VLAADA CHVÁTIL

SPACE ALERT

LA NOUVELLE FRONTIÈRE

Félicitations, Cadet ! Vous tenez entre vos mains l'ultime secret du Service d'Exploration Spatiale. Vous ne trouverez pas de copie de ces notes dans la bibliothèque de l'Académie. Vous n'y aurez jamais accès dans la base de données des Publications Gouvernementales. Ce n'est pas un simple manuel aseptisé rédigé par le Comité d'Enseignement, toujours très terre-à-terre. Ce que vous tenez là, c'est du réel. Ce sont les véritables aventures de ces hommes et femmes partis explorer le Néant et les précieux conseils des quelques-uns ayant réussi à en revenir.

Vous ne trouverez pas leurs noms dans les registres de l'Académie. Les étudiants modèles et les enfants de politiciens ne sont jamais envoyés vers le Néant. Au-delà de la Nouvelle Frontière, tout ce que l'on vous a appris à l'école ne vaut pas un paquet de chewing-gum. Vous aurez besoin d'instinct. Vous aurez besoin de sang-froid. Vous aurez besoin d'être capable de regarder la Mort droit dans les yeux en lui flanquant un bon coup de pied dans les rotules. Parce que survivre n'est jamais une certitude. Dans certaines missions, ce n'est même pas une possibilité.

C'est pourquoi ils ne parlent pas beaucoup de nous, pourquoi ils ne font pas de nous des héros. Ils peuvent difficilement placer un pilote sous les feux des médias un jour, et expliquer son explosion à proximité de Beta Orionis le lendemain. Et vous n'imaginez pas que le public apprenne alors que c'était en fait son 11ème clone. Ils n'ont jamais accepté le clonage humain. Mais la guerre, c'est la guerre. Les débats théoriques sur ce que devient notre âme pendant un scan mental sont bien sympathiques, mais nos généraux ne s'intéressent qu'à nos compétences et dans quelle mesure certaines peuvent être transférées.

Je suppose que vous aimeriez savoir ce que ça fait de vivre en sachant que vous êtes déjà mort une dizaine de fois. Je ne peux pas vous le dire : je suis l'un des rares à refuser d'être cloné. C'est sûrement pour cela que j'écris tous ces trucs. La semaine prochaine, il sera peut-être trop tard.

Contenu du jeu

Cette boîte contient quatre extensions indépendantes pour le jeu Space Alert (ainsi que des accessoires bonus pour votre équipage). Ces extensions peuvent être utilisées séparément, ou combinées pour ajouter de la variété à vos parties.

Nouvelles Menaces

- **48 cartes Menace**
- **16 tuiles Menace interne**
- **12 jetons Temps spéciaux**
- **3 compteurs Bouclier**

En plus de nouvelles Menaces blanches et jaunes, cette extension contient des cartes Menace avec un symbole rouge, correspondant à un nouveau niveau de difficulté : les ennemis les plus redoutables, les technologies aliens les plus avancées et les anomalies trans-dimensionnelles les plus étranges que vous n'ayez jamais rencontrés. Il vous faudra un sacré courage pour oser les mélanger avec les autres cartes Menace. Et décider de jouer uniquement avec des Menaces rouges restera toujours un sérieux défi, même pour l'équipage le plus expérimenté.

Double Actions

- **90 cartes Action**
- **1 CD de nouvelles missions**
- **1 second jeu de jetons Temps**

Les nouvelles missions vous feront rencontrer davantage de Menaces, et pourtant la durée de vol reste la même : 12 tours. Survivre à ces nouvelles missions en utilisant les anciennes cartes Action est généralement impossible. Les nouvelles missions ont été conçues pour être effectuées à l'aide des nouvelles cartes Action, qui vont vous permettre de réaliser 2 actions par tour au lieu d'une seule. Cela rendra votre équipage bien plus efficace… si toutefois vous parvenez à comprendre comment exploiter pleinement vos actions supplémentaires.

Spécialisations

- **20 cartes Action Spéciale**
- **2 jetons Téléporteur**

Les Spécialisations remplacent les Actions Héroïques du jeu de base. Elles permettent aux joueurs de réaliser des actions normalement impossibles à effectuer sans Spécialisation. Contrairement aux cartes Action Héroïque, les Spécialisations sont choisies avant que la mission ne commence. Elles pourront être améliorées pour passer du niveau 1 au niveau 2, puis au niveau 3.

Même si les Spécialisations peuvent être intégrées au jeu de manière autonome, elles sont bien plus intéressantes en combinaison avec l'extension Système d'Expérience.

Système d'Expérience

- **Carnet de Bord de l'Explorateur**
- **Récapitulatif des Succès**

Cette extension vous permet de créer un lien entre vos différentes missions en endossant le rôle d'un personnage dont les compétences s'amélioreront en gagnant de l'expérience. Les règles expliquent comment utiliser votre Carnet de Bord pour garder une trace du niveau de votre personnage, de ses Spécialisations et de son expérience. Vous gagnez de l'expérience en réussissant des missions, en accomplissant des actes héroïques ou face à certaines situations inhabituelles.

Et dans le cas des missions échouées ? Grâce à la technologie du clonage, vous pourrez conserver votre personnage même en cas d'échec – sauf si vous faites partie de ces rares extrémistes qui refusent catégoriquement d'être clonés. Dans ce cas, Space Alert deviendra pour vous un véritable sport extrême.

Badges de l'Equipage

- **7 badges**

Voici un petit bonus pour votre équipage : ces badges permettront d'identifier le Capitaine, l'Officier de Communication et les autres membres de l'équipage, afin de mieux distinguer et officialiser les rôles de chacun.

NOUVELLES MENACES

Ils vous ont envoyé au-delà la Nouvelle Frontière ? Alors vous feriez mieux de lire ce qui suit pour bien comprendre dans quoi vous vous êtes fourré.

Même en faisant cela, rien ne pourra vous préparer aux horreurs du Néant. Tant que vous n'aurez pas jeté un œil terrifié à travers le hublot panoramique pour apercevoir un vaisseau ennemi couvrant la totalité de votre champ de vision, tant que vous ne serez pas assis, transpirant de peur, le doigt sur la gâchette, à attendre qu'une frégate se matérialise dans votre réalité, tant que vous n'aurez pas vu la moitié de votre équipage griller sous les assauts d'un Canon plasma, vous serez incapable d'imaginer ce qui vous attend.

Même après tout ce que j'ai traversé, je continue de découvrir de nouvelles horreurs à chaque mission. Le Néant est comme un cauchemar… dont tout le monde ne se réveille pas.

Cette extension contient 48 nouvelles cartes Menace. 16 nouvelles Menaces blanches et jaunes* à ajouter aux paquets correspondants du jeu de base. Elles apporteront de la diversité à vos missions, tout en vous permettant de continuer à rencontrer vos adversaires favoris.
Les 32 autres cartes forment un nouveau type de Menaces ornées d'un symbole rouge. Ce sont des Menaces mortelles conçues pour les équipages expérimentés. A vous de décider comment les utiliser. Vous choisissez vous-même les niveaux de difficulté, comme pour le jeu de base. Les Menaces communes et les Menaces sérieuses peuvent être de niveaux différents, mais nous vous conseillons que les Menaces internes et externes de même type soient d'un même niveau de difficulté. Si vous choisissez de combiner les niveaux de difficulté, vous pouvez mettre des Menaces rouges et jaunes ensemble, voire mélanger toutes les cartes en une seule et unique pioche. Cependant nous vous déconseillons de mélanger les Menaces rouges et blanches sans incorporer de Menaces jaunes car de telles missions risquent de s'avérer beaucoup plus difficiles, ou beaucoup plus faciles, que vous ne le souhaitiez.

Nouvelles Capacités

Les nouvelles Menaces disposent de nouvelles capacités qui rendront vos missions plus complexes. Les capacités communes à plusieurs Menaces sont décrites ci-après. Nous avons divisé cette description en 3 parties. Si vous utilisez uniquement les nouvelles Menaces blanches, contentez-vous de lire la première partie. Si vous jouez avec les cartes jaunes, lisez aussi la seconde partie. Et dans le cas des Menaces rouges, il sera nécessaire de lire les 3 parties de cette description.

Certaines cartes nécessitent une explication individuelle, disponible à la fin de ce livret de règles. Vous n'avez pas besoin de lire ces explications préalablement. (Il peut être amusant de les consulter uniquement lors de la Manche Résolution, découvrant alors si la Menace fonctionne vraiment comme vous l'aviez supposé…)

Menaces Blanches

Transporteurs

Les transporteurs attaquent votre vaisseau en envoyant plusieurs petits chasseurs. Vos Intercepteurs sont votre meilleure défense.

"Attaque réduite de 2 en présence des Intercepteurs" signifie que si un joueur dirige une Escouade de Robots de combat dans les Intercepteurs lorsque le Transporteur attaque, la valeur de cette attaque est réduite de 2 (une "Attaque 2" ne fera donc aucun dégât).

Si vous jouez avec la règle spéciale des Intercepteurs à rayon d'action variable (expliquée dans l'extension Double Actions) il est possible que vos Intercepteurs soient envoyés à une distance de 1, 2 ou 3 de votre vaisseau (cela correspond aux 3 distances qui séparent les Menaces externes de votre vaisseau).

Dans ce cas, la valeur de l'attaque du Transporteur est uniquement réduite si les Intercepteurs sont à la même distance de votre vaisseau que le Transporteur, ou plus proche (pour qu'ils puissent "intercepter" l'attaque).

J'ai longtemps fait partie du même équipage qu'une pilote au sang chaud qui adorait combattre ces Menaces. Dès qu'un transporteur pointait le bout de son aile, elle courait aux Intercepteurs. Elle était terriblement douée. Pauvre petite. J'ai appris que c'était elle qui dirigeait l'escadron qui a bombardé ce fameux Behemot sur Aldebaran, Secteur 24.

Vaisseaux Plasmatiques

Un tir direct d'arme plasmatique ionise les réserves d'air et affaiblit l'équipage.

Les dégâts provenant d'un vaisseau plasmatique sont calculés de manière classique. Cependant, si aucun des dégâts n'est encaissé par les boucliers, l'attaque a un effet secondaire : assommer tous les joueurs de la zone touchée.

Si au moins l'un des points de dégâts est absorbé par vos boucliers (ou par le bouclier temporaire créé grâce à l'Action Spéciale du Technicien en Energie, comme détaillé dans l'extension Spécialisations), il n'y a pas d'effet secondaire et personne n'est assommé.

Vous savez ce que c'est... Lorsque les boucliers sont épuisés et que le réacteur est vide, la seule chose à faire est de serrer les dents en espérant que votre partie de vaisseau reste attachée aux autres. Mouais... hé bien contre une arme plasmatique, ce n'est pas vraiment une bonne idée. Vous feriez mieux de vous barrer au plus vite, à moins que vous aimiez inhaler des ions.

Menaces Jaunes

Déphasage

Il est bien connu qu'un moteur hyperspatial mal calibré produit inévitablement des oscillations susceptibles de faire passer un vaisseau d'une réalité à une autre. Normalement, un tel phénomène ne dure que quelques nanosecondes avant qu'une réalité ne s'affirme et prenne le dessus. Il semble cependant que nos ennemis aient développé une technologie capable de réguler ces oscillations, les transformant en un véritable avantage tactique.

Les Menaces avec Déphasage se déplacent chaque tour, mais ne peuvent être endommagées qu'un tour sur deux.

Lorsqu'une telle Menace apparaît, placez normalement son jeton Temps numéroté sur le plateau Trajectoire correspondant. Pour ce tour de jeu, la Menace suivra presque en totalité les mêmes règles qu'une Menace classique.

Lorsqu'une telle Menace se déplace pour la première fois, avancez son jeton et effectuez les éventuelles actions déclenchées par ce déplacement. Retirez ensuite le jeton Temps du plateau Trajectoire pour le placer sur la table, juste à côté de la case qu'il occupait auparavant. La Menace passe hors-phase. Jusqu'à ce qu'elle revienne sur la Trajectoire, elle se trouve dans une autre réalité et rien ne peut l'affecter.

Les Canons lasers ne prennent pas pour cible une Menace externe hors-phase. Le Canon à impulsion ne peut pas la toucher. Les Roquettes et les Intercepteurs l'ignorent complètement. Rien ne peut l'endommager. Les actions et effets des autres Menaces ne peuvent pas l'affecter. On traite cette Menace comme si elle n'était pas encore apparue.

De la même façon, une Menace interne hors-phase ne peut pas être affectée. Un intrus hors-phase ne peut être attaqué par une Escouade de Robots de combat. Un dysfonctionnement hors-phase ne peut être réparé (en contrepartie, le système fonctionne à nouveau normalement, comme s'il n'y avait aucun dysfonctionnement).

Le tour suivant, lorsque la Menace hors-phase se déplace, elle revient en phase avec votre réalité. Son jeton Temps est donc repositionné sur le plateau Trajectoire, puis déplacé de manière classique, et ses éventuelles actions déclenchées.

Lorsque la Menace est en phase, elle se comporte normalement, et peut être endommagée de manière classique. A l'issue de son prochain déplacement, elle passera de nouveau hors-phase.

Pour ne pas être perdu, gardez cette règle en tête : une Menace qui apparaît lors d'un tour impair ne peut être touchée que lors d'un tour impair, et une Menace apparaissant lors d'un tour pair ne peut être touchée que lors d'un tour pair.

Remarquez que l'effet de Déphasage fait partie du déplacement de la Menace. Si elle est en phase, elle passera hors-phase immédiatement après son déplacement (et avant que la Menace suivante ne se déplace). Si elle est hors-phase, elle repassera en phase juste avant son prochain déplacement (mais après que les Menaces précédentes ne se soient déplacées). Ce timing peut se révéler important lorsque les Menaces interagissent.

Exemple: L'action Y de cet Eclaireur permet à toutes les autres Menaces externes d'avancer d'une case. Cela n'affectera pas les Menaces hors-phase.

Son action X fonctionne cependant différemment. C'est un effet permanent, qui s'applique même aux Menaces qui ne sont pas apparues avant le déclenchement de cette action X. Les Menaces qui ont la capacité de Déphasage bénéficieront donc du bonus d'attaque (+1) lorsqu'elles seront en phase.

Une telle Menace se déplace à chaque tour. Elle se déplace et déclenche ses éventuelles actions juste avant de passer hors-phase, et, au tour suivant, passe en phase juste avant de se déplacer et de déclencher ses éventuelles actions.

Cependant, certaines actions pourront dépendre de la vulnérabilité ou non de la Menace. L'action de la Menace aura alors deux effets possibles. L'effet normal s'appliquera lorsque la Menace est en phase (vulnérable). Le second effet (entre crochets sur la carte) s'appliquera lors des tours où la Menace est hors-phase (et donc invulnérable) juste avant de se déplacer. Le plus souvent, les effets entre crochets seront moins pénalisants puisqu'une partie de l'attaque s'est déclenchée alors que la Menace se trouvait dans une autre réalité.

Exemple: le Pulsar Ethéré apparaît au début du tour 3. Lors de ce tour, il peut être touché et endommagé normalement. Lorsqu'il se déplace, il avance de 2 cases et disparaît de la Trajectoire pour passer hors-phase. Au tour 4, les joueurs ne peuvent pas l'atteindre. Lorsque les Menaces se déplacent, au tour 4, le Pulsar se déplace lui aussi. Il commence par réapparaître sur la Trajectoire, avance de 2 cases, et passe la case X.

Puisqu'il était hors-phase au début du tour, ce sont les effets entre crochet qu'il faut appliquer : Attaque 0. Cela ne cause aucun dommage.

Au tour 5, le Pulsar peut être touché. En résumé, il sera vulnérable lors de tous les tours impairs. A chaque tour pair, il ne pourra pas être pris pour cible. Remarque : cela signifie qu'un tir de Canons laser dans la zone du Pulsar lors d'un tour pair atteindra la Menace la plus proche autre que le Pulsar.

Si les joueurs ne détruisent pas le Pulsar, il exécutera son action Y lors du tour 6. La valeur de son attaque sera à nouveau celle entre crochets (ce qui dans ce cas revient au même : Attaque 1).

S'il n'est pas détruit, le Pulsar exécutera son action Z au tour 9. Ce sera une attaque de valeur 3 : c'est un tour impair, et comme vous savez que le Pulsar est vulnérable lors des tours impairs, il ne faut pas cette fois-ci appliquer les effets entre crochets.

Avec de la patience et un bon timing, vous pouvez gérer un vaisseau avec déphasage. C'est une toute autre histoire avec un intrus à l'intérieur du vaisseau. J'ai longtemps volé avec un garçon nommé Jonathan. Un type très amusant quand on était entre nous, mais une vraie tête brûlée au combat. Un jour, un gros pack de Troopers est apparu sur le pont du vaisseau, et Jonathan n'avait pas ses Robots de combat avec lui. Il a aussitôt attrapé un des hommes par le casque et a tenté de lui dévisser la tête. Les Troopers sont passés hors-phase, et Jonathan est parti avec eux. Ils sont repassés en phase peu après et Jonathan… non.

Mégaboucliers

Certains ennemis vont venir faire ronfler leur moteur devant vos hublots, bien à l'abri derrière leurs puissants Mégaboucliers. Heureusement, ces boucliers s'épuiseront progressivement sous vos tirs répétés.

Si les Menaces avec des Mégaboucliers disposent d'une protection disproportionnée, leurs boucliers peuvent heureusement être affaiblis. Pour ne pas avoir à utiliser trop de cubes de dégâts, toutes les valeurs que peut prendre le bouclier sont inscrites sur la carte Menace. Utilisez un compteur Bouclier pour suivre l'évolution de la valeur de bouclier de la Menace, en laissant apparaître à l'intérieur de l'anneau la valeur actuelle du bouclier.

Lorsque la Menace apparaît, elle dispose de tous ses points de bouclier. A l'issue de l'étape de Calcul des Dégâts, réduisez la valeur du bouclier d'1 point si la Menace a été touchée au moins une fois (peu importe combien de fois elle a été touchée, et même si le tir ne lui a fait aucun dégât). La valeur d'un bouclier ne peut descendre en dessous de 0.

J'ai fait partie de l'équipe chargée de récupérer les toutes premières données sur les Mégaboucliers. Nos chers scientifiques cherchaient alors une manière de monter des Mégaboucliers sur nos propres vaisseaux. Ils ont fini par trouver une solution, mais ça allait coûter cher. Le gars en charge du budget a finalement décidé de ne pas dépenser plus d'argent pour protéger un vaisseau bon marché, car il était plus rentable de le laisser exploser pour ensuite le remplacer par un autre vaisseau bon marché. Des fois, je rêve d'avoir une petite conversation avec les gars du budget.

