej Aktywacja** możesz zyskać 1 Taktykę i/albo usunąć 2 znaczniki Uszkodzeń ze statków Rodu w Sektorze z twoją Fregatą. Jeśli podczas tej Aktywacji poruszysz Fregatę do wielu Sektorów z uszkodzonymi statkami, możesz usunąć łącznie 2 znaczniki Uszkodzeń z różnych Sektorów. Możesz użyć tej Zdolności nawet w turze, w której nie wchodzisz na pokład Fregaty.



### #30 Neutralizator Szczelin

**Podczas Ataku twoją Fregatą** możesz wykonać jedną albo obie z tych opcji:

- Spowoduj 1 dodatkowe Uszkodzenie.
- Jeśli w Sektorze z twoją Fregatą znajduje się Szczelina, spowoduj 1 dodatkowe Uszkodzenie w 1 dowolnym Sektorze ze Szczeliną.

Uszkodzenia z innych Zdolności lub efektów mogą być zadawane wyłącznie w twoim Sektorze, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.



## Karty Rozkazu

Te karty mają pojedynczy zestaw natychmiastowych efektów, które rozpatrujesz od razu **po zagranie danej karty Rozkazu**.



### #1 Oczyszczeni w Boju

Zniszcz 1 statek Zrodzonego z Pustki w dowolnym Sektorze i/albo Skontroluj 1 Spaczenie z twojej planszy Fregaty.



### #2 Głowica z Neutronium

Zniszcz do 3 statków Zrodzonego z Pustki w jednym, wybranym przez ciebie Sektorze.



### #3 Inkwizycja

Skontroluj do 2 Spaczeń z twojej planszy Fregaty lub na statku Rodu (w dowolnej kombinacji).



### #4 Daniny

Jeśli masz obecnie co najmniej 5 Taktyk, zyskaj po 1 jednostce Materiałów, Nauki i Neutronium.



### #5 Bez Litości

Możesz zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w dowolnym Sektorze. Następnie, jeśli w tym Sektorze nie pozostały statki Zrodzonego z Pustki, możesz zyskać 2 Taktyki i/albo zagrać kolejną kartę Rozkazu. Możesz wybrać Zewnętrzny Sektor, który już nie ma statków Zrodzonego z Pustki, aby uzyskać te korzyści, ale nie możesz wybrać Wewnętrznego Sektora.



### #6 Oczyszczające Płomienie

Odrzuć 2 karty Operacji, aby zyskać 1 jednostkę Zasobów i/albo dobrać 1 kartę Operacji i/albo Skontrolować 1 Spaczenie.



### #7 Zaradność

Odrzuć 1 kartę Kadeta, aby zyskać dowolne 3 jednostki Zasobów.



### #8 Przewaga Taktyczna

Zyskaj 4 Taktyki.



### #9 Efektywność Energetyczna

Zyskaj 1 jednostkę Energii, a następnie zyskaj 1 jednostkę Energii za każdą twoją kartę Fregaty w grze. Ta zdolność zapewnia łącznie 1/2/3/4/5/6 jednostek Energii, jeśli masz odpowiednio 0/1/2/3/4/5 zagranych kart Fregaty.

### #10 Wyładowanie Statyczne

Zniszcz 1 statek Zrodzonego z Pustki w dowolnym Sektorze i/albo zyskaj 2 jednostki Energii.

### #11 Przeciążenie

Wybierz jedną Zdolność z Aktywacją (albo na twojej planszy Załogi, albo na twojej karcie Fregaty w grze) i rozpatrz ją do 2 razy. Jeśli robisz to podczas twojej Akcji Załogi, nie jest to traktowane jako efekt wywołujący Zdolności powiązane z Akcjami Dodatkowymi, np. karty Kadetów #10 Kwatermistrz i #22 Dostawca.

### #12 Doładowanie Mocy

Dobierz 3 karty Operacji i/albo rozpatrz wszystkie twoje Zdolności z Aktywacją. Jeśli robisz to podczas twojej Akcji Załogi, nie jest to traktowane jako efekt wywołujący Zdolności powiązane z Akcjami Dodatkowymi, np. karty Kadetów #10 Kwatermistrz i #22 Dostawca.

### #13 Łaska Ocalenia

Usuń wszystkie znaczniki Uszkodzeń z jednego wybranego statku Rodu i zyskaj Wpływ w tym Rodzie. Nie możesz wybrać statku Rodu, który nie ma znacznika Uszkodzeń.

### #14 Sojusz Wojskowy

Wybierz Ród i zyskaj Taktyki równe twojemu Wpływowi w nim (ale nie więcej niż 5). Nie wliczaj kart Ukrytego Wpływu w tym Rodzie.

### #15 Przetasowanie Polityczne

Odrzuć 1 kartę Ukrytego Wpływu, aby zyskać Wpływ w dowolnym Rodzie.

### #16 Dług Wdzięczności

Odrzuć 1 kartę Ukrytego Wpływu, aby zyskać 2 dowolne jednostki Zasobów i/albo 3 Taktyki.