Inaccessibilité

Certaines Menaces internes sont particulièrement difficiles à trouver et à atteindre. Y parvenir nécessite une excellente coordination entre plusieurs membres de l'équipage.

Une Menace interne Inaccessible fonctionne comme une Menace externe protégée par un bouclier. Comme pour les boucliers, l'Inaccessibilité d'une Menace interne est représentée par un chiffre blanc dans un bouclier vert.
Pour chaque point d'Inaccessibilité, la Menace ignore 1 point de dégât qu'elle aurait normalement dû subir lors de ce tour. Une Inaccessibilité de valeur 1 signifie donc que la Menace ignorera chaque tour le premier point de dégât infligé.
Prenons l'exemple d'un dysfonctionnement avec une Inaccessibilité de valeur 1. Si, lors d'un tour donné, les joueurs se contentent de lui faire 1 point de dégât (une réparation), la Menace ne sera pas atteinte (aucun cube rouge placé sur sa carte). Si un joueur utilise une Action Héroïque de réparation pour faire un point de dégât supplémentaire à la Menace, le premier point de dégât sera ignoré et le second permettra de placer un cube rouge sur la Menace. Si 3 joueurs combinent leurs actions de réparation lors d'un même tour, la première sera ignorée mais les 2 suivantes permettront de placer chacune 1 cube rouge sur la carte Menace.
Pour toucher un intrus avec une inaccessibilité de 1, deux joueurs équipés d'Escouades de Robots de combat devront coordonner leurs actions. La première action de combat ne fera pas de dégât, mais la seconde action, effectuée dans le même tour de jeu, touchera 1 fois l'intrus.
La principale différence entre Inaccessibilité et bouclier est que les Menaces externes reçoivent des dégâts lors de l'étape de Calcul des Dégâts, alors que les Menaces internes sont touchées pendant la phase d'Actions des Joueurs. Cela signifie qu'il va falloir mémoriser combien d'attaques ont été faites contre une Menace interne au cours d'un même tour de jeu. Lorsque la somme de ces attaques égale la valeur d'Inaccessibilité de la Menace, toute nouvelle attaque réalisée au cours de ce même tour de jeu permet de placer immédiatement 1 cube de dégât sur la carte Menace.

Ouais, tu es peut-être le meilleur mécano à avoir jamais mis les pieds dans le Néant, mais je te parie que tu es incapable de changer un simple connecteur Bergoli si personne n'est là pour te tenir la lampe torche et t'éclairer.

Menaces Rouges

Menaces Polarisées

Ces vaisseaux sont recouverts d'un matériau polarisé très spécial qui réduit considérablement les effets des Canons laser.

Les Canons laser n'infligent que la moitié des dégâts habituels aux Menaces polarisées. Les autres armes (y compris le Canon à impulsion) sont par contre pleinement efficaces.

Pour calculer les dégâts que doit encaisser une Menace polarisée, additionnez toutes les attaques de Canons lasers et divisez par 2 (arrondi supérieur). Ajoutez ensuite la valeur des autres attaques (canon à impulsion, Roquettes et Intercepteurs). De ce total, soustrayez la valeur de bouclier de la Menace. Le résultat vous indique le nombre de points de dégâts infligés à la Menace.

Exemple: un Chasseur Polarisé est en zone rouge et subit le feu du Canon à impulsion et des deux Canons laser de la zone rouge. Le Canon léger est endommagé, alors que le Canon lourd est pleinement opérationnel. Le total des dégâts occasionnés par les lasers est donc de 4 + 1 = 5. Comme le Chasseur est polarisé, ces dégâts sont divisés par 2 et arrondi au chiffre supérieur, soit un total de 3. En ajoutant 1 point d'attaque du Canon à impulsion, le total monte à 4. Le Chasseur Polarisé dispose d'1 point de bouclier, et subit donc 3 dégâts, ce qui ne suffit pas à le détruire. Si un joueur avait effectué une Action Héroïque en utilisant l'un des Canons lasers, le résultat était identique. La somme des attaques lasers serait alors de 6, divisé par 2 du fait de la polarisation, soit à nouveau 3. Alors que si un joueur avait utilisé son Action Héroïque en tirant avec le Canon à impulsion, le bonus de +1 aurait alors été suffisant pour détruire le Chasseur.

Vous pouvez dire que je suis vieux jeu, mais j'adore combattre les vaisseaux polarisés. Les détruire à l'aide d'une roquette parfaitement minutée, ou les chasser à bord d'un Intercepteur, ça c'est un vrai combat si vous voyez ce que je veux dire… Les lasers sont toujours si… impersonnels.

Sauts

Certains vaisseaux ennemis sont équipés de moteurs hyperspatiaux légers qui leur permettent d'effectuer des petits sauts d'une Trajectoire à l'autre.

Si une Menace "saute", cela signifie que son jeton Temps se déplace sur une autre Trajectoire. Par exemple, une Menace qui "saute à gauche" se déplace d'une Trajectoire vers la gauche. Si elle doit sauter à gauche alors qu'elle se trouve sur la Trajectoire la plus à gauche (zone rouge), elle termine son saut sur la Trajectoire la plus à droite (zone bleue).

De la même manière, une Menace qui "saute à

droite" agira comme suit :

- si elle se trouve dans la zone rouge, elle saute dans la zone blanche
- si elle se trouve dans la zone blanche, elle saute dans la zone bleue
- si elle se trouve dans la zone bleue, elle saute dans la zone rouge

Lorsqu'un saut est combiné avec des actions d'attaque, l'ordre est important. Prenons l'exemple d'une Menace dont l'action Y est "Attaque 1. Saut à gauche. Attaque 1". Les deux attaques seront réalisées sur deux Trajectoires différentes car une action de saut les sépare.

La position de la Menace après un saut est déterminée par la distance qui la séparait de votre vaisseau avant de sauter. Cette distance est maintenue. (Une Menace qui était à 6 cases de son action Z avant de sauter doit se retrouver à nouveau à 6 cases de l'action Z après le saut sur sa nouvelle Trajectoire).

Si une Menace est censée sauter sur une Trajectoire trop courte pour disposer de la case requise, elle reste sur sa Trajectoire actuelle. Cela ne l'empêche pas de réaliser d'autres actions. Par exemple, une Menace qui doit exécuter son action X "Saut à gauche. Attaque 1" effectuera son attaque même si la Trajectoire à sa gauche est trop courte pour permettre de réaliser le saut.

Notez qu'une Menace termine toujours son déplacement sur une Trajectoire avant de réaliser les éventuelles actions déclenchées. Cela signifie que les actions des Menaces sont activées par la Trajectoire sur laquelle elles se déplacent, et non sur celle sur laquelle elles viennent de sauter. Ignorez les cases actions X, Y et Z sur lesquelles une Menace peut atterrir après un saut. Les cases actions de la nouvelle Trajectoire ne déclencheront des actions qu'au prochain déplacement de la Menace (au tour suivant). (Il est donc possible qu'une Menace réalise plusieurs actions X, mais pas pendant un même tour de jeu).

C'est un "Jumper" qui a finalement eu raison de l'équipage du vieux McMarty. A cette époque, nos ordinateurs n'étaient pas encore capables de les identifier. McMarty était tranquillement assis derrière son Canon lourd en zone rouge. Quand il a vu qu'il ne restait qu'un dernier petit poisson à ferrer, il a envoyé tout son équipage jeter un œil par le hublot. J'imagine qu'ils étaient très bien placés pour voir McMarty plomber le vide intersidéral, et encore mieux placés pour admirer ensuite le Jumper réduire en miettes la zone blanche.

Menaces couvrant toutes les Trajectoires

Le vaisseau couvre tout votre champ de vision... et pourtant il est encore très loin.

Si une Menace "couvre toutes les Trajectoires" cela signifie que tous les Canons lasers peuvent l'atteindre. Elle continue d'avoir une Trajectoire principale (annoncée par la bande son) sur laquelle elle se déplace. Pour illustrer ce phénomène, placez les 2 jetons Temps secondaires sur les 2 autres Trajectoires. Ces jetons se déplacent parallèlement au jeton principal (numéroté) de façon à ce que les 3 jetons soient tous à égale distance de l'action Z de leur Trajectoire. Seul le jeton placé sur la Trajectoire principale active les actions X, Y et Z.

Si une Trajectoire secondaire est plus courte que la Trajectoire principale, placez le jeton secondaire en attente au-dessus de son plateau Trajectoire, jusqu'à ce qu'il puisse être placé sur le plateau parallèlement au jeton principal. Même si la Menace est trop éloignée pour être représentée sur une Trajectoire secondaire, elle peut néanmoins être prise pour cible par les Canons orientés sur cette Trajectoire (s'il n'y a pas de Menace plus proche à cibler).

La fonction première des jetons Temps secondaires est de vous rappeler que tout Canon peut atteindre la Menace. Comme toujours, un Canon ciblera la Menace la plus proche. Si un jeton Temps secondaire est le plus proche de votre vaisseau sur sa Trajectoire, la Menace sera prise pour cible. En cas d'égalité, la Menace apparue la première (celle avec le numéro le plus petit) est considérée comme étant la plus proche, comme toujours.

Toutes les autres armes fonctionnent comme si les jetons Temps secondaires n'étaient pas présents. Le Canon à impulsion peut atteindre la Menace lorsqu'elle est à portée de tir, mais ne la touche qu'une fois (1 dégât, et non 3). Pour les Intercepteurs, la Menace doit être considérée comme unique, et non comme trois Menaces. Les Roquettes ciblent la Menace la plus proche (en cas d'égalité, la Menace apparue en premier est considérée comme plus proche).

Si vous faites face à 2 Menaces couvrant les trois Trajectoires, utilisez les 2 jetons Temps secondaires uniquement pour la Menace la plus proche des deux.

C'est arrivé il y a un bout de temps, mais je pense que je ne l'oublierai jamais. Norm et moi pourchassions une Foreuse autour du pont inférieur lorsqu'Alice nous demanda de tout arrêter et de jeter un œil par le hublot. Elle nous parla doucement, mais le ton de sa voix nous frigorifia de la tête aux pieds. "Quelle trajectoire ?" s'inquiéta Norm. Et Alice répondit "Toutes."

Menaces qui font apparaître d'autres Menaces

Grâce aux sondes espion et aux filets de détection hyperspatiaux disséminés dans tous les secteurs de la Galaxie, l'ennemi n'a aucun mal à vous repérer. La plupart des Menaces apparaissent sans avertissement. Parfois, pourtant, la Menace est elle-même un avertissement.

Certaines Menaces disposent d'une action qui fait apparaître une autre Menace. Le symbole représente une nouvelle carte Menace, ce qui doit immédiatement vous alerter, et vous informe du type de Menace pouvant être appelé. Lors de l'étape Actions des Joueurs, si l'Officier de Communication ou le Chef de la Sécurité révèlent une telle Menace, ils doivent immédiatement révéler la nouvelle carte Menace (du type indiqué) qui pourrait être appelée. Cette nouvelle Menace ne reçoit pas tout de suite de jeton Temps. Placez sa carte près de la carte Menace susceptible de l'appeler, pour ne pas oublier qu'elles fonctionnent ensemble.

Lors de son déplacement, si la Menace exécute une action qui fait apparaître la nouvelle Menace, utilisez pour celle-ci les deux jetons Tempss comportant la lettre **α**. Lorsque toutes les Menaces se sont déplacées, placez l'autre jeton **α** sur la première case de la Trajectoire de la Menace qui l'a fait apparaître. Une Menace qui vient d'être appelée ne se déplace pas lors du tour de jeu où elle apparaît.

Si une seconde Menace est appelée, utilisez les autres jetons Temps pour la suivre. Utilisez les jetons **β**, et **γ** pour les Menaces suivantes. Lors de l'étape de déplacement, les Menaces numérotées se déplacent en premier, suivies ensuite des Menaces appelées, dans l'ordre alphabétique (**α**, **β**, **γ**, **δ**, et **ε**). Cet ordre est aussi utilisé en cas d'égalité pour déterminer quelle Menace est la plus proche du vaisseau.

Il y a deux façons de détruire une Menace qui pourrait être appelée. Vous pouvez la détruire de manière classique après qu'elle soit apparue, ou vous pouvez détruire la Menace originelle avant qu'elle n'active son action et ne fasse apparaître la nouvelle Menace. Dans les deux cas, vous marquez la totalité des points accordés pour la destruction de la nouvelle Menace.

Si vous survivez à une mission sans avoir détruit la Menace appelée, alors :

- si la Menace a réalisé son action Z, vous lui avez survécu (et marquez le plus faible score inscrit sur la carte)
- si votre vaisseau saute en hyperespace alors que la Menace appelée est toujours sur sa Trajectoire, vous ne marquez aucun point pour cette Menace
- si vous sautez en hyperespace alors que la Menace numérotée est toujours sur sa Trajectoire sans avoir encore fait apparaître une nouvelle Menace, vous ne marquez aucun point pour ces deux Menaces.

DOUBLE ACTIONS

Vous savez ce qui est le plus embêtant avec les cadets ? Ils ont encore les réflexes de l'Académie. Peut-être ont-ils fait quelques missions aux alentours de Tau Ceti, et pensent alors qu'on peut s'en sortir en marchant tranquillement, en appuyant sur un seul bouton à la fois, en maintenant les Intercepteurs à distance sécurisée, et en suivant simplement les règles qu'on vous inculque à l'Académie.

Lorsque j'accueille un nouveau cadet au sein de mon équipage, la première chose est de lui faire oublier tous les non-sens qu'on lui a fait avaler. La réussite d'une mission ne se mesure pas en terme de respect des consignes de sécurité. La réussite d'une mission se mesure par le fait de revenir, ou pas.

Le nouveau CD de missions de cette extension vous propose des bandes audio plus longues et plus dangereuses. Ces missions ne sont probablement pas réalisables en utilisant les cartes Action de base. A la place, il vous faudra utiliser les nouvelles cartes Action de cette extension.

Les cartes Double Action (et les missions correspondantes) sont recommandées pour des joueurs ayant déjà survécu à quelques missions standards. Les possibilités offertes par les Double Actions rendent la partie bien plus complexe.

Nouvelles Cartes Actions

Les cadets ne peuvent imaginer à quel point un explorateur vétéran peut être efficace avant d'en avoir vu un à l'œuvre. Yoshiko est la meilleure. Personne ne maîtrise mieux qu'elle l'environnement en apesanteur. Et elle connaît par cœur le vaisseau : quelle poignée saisir, où s'arrêter, quels murs sont assez mous pour permettre de rebondir. Lorsque vous êtes accroché à la main courante, marchant avec précaution sur la droite du couloir, et que vous voyez soudainement une mèche de cheveux passer au-dessus de votre tête, appuyer sur le bouton de contrôle avec juste ce qu'il faut comme force pour recharger le réacteur au maximum, tout en lançant de la main gauche une roquette parfaitement minutée avant de se propulser dans l'ascenseur gravitationnel le plus proche, alors vous réalisez que ce boulot ne se limite pas à ce qu'on vous a enseigné à l'école.

Comme les cartes Action de base, les nouvelles cartes Action ont deux moitiés. L'une des moitiés comporte un seul symbole, représentant une action standard ou un mouvement. L'autre moitié comporte 2 symboles.

Si c'est la moitié Action de la carte qui comporte deux symboles, ceux-ci seront soit 2 actions, soit 1 action puis 1 mouvement. Si c'est la moitié Mouvement de la carte qui comporte deux symboles, ceux-ci seront soit 2 mouvements, soit 1 mouvement puis 1 action.

Si vous jouez une carte Double Action avec la moitié avec les 2 symboles pointée vers le haut, alors vous effectuerez dans l'ordre les deux actions/mouvements. Les cartes Double Action vous ouvrent de nouvelles possibilités, mais les utiliser requiert une communication sans faille au sein de l'équipage.

Mise en place

Mélangez les cartes Double Action comme vous le feriez pour le jeu de base. Réutilisez les cartes Action Héroïque du jeu de base (ou l'extension Spécialisations comme expliqué plus loin).

Manche Action

Vous planifiez vos actions comme d'habitude, en plaçant vos cartes face cachée sur les douze emplacements de votre plateau. Vous choisissez quelle moitié de vos cartes vous souhaitez utiliser, en mettant la moitié choisie pointée vers le haut.

Si vous planifiez une action simple, cela fonctionnera comme dans une partie standard. Si vous planifiez une Double Action, vous effectuerez les deux actions à la suite, en commençant par celle du haut.

Notez que le dos de chaque carte indique de quel côté est la Double Action (moitié colorée en violet). Si la moitié Action est double, le premier symbole sera obligatoirement une action d'activation de bouton. Si c'est la moitié Mouvement qui est double, le premier symbole sera obligatoirement un mouvement. Cela vous donnera quelques informations sur les cartes de vos coéquipiers, sans toutefois savoir si le second symbole est une action ou un mouvement.

Androïdes

En utilisant des androïdes, les joueurs ont moins de cartes et donc moins de possibilité de combiner des actions. Si vous utilisez les cartes Double Action lors d'une partie avec des androïdes, nous vous recommandons les ajustements suivants :

À l'annonce "Données Entrantes", votre équipage reçoit une carte action supplémentaire par androïde. Ces cartes supplémentaires doivent être distribuées le plus équitablement possible.

- dans une partie à 2 joueurs avec 2 androïdes, chaque joueur reçoit une carte supplémentaire
- dans une partie à 3 joueurs avec 1 androïde, l'un des joueurs reçoit une carte supplémentaire. Il doit alors annoncer qu'il a pioché cette carte supplémentaire, de façon à ce que personne ne fasse de même.
- une partie avec un androïde supplémentaire fonctionnera de manière identique.

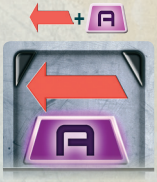
Manche Résolution

Les joueurs effectuent leurs actions comme dans une partie classique. Si vous avez planifié une Double Action, vous devez alors les effectuer l'une après l'autre, en commençant par celle du haut.

Actions irréalisables

Si l'un des symboles représente une action impossible à réaliser (par exemple : se déplacer du côté droit alors que vous êtes déjà en zone bleue, ou effectuer une action de robot de combat alors que vous ne dirigez pas d'Escouade de Robots de combat), il est ignoré. Vous effectuez la seconde action ou mouvement, si possible.

Remarque : il est autorisé de planifier une action irréalisable. Si vous souhaitez utiliser le Canon lourd de la zone rouge et que vous n'avez pas en main une simple carte A, vous pouvez jouer une carte A + ← ou ← + A et obtenir le même effet. (Le mouvement est ignoré puisque vous êtes déjà en zone rouge). Vous pouvez aussi jouer une carte A + même si vous ne dirigez pas une équipe de robots. S'il ne reste qu'un seul cube d'énergie dans le réacteur de la zone rouge, A + B activera le Canon lourd, et l'action B n'aura aucun effet. Faites cependant bien attention : si vous avez planifié B + A, vous allez commencer par transférer de l'énergie dans les boucliers, et vous n'aurez plus de quoi utiliser le Canon. L'ordre des Double Actions est fixé, vous ne pouvez pas ignorer une action à moins qu'elle ne soit impossible à réaliser.



Retards

Si un événement fait que votre Double Action est retardée, la carte est déplacée normalement vers le prochain emplacement de votre plateau individuel. Cependant, le retard peut être causé par la Double Action elle-même. Par exemple, si vous jouez + A après que quelqu'un ait déjà utilisé l'ascenseur gravitationnel avant vous, cela entraîne un retard. Ou si vous jouez ← + et que le premier déplacement vous amène dans une station envahie de Slime, votre second déplacement est retardé. Si la première des deux actions déclenche un retard, elle est effectuée mais la seconde action est retardée :

1. Effectuez la première action/mouvement comme prévu sur la carte (l'action qui entraîne un retard).
2. Si l'emplacement suivant sur votre plateau individuel est occupé par une carte, déplacez cette carte (et les suivantes) comme d'habitude.
3. Déplacez la carte responsable du retard d'un demi-emplacement sur la droite, en la posant à cheval entre le tour actuel et le tour suivant. Cela indique que la carte a été effectuée à moitié.
4. Lors de votre prochain tour, effectuez la seconde action. (Souvenez-vous que lorsqu'une carte action simple entraîne un retard, vous ne faites rien le tour suivant).

Si, à l'inverse, c'est la seconde moitié de votre carte Double Action qui est responsable du retard, vous effectuez cette action normalement dans ce tour et retardez l'action de votre prochain tour de jeu, comme pour tout retard causé par une carte action simple.

Se tromper

Désolé. Les explorateurs vétérans ne se trompent pas. Si vous jouez avec les cartes Double Action, vous devez faire ce qu'elles indiquent, même si vous souhaitiez la jouer dans l'autre sens.

Partie en solo avec les cartes Double Action

Si vos cartes sont bien triées et étalées devant vous avant de commencer, votre partie sera beaucoup plus simple. Vous aurez toutes les combinaisons possibles sous les yeux et chaque androïde pourra recevoir précisément la carte dont il a besoin.

Si vous êtes tenté par un vrai défi, mélangez les cartes et laissez-les face cachée, en une seule pile, avant de lancer la bande son. Vous aurez toujours accès à toutes les combinaisons d'actions, mais trouver la bonne carte fera monter la pression d'un cran.

Intercepteurs à rayon d'action variable

Les Intercepteurs sont programmés pour rester à proximité du vaisseau. En théorie, c'est pour vous empêcher de dépasser le point de non-retour. En pratique, l'autopilote prend un malin plaisir à vous faire faire demi-tour alors que vous tentiez d'en finir avec une Menace.

C'est pourquoi le tournevis est le meilleur ami du pilote. Au-dessus de votre tête, sur la droite, vous trouverez un panneau avec écrit "Réservé aux techniciens certifiés". Ouvrez-le. Dans un recoin, vous trouverez un petit interrupteur rose. Placez-le en position médiane. Maintenant vous allez pouvoir passer aux choses sérieuses.

En revanche, je ne vous conseille pas de mettre l'interrupteur rose sur "Off". A moins de vouloir tester la capacité de vos réserves d'oxygène une fois que Ducky aura sauté dans l'hyperespace sans vous.

En ayant accès aux Double Actions, les joueurs dans le vaisseau peuvent effectuer jusqu'à deux actions par tour. Un joueur pilotant les Intercepteurs n'a pas cette opportunité puisqu'ils ne peuvent attaquer qu'une fois par tour. C'est pourquoi les Intercepteurs se voient octroyer une nouvelle compétence : ils peuvent s'éloigner du vaisseau et attaquer des Menaces à des distances différentes.

S'éloigner du vaisseau

Comme dans les règles standards, vous devez diriger une Escouade de Robots de combat afin de piloter les Intercepteurs. Lorsque vous effectuez l'action dans la station supérieure rouge, vous et vos robots quittez le vaisseau. Placez votre figurine (et la figurine robots) près des plateaux Trajectoire à un emplacement correspondant à une distance de 1. Lors de ce tour, les Intercepteurs attaqueront de manière classique.

Il est toujours possible de maintenir en vol les Intercepteurs avec une action (ils restent alors à la même distance du vaisseau).

Cependant, si vous êtes en vol avec les Intercepteurs et que vous jouez l'action , cela vous éloigne du vaisseau d'1 unité de distance. Vos Intercepteurs ne pourront alors qu'attaquer les Menaces à cette même distance.

Par exemple, si vos Intercepteurs sont à une distance de 2, ils ignoreront les Menaces à une distance de 1 (et celles à une distance de 3). Si une seule Menace est présente à une distance de 2, les Intercepteurs l'attaqueront avec une puissance de 3. Si plusieurs Menaces sont présentes à cette distance, les Intercepteurs les attaqueront toutes avec une puissance de 1.

Pour maintenir votre distance avec le vaisseau, continuez de jouer des actions à chaque tour. Si vous jouez , vous vous éloignerez encore (de la distance 2 à la 3 par exemple). Mais attention. Si vous êtes déjà à une distance de 3 du vaisseau et que vous jouez l'action , cela enclenchera l'autopilote et vous ramènera dans le vaisseau (comme expliqué ci-dessous dans le paragraphe Retour Ultrarapide).

Pour vous rapprocher du vaisseau, laissez un emplacement vide sur votre plateau individuel. Cela vous ramènera de la distance 3 à la 2, ou de la distance 2 à la 1. Dans tous ces cas là, comme vous terminez le tour de jeu dans l'espace, vous attaquerez avec les Intercepteurs lors de l'étape de Calcul des Dégâts. Si vous êtes déjà à la distance 1, ne pas jouer de carte vous fera revenir dans le vaisseau, comme dans les règles standard.

Double Actions dans l'espace

Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action dans l'espace, même si vous jouez une Double Action.

Par exemple, si vous quittez le vaisseau en utilisant + ou +, la seconde partie de la Double Action sera ignorée puisque la première vous a propulsé dans l'espace. A l'inverse, il est possible de tirer avec le Canon puis de monter dans les Intercepteurs en jouant + (mais pas en jouant + qui vous ferait vous déplacer en zone blanche, où votre action vous fera sortir de l'économiseur d'écran plutôt que de vous envoyer dans l'espace).

Une fois que vous avez quitté le vaisseau, vous pouvez vous en éloigner avec les Intercepteurs grâce l'action ou en jouant une Double Action qui contient l'action . Si vous souhaitez rester à la même distance, vous devez jouer ou une Double Action contenant ... mais pas . Les actions + ou + auront le même effet que de jouer une simple carte .

Si vous êtes dans l'espace, et que vous jouez une carte ne contenant ni ni , elle sera alors retardée, comme précisé dans les règles standards. Ce retard décale l'action planifiée et la remplace par un emplacement vide, ce qui vous rapproche du vaisseau (ou vous fait revenir à l'intérieur si vous êtes à une distance de 1).

Voici un résumé :

- [C], ?+[C], [C]+? – déplacez-vous d'une distance de 1 vers 2, ou de 2 vers 3, ou de 3 pour un retour ultrarapide vers le vaisseau.
- [Robots], ?+[Robots], [Robots]+? (mais pas [Robots]+[C] ou [C]+[Robots]) – maintenez la distance du moment.
- Aucune action – déplacez-vous d'une distance de 3 vers 2, de 2 vers 1, ou de 1 vers l'intérieur du vaisseau.
- Toute autre action – cette action est retardée, et pour ce tour l'effet est le même que pour "aucune action".

Dans tous les cas, terminer le tour de jeu dans l'espace avec les Intercepteurs vous fera attaquer les Menaces à votre distance lors de la phase de Calcul des Dégâts.

Retour Ultrarapide

Si les Intercepteurs essaient d'aller au-delà que la distance 3 (distance maximale) ou si le vaisseau se prépare à sauter en hyperespace, le pilote automatique reprend la main et fait instantanément revenir les Intercepteurs dans le vaisseau.

Dans les règles standards, vous ne le ressentiez pas car vous étiez à une distance de 1 du vaisseau lorsque celui-ci sautait en hyperespace. Si par contre vous vous retrouvez à une distance de 2 ou 3 lorsque le vaisseau se prépare à sauter, ou que vous jouez l'action [C] alors que vous êtes à une distance de 3, vos Intercepteurs exécutent un retour ultrarapide qui risque de vous déplaire : cette accélération excessive vous assomme et désactive votre Escouade de Robots de combat.

A la distance 3, plutôt que de jouer une action [C] et de subir un retour ultrarapide, il est donc préférable de revenir progressivement, en ne jouant pas de carte action. Cela vous permettra par ailleurs de continuer à attaquer pendant votre retour, et une fois revenu à l'intérieur du vaisseau, d'être toujours opérationnel ainsi que vos robots. Bien sûr, un retour ultrarapide en toute fin de mission n'affectera pas votre survie, mais diminuera votre score.

Nouvelles Missions

Sergei et moi avons mis au point une bonne blague : Dès que nous volons avec un cadet qui croit qu'une ou deux missions ont fait de lui un expert, nous lui annonçons qu'il est promu Officier de Communication. Une fois que le déluge constant de Menaces a transformé notre chère recrue en abruti balbutiant, Sergei reprend les rennes pour finir la mission.

Le CD de cette extension vous entraîne dans des missions plus périlleuses qui nécessitent l'utilisation des cartes Double Action. Il ne comporte que 6 pistes audio, mais chacune des missions est plus longue qu'une mission standard. Vous bénéficiez d'un peu plus que les 10 minutes standards afin de pouvoir réfléchir et planifier toutes vos actions aussi efficacement que le ferait un explorateur vétéran.

Note de l'éditeur (CGE) : cette extension ne contient pas de Cartes Scénarios pour les nouvelles missions. Nos études nous ont montré que peu d'explorateurs utilisent ces cartes, et nous avons préféré réduire le coût de cette extension en les laissant de côté. Nous nous excusons auprès de ceux qui ne jurent que par ces Cartes Scénarios, ils pourront trouver une version imprimable de ces dernières sur le site www.CzechGames.com.

Nouveaux Jetons Temps

Les nouvelles missions vous feront affronter davantage de Menaces, et parfois une Menace interne pourra apparaître en même temps qu'une Menace externe. Nous avons donc intégré dans cette extension un nouveau jeu de jetons Temps, numérotés de 1 à 8.

Lors de la mise en place du jeu, donner un lot de jetons à l'Officier de Communication et un autre au Chef de la Sécurité, de façon à ce que les Menaces externes et les Menaces internes aient chacunes leurs propres jetons Temps.

Lors de la Manche Résolution, les Menaces se déplacent dans l'ordre numérique classique. Si deux Menaces ont reçu le même chiffre, la Menace externe se déplace avant la Menace interne.

Missions plus faciles (pistes 1 et 2)

Nous vous recommandons les missions 1 et 2 pour vos premières parties avec les cartes Double Action. Ces missions comportent moins de Menaces, et donc plus de temps pour apprendre à utiliser les cartes Double Action.

Ces missions sont loin d'être simples. Ne désespérez pas si votre vaisseau explose quelques fois avant que vous ne compreniez bien ce qui se passe.

Missions Standards (pistes 3 à 6)

Les autres pistes audio sont des missions réservées aux explorateurs vétérans de la Nouvelle Frontière.

Plus de Missions

Retrouvez sur le site www.CzechGames.com toutes ces pistes au format mp3, ainsi que d'autres missions de difficulté variable.

SPÉCIALISATIONS

"A bord du vaisseau, les équipements non autorisés sont strictement prohibés". Ouais, ça c'est la règle, mais le Contrôle des missions n'avait jamais été trop regardant là-dessus. Lorsque vous envoyez un équipage vers le Néant, mieux vaut parfois fermer les yeux sur certaines choses, si vous voyez ce que je veux dire. Chaque équipage embarquait toujours avec lui quelques petits objets personnels, et nous faisions de même. Yoshiko gardait son robot-hamster-porte-bonheur dans une poche de sa combinaison. Sergei n'allait jamais nulle part sans son vieil ordinateur de poche. Et Jonathan conservait un petit tuyau en acier dans sa manche. Il disait que c'était l'outil idéal pour tout type de boulot.

Ca a duré un bon moment avant que le comité n'ait vent de ces petits délits. C'est l'équipage de McMarty qui a malheureusement éveillé en premier les soupçons. Son Chef de la Sécurité avait été piqué par une espèce d'insecte venimeux. Le gars aurait du y passer car la trousse de secours conventionnelle ne contient que 3 bandages adhésifs et de l'aspirine. Mais le vieux McMarty n'était pas un gars conventionnel. Il donna à son coéquipier… quelque chose, et ça a remis le garçon sur pieds. Après la mission, les docteurs ont confirmé que McMarty avait sauvé la vie du gamin. Quand un gars dans un bureau a lu le rapport médical, cette histoire est remontée et a fait plus de bruit qu'une supernova.

Lorsque les choses se sont calmées et qu'ils sont venus voir de plus prêt, ils ont découvert que ce n'était pas la première fois qu'une mission était sauvée grâce à un petit quelque chose d'inhabituel. Mais les règles sont les règles. Que pouvaient-ils faire ?

Depuis, les consignes stipulent "À bord du vaisseau, les équipements non autorisés ne sont pas conseillés".

L'extension Spécialisations va permettre à votre équipage de réaliser certaines actions non conventionnelles au cours d'une mission. Les Spécialisations peuvent être utilisées avec ou sans l'extension Système d'Expérience. Cette partie des règles commence par les principes communs à ces deux extensions, puis présente les règles qui vous permettront d'utiliser les Spécialisations sans le Système d'Expérience. Cette section se termine par une description de chaque Spécialisation.

Les règles permettant d'intégrer l'extension Spécialisations au sein de l'extension Système d'Expérience sont expliquées dans la section dédiée à cette extension.

Comment utiliser les Spécialisations

Cette extension contient 10 spécialisations. Chacune propose deux cartes Action Spéciale : l'une basique, l'autre avancée. Une carte Action Spéciale permet de planifier une action spéciale. La carte basique ne vous laisse qu'une seule option. La carte avancée vous en propose deux : la moitié claire comporte la même action que l'action basique et la moitié foncée une action plus avancée. En jouant une carte avancée, vous choisissez quelle action vous souhaitez réaliser, en orientant la carte avec la moitié désirée vers le haut (comme vous le faites avec les cartes Action classiques).

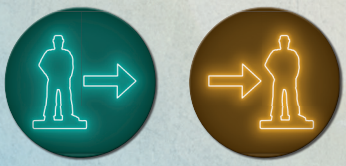
Mise en place

Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule Spécialisation par mission. L'équipage doit se mettre d'accord pour choisir des Spécialisations qui se combinent au mieux. Il n'est pas possible pour deux joueurs de choisir la même Spécialisation pour une même mission. Les règles exactes du choix des Spécialisations dépendent aussi de l'utilisation ou non de l'extension Système d'Expérience. Voyez pour cela les sections "Utiliser les Spécialisations sans le Système d'Expérience" ou "Système d'Expérience".

Les cartes correspondant à la Spécialisation choisie dépendent de votre niveau :

- si vous êtes au niveau 1 dans une Spécialisation, vous recevez la carte Action Spéciale basique
- si vous êtes au niveau 2 dans une Spécialisation, vous recevez la carte Action Spéciale avancée
- si vous êtes au niveau 3 dans une Spécialisation, vous recevez les deux cartes Action Spéciale (vous pouvez donc utiliser 2 fois une même Spécialisation).

Si vous choisissez la Spécialisation Téléporteur, prenez également les deux jetons correspondants :



Si vous utilisez l'extension Spécialisations, les cartes Action Héroïque sont retirées du jeu et remplacées par une carte Action normale (une carte Action simple, ou une carte Double Action si vous combinez avec l'extension Double Actions). Ainsi dans une partie à 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes Action pour chaque phase, aucune carte Action Héroïque, et 1 ou 2 cartes Action Spéciale.

Androïdes

Si vous jouez avec des androïdes, vous devez choisir une Spécialisation pour chacun d'eux (en fonction de l'utilisation ou non de l'extension Système d'Expérience). Placez leurs cartes Action Spéciale à proximité de leur plateau de jeu, face visible.

Dans l'extension Spécialisations, chaque carte Action Héroïque qui aurait dû être distribuée à un androïde (selon les règles de base) est remplacée par une carte Action, et ajoutée aux cartes d'un joueur pour la première phase. Si ces cartes supplémentaires ne peuvent pas être distribuées équitablement, le Capitaine décide qui les reçoit.

Par exemple, dans une partie à 3 joueurs avec un androïde, vous devriez distribuer à celui-ci 1 carte Action Héroïque. Avec l'extension, vous la remplacez par 1 carte Action, donnée au joueur choisi par le Capitaine. La règle de base prévoit que, lors d'une partie à 3 joueurs, chacun reçoit 6 cartes Action par phase. Avec cette extension, le joueur choisi recevra donc 7 cartes Action pour la première phase (aucune n'étant une carte Action Héroïque) en plus de sa ou ses cartes Action Spéciale.

Dans une partie à 2 joueurs avec 2 androïdes, chaque joueur reçoit 10 cartes pour la première phase (1 de plus que d'habitude), et 6 pour les 2 autres phases.

Manche Action des Joueurs

Au cours de cette phase, vous disposez donc, en complément de vos cartes Action, d'une ou deux cartes Action Spéciale. Ces cartes ne sont pas transférables, vous ne pouvez pas les donner lors d'un Transfert de Données, et vous ne pouvez pas utiliser votre Spécialisation sur le plateau des androïdes. Ceux-ci disposent de leurs propres Spécialisations, que vous pouvez planifier pour eux (en fonction de l'utilisation ou non de l'extension Système d'Expérience).