### #17 Szepty Pustki

Otrzymaj Spaczenie i utrac 2 Wpływy, następnie zyskaj 2 Wpływy. Te 2 Wpływy, które tracisz i 2, które zyskujesz, możesz rozdzielić w dowolnej kombinacji (do 4) między różne Rody. Tracisz Wpływ cofając twój znacznik o 1 pole na dowolnym z siedmiu torów Wpływu. Nie możesz zamiast tego odrzucić karty Ukrytego Wpływu. Na żadnym torze nie możesz zejść poniżej 0.

### #18 Wiec Populistyczny

Zyskaj Wpływ w wybranym Rodzie.

### #19 Plany Awaryjne

Zyskaj 2 Taktyki, a następnie do trzech razy możesz wydać 1 jednostkę dowolnych Zasobów, aby zyskać 1 Taktykę. Dzięki tej zdolności możesz łącznie zyskać do 5 Taktyk.

### #20 Złom na Zasoby

Odrzuć 2 karty Operacji, aby zyskać dowolne 3 jednostki Zasobów i/albo dobrać 1 kartę Operacji.

### #21 Prowizoryczne Metody

Dobierz 4 karty Operacji.

### #22 Kontrola Umysłu

Wybierz do dwóch razy jedną z poniższych opcji (możesz wybrać tę samą dwukrotnie):

- Zyskaj 2 Taktyki.
- Usuń 1 Uszkodzenie z dowolnego statku Rodu (do 2 razy).
- Zyskaj 1 jednostkę dowolnego Zasobu.
- Porusz 1 statek Rodu (z wyjątkiem Arki) z ostrożnością o 1 krok. Jeśli wybierzesz to dwukrotnie dla jednego statku, weź pod uwagę liczbę statków Zrodzonego z Pustki tylko w Sektorze początkowym i końcowym.

Widmo nie jest statkiem Rodu – nie możesz z niego usuwać Uszkodzeń. Zob. ostrożność na str. 13 Instrukcji podstawowej.

### #23 Agenci w Uśpieniu

Zyskaj Ślad Pustki i/albo kostkę Danych Zwiadu. Następnie, jeśli Kadet, którego użyłeś w tej turze ma zdolność „Wydobycie”, zyskaj jeszcze 1 kostkę Danych Zwiadu. Zyskujesz Ślad Pustki otrzymując Spaczenie bezpośrednio ze wspólnej puli (nie z planszy Fregaty ani statku Rodu) i umieszczając je na polu Śladu Pustki. Nie musisz lądować na planecie ani wybierać efektu Wydobywania, aby zyskać drugie Dane Zwiadu. Wystarczy, że Kadet ma przyłączoną kartę ze zdolnością „Wydobycie”.

### #24 Zdalne Włamanie do Systemu

Wybierz do 4 różnych Myśliwców, następnie dla każdego z nich zniszcz 1 statek Zrodzonego z Pustki w tym samym Sektorze, w którym znajduje się dany Myśliwiec.

### #25 Stymulacja Mózgowa

Zagraj 1 kartę Kadeta bez kosztu Zasobów albo zwiększ Rangę twojego Kapitana. Następnie dobierz 1 kartę Operacji.

### #26 Rozmieszczenie Tarcz

Umieść do 3 Tarcz w twoim Sektorze i/albo zyskaj 2 jednostki Energii.

### #27 Drony Górnicze

Jeśli w tej turze rozpatrzyłeś efekt Wydobywania na planecie, możesz zyskać 3 jednostki Zasobów w dowolnej kombinacji spośród rodzajów, które w tej turze uzyskałeś z Wydobywania.





### #28 Manewry Wymijające

Porusz o 3 kroki statki Rodów (z wyjątkiem Ark) z ostrożnością. Zob. ostrożność na str. 13 Instrukcji podstawowej.



### #29 Wielki Projekt

Rozmieść statek Rodu w dowolnym Sektorze.



### #30 Tryb Maskowania

Porusz swoją Fregatę do dowolnego Sektora. To nie jest Manewr – nie możesz użyć zdolności wywoływanych przez Manewr.

## KARTY AWARII WIDMA

Jest siedem kart Awarii Kadłuba (numery #1–#7) i cztery karty Awarii Rdzenia (numery #8–#11).

### #1 Impuls Energii

Spowoduj 1 Uszkodzenie na wszystkich Arkach. Tarcze w Sektorach nie anulują tych uszkodzeń.

Każdy gracz musi stracić 2 Taktyki (lub tyle, ile może, jeśli ma mniej niż 2), zaczynając od gracza z największą liczbą Taktyk. Gracze nie zyskują za to Wpływu ani Ukrytego Wpływu. Liczba Taktyk gracza może spaść poniżej wartości Resetowania wynikającej z Rangi Kapitana.

### #2 Pęknięcie Poszycia

Statków Rodów nie można rozmieszczać, gdy gracz rozpatruje Akcję Wzmocnienia na Widmie. Wciąż musi wydać wskazane Zasoby i umieścić żeton Ochrony Widma. Gdy masz odrzucić tę kartę, pozostaw ją w obszarze gry jako przypomnienie efektu.

Zob. #1 Impuls Energii.