Une carte Action Spéciale fonctionne comme une autre carte. Placez-la carte face cachée sur votre plateau individuel dans le sens que vous souhaitez. Si c'est une carte Action Spéciale avancée, vous devrez choisir l'une des deux actions possibles et orienter la moitié correspondante vers le haut.

En règle générale, vous ne pouvez pas jouer une carte Action Spéciale et une autre carte Action lors d'un même tour. Seuls le Toubib et l'Agent Spécial disposent d'une carte Action Spéciale qui peut, dans certaines circonstances, être combinée avec une autre carte lors d'un même tour de jeu. Comme pour chaque carte Action, vous pouvez déplacer ou reprendre en main une carte Action Spéciale tant que la phase en cours n'est pas terminée. Chaque carte Action Spéciale ne peut être utilisée qu'une seule fois par mission. Cela signifie qu'un Spécialiste de niveau 1 ne pourra utiliser son Action Spéciale basique qu'une et une seule fois au cours de la mission. Un spécialiste de niveau 2 pourra choisir entre son Action Spéciale basique ou son Action Spéciale avancée. Un spécialiste de niveau 3 dispose de 2 cartes, l'une pouvant être uniquement utilisée pour l'Action Spéciale basique, l'autre pour l'une des deux actions, au choix.

Manche Résolution

Les cartes Action Spéciale sont révélées et résolues comme les cartes Action normales. Vous trouverez une description détaillée de chaque Action Spéciale ci-dessous. Si une carte Action Spéciale est utilisée de manière incorrecte, elle n'a aucun effet.

Remarquez que l'Action Spéciale du Toubib est jouée avant toutes les autres, même avant l'action du Capitaine (voir description ci-dessous). Lorsqu'il n'utilise pas une Action Spéciale, les actions du Toubib sont résolues dans l'ordre normal du tour de jeu

Utiliser les Spécialisations sans le Système d'Expérience

Les règles suivantes vous permettront d'utiliser les différents niveaux de Spécialisation sans l'extension Système d'Expérience.

Votre première Mission

Pour la première mission de votre équipage, mélangez toutes les cartes Action Spéciale basiques, et distribuez-en deux à chaque joueur (et androïde). Chaque joueur choisit une carte qu'il conserve, et défausse l'autre carte. Il est conseillé aux joueurs de discuter et combiner leurs choix de Spécialisations. Les joueurs choisissent également la Spécialisation de chaque androïde (s'il y en a). En cas de désaccord, c'est au Chef de la Sécurité que revient la décision finale.

Chaque joueur et chaque androïde reçoivent donc une Spécialisation de niveau 1.

Missions suivantes

Si votre première mission a été un succès et que vous souhaitez continuer à jouer, prenez toutes les cartes Action Spéciale basiques non choisies lors de la première mission, ainsi que celles qui n'ont pas été distribuées. Placez toutes ces cartes face visible sur la table. Chaque joueur a alors le choix : échanger sa Spécialisation, ou la conserver et en augmenter le niveau.

Si vous choisissez de passer du premier au second niveau d'une Spécialisation, mettez de côté la carte Action Spéciale basique et remplacez-la par la carte avancée (vous ne remettez pas la carte Action Spéciale basique avec les autres puisque votre Spécialisation ne sera pas disponible aux autres joueurs). Si vous réussissez cette mission, vous pouvez choisir de monter jusqu'au troisième niveau de Spécialisation (et disposer des deux cartes) ou de changer de Spécialisation (en mettant de côté votre carte avancée et en replaçant la carte Action Spéciale basique correspondante avec les autres cartes).

Vous ne pouvez pas aller au-delà du troisième niveau de Spécialisation. Vous avez le choix entre rester au troisième niveau ou changer pour une nouvelle Spécialisation. Chaque fois que vous prenez une nouvelle Spécialisation, vous recommencez au 1er niveau de celle-ci.

Vous pouvez coordonner vos choix avec les autres joueurs, et récupérer une Spécialisation abandonnée par l'un de vos coéquipiers. Les androïdes disposent des mêmes options, leurs décisions étant prises par les joueurs.

Si un nouveau joueur vous rejoint au milieu de votre session de jeu, il choisit une Spécialisation parmi celles disponibles. Si un joueur quitte la session de jeu, sa Spécialisation redevient disponible, et l'androïde qui le remplace (si nécessaire) reçoit l'une de Spécialisations disponibles (1er niveau).

Une mission échouée conduit votre équipage (et ses androïdes) à sa fin. Mélangez toutes les cartes de Spécialisation et suivez à nouveau les règles d'une première mission.

Descriptions des Spécialisations

Artilleur

Si vous mettez votre nez dans les circuits électroniques cachés derrière certains de ces gros boutons, vous trouverez sûrement un moyen de lancer les roquettes à partir de n'importe quelle station du vaisseau. Ca c'est connu. Yoshiko, elle, est arrivée avec une nouvelle idée : à l'aide d'une clé à molette, elle parvient à rattacher deux roquettes ensemble avant de les faire glisser dans le tube de lancement. Elle dit que lancer deux roquettes sans risque, c'est juste une question de timing... et que je ferais mieux de ne pas essayer tout seul.

Action Basique

Lancez une Roquette, quelque soit la station où vous vous trouvez.

S'il ne reste aucune Roquette, ou si un autre joueur a déjà lancé une Roquette lors de ce tour, l'action est sans effet.

Si la Roquette ne peut pas être lancée en raison d'un dysfonctionnement dans la station inférieure bleue, cette action compte comme une réparation jouée dans la station inférieure bleue. Néanmoins, cette action ne peut être celle qui donne le dernier point de réparation au dysfonctionnement et le résout. Dans ce cas, l'action n'a aucun effet.

Action Avancée

Si vous êtes dans la station inférieure bleue, lancez 2 Roquettes pour une puissance d'attaque combinée de 5.

Les deux Roquettes voyagent ensemble comme si elles ne formaient qu'une seule Roquette. Au tour suivant, elles cibleront la même Menace en suivant les règles classiques. Leur force d'attaque est de 5 (et non 6).

Si un autre joueur a déjà lancé une Roquette lors de ce tour, cette action est sans effet.

S'il reste moins de 2 Roquettes en réserve, si les Roquettes subissent un dysfonctionnement, ou si vous n'êtes pas dans la bonne station, cette action a le même effet qu'une action .

Vous pouvez donc utiliser cette carte Action Spéciale pour remplacer une carte , par exemple pour activer une Escouade de Robots de combat ou sortir de l'écran de veille de l'ordinateur.

Analyste

Lors d'une mission, la plupart d'entre nous essaye surtout de sauver leur peau. J'en connais quelques uns qui se font aussi du souci pour le vaisseau. Mais Sergei est l'unique personne que je connaisse qui s'intéresse à notre véritable mission : cartographier le secteur. Il a trouvé un moyen de relier son ordinateur de poche à l'ordinateur central du vaisseau, ce qui lui permet de commencer à analyser les données alors que les capteurs procèdent encore à leur acquisition. Parfois, lorsque la situation devient particulièrement tendue, la fascination de Sergei pour les lecteurs de données nous rend complètement fous. Mais au moins nous n'avons pas à nous soucier de l'économiseur d'écran. Et le mois dernier nous avons même reçu une prime pour nos confirmations visuelles exemplaires.

Action Basique

Effectuez l'action de maintenance de l'ordinateur central même si vous n'êtes pas sur la passerelle. Marquez un point bonus si la mission est réussie.

Si un joueur a déjà effectué l'action de maintenance pour cette phase, ou si vous n'êtes pas dans les 2 premiers tours d'une phase, cette action n'a pas d'effet (autre que vous donner un point de bonus).

Si la maintenance de l'ordinateur ne peut être effectuée du fait d'un dysfonctionnement dans la station supérieure blanche, cette action compte comme une réparation jouée dans la station supérieure blanche. Cependant, cette action ne peut être celle qui donne le dernier point de réparation au dysfonctionnement et le résout. Dans ce cas, l'action n'a aucun effet. Dans tous les cas, cette action vous permet de marquer 1 point bonus en cas de réussite de la mission.

Notez qu'un Analyste de niveau 3 pourra utiliser cette Action Spéciale deux fois par mission (2 cartes Action), permettant de marquer 2 points bonus.

Action Avancée

Si vous êtes dans la station inférieure blanche, votre confirmation visuelle compte pour 3 joueurs.

Cela permet de dépasser le maximum prévu par l'échelle de points sur le plateau des étapes de la mission. Les points supplémentaires sont alors les suivants :

Confirmation visuelle avancée effectuée par un Analyste

- seul : 3 points
- avec 1 autre joueur : 5 points
- avec 2 autres joueurs : 7 points
- avec 3 autres joueurs : 9 points
- avec 4 autres joueurs : 11 points

Si la confirmation visuelle est irréalisable en raison d'un dysfonctionnement, ou si vous n'êtes pas dans la station inférieure blanche, cette action a le même effet qu'une action C.

Vous pouvez donc utiliser cette carte Action Spéciale pour remplacer une carte C, par exemple pour activer une Escouade de Robots de combat ou lancer une Roquette.

Technicien en Energie

Les conduits de transmission de l'énergie de Ducky étaient tellement bien gainés qu'il n'a pas fallu attendre longtemps avant que les types de la technique tentent quelques expériences sympathiques avec une paire de pinces crocodile et une longueur de câble supplémentaire. Ceux qui ont réussi à ne pas faire exploser leur vaisseau savent maintenant comment faire des miracles. Certains racontent même que le vieux McMarty pouvait dévier le système de recyclage plasmatique secondaire vers la coque du vaisseau, et ainsi utiliser l'énergie dégradée pour générer un bouclier de fortune. Personne ne pouvait dire comment il faisait, et bien sûr le vieux McMarty, hum, n'était plus là pour nous le dire.

J'ai toujours pensé que c'était une légende jusqu'à ce que, il y a une quinzaine de jours, nous étions sur le point de nous bouffer un gros astéroïde. Nous avions déjà épuisé toutes les bonnes idées, il ne nous restait donc plus que les stupides. Et ça a marché ! Le bouclier n'a tenu que quelques secondes, mais ça a suffit. Dans le cas contraire, je ne serais plus là pour vous en parler.

Action Basique

Rechargez le réacteur central, même si vous n'êtes pas dans la bonne station.

Défaussez une capsule de carburant et remplissez le réacteur central à son maximum, comme vous l'auriez fait normalement. S'il n'y a plus de capsules de carburant, cette action n'a pas d'effet.

Si le réacteur ne peut être rechargé en raison d'un dysfonctionnement B dans la station inférieure blanche, cette action compte comme une réparation B jouée dans la station inférieure blanche. Cependant cette action ne peut être celle qui donne le dernier point de réparation au dysfonctionnement et le résout. Dans ce cas, l'action n'a aucun effet.

Remarque : cette action peut donner un point de réparation (pas le dernier) à la Menace Surcharge des Générateurs en participant à la coordination de plusieurs joueurs pour obtenir un bonus de dégâts sur ce dysfonctionnement, même si cela entraîne sa résolution.

Action Avancée

Si vous êtes sur le pont supérieur, le vaisseau dispose d'un bouclier temporaire, pour ce tour seulement. Sa valeur est de 2 dans la zone où vous êtes, et de 1 dans les deux autres zones.

Le bouclier temporaire absorbe uniquement les dégâts des attaques effectuées lors de ce tour de jeu. C'est comme si les boucliers de votre vaisseau disposaient de cubes d'énergie supplémentaires. Lorsque votre vaisseau encaisse des dommages, ce bouclier temporaire absorbe les dégâts en premier. Les dommages non absorbés retombent sur les boucliers classiques, puis sur le vaisseau, comme toujours. Ces cubes virtuels d'énergie disparaissent à la fin du tour de jeu, qu'ils soient ou non utilisés.

Le bouclier temporaire n'est pas pris en compte dans le calcul de la capacité maximale des boucliers. Il n'affecte pas l'action de recharge des boucliers.

Cette Action Spéciale fonctionne même si l'un des boucliers est touché par un dysfonctionnement.

Si vous utilisez cette action avancée dans le pont inférieur, elle n'a pas d'effet.

Canonnier

Le Canon à impulsion est sous estimé. Je dois avouer que personne dans mon équipage ne sait vraiment comment l'exploiter au mieux. Bien sûr, on l'utilise de temps en temps, mais sans grand talent.

Et puis, il y a Samantha. Elle vole normalement avec l'équipage de Kowalski, mais elle a fait un remplacement sur notre vaisseau pendant quelques semaines et nous avons alors compris la réelle puissance du Canon à impulsion. Parfois, on avait l'impression que c'était elle qui détruisait toutes les Menaces, et que nous n'étions que des faire-valoir assis derrière nos Canons laser. Lors d'une sortie aux confins du Néant, j'ai blagué sur le fait que le vaisseau pouvait se passer de moi, puisqu'elle faisait tout elle-même. "Bien" m'a-t-elle dit. Elle a alors connecté mon laser au Canon à impulsion et a tiré avec les deux en même temps.

Action Basique

Si vous êtes dans une station avec un Canon laser opérationnel, vous tirez de ce Canon et du Canon à impulsion simultanément.

Les deux Canons sont liés. Chacun nécessite un bloc d'énergie, comme toujours. Si l'un des deux ne peut pas être utilisé (parce que son réacteur n'a plus d'énergie, qu'un joueur l'a déjà utilisé lors de ce tour, ou que le Canon impulsion connaît un dysfonctionnement), aucun des deux ne tire et cette action n'a pas d'effet.

Si vous êtes dans la station inférieure blanche, ou si le Canon laser dans la station où vous trouvez connaît un dysfonctionnement, cette action a le même effet qu'une action A.

Vous pouvez donc utiliser cette carte Action Spéciale pour remplacer une carte A, par exemple pour utiliser de manière classique le Canon à impulsion ou réparer un dysfonctionnement.

Action Avancée

Si vous êtes dans la station inférieure blanche, le Canon à impulsion gagne en puissance.

L'effet supplémentaire est illustré sur la carte Action. Un Canon à impulsion non endommagé fera 2 dégâts (au lieu d'1) aux Menaces à une portée de tir de 1 et 2. Il fera 1 dégât aux Menaces à une distance de 3 du vaisseau. Il utilise la même quantité d'énergie que d'habitude. S'il n'y a plus d'énergie disponible dans le réacteur central ou si quelqu'un vient d'utiliser le Canon à impulsion, l'Action Spéciale est sans effet.

Si vous utilisez cette action sur un Canon à impulsion endommagé, il fera 2 dégâts (au lieu de 1) aux Menaces à une portée de 1, et 1 point de dégât aux Menaces à une portée de 2.

Si vous n'êtes pas dans la station inférieure blanche, ou si le Canon à impulsion connaît un dysfonctionnement, cette action a le même effet qu'une action A.

Vous pouvez donc utiliser cette action avancée pour activer un Canon laser ou réparer un dysfonctionnement.

Toubib

Oui, nous les appelons "toubibs", même s'ils n'ont pas vraiment de temps pour faire de la médecine au cours d'une mission. Soit vous explosez, soit vous rentrez à la base où l'on vous trouvera un vrai docteur. Nos toubibs à nous font juste ce qu'il faut pour assurer la mission, sans vraiment se soucier des conséquences de leurs actes sur notre santé à long terme. Je n'ose même pas imaginer ce qu'il y a dans la petite bouteille brune d'Alice (et je préfère ne pas le savoir), mais elle m'a garanti qu'une simple injection de 5cc est suffisante pour me remettre sur pied et me renvoyer au combat même si mon tibia est cassé et dépasse de ma combinaison. Je suis ravi de ne pas me souvenir de ces détails.

Ces temps-ci, ils testent une nouvelle technologie inspirée des insectes. Ils appellent ça "Inhibiteur Pré-Thrombique". C'est supposé remplacer nos cellules endommagées par des cellules prélevées dans une réalité adjacente. Je ne sais pas trop. Ca ressemble à de la science-fiction. Notre équipage n'est pas vraiment excité pour servir de cobaye. Personne ne sait s'il y aura des effets secondaires. Et comme dit Sergei, personne ne sait quel bazar ça occasionne dans cette autre réalité.

Les Actions basiques et avancées du Toubib suivent les deux exceptions suivantes aux règles originales :

- l'Action Spéciale peut être combinée avec une action simple de déplacement : , , ou . Cela signifie que vous pouvez placer deux cartes sur un même emplacement de votre plateau – l'Action Spéciale du Toubib et une autre carte Action avec la moitié déplacement pointée vers le haut. Vous pouvez aussi vous contenter de jouer la carte Action Spéciale seule. Vous ne pouvez pas combiner l'Action Spéciale du Toubib avec une carte Action dont la moitié action pointe vers le haut ou avec une carte Double Action (même avec deux mouvements). Vous ne pouvez pas combiner deux cartes Action Spéciale lors d'un même tour. Si vous jouez la carte Action Spéciale avec une carte autre qu'une carte de mouvement simple, l'Action Spéciale est ignorée.
- Lors du tour où vous jouez votre carte Action Spéciale, vous jouez premier, avant le Capitaine. Si vous avez planifié uniquement la carte Action Spéciale, vous l'effectuez. Si vous l'avez combinée avec un mouvement, vous vous déplacez puis vous effectuez l'Action Spéciale dans la station de destination. Un Toubib pressé est le seul qui peut passer devant le Capitaine pour prendre l'ascenseur gravitationnel.

Action Basique

Vous donnez à tous les joueurs présents dans votre station un stimulant. S'ils ont planifié une action A, B, ou pour ce tour de jeu, considérez ces actions comme des actions héroïques (du jeu de base).

Les joueurs qui ont planifié une action C, un mouvement, aucune Action ou une Action Spéciale (même une Action Spéciale jouée comme une Action simple) ne sont pas affectés par le stimulant.

Administré à un joueur qui a planifié une Double Action, le stimulant n'affecte que sa première action. Sur l'action A + B, par exemple, le A sera

héroïque et le B, non. Sur l'action + A, le stimulant sera sans effet.

Le stimulant est administré au moment où vous effectuez l'action, et n'affecte que les joueurs présents dans votre station à ce moment.

Action avancée

Vous déclenchez l'Inhibiteur Pré-Thrombique pour ce tour, personne ne peut être assommé dans la station où vous vous trouvez.

Seuls les joueurs présents avec vous sont protégés. Un joueur qui quitte votre station peut être assommé dans une autre. Au contraire, un joueur qui rejoint votre station bénéficie de la protection. Si vous changez de station (à cause d'une téléportation), l'effet est stoppé dans la station où vous étiez, et s'applique désormais à votre station de destination.

Cette protection vous concerne aussi, mais ne s'applique pas aux Escouades de Robots de combat.

Attention, l'utilisation de cette Action Spéciale avancée donne à votre équipage une pénalité de -1 pour le calcul du score de la mission.

Cette pénalité s'applique même si finalement personne ne risquait d'être assommé dans la station où vous étiez.

Téléporteur

Kowalski a ramené des dispositifs de translocation en revenant d'un salon sur les nouvelles technologies à New Dubaï. Il a essayé de nous en revendre quelques uns, mais je lui ai répondu que notre équipage pouvait s'en sortir sans ses gadgets high-tech super hype. Kowalski s'est ensuite tourné vers Sergei, qui a juste secoué la tête en disant "nous n'en avons pas besoin". Il s'avèrera qu'en fait Sergei en avait déjà commandé une paire par correspondance.

Si vous êtes le Téléporteur, vous recevez les deux jetons Téléporteur et . Au début de la Manche Action, ils doivent être devant vous sur la table.

Lors d'un Transfert de Données, vous pouvez donner ces jetons à 2 joueurs de votre choix, y compris vous-même. Vous n'avez pas besoin de l'accord des joueurs pour cela. Vous placez ces jetons devant chaque joueur. Vous pouvez bien sûr échanger des cartes comme dans tout Transfert de Données, mais vous devez avoir terminé avant que ne retentisse le signal de fin de transfert donné par l'ordinateur. A la fin du Transfert de Données, vous devez reprendre tout jeton de téléportation qui ne se trouve pas clairement et correctement placé sur la table devant un joueur. Personne d'autre que vous ne peut toucher aux jetons de téléportation. Si vous changez d'avis, vous pourrez uniquement les déplacer lors d'un prochain Transfert de Données.

Action Basique

Le joueur avec le jeton place immédiatement sa figurine dans la même station que le joueur avec le jeton .

Cela ne compte pas comme un mouvement. Le transfert ignore les obstacles, les ascenseurs gravitationnels endommagés ou occupés, les portes infranchissables, ou les effets déclenchés lorsqu'un joueur entre ou sort d'une station.

La téléportation est réalisée lorsque le Téléporteur effectue son Action Spéciale. Le joueur téléporté effectuera son action comme prévu, avant ou après la téléportation, suivant l'ordre du tour de jeu.

Si les deux jetons sont devant le même joueur, si les deux joueurs concernés sont dans la même station, ou si l'un des joueurs est dans l'espace avec les Intercepteurs, cette action est sans effet.

Notez que la téléportation ne s'applique pas aux joueurs qui avaient devant eux les jetons au moment de la planification de votre Action Spéciale, mais aux joueurs qui ont devant eux les jetons à la fin de la manche d'Action des Joueurs. Un Téléporteur de niveau 3 peut réaliser deux actions de téléportation, mais cela concernera donc les deux mêmes joueurs puisque les jetons téléportation ne bougeront pas lors de la Manche Résolution.

Action Avancée

Si vous effectuez cette action dans les zones rouges ou bleues, déplacez votre figurine dans la station diagonalement opposée.

Par exemple, si vous êtes dans la station inférieure bleue, cette action vous amènera dans la station supérieure rouge.

Cette action ne compte pas comme un mouvement. Elle ignore les obstacles, les ascenseurs gravitationnels endommagés ou occupés, les portes infranchissables, ou les effets déclenchés lorsqu'un joueur entre ou sort d'une station.

Si vous êtes dans la zone blanche, cette action n'a pas d'effet.

Hypernavigateur

Je l'ai rencontrée au Marvin's Bar, où nous nous recueillions après la disparition de l'équipage du vieux McMarty. Elle était recroquevillée sur elle-même, le nez dans son verre, et murmurait "pourquoi n'a-t-elle pas sauté ?". J'ai tenté quelque chose de stupide en lui demandant comment elle avait connu le vieux McMarty. "Oh, lâche-moi !" me répondit elle. "Je suis le clone de son navigateur".

Une chose en amenant une autre, lorsque je la retrouvai le lendemain matin au déjeuner, elle me raconta toute l'histoire. Elle était nouvelle dans l'équipage, et la seule qui avait accepté d'être clonée. Elle avait réécouté des centaines de fois les enregistrements de la boîte noire, et sa conclusion était toujours la même : elle aurait pu tous les sauver si elle avait fait sauter le vaisseau plus tôt en hyperespace. Enfin, pas elle, mais son original. La fille était perturbée. Etait-ce sa faute ou celle de son double ?

C'était le premier hypernavigateur que je rencontrai. Je ne l'ai plus revue depuis. Ils l'ont peut-être placée autre part, j'en sais rien. Je regrette de ne pas lui avoir demandé son nom.

L'Hypernavigateur sait comment accéder au moteur hyperspatial du vaisseau et trafiquer la séquence de vol préprogrammée.

Action Basique

Si vous êtes sur le pont inférieur, vous pouvez effectuer avec le vaisseau un court saut hyperspatial défensif. Lorsque les Menaces se déplaceront lors de ce tour de jeu, elles avanceront d'une case de moins.

Cela s'applique aux Menaces externes et internes. Les Menaces avec une vitesse de déplacement de 1 n'avancent pas lors de ce tour de jeu.

Si vous êtes sur le pont supérieur, cette action n'a pas d'effet.

Action avancée

Si vous effectuez cette action aux tours 10 ou 11 dans la station inférieure blanche, votre vaisseau effectue un saut prématuré dans l'hyperespace. Si vous le faites au tour 11, passez le tour 12, si vous le faites au tour 10, passez les tours 11 et 12.

Le tour en cours se termine normalement, et vous jouez ensuite le tour 13, celui au cours duquel les Menaces se déplacent et pas vous. Durant ce dernier tour, les Roquettes lancées lors des précédents tours peuvent faire des dégâts et les Intercepteurs reviennent dans le vaisseau.

Ce 13ème tour se déroule de manière classique, il intervient simplement plus tôt. Le vaisseau saute ensuite dans l'hyperespace.

Si vous jouez cette carte avant le tour 10 ou pendant le tour 12, ou si vous êtes dans une autre station, elle n'a aucun effet.

Agent Spécial

On ne peut pas dire que j'ai apprécié Norm au premier regard. Notre départ avait été retardé car l'équipage qui nous précédait avait eu quelques soucis. Chacun a sa façon de passer le temps, vous savez ? Certains surfent sur l'holo-navigateur, certains jouent, d'autres font simplement une petite sieste. Pour ma part, je m'achète un truc à la cantine et je cherche quelqu'un pour discuter.

Norm, lui, nettoya son flingue, vérifia son équipement, cira ses bottes avant de s'asseoir le regard fixe. Pendant 5 heures.

Je me suis dit alors "Super ! Nous avons un nouveau cinglé dans l'équipe...". Mais finalement, une fois au coeur du Néant, je fus bien content d'avoir Norm à nos côtés. Ce gars sait ce qu'il fait. Je n'ai jamais volé avec quelqu'un de si calme, si froid, si incroyablement fiable et précis.

Je pense avoir mal jugé Norm. D'accord, il est cinglé, mais je l'aime bien.

Action Basique

Vous passez ce tour à vous concentrer : la prochaine fois que vous jouerez une action A, B, ou , elle fonctionnera comme une Action Héroïque (du jeu de base).

Cette concentration s'applique à la prochaine utilisation d'une de ces 3 actions, même si elle fait partie d'une Double Action. Entre le tour de concentration et l'action qu'elle affecte, il peut y avoir autant de mouvements, d'actions C, ou d'emplacements vides que vous le souhaitez. La concentration n'affecte pas ces actions et celles-ci ne l'annulent jamais.

Les effets qui transforment une action en Action Héroïque ne sont pas cumulatifs. Par exemple, si un Agent Spécial de niveau 3 utilise 2 cartes Action Spéciale pour se concentrer sur une action qui reçoit en plus le soutien spécial du Toubib, le résultat sera simplement une Action Héroïque. Un seul effet s'applique, les deux autres sont perdus (ils ne sont pas transférables sur une action future).

Action Avancée

Cette action est combinée avec une autre carte Action jouée lors du même tour de jeu. Vous vous concentrez sur cette action : elle ne peut ni être retardée directement, les effets déclenchés plus tôt dans le tour ne l'affecte pas, elle ignore les obstacles de mouvement et ne peut déclencher aucun effet contre vous.

La seconde carte est donc protégée par l'Action Spéciale avancée.

- si votre action lors de ce tour devait être retardée directement (attaque d'une Menace, oubli de la maintenance de l'ordinateur), ce retard est ignoré. Cependant, si c'est une Action d'un tour précédent qui a été retardée, elle peut déclencher indirectement le déplacement de votre paire de cartes Action sur l'emplacement suivant de votre plateau individuel.
- vous ignorez les effets déclenchés par les joueurs vous précédant lors de ce tour (comme le changement de pont imposé par le Vortex Spatio-Temporel ou le fait d'être assommé à l'issue de la réparation d'une Surchauffe des Réacteurs). Cependant, vous pouvez bénéficier des Actions Spéciales du Toubib.
- votre action ignore tous les obstacles de mouvement (vous pouvez utiliser un ascenseur gravitationnel endommagé sans être retardé, ou franchir une porte condamnée).
- vous ignorez tous les effets que la carte Action aurait normalement sur vous. Vous ne pouvez donc pas être assommé, ni pris pour cible par un Parasite ou empoisonné par les Drones du Ninja au cours de votre mouvement de ce tour. En particulier, cette action ne vous retarde pas (vous pouvez prendre un ascenseur gravitationnel occupé sans retarder d'action, et vous ignorez les effets du Slime si vous pénétrez dans une station infestée).

Cette protection ne s'applique qu'à vous. Votre Escouade de Robots de combat peut toujours être désactivée suite à votre action (même par les actions qui vous aurait normalement assommé, comme détruire un Droïde Fureteur ou effectuer un retour ultrarapide avec les Intercepteurs). Si vous vous retrouvez dans l'espace avec des robots désactivés (après l'attaque d'un Béhémoth avec les Intercepteurs), vous revenez immédiatement à la station supérieure rouge. Votre action peut entraîner des effets collatéraux sur les autres joueurs (utiliser l'ascenseur gravitationnel entraînera par exemple un retard chez les joueurs qui le prendront après vous dans ce tour de jeu).

La protection ne dure que pendant l'accomplissement de l'action protégée. Vous n'êtes pas protégé contre les effets des actions des autres joueurs et des Menaces qui interviendront ensuite dans le tour de jeu.

Cette protection s'applique à toute la carte protégée, si vous l'avez combinée avec une carte Double Action, les deux actions sont protégées.

Si vous êtes un Agent Spécial de niveau 3, vous pouvez combiner l'Action Spéciale avancée avec l'Action Spéciale basique, protégeant ainsi votre concentration. Vous pouvez aussi protéger l'action qui bénéficiera de la concentration effectuée grâce à l'Action Spéciale basique.

Chef d'Escadron

Parfois ce boulot devient simplement trop intense. Pour chacun d'entre nous. Il suffit alors d'une goutte d'eau pour que tout l'équipage se mette à s'engueuler. Quand l'ambiance devient trop pesante, je m'éclipse du côté de la réserve des robots de combat. Ils se tiennent là, debout, bien alignés, attendant calmement leur heure. Hé oui, la compagnie des robots me calme.

Parfois, je les active pour bricoler un peu avec eux. J'aime leur apprendre de nouveaux trucs. J'aime les voir s'améliorer. Oh, Sergei me dit bien qu'ils n'ont pas assez d'IA pour apprendre des choses nouvelles, mais les robots et moi savons bien que c'est faux.

Action Basique

Si vous dirigez une Escouade de Robots de combat active, elle répare un point de dégât dans la zone où vous vous trouvez. Si vous dirigez des robots désactivés, vous les ré-activez.

Si une Escouade de Robots de combat qui vous accompagne est active, vous retirez une tuile de dégât de la zone où vous vous trouvez, et la re-mélangez dans la pile les tuiles dégât. Vous n'avez pas à choisir quelle tuile est réparée. Les robots commenceront par réparer l'armement endommagé (en donnant la priorité à l'armement présent dans la station où ils se trouvent). Si l'armement est opérationnel, ils répareront alors l'ascenseur gravitationnel. S'il fonctionne, ils répareront le système d'énergie (en donnant priorité aux boucliers ou aux réacteurs présents dans la station où ils se trouvent). Si la zone n'a

subit qu'un dégât structurel, ils le réparent.

Si les robots vous accompagnent mais sont désactivés, ils ne peuvent faire de réparation. Votre action les ré-active, ils redeviennent opérationnels. Cette action vous permet donc de réactiver une équipe de robots sans être dans l'une des deux stations de repos des robots, ou si celles-ci ne fonctionnent plus.

Si vous ne dirigez pas une équipe de robots, ou si votre équipe de robots est active mais dans une zone qui n'a reçu aucun dégât, cette action est sans effet.

Action avancée

Si vous dirigez une équipe de robots active et que vous n'êtes pas dans la station inférieure bleue, vous vous déplacez dans la station supérieure rouge et décollez à bord des Intercepteurs.

Cette action n'est considérée ni comme un déplacement classique, ni comme une téléportation. Votre déplacement n'emprunte pas l'ascenseur gravitationnel, et ignore tous les obstacles ou les évènements susceptibles de vous retarder (ascenseurs gravitationnels occupés, Slime…). Cependant, si les portes entre vous et la zone rouge sont condamnées par une Dépressurisation vous vous déplacez alors au plus proche de la station supérieure rouge sans franchir de porte condamnée (par exemple, vous vous déplacez de la station inférieure blanche au pont supérieur si les portes rouges sont condamnées).

Si votre déplacement est possible, mais que les Intercepteurs ne sont pas disponibles (déjà dans l'espace ou touchés par un dysfonctionnement) vous vous contentez de l'action de déplacement, sans sortir du vaisseau. Si les Intercepteurs ne fonctionnent plus, cette action vous emmène dans la station supérieure rouge, mais ne compte pas comme une action de réparation .

Si vous ne dirigez pas une équipe de robots, si votre équipe de robots est inactive ou si vous vous trouvez dans la station inférieure bleue, cette action est sans effet.

Si vous êtes déjà en vol avec les Intercepteurs lorsque vous jouez cette action, elle aura le même effet qu'une Action Héroïque : vous restez dans l'espace et vos Intercepteurs ont un bonus d'attaque de +1.

Mécano

Je n'ai longtemps été que le mécano de service, mais lorsque Norm est passé chef d'équipe, j'ai été dans l'obligation de me concentrer davantage sur les combats. J'ai arrêté de me promener avec ma trousse à outils, et pendant un moment nous n'avons pas eu de mécanicien du tout.

Nous avons tous été surpris lorsque Yoshiko nous annonça qu'elle reprenait ce job. Elle ne correspond pas vraiment au profil des mécanos virils que l'on croise au Marvin's chaque vendredi soir. Mais elle est bien plus douée qu'eux, et n'a même pas besoin d'une trousse à outils. Elle se contente de deux tournevis, d'un fusible de 6, et d'une épingle à cheveux.

Action Basique

Si vous êtes dans la station inférieure blanche, vous bricolez le Canon à impulsion de façon à ce que, lors de sa prochaine utilisation, sa portée de tir soit augmentée de 1. Si vous êtes dans une autre station, vous bricolez son Canon laser pour que, lors de sa prochaine utilisation, sa valeur d'attaque soit augmentée de 1.

Placez un cube rouge sur le Canon concerné pour marquer le fait qu'il a été bricolé. La prochaine fois qu'un joueur utilisera ce Canon (lors de ce tour ou d'un tour prochain), il profitera d'un bonus. Cela n'est valable que pour la prochaine tentative d'utilisation du Canon (y compris en cas d'utilisation de l'Action Spéciale basique du Canonnier). Lorsque le Canon a tiré, enlevez le cube rouge. Il sera aussi enlevé si le Canon refuse de fonctionner (manque d'énergie ou dysfonctionnement).

Un Canon laser bricolé reçoit un bonus de +1 de valeur d'attaque. Ce bonus peut être combiné avec la spécialisation qui fait d'une action une Action Héroïque, pour donner un bonus total de +2.

Le Canon à impulsion bricolé voit sa portée de tir augmentée de 1. Cela signifie qu'il prend pour cible toutes les Menaces des 3 zones. Si ce bonus est combiné avec l'Action Spéciale avancée du Canonnier ou avec une Spécialisation qui permet d'utiliser sous forme d'Action Héroïque le Canon à impulsion, celui-ci prendra pour cible les Menaces des 3 zones avec une valeur d'attaque de 2.

Si le Canon à impulsion est endommagé, l'effet de cette Action Spéciale sera de le faire fonctionner comme s'il était pleinement opérationnel.

Si le Canon laser de votre station est désactivé par un dysfonctionnement, cette action n'a pas d'effet.

Action Avancée

Vous effectuez une action de réparation A, B, ou C qui donne 2 points de dégâts au dysfonctionnement présent dans la station où vous vous trouvez.

S'il n'y a qu'un seul dysfonctionnement dans votre station, cette action lui inflige 2 points de réparation. Si 1 seul point de réparation est nécessaire pour venir à bout du dysfonctionnement, le point excédentaire est ignoré.

S'il y a plusieurs dysfonctionnements dans votre station, la réparation s'applique à celui avec le numéro de jeton le plus faible. En cas d'égalité, la réparation s'applique au premier dysfonctionnement dans l'ordre alphabétique (A, B, C).

S'il n'y a pas de dysfonctionnement dans la station où vous vous trouvez, cette action est sans effet.

SYSTEME D'EXPERIENCE

Lorsque je n'étais encore qu'un jeune cadet, je me souviens d'un rendez-vous avec une fille surnommée Hellcat. C'était une pilote talentueuse, une esthète des arts martiaux, une as de la gâchette… et elle tenait un journal intime. Je n'en revenais pas qu'une vétéran aussi endurcie qu'elle prenne le temps de consigner dans un carnet de bord tout ce qui se passait à chaque mission, un peu comme le ferait une fillette au milieu des posters de licornes qui fleurissent sur les murs de sa chambre.