### #3 Blackout

Każdy gracz musi utracić 3 jednostki Energii (albo tyle, ile ma, jeśli ma mniej). Zaczynaj odrzucanie z niespaczonych Przedziałów, następnie, jeśli to konieczne, ze Spaczonych Przedziałów.

Każdy gracz musi utracić 2 kostki Danych Zwiadu (albo tyle, ile ma, jeśli ma mniej).

### #4 Epidemia

Każdy gracz musi Otrzymać 1 Spaczenie, a następnie musi utracić wszystkie Zasoby w spaczonych Przedziałach. Przed otrzymaniem Spaczenia gracze mogą przeorganizować Zasoby w Przedziałach, które nie są jeszcze spaczone (tak, jak w Fazie Akcji).

Zob. #3 Blackout.

### #5 Przeciążenie

Spowoduj 1 Uszkodzenie na każdym statku Rodu za każdą Fregatę w jego Sektorze. Tarcze w Sektorach nie anulują tych Uszkodzeń. Jeśli statek Rodu miałby otrzymać więcej Uszkodzeń, niż potrzeba do jego zniszczenia, nie rozdzielaj nadwyżki na inny statek Rodu ani na Widmo.

Zob. #3 Blackout.

### #6 Chaos

Każdy gracz Resetuje Taktyki zgodnie z Rangą Kapitana tak, jak podczas Skoku, ale nie zyskuje za to Wpływu ani Ukrytego Wpływu. Gracze z Rangą 3 Kapitana zyskują po 1 jednostce Materiałów. Jeśli Taktyki zostaną ponownie Resetowane w Fazie Skoku, zyskują ponownie 1 jednostkę Materiałów.

Każdy gracz musi usunąć 1 Spaczenie z pola Śladu Pustki ze swojej planszy Fregaty (jeśli to możliwe).

### #7 Erozja

Spowoduj 1 Uszkodzenie na każdym statku Rodu, który ma Spaczenie. Tarcze w Sektorach nie anulują tych uszkodzeń.

Zob. #6 Chaos.

### #8 Widmo Zniszczone – Upadek Społeczny

Każdy znacznik Wpływu każdego gracza na siedmiu torach Wpływów jest przenoszony na pole 5. Znaczniki poniżej pola 5 nie są przenoszone.

Usuń Widmo z planszy Głównej (nie ma to bezpośredniego wpływu na rozgrywkę, to tylko zobrazowanie zagłady floty). Odrzuć wszystkie karty Kolonii, nawet jeśli jedną już wybrano efektem *Hipernapędu* Widma. Na początku Punktacji Końcowej gracze nie zdobywają Wpływu ani Ukrytego Wpływu z tytułu Resetowania toru Taktyk.

### #9 Widmo Zniszczone – Zdrada

Każdy gracz musi odrzucać karty Ukrytego Wpływu ze swojej ręki (sam wybiera), aż pozostanie mu ich 6. Gracze mający na ręce mniej niż 6 kart nie muszą nic odrzucać.

Zob. #8 Widmo Zniszczone – Upadek Społeczny.

### #10 Widmo Zniszczone – Dezercja

Podczas Punktacji Końcowej gracze nie zdobywają Prestiżu za zagrane karty Fregaty ani karty Kadetów. Nadal mogą zaliczać te karty do warunków Agend.

Zob. #8 Widmo Zniszczone – Upadek Społeczny.

### #11 Widmo Zniszczone – Bunt

Podczas Punktacji Końcowej gracze nie zdobywają Prestiżu za Rangę Kapitana ani za zagrane karty Rozkazu. Nadal mogą zaliczać je do warunków Agend.

Zob. #8 Widmo Zniszczone – Upadek Społeczny.



## PLANSZE ZAŁOGI

Każda plansza Załogi ma jedną z ośmiu unikalnych ikon w prawym górnym rogu, wskazującą specjalizację Kapitana:

NAUKOWIEC A 

ZWIADOWCA A 

DOWÓDCA A 

POLITYK A 

NAUKOWIEC B 

ZWIADOWCA B 

DOWÓDCA B 

POLITYK B 

### Premie Rangi

Poniższe Premie są identyczne dla wszystkich ośmiu Kapitanów. Znajdują się na lewo od toru Rangi.

|   |                                                                                    |                                                                                    |                                                                                    |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 |   |   |   |
| 2 |   |   |   |
| 1 |   |   |   |
| 0 |  |  |  |



W Fазie Szczeliny lub Fазie Skoku dobierasz tyle kart Operacji.



Za każdym razem, gdy zdobywasz Ukryty Wpływ, dobierasz tyle kart.



W Fазie Skoku Resetujesz Taktyki do tej wartości.

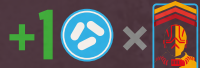
\* Polityk A  dobiera o 1 kartę więcej na każdym poziomie Rangi, czyli 2/3/4/5 kart w Randze 0/1/2/3.

\*\* Natychmiast zyskaj 1 jednostkę Materiałów wskazaną między polem 2 a 3 toru Taktyk – tak, jakbyś przez niego przeszedł.

### Zdolności Aktywacji

Znajdują się na dole po lewej stronie toru Rangi. Wywoływane są podczas Akcji Dodatkowej „Aktywacja”.

NAUKOWIEC



A 

Możesz zyskać 1 jednostkę Nauki za każdą z twoich kart Kadeta w grze.



B 

Możesz zyskać 1 jednostkę Energii albo dobrać 2 karty Operacji.



A 

Możesz zyskać 2 Taktyki za każdego z twoich członków Załogi zajmujących planetę.



B 

Możesz poruszyć swoją Fregatę do dowolnego Sektora.

DOWÓDCA



A 

Możesz wybrać Myśliwiec w dowolnym Sektorsie, aby zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w tym Sektorsie.



B 

Możesz umieścić 1 Tarczę w Sektorsie z twoją Fregatą.



A 

Możesz odrzucić 1 kartę Ukrytego Wpływu, aby zyskać Wpływ w wybranym Rodzie.



B 

Możesz wybrać jedną z następujących opcji:

- Wydaj 3 jednostki różnych Zasobów, aby zyskać Ukryty Wpływ.
- Odrzuć 1 kartę Ukrytego Wpływu, aby zyskać 3 jednostki różnych Zasobów.



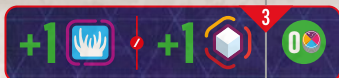


## Zdolności Kapitana

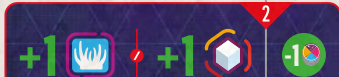
**Zdolności Podstawowe** znajdują się na dole toru Rangi. Nad nimi (po prawej stronie toru Rangi) znajduje się zestaw **Zdolności Rozwojowych** – każda silniejsza od poprzedniej. Pamiętaj: wszystkie te Zdolności działają tylko w turze, w której używasz **Kapitana** (chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej).

**Zaraz po Akcji Załogi**  
wykonanej Kapitanem:

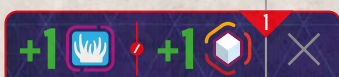
Możesz zyskać 1 Ślad Pustki\*  
albo 1 kostkę Danych Zwiadu.



Możesz zyskać 1 Ślad Pustki\*  
albo 1 kostkę Danych Zwiadu.



Możesz zyskać 1 Ślad Pustki\*  
albo 1 kostkę Danych Zwiadu.



Brak Zdolności.



Zob. Naukowiec B.



**W turze z twoim Kapitanem:**

Możesz zagrywać karty Kadeta **bez** kosztu Zasobów.

Możesz zapłacić o 1 jednostkę Zasobu mniej zagrywając **kartę Kadeta**.  
Możesz zastosować tę zniżkę do kart zagrywanych dzięki innej Zdolności  
albo połączyć ją z premią Powiązania z Akcji Dodatkowej **Powiązanie**.

Brak Zdolności.

Brak Zdolności.

**Podczas Akcji Załogi** twoim Kapitanem możesz do 2 razy wydać  
1 jednostkę Nauki, aby zyskać 1 jednostkę dowolnego Zasobu.

\*Zyskujesz Ślad Pustki biorąc Spaczenie bezpośrednio ze wspólnej puli (nie z planszy Fregaty ani statku Rodu) i umieszczając je na polu Śladu Pustki, identycznie w przypadku kostki Danych Zwiadu.

**W turze z twoim Kapitanem:**

Masz Zdolność Rangi 1.



Masz Zdolność Rangi 1.



Za każdym razem, gdy Skontrolujesz  
1 Spaczenie, możesz zyskać 1  
jednostkę Nauki **oraz** 1 Taktykę.  
Za każdym razem, gdy Skontrolujesz  
1 Spaczenie, możesz zyskać 1  
jednostkę Nauki **albo** 1 Taktykę.

**Podczas Manewru** twoim  
Kapitanem używając Myśliwca,  
Statku Desantowego lub Fregaty,  
możesz wykonać 1 dodatkowy krok  
ruchu.



**Podczas Ataku** twoim Kapitanem:

Używając Myśliwca lub Fregaty możesz do 4 razy wydać  
1 jednostkę Nauki, aby spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie.

Używając Myśliwca lub Fregaty możesz do 4 razy wydać  
2 jednostki Nauki, aby spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie.

Brak Zdolności.

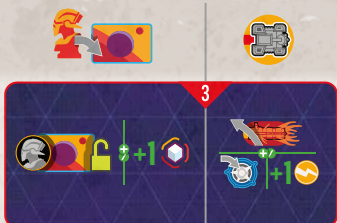
Brak Zdolności.

**Możesz przechować** 1 Spaczenie na tej planszy. To pole Spaczenia  
może być używane w turze **dowolnego członka Załogi**. Zastosuj  
te same zasady, co dla dodatkowego pola Spaczenia na karcie  
Fregaty #2 *Komora Dekontaminacyjna* (zob. str. 11).

Podczas wykonywania **Akcji Dodatkowej Oczyszczenie** twoim  
Kapitanem, aby Skontrolować Spaczenie z tego pola, nie musisz  
wydawać Energii ani odrzucać karty Operacji.