Ouais, hé bien maintenant je regrette de ne pas avoir tout noté moi aussi. J'aimerais pouvoir vous dire dans combien de missions je me suis lancé, dans quelles circonstances j'ai fait face à ma première Alerte Rouge, ou le nombre de fois où un saut en hyperespace a sauvé mon équipage et moi-même de l'oubli… Malheureusement tout se mélange au fond de ma mémoire. J'aimerais vraiment être capable de vous lire les récits de nos plus belles missions, et toutes ces fois où l'erreur de l'un d'entre nous nous a finalement sauvé la vie. Comme j'aimerais me souvenir avec précision de mon premier équipage… Comme j'aimerais tout simplement me souvenir du véritable nom d'Hellcat.

Le Système d'Expérience permet de prolonger le récit de vos exploits au-delà d'une simple mission ou d'une seule session de jeu. Vous endossez le rôle d'un explorateur spatial prêt risquer à sa vie pour le Service d'Exploration Spatiale.

Votre explorateur commence comme un cadet inexpérimenté, fraîchement diplômé de l'Académie. Vous et vos coéquipiers allez décider de la difficulté des missions. Celles-ci, tout du moins celles qui seront réussies, seront retranscrites dans votre carnet de bord, vous permettant de suivre l'évolution de vos compétences et de votre expérience. Dans quelques temps, votre explorateur (ou plus certainement l'un de ses clones…) deviendra un vétéran expérimenté qui ne craindra plus de se lancer dans les missions les plus périlleuses.

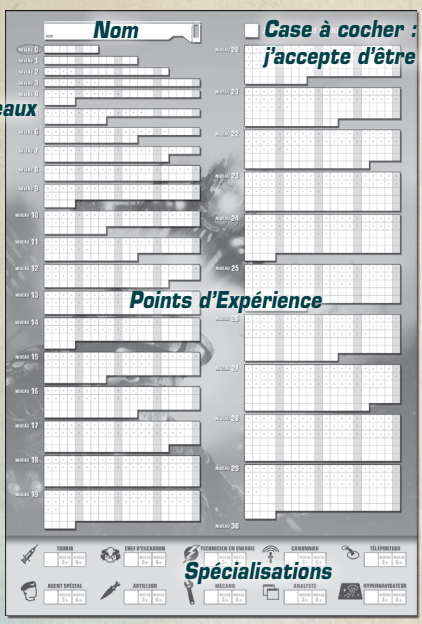
Le Système d'Expérience mettra une pression supplémentaire sur chaque mission. Pour les joueurs, ce n'est qu'un jeu, mais les explorateurs, eux, risquent leurs vies (virtuelles, certes).

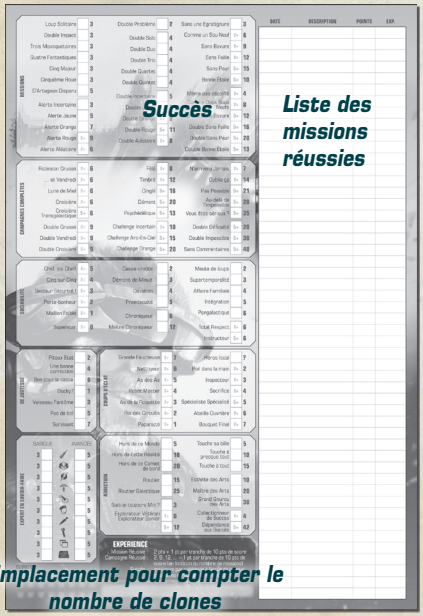
Attention : même le Service d'Exploration Spatiale n'enverra pas dans l'espace de nouvelles recrues sans aucun entraînement. Vos nouveaux explorateurs ont certainement reçu le diplôme d'Exploration Spatiale 101, le module d'entraînement présenté dans le manuel du jeu de base. Les joueurs doivent avoir (au minimum) la même expérience que le personnage qu'ils vont jouer. Il est conseillé de donner aux nouveaux joueurs la possibilité de faire quelques missions d'entraînement avant de les inclure dans une mission qui utilisera le Système d'Expérience.

Remarque : le Système d'Expérience ne doit pas être utilisé sans l'extension Spécialisations. Voir la section Spécialisations de ce livret de règles.

Carnet de Bord de l'Explorateur

Vous allez devoir noter les informations concernant votre explorateur sur votre carnet de bord (feuille recto-verso). Créer un nouvel explorateur est très simple : prenez une nouvelle feuille de carnet de bord et inscrivez le nom de votre explorateur dans l'espace approprié. Vous pouvez donner un nom à votre personnage, ou utiliser votre propre nom, comme vous le souhaitez.





Vous pouvez laisser tout le reste de côté pour l'instant. Votre explorateur n'a achevé aucune mission, et n'a donc ni expérience, ni Spécialisation, ni Succès. Notez que, sur la première page, le "Niveau 0" a déjà été entouré. Un "niveau" correspond à la somme de toutes les capacités spéciales de votre personnage. Il grimpera lorsque vous gagnerez de l'expérience en réussissant des missions.

Une dernière chose à compléter : la petite case à cocher "J'accepte d'être cloné". Il est demandé aux nouvelles recrues de lire avec attention la brochure d'information avant de donner leur consentement. Vous devriez bien lire et comprendre le Système d'Expérience avant de décider de cocher ou non cette case.

Envoyer vos Explorateurs en Mission

Le Système d'Expérience peut être appliqué à toute partie de Space Alert : une mission simple, une campagne, des parties avec actions standards ou doubles, avec ou sans androïdes, et même pour les missions solo.

Cependant, le Système d'Expérience doit toujours être combiné avec l'extension Spécialisations.

Avant le vol, tous les joueurs doivent s'accorder sur le niveau de difficulté de la mission ou de la campagne. Contrairement au Service d'Exploration Spatiale, vous ne devriez pas insister et pousser des joueurs à prendre plus de responsabilités qu'ils ne le souhaitent.

Le Système d'Expérience ne peut être appliqué aux simulations basiques et aux simulations avancées du jeu de base. Vous devez jouer avec les règles complètes, et vos explorateurs doivent être confrontés à des dangers réels.

Si vous pensez que votre équipage n'est pas préparé à affronter des missions standards du CD mais que vous souhaitez tout de même découvrir le Système d'Expérience, vous pouvez télécharger des missions plus faciles sur le site www.czechgames.com. Des missions plus faciles utilisant les Double Actions sont également présentes sur le CD fourni avec cette extension, pistes 1 et 2.

Mise en place des premières missions

Les nouveaux explorateurs venant d'être créés n'ont pas de spécialisation. Comme vous utilisez les règles de Spécialisations, vous recevez une carte Action standard à la place d'une carte Action Héroïque.

Cela rendra vos premières missions un peu plus difficiles, car vous ne recevrez une carte Action Spéciale que lorsque vous aurez participé à un nombre de missions suffisant pour atteindre le Niveau 1. Choisissez donc un niveau de difficulté que vous pensez pouvoir maîtriser même sans Actions Spéciales ou Héroïques.

Remarque : si votre explorateur nouvellement créé rejoint un équipage d'explorateurs plus expérimentés, vos coéquipiers peuvent utiliser leurs spécialisations (mais pas vous, car vous n'en avez pas encore).

En cours de mission

La mission est jouée normalement, en fonction du niveau de difficulté et des extensions choisies. Le Système d'Expérience interviendra à la fin de la mission. Ce que vous ferez alors dépendra de la réussite ou non de la mission.

Echec de la mission

C'est le mauvais plan : vos explorateurs ne sont pas revenus et leur vaisseau est perdu.

Ce qui se passe ensuite dépend de votre consentement ou non à être cloné (case à cocher). Un explorateur qui accepte son clonage subit un scan mental complet avant de partir en mission ou en campagne (vous ne pouvez donc pas décider d'accepter d'être cloné au beau milieu d'une campagne). Si la boîte noire de Ducky est la seule chose à revenir de la mission, un clone est réveillé et l'esprit de l'explorateur est téléchargé dans son cerveau. Le clone a le corps, l'esprit, les souvenirs et l'expérience de l'explorateur avant qu'il ne soit envoyé dans cette mission fatale. Bien entendu, le clone ne se souvient d'aucun élément de cette dernière mission puisqu'il n'y était pas.

Votre explorateur (cloné) ne gagne aucune expérience de cette mission, aucun changement n'est donc fait sur votre carnet de bord. Vous pouvez cependant faire une petite marque au bas de la dernière page pour noter le numéro du clone que vous utilisez désormais.

Alice m'a tout expliqué là-dessus. Ils collectent votre ADN une seule fois, lorsque vous signez le formulaire de consentement. Mais avant chaque mission, ils vous glissent dans leur encephaloscanner.
Un scan mental ne prend que quelques minutes, mais ils doivent vous anesthésier pour éviter toute interférence neuronale. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes fin prêt pour partir en mission.
Mais un jour, vous vous réveillez et vous n'êtes pas dans l'encephaloscanner où vous vous étiez endormi. A la place, vous êtes dans une cuve de régénération au milieu du biolab. Au début, vous êtes désorienté. Vous ne savez pas trop ce qui se passe. Et alors vous comprenez : vous êtes mort. Ce corps dans lequel vous vous réveillez n'est pas vraiment le vôtre. C'est un clone, dans lequel votre esprit vient d'être déversé.
En vous réveillant progressivement, vous réalisez que ce n'est pas vraiment votre esprit. Le vôtre est en train de s'évanouir dans les tréfonds de l'espace. La chose à l'intérieur du clone qui est en train d'avoir de telles pensées est en fait l'esprit du clone. Une copie de ce que vous étiez avant de partir en mission. Et alors seulement vous réalisez que c'est véritablement votre esprit puisque vous ETES ce clone. Et que tous les souvenirs que vous avez appartiennent en fait à cet autre, celui qui a échoué.
Alice n'avait connu ça qu'une seule fois avant notre rencontre. Elle m'a dit que c'était très dur au début, mais qu'elle avait progressivement réussi à vivre avec. Pourtant, à chaque fois qu'elle se glissait à nouveau dans l'encephaloscanner et qu'elle fermait les yeux, il y avait toujours un petit moment, juste avant de s'endormir, où elle tremblait de ne pas savoir ce qu'elle verrait à son réveil.

Si vous n'avez pas coché la case "J'accepte d'être cloné" avant la mission, un échec signifiera la perte de votre explorateur. Pour toujours. Vous pouvez rayer, déchirer ou simplement balancer son carnet de bord. Si vous êtes économe, vous pouvez aussi vous contenter de tout effacer. Pour votre prochaine mission, vous devrez créer un nouvel explorateur… et peut-être réfléchir à nouveau sur la possibilité, cette fois, de cocher la case.

Autrefois, il y avait un mur sur lequel étaient accrochées des plaques comportant le nom de tous les explorateurs perdus dans l'espace. Il a été démoli lorsqu'ils ont construit le nouveau biolab. J'imagine qu'ils doivent toujours tenir une liste des disparus, disponible quelque part dans la base de données… si vous connaissez les codes d'accès. Ouais, ok, je n'espérais pas vraiment avoir mon nom sur une plaque de toutes façons.

Mission Réussie

Si votre mission est un succès, vos explorateurs en reviennent et chacun gagne un certain nombre de points d'expérience en fonction du score de la mission et de ce qu'ils ont accompli.

Les points d'expérience s'accumulent. Après quelques missions réussies, votre explorateur aura suffisamment de points pour accéder au niveau supérieur. Chaque fois que votre explorateur gagne un niveau d'expérience, il gagne aussi un niveau dans la Spécialisation de son choix. Voir les sections Récompenses des Missions et Récompenses des Campagnes pour plus de détails.

Mon cœur a été happé par le Néant, et ne pourra jamais plus s'en échapper. A chaque fois que je pense avoir vu tout ce que ce fichu amas d'étoiles a à offrir à un homme, à chaque fois que je pense qu'il est grand temps pour moi d'arrêter, le Néant me donne une nouvelle raison d'y retourner. Parfois c'est pour relever le défi de battre un ennemi qui ne peut être vaincu par des procédures standards. Parfois c'est pour découvrir les possibilités offertes par une nouvelle technologie. Et parfois, c'est simplement pour le plaisir de voir notre équipage travailler d'un seul corps, dans une harmonie proche de la perfection.

Et c'est alors que je réalise que mon équipage est finalement tout ce qu'il me reste dans cette galaxie, et que l'exploration est la seule chose qui m'intéresse vraiment. Et je sais que je ne pourrai jamais être suffisamment bon dans ce boulot pour ne plus avoir la possibilité de progresser... encore un peu.

Missions et Campagnes suivantes

Dès que votre explorateur a atteint le niveau 1 (ce qui peut arriver à l'issue de votre première mission réussie), votre explorateur apprend sa première Spécialisation. Aux niveaux supérieurs, votre explorateur maîtrisera plusieurs Spécialisations à différents niveaux. Cette information est enregistrée dans la partie inférieure de la première page de votre carnet de bord.

Pour chaque mission (si votre explorateur a atteint le niveau 1 ou plus), vous pouvez choisir l'une des Spécialisations maîtrisées par votre explorateur. En plus d'atteindre des niveaux supérieurs de Spécialisation, les explorateurs vétérans disposent d'un choix plus large, ce qui facilite la complémentarité entre coéquipiers.

Il y a de ça un mois, alors que notre équipage était en permission, j'ai volé quelques temps avec une autre équipe. Lorsque je me suis présenté dans leurs quartiers, le capitaine m'a demandé "quelle est votre spécialité ?". Je me considère toujours comme un bon mécano, mais j'ai aussi pas mal travaillé avec une Escouade de Robots de combat ces derniers temps. Et je ne suis pas mauvais pour lancer quelques bonnes Roquettes. J'ai aussi appris de Sergei quelques astuces en informatique, et Alice m'a transmis 2 ou 3 bons conseils médicaux.

Alors, au lieu de lui dire que j'étais mécano, je lui ai juste demandé : "De quoi avez-vous besoin ?"

Spécialisations des Androïdes

Chaque androïde peut avoir une Spécialisation. Pour choisir la Spécialisation d'un androïde, les joueurs doivent se limiter aux Spécialisations maîtrisées par au moins l'un de leurs explorateurs. L'androïde reçoit le même niveau de Spécialisation que l'explorateur qui la maîtrise le mieux. Placez la ou les cartes Action Spéciale correspondantes à côté du plateau de l'androïde.

Si tous les joueurs peuvent planifier les actions classiques d'un androïde, la carte Action Spéciale basique, elle, ne peut être jouée que par un joueur connaissant cette Spécialisation. La carte Action Spéciale avancée ne peut être jouée que par un joueur dont l'explorateur a atteint le niveau 2 ou 3 de cette Spécialisation.

Dans une partie avec des androïdes, il est donc conseillé d'être polyvalent et de maîtriser diverses Spécialisations. C'est encore plus vrai dans une partie solo, où vous devez programmer les actions de 3 ou 4 androïdes, et leur donner à chacun l'une de vos Spécialisations. Lorsque des joueurs de bas niveau jouent avec des androïdes, il peut arriver que ceux-ci ne reçoivent pas de Spécialisation.

Missions et Campagnes en Solo

Les missions et campagnes en solo peuvent aussi faire partie de la carrière de votre explorateur. Même si les règles de base prévoient que vous dirigiez 4 androïdes dans une mission solo, vous pouvez désormais choisir de vous considérer comme un Capitaine accompagné de 3 assistants androïdes.

La partie se déroule de manière identique, et les conséquences d'une telle mission sont les suivantes : pour votre explorateur, c'est la vie, la mort (ou le clonage).

Récompenses des Missions

Chaque mission réussie est notée sur le carnet de bord de votre explorateur.

Inscrivez dans les deux premières colonnes la date et un bref descriptif de la mission. Ce descriptif est libre, mais nous vous recommandons de noter un "M" pour préciser qu'il s'agit d'une mission, et non d'une campagne.

Expérience des Missions

Vous recevez des points d'expérience en fonction du score de la mission (le décompte du score d'une mission est expliqué dans le livret de règles du jeu de base). Vous gagnez 2 points d'expérience pour avoir réussi la mission, auxquels s'ajoute 1 point d'expérience pour chaque tranche de 10 points de score.

Score de la mission	+ de 9	10–19	20–29	etc.
Points d'Exp.	2	3	4	

Un récapitulatif de ce décompte est présent sur votre carnet de bord.

Succès

Votre explorateur gagne aussi de l'expérience lorsqu'il accomplit quelque chose de nouveau. Une liste de tous les Succès que l'on peut accomplir se trouve au dos de votre carnet de bord Toutes les explications sont données dans l'annexe récapitulative des Succès.

Regardez la liste des Succès pour vérifier si votre mission a rempli les exigences de certains Succès. Les règles suivantes s'appliquent :

- au cours de sa carrière, votre explorateur ne peut gagner des points d'expérience qu'une seule fois pour un même Succès. Cochez la case lorsque vous avez gagné les points correspondants.
- les Succès sont regroupés en plusieurs catégories. A l'issue d'une mission, un explorateur ne peut pas gagner des points d'expérience de deux Succès de la même catégorie. Si votre mission a répondu aux exigences de plusieurs Succès d'une même catégorie, vous devez choisir lequel cocher et ignorer les autres (qui pourront être accomplis lors d'une prochaine mission). Cette limitation ne s'applique pas à la catégorie Addiction (décrite plus loin).
- Les Succès avec le symbole 2+ sont des objectifs avancés que votre explorateur ne peut pas accomplir tant qu'il n'a pas atteint le niveau 2 (les niveaux sont expliqués ci-dessous). Les Succès 5+ sont des objectifs experts que votre explorateur ne peut pas accomplir tant qu'il n'a pas atteint le niveau 5. La plupart des Succès ont des exigences que ne peut atteindre un équipage tout juste formé, et un nouvel explorateur ne pourra pas les réaliser tant qu'il ne volera pas avec un équipage plus expérimenté.

Certains Succès sont expliqués et détaillés ci-dessous.

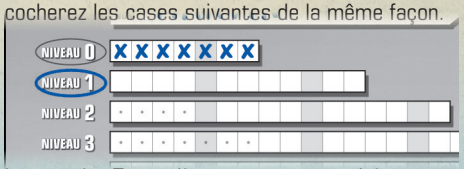
Si votre explorateur réalise un Succès, cochez la case correspondante dans son carnet de bord. Additionnez tous les points gagnés grâce aux Succès réalisés au cours de cette mission (pas plus d'un par catégorie) et notez ce total à côté des points d'expérience de la mission. Par exemple, si le score de votre mission vous rapporte 4 points et que vous recevez 3 points pour vos Succès, inscrivez "4 + 3".