**Podczas lądowania na planecie** twoim  
Kapitanem:

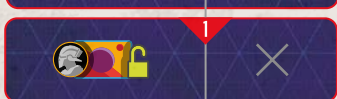
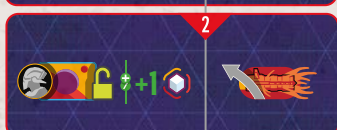
Masz wszystkie Zdolności Rangi 1 i 2.



Masz Zdolność Rangi 1. Dodatkowo  
możesz zyskać 1 kostkę Danych Zwiadu  
ze wspólnej puli (ponad to, co zyskujesz  
standardowo).

**Możesz lądować na zajętych planetach**  
twoim Kapitanem. Nie zyskujesz przy tym  
kostki Danych Zwiadu.

Brak Zdolności.



Zob. Naukowiec B.



**Korzystając ze Statku Desantowego** twoim Kapitanem:

Możesz zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w twoim Sektorze.  
Możesz także umieścić 1 Tarczę w twoim Sektorze i/albo  
zyskać 1 jednostkę Energii. Niezależnie od liczby odwiedzonych  
Sektorów, możesz umieścić tylko 1 Tarczę. Możesz zniszczyć  
statek w innym Sektorze niż ten, w którym umieszczasz Tarczę.

Możesz zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w twoim  
Sektorze. Możesz to zrobić tylko raz, nawet jeśli poruszasz się  
przez wiele Sektorów. Możesz to zrobić nawet po lądowaniu  
na planecie.

Brak Zdolności.

Brak Zdolności.

**Podczas rozpatrywania efektu** planety twoim Kapitanem  
możesz zyskać 1 jednostkę dowolnego Zasobu.





### Tuż przed wejściem na pokład statku twoim Kapitanem:

Masz Zdolność Rangi 2.

Możesz dobrać i odkryć 1 kartę Planety z talii. Zyskaj 1 jednostkę Zasobu rodzaju zapewnianego przez opcję Wydobycia na tej planecie. Następnie wybierz: odrzuć kartę albo umieść ją w dowolnym Sektorze. W jednym Sektorze może być wiele planet. Umieść 1 kostkę Danych Zwiadu na nowo umieszczonej planecie.

Możesz dobrać i odkryć 1 kartę Planety z talii. Zyskaj 1 jednostkę Zasobu rodzaju zapewnianego przez opcję Wydobycia na tej planecie. Następnie odrzuć tę kartę.

Brak Zdolności.

Zob. *Naukowiec B*.



### Zaraz po Akcji Załogi wykonanej twoim Kapitanem:

Możesz zyskać 3 Taktyki.

Brak Zdolności.

Brak Zdolności.

Brak Zdolności.

**W kroku Otrzymania Spaczenia tury** z twoim Kapitanem, jeśli rozpatrzyć efekt Spaczonej planety, możesz zignorować Spaczenie tego efektu (tzn. nie Otrzymać Spaczenia).

### Zaraz po Akcji Załogi wykonanej twoim Kapitanem:

Masz Zdolność Rangi 2, ale po zniszczeniu do 2 statków Zrodzonego z Pustki możesz zyskać 2 Taktyki, zamiast 1.

Możesz wybrać **do 2** Myśliwców w twoim Sektorze albo w Sektorze sąsiednim. Mogą być w tym samym albo w różnych Sektorach. Zniszcz 1 statek Zrodzonego z Pustki w Sektorze każdego z tych Myśliwców. Następnie możesz zyskać 1 Taktykę dodatkowo do Taktyk zyskiwanych za zniszczenie statków Zrodzonego z Pustki.

Masz Zdolność Rangi 0. Po jej użyciu możesz zyskać 1 Taktykę.

Możesz wybrać 1 Myśliwca w twoim Sektorze albo w Sektorze sąsiednim, a następnie zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w Sektorze wybranego Myśliwca.



### W turze z twoim Kapitanem:

Masz Zdolność Rangi 2.

Możesz zapłacić o 1 jednostkę Zasobu mniej zagrywając kartę Kadeta lub kartę Fregaty. Zniżkę tę możesz zastosować do kart zagrywanych przez ciebie dzięki innej Zdolności albo połączyć ją z premią Powiązania z Akcji Dodatkowej Powiązanie.

Brak Zdolności.

Brak Zdolności.

**Podczas Manewru** twoim Kapitanem używając Myśliwca, Statku Desantowego lub Fregaty możesz wykonać 1 dodatkowy krok ruchu.

### Podczas Manewru twoim Kapitanem:

Masz zdolność Rangi 2.

Korzystając z Myśliwca, Statku Desantowego lub Fregaty, możesz wykonać 1 dodatkowy krok ruchu (łącznie 2).

Brak Zdolności.

Brak Zdolności.



### Podczas ataku twoim Kapitanem:

Masz Zdolność Rangi 1. Dodatkowo, jeśli w twoim Sektorze nie ma teraz statków Zrodzonego z Pustki (nawet jeśli pierwotnie też ich nie było), możesz zyskać 2 Taktyki **i/albo** zyskać Ukryty Wpływ.