Je l'ai aperçu de l'autre coté du bar, le nouvel équipage du Groupe Theta. Ils étaient revenus vivants de leur première Alerte Orange, et célébraient l'évènement. Ca m'a fait sourire. Bien sûr, désormais je cumule les Alertes Oranges et même Rouges, mais je me souviens parfaitement de la toute première. Nous étions exactement comme eux.

Points d'Expérience et Niveaux

La première page du carnet de bord de votre explorateur est essentiellement utilisée pour suivre l'évolution des points d'expérience.

Le "Niveau 0" est entouré, puisque votre explorateur débute à ce niveau. A côté de ce niveau se trouvent 7 cases vides. Cochez une case pour chaque point d'expérience gagné au cours de la mission (grâce au score de la mission et aux Succès). Lors des missions suivantes, vous cocherez les cases suivantes de la même façon.



Lorsque les 7 premières cases sont cochées, votre explorateur atteint le niveau 1. Entourez alors le "Niveau 1", et si vous avez encore des points

d'expérience à inscrire, continuez de cocher les cases de la nouvelle ligne jusqu'à avoir enregistré tous les points d'expérience gagnés. Lorsque vous aurez coché toutes les cases de la seconde ligne, entourez le "Niveau 2". Et ainsi de suite. Chaque nouveau niveau nécessite davantage de points d'expérience pour être complété, et rapidement les cases d'un niveau occuperont plusieurs lignes.

Le Niveau 30 est le niveau maximal que vous pouvez atteindre. Il faudra pour cela accomplir une extraordinairement longue carrière. Si votre explorateur atteint ce niveau, vous pouvez continuer d'enregistrer ses points d'expérience dans la marge, et tenter d'accomplir les derniers Succès encore disponibles. Cependant, le niveau de votre explorateur n'évoluera plus.

Gagner et améliorer une Spécialisations

Chaque fois que votre explorateur gagne un niveau d'expérience, il gagne également un niveau de Spécialisation. Lorsque votre explorateur atteint le niveau 1, choisissez votre première Spécialisation. Au niveau 2, choisissez-en une seconde.

Vous pouvez choisir librement votre Spécialisation, mais il est conseillé d'en discuter avec vos coéquipiers (deux explorateurs peuvent avoir la même Spécialisation, mais ne pourront pas l'utiliser tous les deux au cours d'une même mission). Une fois votre Spécialisation choisie, cochez la première case correspondante sur votre carnet de bord pour indiquer que votre explorateur maîtrise cette Spécialisation à son niveau 1.

Lorsque votre explorateur atteint le niveau 3, et pour les niveaux supérieurs, vous pouvez décider de prendre une nouvelle Spécialisation (au niveau 1) ou augmenter l'une de vos Spécialisations du niveau 1 au niveau 2. Vous enregistrez ce changement de niveau en cochant une nouvelle case. Lorsque votre explorateur atteindra le niveau 6, vous aurez la possibilité d'augmenter le niveau de votre Spécialisation du niveau 2 au niveau 3. Remarquez que les cases à cocher pour valider les niveaux 2 et 3 d'une Spécialisation comportent des symboles qui précisent le niveau minimum d'expérience nécessaire.

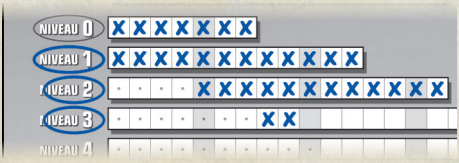
A retenir :

- à chaque nouveau niveau, vous cochez une seule case de Spécialisation.
- le niveau de votre explorateur est donc toujours équivalent au nombre de cases Spécialisation cochées.

Explorateurs de l'Extrême

Un "Explorateur de l'Extrême" est un explorateur qui a refusé d'être cloné. Les études effectuées par l'Académie démontrent que les explorateurs de l'extrême apprennent plus vite que les autres, sûrement parce qu'ils n'ont pas de deuxième chance pour apprendre à éviter les erreurs fatales.

Vous avez sûrement remarqué que certaines cases de comptabilisation des points d'expérience sont marquées d'un point. Si vous n'avez pas coché pas la case "J'accepte d'être cloné", ne cochez pas les cases avec des points lorsque vous comptabilisez vos points d'expérience en fin de mission.



Cela permet à votre explorateur d'atteindre plus rapidement des niveaux élevés. Mais gardez en tête qu'un seul échec mettra fin à la carrière de votre explorateur (et de son carnet de bord).

Un explorateur de l'extrême peut changer d'avis à tout moment et consentir à être cloné (sauf pendant une mission ou une campagne). Il suffit de cocher la case "J'accepte d'être cloné" avant le début de la mission ou de la campagne.

Une fois que cette case est cochée, votre explorateur ne sera plus jamais "Extrême" : il ne peut plus être détruit lors d'une mission malheureuse, et coche désormais les cases marquées d'un point. Vous n'avez cependant pas à cocher les cases précédemment laissées de côté (une case compte comme une "case précédemment laissée de côté" si vous avez coché une case qui lui succède).

Lorsque vous aurez accepté d'être cloné, vous ne pourrez plus revenir sur cette décision. Vous ne pourrez pas (re)devenir un Explorateur de l'Extrême.

Non, je ne peux pas vous dire pourquoi je n'ai pas encore signé. La majorité des gens que je connais, la plupart de mes coéquipiers, la plupart de mes amis, sont en fait des clones. Pourtant, je les considère toujours comme de vraies personnes. Comme lorsque je sortais avec Alice… elle était si pleine de vie… Si je n'avais pas vu ses papiers, je n'aurai jamais deviné qu'elle était un clone.

Vous savez, c'est assez marrant en fait : si l'espace nous avale aujourd'hui, Alice sera pourtant là demain, aussi jolie et vivante que jamais… mais sans moi. Tout ça parce que je suis une tête de mule qui ne signera jamais ce formulaire de consentement. Ouais, je pense avoir une sacrée chance qu'Alice ait signé. Mais pourtant… parfois… parfois je regrette de ne pas avoir connu l'originale.

Récompenses des Campagnes

Une campagne est une succession de 3 missions, comme expliqué dans les règles du jeu de base. Entre ces missions, le vaisseau n'est que partiellement réparé, et le score n'est comptabilisé qu'à l'issue de la dernière mission. Comme vous avez la possibilité d'arrêter une campagne avant son terme, elle se compose finalement d'1, 2 ou 3 missions.

Il n'y a pas de scan mental entre deux missions d'une même campagne. Si votre vaisseau est détruit, la totalité de la campagne est un échec, et vous ne gagnez aucun point d'expérience. Les explorateurs de l'extrême sont détruits avec le vaisseau. Il n'est pas possible de changer d'avis et d'accepter d'être cloné au cours d'une campagne. La case doit être cochée avant le début de la première mission si vous souhaitez protéger votre explorateur d'une mort définitive.

Si votre vaisseau n'est pas détruit, votre campagne est un succès (même si vous décidez d'arrêter la campagne à l'issue de la deuxième mission). L'ensemble de la campagne est enregistré sur votre carnet de bord comme si ce n'était qu'une unique mission. Nous vous recommandons d'utiliser les codes C1/3, C2/3 ou C3/3 pour préciser si la campagne s'est déroulée sur 1, 2 ou 3 missions avant votre retour.

Remarque : le Service d'Exploration Spatiale n'envoie pas les jeunes recrues en campagne. Tous les explorateurs doivent avoir atteint le niveau 2 avant de se lancer dans une campagne.

Point d'Expérience dans une Campagne

Vous recevez 2, 6 ou 12 points d'expérience à l'issue d'une campagne (pour 1, 2 ou 3 missions accomplies), ainsi qu'1 point d'expérience pour chaque tranche de 10 points de score (comme pour une mission simple). Notez que même si vous décidez d'abandonner une campagne en cours, celle-ci est tout de même considérée comme réussie et vous recevez des points d'expérience pour cela.

Avant de décoller, vous pouvez vous mettre d'accord pour effectuer des campagnes comportant plus de 3 missions successives. Une telle campagne vous permet de gagner 2 points pour la première mission, 4 pour les missions intermédiaires, et 6 points pour la dernière mission accomplie. Ainsi une campagne de 5 missions vous rapporterait 2, 6, 10, 14 ou 20 points en fonction de la durée réelle de la campagne.

Succès d'une Campagne

Les Succès fonctionnent de manière identique dans une campagne que pour une mission simple. Vous ne pouvez réaliser qu'un seul Succès par catégorie. Un Succès qui concerne une mission simple pourra être validé si vous le réalisez dans au moins une des missions de la campagne. Gardez une trace de vos Succès à l'issue de chacune des missions, mais ne cochez aucune case tant que la campagne n'est pas terminée. Vous ne pouvez pas réaliser deux Succès de même catégorie, et vous ne marquez aucun point si le vaisseau est détruit.

Les Succès de la catégorie "Mission" peuvent être réalisés lors de n'importe quelle mission de la campagne (mais même si vous réussissez 3 missions, vous ne pourrez dans tous les cas valider qu'un seul Succès de cette catégorie). Les Succès de la catégorie "Campagne complète" ne peuvent être validés que si vous terminez toutes les missions de la campagne. Si vous revenez prématurément, la campagne sera considérée comme réussie, mais pas assimilée à une campagne complète.

A mes débuts, partir pour une unique mission d'exploration était souvent suffisant. La plupart des voies hyperspatiales menant à la Nouvelle Frontière étaient inexplorées, et peu d'avant-postes avaient été construits. Mais à mesure que l'espace devenait plus profond, il est devenu clair que quelqu'un allait devoir explorer les coins reculés de la Galaxie.

Le problème, c'est que vous ne pouvez pas toujours vous y rendre en un seul saut hyperspatial. Alors vous sautez jusqu'à un avant-poste inhabité, combattez le comité d'accueil, faites quelques réparations et sautez à nouveau. Mon équipage n'apprécie pas vraiment cela, surtout les femmes. Un avant-poste ne vous propose qu'un simple port d'attache pour les réparations du vaisseau et un tube bioplasma standard pour remettre sur pied les coéquipiers en mauvais état. Rien de très fantaisiste... comme des douches par exemple. A l'issue d'une longue campagne, nous ressemblons tous à des vagabonds, odeur comprise. Tous sauf Norm, bien entendu. Norm peut avoir quelques petites tâches de slime sur sa combinaison, mais à part ça il serait prêt pour une revue d'uniforme. Je ne sais pas comment il fait. Pas que cela me perturbe plus que ça, non... D'ailleurs, ça fait un bail qu'on ne nous a pas envoyé en campagne. La plupart de ces boulots sont maintenant refilés à l'équipage de Norm.

L'Explorateur Expérimenté

A mesure que votre explorateur gagne des niveaux d'expérience, il devient de plus en plus difficile pour lui d'atteindre le niveau suivant. Et après quelques temps, atteindre un nouveau niveau n'est plus vraiment intéressant dans la mesure où vous disposez déjà de toutes vos spécialisations favorites.

Mais les niveaux peuvent représenter bien plus que le simple accès à de nouvelles Spécialisations. Si votre groupe de joueurs aime faire un peu de role-play, alors le niveau d'expérience de votre explorateur devrait commencer à se refléter dans son attitude. Les personnages de premiers niveaux devraient prendre en admiration leurs coéquipiers vétérans. Et lorsque vous accueillez une nouvelle recrue à bord de votre vaisseau, vous pouvez décider du comportement de votre explorateur chevronné à son égard.

C'est votre jeu et vos personnages. Vous pouvez inventer toutes les histoires que vous le voulez.

Je me suis heurté à Erik l'autre jour au détour d'un couloir. Erik était mon voisin de chambrée à l'Académie. Comme nous nous étions perdus de vue depuis la remise des diplômes, je l'ai invité à boire une bière au Marvin's. Il a sorti de sa poche un holofilm qu'il avait fait de moi le lendemain de ma sortie de l'Académie.

Je lui ai rapidement demandé d'arrêter cette vidéo avant que quelqu'un d'autre ne la voit. Je sais bien qu'on a tous commencé par être un cadet, mais je n'en croyais pas mes yeux d'avoir un jour été aussi niais… des étoiles dans les yeux, excité comme un jeune chiot… et ce sourire… si je rencontrais aujourd'hui une recrue avec un tel sourire, je le lui enfoncerai rapidement dans la mâchoire. Et pourtant c'est bien moi.

Enfin, c'était moi il y a longtemps. Plus maintenant. Nous avons vidé nos verres, et sommes repartis chacun de notre côté. Bien sûr, j'ai écrit à Erik quelques jours plus tard. Vous savez, juste pour garder contact. Et pour lui demander une copie de l'holo.

Catégories de Succès

Le Récapitulatif des Succès liste et décrit chaque Succès. Vous retrouverez cette liste résumée sur le carnet de bord de votre explorateur.

Les Succès sont un bonus, sympathique certes, mais ce n'est en rien l'objectif principal de vos missions. Ne les laissez pas prendre le pas sur la bonne ambiance et la réussite d'une partie.

Les Succès sont regroupés en catégories. Même s'il est possible de marquer des points grâce à plusieurs Succès réalisés dans une même mission, vous ne pouvez pas marquer des points pour des Succès de même catégorie. Tous les Succès qui vous permettent de marquer des points d'expérience à l'issue d'une mission ou d'une campagne doivent provenir de catégories distinctes. La catégorie Addiction est la seule exception à cette règle.

Le vieux McMarty me disait souvent : "J'ai vu plein de choses. Des vaches de l'espace aussi grosses que des planètes, et des planètes aussi petites que des vaches. J'ai vu des épaves de vaisseaux plus vieilles que les étoiles, et des étoiles plus jeunes que moi. J'ai vu l'enfer glacial et la glace brûlante. J'ai vu la moitié d'un homme déphaser dans une réalité alternative, et j'ai vu mon propre arrière-train à l'autre bout d'un tunnel temporel. Et pourtant, de toute ma vie, je n'ai pas vu de plus grand abruti que toi".

Missions

Vous pouvez valider la réalisation d'un Succès de la catégorie Missions seulement à l'issue d'une mission comportant un niveau de Menace standard*. Les autres missions de difficulté équivalente ou plus élevée (téléchargées sur notre site Internet par exemple) sont aussi valables.

Si vous jouez sans l'extension Double Actions, toutes les missions complètes du jeu de base rentrent dans cette catégorie. Si vous jouez avec les cartes Double Action, seules les pistes 3 et 6 du CD Double Actions sont valables (à l'exception du Succès Double Problème qui peut aussi être accompli avec les pistes 1 ou 2). **Remarque :** vous pouvez gagner de l'expérience grâce aux Succès d'autres catégories réalisés au cours de missions plus simples, en particulier si vous sentez que votre équipage n'est pas prêt pour affronter des missions présentant un tel niveau de Menace.

La première colonne de la catégorie Missions concerne les Succès réalisables au cours de n'importe quelle mission complète, avec ou sans les cartes Double Actions. Le Succès D'Artagnan Disparu nécessite une configuration spéciale : une partie à 3 joueurs sans androïde.

* *Le niveau de Menaces d'une mission est mesuré en ajoutant le nombre de Menaces communes au double du nombre de Menaces sérieuses. Les missions du jeu de base ont ainsi un niveau de Menaces de 7 (ou 8 pour les parties à 5 joueurs). Les missions complètes jouables avec les cartes Double Action ont pour leur part un niveau de Menaces de 10 (ou 12 pour les parties à 5 joueurs).*

La seconde colonne propose des Succès qui peuvent seulement être réalisés dans des missions utilisant les cartes Double Action.

La troisième colonne concerne les "missions parfaites", celles qui se terminent sans aucune pénalité liée aux dégâts, explorateurs assommés, ou robots désactivés (l'utilisation d'une carte Action Spéciale vous infligeant un point de pénalité n'empêche pas une mission d'être considérée comme parfaite). Certains de ces Succès peuvent être réalisés au cours de missions utilisant des cartes actions standards ou doubles, et certains nécessiteront obligatoirement l'utilisation de cartes Double Action.

Comme vous pouvez le voir, vous allez fréquemment vous retrouver à faire un choix parmi plusieurs Succès. Par exemple, si vous réussissez une mission parfaite à 4 joueurs avec utilisation des cartes Double Action, vous remplissez les critères des Succès Même pas Décoiffé, Sans une Egratignure, Double Quartet, Quatre Fantastiques et Double Problème.

Si l'un des Succès comporte une exigence de niveau de difficulté des Menaces, vous pouvez aussi le réaliser si le niveau de difficulté des Menaces de votre mission était supérieur.

Ordre de difficulté :

(Une mission comportant uniquement des Menaces jaunes est considérée comme différente d'une mission comportant les 3 couleurs de Menaces mélangées. Aucun de ces deux types de mission n'est plus difficile que l'autre, mais ils ne sont pas d'un niveau de difficulté équivalent).

Exemple: si vous terminez une mission avec utilisation des cartes Double Action et toutes les couleurs de cartes Menace (blanches, jaunes et rouges), vous répondez aux exigences du Succès Double Aléatoire. Mais vous pourriez aussi cocher les cases Alerte Incertaine ou Double Incertaine. Vous ne pouvez cependant pas cocher la case Double Jaune, puisqu'une mission comportant uniquement des Menaces jaunes n'est pas d'un niveau plus faible qu'une mission comportant toutes les couleurs de Menaces.

Si les Menaces sérieuses et communes sont de niveaux différents, alors le niveau de difficulté de la mission sera équivalent au niveau le plus faible des deux.

Campagnes complètes

Bien qu'une campagne soit considérée comme réussie même lorsque vous décidez de vous arrêter après une ou deux missions, une campagne ne rentrera dans la catégorie "Campagnes Complètes" que dans le cas où toutes les missions prévues sont menées à bien.

Pour rentrer dans cette catégorie, toutes les missions doivent avoir au minimum un niveau de Menaces standard (comme précisé précédemment pour la catégorie Missions).

Si vous décidez de vous lancer dans une campagne étendue (comportant plus de 3 missions), cette campagne ne rentrera dans la catégorie Campagnes Complètes que si vous terminez avec succès toutes les missions prévues. Par ailleurs, le Succès Croisière Transgalactique ne peut être réalisé que dans le cadre d'une campagne étendue.

Un critère comme "cartes Double Action" doit être respecté dans toutes les missions de la campagne. Si les différentes missions d'une même campagne comportent plusieurs niveaux de difficulté, alors le niveau de difficulté de toute la campagne sera équivalent au plus faible niveau de difficulté choisi.