Masz Zdolność Rangi 1. Dodatkowo, jeśli w twoim Sektorze nie ma teraz statków Zrodzonego z Pustki (nawet jeśli pierwotnie też ich nie było), możesz zyskać 2 Taktyki.

Używając Myśliwca lub Fregaty, możesz usunąć 1 Tarczę, a następnie spowodować do 2 dodatkowych Uszkodzeń. Możesz usunąć Tarczę bez zadawania Uszkodzeń, ale nie możesz zadać Uszkodzeń bez usunięcia Tarczy.

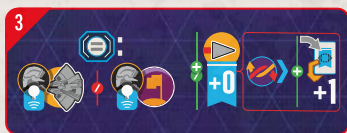
Brak Zdolności.

**Podczas Manewru** twoim Kapitanem przy użyciu Myśliwca, Statku Desantowego lub Fregaty możesz wykonać 1 dodatkowy krok ruchu i/albo umieścić 1 Tarczę w twoim Sektorze (dowolnym Sektorze odwiedzonego podczas Manewru) i/albo zyskać 1 jednostkę Energii.

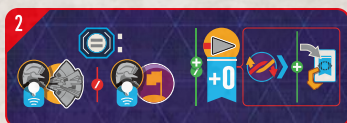




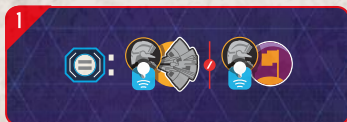
### Gdy wchodzisz na pokład statku Rodu twoim Kapitanem:



Masz Zdolność Rangi 1. Dodatkowo: **w kroku zyskania Wpływu** z twoim Kapitanem możesz zrezygnować z zyskania Wpływu we wskazanym Rodzie i zamiast tego zyskać 1 Taktykę oraz zyskać Ukryty Wpływ. **Co więcej**, zyskując w ten sposób Ukryty Wpływ, zachowaj 2 z dobranych kart, a pozostałe 3 odrzuć.



Masz Zdolność Rangi 1. Dodatkowo: **w kroku zyskania Wpływu** z twoim Kapitanem możesz zrezygnować z zyskania Wpływu we wskazanym Rodzie i zamiast tego zyskać 1 Taktykę oraz zyskać Ukryty Wpływ.



Możesz całkowicie zrezygnować z efektów zajętego statku i zamiast tego skopiować efekty zajętej Arki w tym samym Sektorze albo jedną z opcji zajętej planety w tym samym Sektorze. Dalsze zasady kopiowania efektów: zob. str. 15 Instrukcji podstawowej.



Brak Zdolności.



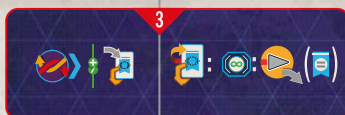
Zob. Dowódca A.

### Gdy wchodzisz na pokład Widma twoim Kapitanem:



### Zaraz po Akcji Załogi wykonanej twoim Kapitanem:

Masz Zdolność Rangi 1.



Możesz ujawnić 1 kartę Ukrytego Wpływu z twojej ręki, aby rozmieścić w dowolnym Sektorze statek Rodu wskazanego na ujawnionej karcie Ukrytego Wpływu. **Nie odrzucaj** ujawnionej karty – weź ją z powrotem na rękę.

Masz Zdolność Rangi 1.



Możesz odrzucić (i ujawnić) 1 kartę Ukrytego Wpływu z twojej ręki, aby rozmieścić w dowolnym Sektorze statek Rodu wskazanego na odrzuconej karcie.

Możesz zyskać 1 Taktykę i/albo zyskać Ukryty Wpływ.



Brak Zdolności.

Możesz zyskać 1 Taktykę.



Brak Zdolności.

Zob. Dowódca A.



## PLANETY

Każda planeta ma górną i dolną opcję. Po lądowaniu możesz rozpatrzyć jedną z nich. Na każdej planecie jedna z opcji jest **Spaczona**, a jedna to **Wydobycie**, które uruchamia związane z tym Zdolności. Te dwie cechy mogą dotyczyć tej samej albo różnych opcji, zależnie od planety.

#### #1 Cerulon

**Wydobycie** : zyskaj 2 jednostki Neutronium.

Zniszcz 2 statki Zrodzonego z Pustki w dowolnych Sektorach i/albo dobierz 2 karty Operacji.

#### #2 Quirenis

Zniszcz 1 statek Zrodzonego z Pustki w dowolnym Sektorze i/albo dobierz 1 kartę Operacji.

**Wydobycie** : zyskaj po 1 jednostce Energii i Neutronium i/albo dobierz 2 karty Operacji.

#### #3 Kirevan

**Wydobycie** : zyskaj 1 jednostkę Materiałów i/albo dobierz 2 karty Operacji.

Rozpatrz wszystkie twoje Zdolności z Aktywacją i/albo zyskaj 1 Taktykę.

#### #4 Kaedron

Usuń do 2 znaczników Uszkodzeń z dowolnego miejsca (z wyjątkiem Widma) i/albo zyskaj 1 Taktykę.

**Wydobycie** : zyskaj 1 jednostkę Nauki i/albo 2 jednostki Materiałów.

#### #5 Drothis

**Wydobycie** : zyskaj 2 jednostki Neutronium.

Do 3 razy odrzuć 1 kartę Operacji, aby zyskać 2 Taktyki.

#### #6 Nocthera

**Wydobycie** : zyskaj 2 jednostki Materiałów.

Wydań 1 jednostkę Nauki i odrzuć 1 kartę Operacji, aby zwiększyć Rangę twojego Kapitana.



**#7 Nemyra**

**Wydobyć** : zyskaj 1 jednostkę Energii i/albo 2 Taktyki.

Wydaj 2 jednostki Nauki i 1 jednostkę Energii, aby zyskać 1 Wpływ w wybranym przez ciebie Rodzie.

**#8 Moltheris**

**Wydobyć** : zyskaj 2 jednostki Materiałów.

Dobierz 1 kartę Operacji i/albo skopiuj jedną z opcji innej zajętej planety. Otrzymujesz Spaczenie w kroku Otrzymania Spaczenia.

**#9 Voltren**

Rozpatrz wszystkie twoje Zdolności Aktywacji.

**Wydobyć** : zyskaj 1 jednostkę Materiałów i/albo 2 jednostki Nauki.

**#10 Tarnyx**

Dobierz 1 kartę Operacji i/albo zyskaj po 1 jednostce Energii i Nauki.

**Wydobyć** : zyskaj po 1 jednostce Materiałów, Energii i Nauki.

**#11 Lurevia**

Wydaj 2 jednostki Materiałów i 1 jednostkę Neutronium, aby rozmieścić statek Rodu w dowolnym Sektorze.

**Wydobyć** : zyskaj 3 jednostki Materiałów.

**#12 Krundal**

**Wydobyć** : Skontroluj 1 Spaczenie i/albo zyskaj 1 jednostkę dowolnego Zasobu.

Odrzuć 3 karty Operacji, aby zwiększyć Rangę twojego Kapitana.

**#13 Thunari**

Wydaj 1 jednostkę Energii, aby zniszczyć 2 statki Zrodzonego z Pustki w dowolnych Sektorach (w tym samym albo różnych).

**Wydobyć** : zyskaj po 1 jednostce Materiałów, Nauki i Neutronium.

**#14 Zhorrel**

**Wydobyć** : zyskaj 2 jedn. Nauki.

Dobierz 4 karty Operacji.

**#15 Meraxis**

Umieść 3 Tarcze w dowolnych Sektorach (w tym samym albo w różnych) i/albo zyskaj 1 jedn. Energii.

**Wydobyć** : zyskaj 1 jedn. Energii i/albo 2 jednostki Neutronium.

**#16 Iskavar**

**Wydobyć** : zyskaj 1 jednostkę Materiałów i/albo 2 Taktyki.

Odrzuć 1 kartę Operacji, aby zyskać Ukryty Wpływ i/albo zyskać 1 jednostkę Energii.

**#17 Calvoryn**

Skontroluj 1 Spaczenie i/albo zyskaj 2 Taktyki.

**Wydobyć** : zyskaj 1 jednostkę Nauki i/albo 2 jednostki Neutronium.

**#18 Volicor**

**Wydobyć** : zyskaj 2 jednostki Neutronium.

Wydaj 2 jednostki Materiałów, aby rozmieścić statek Rodu w dowolnym Sektorze.

**#19 Velasha**

Wydaj 2 jednostki Nauki i odrzuć 1 kartę Operacji, aby zwiększyć Rangę twojego Kapitana.

**Wydobyć** : zyskaj 1 jednostkę materiałów i/albo 2 jedn. Neutronium.

**#20 Valenquar**

**Wydobyć** : zyskaj po 1 jednostce Energii i Neutronium.

Usuń do 2 znaczników Uszkodzeń z dowolnego miejsca (z wyjątkiem Widma) i/albo zyskaj 3 Taktyki.

**#21 Bremexis**

**Wydobyć** : zyskaj 2 jednostki Materiałów.

Umieść 3 Tarcze w dowolnych Sektorach (mogą być w tym samym albo w różnych) i/albo zyskaj 2 jedn. Energii.

**#22 Drethon**

Umieść Tarczę w dowolnym Sektorze i/albo zyskaj 2 jednostki Energii.

**Wydobyć** : zyskaj po 1 jedn. Materiałów, Nauki i Neutronium.

**#23 Boshtet**

Odrzuć 1 kartę Operacji, aby skopiować jedną z opcji innej zajętej planety. Skopiowanie Spaczonej opcji będzie mieć znaczenie podczas kroku Otrzymania Spaczenia.

**Wydobyć** : zyskaj po 1 jedn. Materiałów i Neutronium i/albo 2 Taktyki.

**#24 Keelah**

**Wydobyć** : zyskaj 2 jedn. Nauki.

Usuń do 2 Uszkodzeń ze statków Rodów w dowolnym Sektorze(-rach) i/albo dobierz 2 karty Operacji.

**#25 Caradyn**

**Wydobyć** : zyskaj po 1 jedn. Materiałów i Neutronium.

Usuń do 3 Uszkodzeń z dowolnego miejsca (z wyjątkiem Widma) i/albo Skontroluj 1 Spaczenie na statku Rodu.

**#26 Yauter**

Wydaj 2 jednostki Nauki, aby zyskać Ukryty Wpływ.

**Wydobyć** : zyskaj 1 jednostkę Energii i/albo 2 jednostki Nauki.

**#27 Ulliria** (Obie opcje na tej Planecie są Spaczone).

**Wydobyć** : zyskaj 3 jedn. Energii.

Wskaż Sektor. Usuń Szczelinę z tego Sektora i/albo wszystkie statki Zrodzonego z Pustki z tego Sektora (nie zyskujesz Taktyk za usunięte statki).

**#28 Geshan**

Wydaj 1 jednostkę Neutronium, aby wskazać Sektor i Skontrolować do 2 Spaczeń na statkach Rodów w tym Sektorze.

**Wydobyć** : zyskaj 3 jednostki Neutronium.

**#29 Zakomia**

Wydaj 1 jednostkę Nauki, aby zyskać 3 dowolne jednostki Zasobów.

**Wydobyć** : zyskaj 2 jedn. Materiałów i/albo 1 jedn. Neutronium.



# OPIS IKON

## OGÓLNE



(Pierwszy)  
Cykl



Kolejność tury



Gracz



Nie do Trybu Solo



Plansza Fregaty / Plansza  
Załogi



Prestiż



Kadet / Członek Załogi



Faza Akcji



Faza Odzyskania



Faza Starcia



Faza Szczeliny



Faza Skoku



Akcja Załogi



Akcja Dodatkowa



Potęga Rodu



Żeton Pominięcia Fazy



Zajęte  
(przez jakąkolwiek Załogę)

## ATUTY DO GROMADZENIA



Dowolny Zasób



Ten sam rodzaj Zasobu



Materiały



Energia



Nauka



Neutronium



Zniżka kosztu Zasobów



Brak kosztu Zasobów



Taktyki



Ranga (Kapitana)



Dane Zwiadu



Spaczenie



Ślad Pustki



Wpływ  
(w dowolnym Rodzie)



Wpływ  
(w tym samym Rodzie)

## KARTY



Ukryty Wpływ



Karta Operacji



Karta Kadeta



Karta Fregaty



Karta Rozkazu



Karta Skanera



Karta Kolonii



Karta Planety



Karta Awarii Widma



Karta Tajnej Agendy

## STATKI, PLANETY I FLOTA



Fregata  
(dowolna)



Fregata  
(twoja)



Arka



Myśliwiec



Statek Desantowy



Prom



Statek Rodu  
(w tym Arka)



Statek Rodu  
(z wyjątkiem Arki)



Statek Zrodzonego z Pustki



Efekt Planety



Spaczony Efekt Planety



Wydobycie





Zaopatrzenie



Widmo



Uszkodzenie



Szczelina



Kość Szczeliny



Sektor



Ten sam / twój Sektor



Dowolny Sektor (Sektor w dowolnej odległości)



Sąsiadujący Sektor (oraz twój Sektor)



Fregata najbliższej Sektora



Żeton Ochrony Widma



Tarcza

## AKTYWNOŚCI (GŁÓWNE)



Dobierz na rękę



Zagraj z ręki



Umieść w obszarze gry



Odrzuć / usuń (z obszaru gry)



Odrzuć (z ręki)



Rozpatrz (przypomnienie)



Skopiuj (inny efekt)

## AKTYWNOŚCI (SZCZEGÓLNE)



Aktywacja (Zdolność / Akcja Dodatkowa)



Zyskanie Taktyk



Resetowanie Taktyk



Zyskanie Wpływu



Utrata Wpływu



Zwiększenie Rangi Kapitana



Otrzymanie Spaczenia



Otrzymanie Spaczenia ze Spaczonego statku



Otrzymanie Spaczenia ze Spaczonej Planety



Kontrola Spaczenia



Dochód Operacji



Atak



Spowoduj dodatkowe Uszkodzenie



Manewr



Wykonaj dodatkowy krok ruchu



Ruch z ostrożnością



Zniszcz Statek Zrodzonego z Pustki



Odrzuć wszystkie statki Zrodzonego z Pustki (nie zyskuj Taktyk)



Usuń znacznik Uszkodzenia



Rozmieść statek Rodu



Umieść Prom na Skanerze



Zmień kolejność tury



Zyskaj korzyści ze Skanera



Ujawnij Ukryty Wpływ



Oczyszczenie (Akcja Dodatkowa)

## ZDOLNOŚCI



Zaraz po (efekcie wywołującym)



Tuż przed (efektem wywołującym)

## SIEDEM RODÓW



Dunlork



Novaris



Zenor



Fenrax



Yarvek



Belitan



Shiveus

## IKONY TRYBU SOLO



Członek Spaczonej Załogi



Posłaniec (Spaczony Kapitan)



Spaczony Wpływ



Karta Spaczonego Rodu



Spaczone Taktyki