Comme dans le cadre d'une simple mission, une campagne de difficulté plus élevée répondra aussi aux exigences de difficulté d'une campagne de difficulté plus faible.

Une campagne parfaite est une campagne qui se termine sans dégât, sans explorateur assommé, sans robot désactivé. Les dégâts réparés entre deux missions n'empêchent pas une campagne d'être considérée comme parfaite. De la même façon, une campagne sera tout de même parfaite si un explorateur assommé a été réveillé ou une Escouade de Robots de combat réactivée. Cependant, ces réparations doivent avoir été réalisées entre deux missions. Il n'y a pas de phase de réparation à l'issue de la dernière mission d'une campagne.

Remarque : nous avons intentionnellement exclu les récompenses pour les campagnes combinant l'utilisation des cartes Double Action avec une seule couleur de Menaces. Il n'y a pas suffisamment de cartes différentes pour une telle campagne, et il sera bien moins intéressant pour vous de rencontrer des cartes identiques au cours de vos missions successives. Bien entendu, il est possible de vous lancer dans une telle campagne pour répondre aux exigences d'autres Succès.

Sociabilité

Cette catégorie est une autre paire de manches. Au lieu de se focaliser sur la réussite de la mission, cette catégorie s'attache aux rôles tenus par chacun et la nature de votre équipage.

La première colonne concerne les Succès individuels. Les éloges sur votre efficacité doivent être spontanés. N'allez pas à la pêche aux compliments, et n'échangez pas des louanges uniquement pour pouvoir cocher une case. Dans le pire des cas, une des cases de cette colonne peut être cochée même si personne n'est d'accord avec vous.

Les Succès Dévotion et Promiscuité (seconde colonne) peuvent être validés à l'issue de la première mission répondant à leurs exigences, ou au cours d'une autre mission réalisée le même jour.

Pour les Succès Chroniqueur et Maître Chroniqueur, vous devrez tout d'abord vous familiariser avec le site www.boardgamegeek.com. Un "Thumbs up" est une récompense que les internautes peuvent donner à votre article. Si vous tentez de valider le Succès Chroniqueur, ne cochez aucune autre case de la catégorie Sociabilité. Rédigez votre compte-rendu, et si vous obtenez le nombre requis de "Thumbs up", vous pourrez alors cocher la case. Si vous ne pouvez pas rédiger de compte-rendu en anglais, rédigez-le tout de même dans votre propre langue, et divisez de moitié le niveau d'exigence de ce Succès.

La troisième colonne concerne la constitution de votre équipage. Ne renvoyez pas quelqu'un afin de le remplacer par un joueur correspondant aux critères requis. Les Succès ne sont qu'une manière amusante d'enregistrer ce qui se passe dans vos sessions de jeu, et ne doivent pas être l'objectif principal de vos parties.

De justesse

Cette catégorie est relative à certaines expériences particulièrement désagréables. Souvenez-vous que, dans tous les cas, les Succès ne concernent que les missions à l'issue desquelles votre vaisseau a survécu.

Remarquez que certaines de ces expériences sont individuelles, elles concernent un explorateur seul, et non tout l'équipage. Aucun joueur ne gagne de points pour une expérience individuelle qui concerne uniquement un androïde. Lors d'une mission solo, par exemple, vous ne pourrez valider de tels Succès que s'ils concernent le Capitaine (l'explorateur censé être "vous").

Coups d'Éclat

Cette catégorie concerne des efforts individuels particulièrement impressionnants. Par exemple, vous ne pouvez valider le Succès Nettoyeur que si votre explorateur inflige 6 dégâts aux Menaces internes. Au cours d'une mission solo, vous ne pouvez valider les Succès de cette catégorie que si c'est le Capitaine (c'est-à-dire vous) qui les a réalisés.

Certains de ces Succès nécessitent de faire appel au jugement de vos coéquipiers, et ne pourront donc pas être réalisés au cours de missions solo. Lorsque vous donnez votre avis sur l'action d'un de vos coéquipiers, soyez gentils, mais ne donnez pas de points pour des actions qui ne les méritent pas, ou qui n'ont été accomplies que dans le seul but de gagner cette récompense.

Oh, et ne vous acharnez pas trop à avoir un Poil Dans la Main !

Expert en Savoir-Faire

Cette catégorie comporte deux Succès pour chaque Spécialisation. Le plus simple correspond à l'utilisation de l'Action Spéciale basique, le plus complexe à l'Action Spéciale avancée. Ces Succès requièrent une validation par vos coéquipiers, ils ne peuvent donc pas être validés au cours d'une mission solo.

Vous répondez aux exigences de cette catégorie si vous faites une très bonne utilisation de vos cartes Action Spéciale basiques ou avancées au cours d'une mission. Faites le remarquer à vos coéquipiers. S'ils sont d'accord pour confirmer que c'était effectivement une très bonne utilisation (et que sans ça, les choses auraient peut-être mal tourné) alors vous pouvez cocher la case correspondante. S'il y avait une façon plus simple d'accomplir la même action, sans utiliser votre Action Spéciale, alors ce n'est pas valable. (Par exemple : si vous effectuez à distance la maintenance de l'ordinateur alors qu'un autre joueur avait le temps de le faire depuis le pont supérieur, ou si vous utilisez un bonus de +1 pour détruire une Menace qui aurait pu être détruite autrement, sans même avoir la chance d'attaquer le vaisseau).

La validation finale revient à votre groupe. S'ils ne pensent pas que votre action est valable, ne vous en faites pas. Chaque case ne peut être cochée qu'une seule fois, et lors d'une prochaine mission vous aurez à nouveau la possibilité de faire une action encore plus impressionnante.

Addiction

Les Succès de cette catégorie ne sont pas basés sur une mission précise, mais plutôt sur l'accumulation de missions et de Succès. Vous pouvez cocher les cases correspondantes dès que vous remplissez les critères requis. C'est la seule catégorie dans laquelle il est possible de valider plusieurs Succès en même temps. Cette catégorie contient aussi le seul Succès que l'on peut valider à l'issue d'une mission échouée (Suis-je toujours Moi ?).

BADGES DE L'EQUIPAGE

En guise d'accessoire bonus, vous trouverez dans cette boîte de jeu sept badges pour votre équipage. Vous pouvez les utiliser pour identifier les rôles de chacun.

Pourquoi y a-t-il plus de badges que de membres d'équipage ? Parce que nous savons que les équipages répartissent de diverses façons les responsabilités à bord du vaisseau. Nous espérons que l'utilisation de ces badges vous permettra de choisir des rôles qui correspondent le mieux à votre style de jeu.

Vous trouverez ci-dessous une liste des badges. Bien entendu, vous pouvez les renommer et attribuer une autre fonction à un badge. C'est votre équipage et votre jeu.

Capitaine

Certains équipages ont besoin d'un leader solide pour conserver une organisation efficace. D'autres non. Mais tout équipage doit savoir quel joueur commence le tour de jeu.

Officier de Communication

Ce rôle est détaillé dans le manuel du jeu de base. L'Officier de Communication a la responsabilité de traiter et de relayer toutes les informations qui viennent de l'ordinateur central. Dans la plupart des équipages, l'Officier de Communication est celui qui suit les Menaces externes. Il s'assure aussi que le Chef de la Sécurité suit correctement les Menaces internes.

Chef de la Sécurité

Le Chef de la Sécurité a la responsabilité des Menaces internes. Un Chef de la Sécurité expérimenté sera capable de préciser dans quelle station se trouvent les intrus lors d'un tour donné, et de rappeler à ses coéquipiers de quelles façons les Menaces internes peuvent interférer dans leurs plans.

Officier Tacticien

Dans le manuel du jeu de base, le rôle de l'Officier Tacticien apparaît lors de la Manche Résolution. Dans certains équipages, cependant, l'Officier Tacticien se charge de maintenir une certaine synchronisation entre les actions de l'équipage pendant la phase d'Action des Joueurs, et met régulièrement à jour le matériel sur le plateau de jeu pour qu'il représente au mieux la situation du moment.

Ingénieur en Chef

Dans certains équipages, une personne est chargée de suivre les déplacements d'énergie. L'Ingénieur en Chef s'assure que les cubes représentent bien la situation énergétique du moment, et alerte les autres joueurs lorsque leurs réacteurs sont presque vides.

Lieutenant

Au cours d'une mission complexe, certains Capitaines ont besoin d'un second de confiance sur lequel s'appuyer : quelqu'un qu'ils peuvent consulter, quelqu'un qui vérifie une seconde fois que toutes les Menaces sont bien prises en main, quelqu'un qui rappelle au Capitaine que même les Capitaines doivent placer des cartes sur leur plateau individuel.

Archiviste

Quelqu'un doit évaluer le score à l'issue de chaque mission et l'inscrire correctement sur le carnet de vol du vaisseau. Est-ce la même personne à chaque fois ? Si oui, donnez-lui le titre d'Archiviste, pour officialiser le fait qu'il a la charge de valoriser correctement les données collectées au cours de votre mission.

J'étais censé rédiger ce texte hier soir, mais je n'arrivais pas à me concentrer. Je ne pouvais m'empêcher de contempler mon nouveau badge. Capitaine. Et oui, c'est bien vrai. Je n'avais jamais été capitaine auparavant. Oh, j'ai bien reçu quelques propositions, mais je les ai toujours rejetées. Je ne désirais pas être responsable d'un équipage entier. J'aime me concentrer sur mon propre boulot, ok ?

L'année dernière, Alice était aux commandes et j'étais son chef de la sécurité. Mais le contrat d'Alice est arrivé à son terme, et elle ne souhaite pas le prolonger. Et Sergei a été réaffecté aux Renseignements. Il ne reste que moi et Yoshiko. Nous allons récupérer un Officier de Communication vétéran du groupe Delta, et une paire de cadets. Je sais bien que chaque fin est un nouveau départ. Avec ce badge, ils m'ont aussi donné un nouveau, tout beau tout propre, Formulaire de Consentement à être Cloné. "Juste pour vous donner matière à réflexion" m'ont-ils dit. Et vous savez, cette fois-ci j'y réfléchis vraiment.

<à faire : rédiger une sorte de conclusion positive. désolé il est tard. dois aller me coucher maintenant, demain matin premier saut avec mon nouvel équipage. donnerai la touche finale dès mon retour>

ANNEXE

Précisions sur certaines Cartes

Cette section comporte des précisions sur certaines cartes spécifiques, afin de clarifier les règles. La section Nouvelles Menaces plus haut dans de ce livret de règle présente les nouveaux mécanismes de jeu, incluant :

Transporteurs : les dégâts qu'ils infligent peuvent être réduits lorsque les Intercepteurs sont dans l'espace.

Vaisseaux Plasmatiques : les dégâts qu'ils infligent assomment tous les explorateurs de la zone touchée à moins qu'une partie ne soit absorbée par les boucliers

Déphasage : les Menaces concernées se déplacent chaque tour, mais ne sont vulnérables qu'un tour sur deux

Mégaboucliers : la valeur du bouclier se réduit lorsque vous tirez dessus

Vaisseaux Polarisés : la valeur d'attaque des lasers contre ces vaisseaux est réduite de moitié

Inaccessibilité : fonctionne comme un bouclier pour les Menaces internes.

Saut : une Menace externe peut sauter d'une Trajectoire à l'autre.

Couvre toutes les Trajectoires : la Menace externe peut être prise pour cible par les Canons lasers de toutes les zones.

Fait apparaître une nouvelle Menace : une des actions de la Menace fait apparaître une nouvelle Menace.

Se référer à la section Nouvelles Menaces pour plus de détails sur ces nouveaux mécanismes.

Menaces externes

Soucoupe Gyroscopique

Si la Soucoupe Gyroscopique est touchée par une Roquette (que les dégâts traversent ou non son bouclier) placez un cube noir sur la ligne Z de la carte. Si la Menace atteint la case Z de sa Trajectoire, le cube noir vous rappelle que cette action Z n'est pas réalisée. Toutes les autres règles concernant une Menace non détruite s'appliquent.

Destroyer à Mégabouclier

Comme avec tous les Destroyers, la règle "Les dégâts qui traversent les boucliers sont doublés" s'applique aux dégâts infligés par la Menace à votre vaisseau, et non aux dégâts que vous infligez au Destroyer.

Flèche Plasmatique

Un Canon laser lourd ignore ce vaisseau, et ciblera à la place la Menace la plus proche sur la même Trajectoire (comme pour l'Eclaireur du jeu de base).

Capsule Scellée

Si la Capsule a reçu 0 ou 1 dégât lorsqu'elle effectue son action Z, placez un cube blanc à côté de l'indicateur de vitesse de la Menace interne appelée. Ce cube vous rappelle que la Menace interne a un bonus permanent de vitesse de +1.

Serpent d'Energie, Dragon d'Energie

La règle du Canon à impulsion fonctionne comme avec le Nuage d'Energie et le Maelstrom du jeu de base.

La Menace est ralentie uniquement lors des tours de jeu où elle reçoit des dégâts. Lors des tours de jeu où elle ne reçoit aucun dégât (que ce soit parce qu'elle n'a pas été visée ou parce qu'aucun point de dégât n'a traversé ses boucliers), elle se déplace à pleine vitesse, même si elle a été ralentie lors d'un tour précédent. Quand elle réalise son attaque X ou Y, la Menace se guérit aussi d'1 point de dégât pour chaque point de dégât absorbé par les boucliers de votre vaisseau (y compris par un bouclier temporaire créé grâce à l'Action Spéciale du Technicien en Energie).

L'action Z n'est pas une attaque classique. Elle inflige des dégâts qui ne peuvent pas être absorbés par les boucliers, comme le ferait une Menace interne. La somme des dégâts infligés dépend de la quantité d'énergie stockée dans le réacteur de la zone. Le Serpent d'Energie inflige 1 dégât plus 1 dégât supplémentaire pour chaque cube vert stocké dans le réacteur de la zone. Le Dragon d'Energie inflige des dégâts de la même manière, le calcul étant cependant effectué séparément, zone par zone. Aucune énergie n'est ponctionnée dans les réacteurs par cette action Z.

Araignée Dimensionnelle

Même si l'Araignée Dimensionnelle n'atteint pas la case Z de sa Trajectoire lors du tour de jeu durant lequel les Menaces se déplacent une dernière fois (juste avant le saut en hyperespace), elle effectue son action Z. Dans ce cas, si cette action ne détruit pas votre vaisseau, l'Araignée Dimensionnelle doit être considérée comme une Menace à laquelle vous avez survécu (puisqu'elle a effectué son action Z), et sa carte doit être donnée à l'Officier de Communication.

L'Araignée Dimensionnelle peut aussi effectuer son action Z de manière classique. La seule façon de ne pas déclencher l'action Z est de détruire la Menace (ou d'exploser un peu plus tôt à cause d'une autre Menace).

Reine des Nuées

Cette Menace fonctionne comme la Nuée Insectoïde du jeu de base, à l'exception qu'il est possible de lui infliger jusqu'à 2 points de dégâts par tour.

Satellite de Transmission

Si le Satellite de Transmission est à une distance de 3, tous les systèmes d'armement l'ignorent (y compris les Intercepteurs volant à une distance de 3 du vaisseau ou un tir forcé du Canon à impulsion).

Lorsque le Satellite effectue son action Y, toutes les Menaces internes avancent immédiatement d'1 case. Elles se déplacent dans l'ordre, en fonction de leur numéro de jeton Temps. Une Menace qui atteindrait ainsi une case action X, Y ou Z la réalisera immédiatement. Remarque : ces Menaces peuvent ensuite avoir à se déplacer normalement lors de la même phase d'Action des Menaces, après la résolution de l'action du Satellite de Transmission.

Planétoïde

L'attaque du Planétoïde fonctionne de la même façon qu'une attaque d'astéroïde, comme expliqué dans les règles de base.

La vitesse du Planétoïde augmente de 1 à la fin de chaque phase d'Action des Menaces. Le tour où il apparaît, il aura une vitesse de 1. Le tour suivant, une vitesse de 2. Et ainsi de suite. Utilisez un compteur Bouclier pour suivre l'évolution de sa vitesse.

Menaces Internes

A propos des mouvements : certaines Menaces internes (Parasite, Dépressurisation, Ninja, et le Slime du jeu de base) empêchent ou réagissent aux mouvements des explorateurs. Cela ne s'applique pas aux Téléportations effectuées grâce à l'Action Spéciale du Téléporteur ou à cause de la Menace interne Vortex Spatio-Temporel.

Une Action Héroïque de mouvement et l'Action Spéciale avancée du Chef d'Escadron vous permettent de traverser plusieurs stations du vaisseau. Cela ne déclenche pas les effets d'une Menace interne située dans les stations que vous traversez, mais peut activer une Menace interne située dans la station dans laquelle vous terminez votre déplacement. Ces déplacements sont aussi affectés par les Portes Condamnées, comme expliqué ci-dessous pour la Menace Dépressurisation.

A propos des dysfonctionnements des systèmes d'armement : dans les règles de base, les systèmes d'armements ne peuvent pas connaître de dysfonctionnements. Les nouvelles

Menaces vont vous obliger à utiliser les jetons A fournis dans cette extension.

Si vous jouez avec les cartes Action Héroïque du jeu de base, alors l'action A +1 pourra être utilisée pour infliger un point supplémentaire de réparation sur un dysfonctionnement A, comme le faisait une action B +1 dans le jeu de base.

Si vous jouez avec l'extension Spécialisations, vous n'utiliserez pas les cartes Action Héroïque. Cependant certaines Actions Spéciales permettent de transformer vos actions de réparation A ou B en actions héroïques. Une action C ne peut jamais devenir héroïque.

Panne du Laser central, Panne du Laser latéral

L'action de réparation qui inflige le dernier point de réparation au dysfonctionnement consomme 1 cube d'énergie du réacteur auquel il est connecté. S'il n'y a pas d'énergie à consommer, le dernier point de réparation ne peut être donné, et le dysfonctionnement n'est pas résolu. Si une action de réparation inflige plus d'1 point, tous sont infligés sauf celui qui aurait permis de résoudre la Menace.

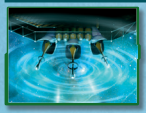
La localisation de la Panne de Laser Latéral dépend du tour dans lequel cette Menace apparaît. Si c'est lors d'un tour pair (si son numéro de jeton est pair, ou si elle a été appelée par une autre Menace lors d'un tour pair), le dysfonctionnement se situera dans la station supérieure rouge. Si elle apparaît lors d'un tour impair, la Menace interviendra dans la station supérieure bleue.

Surcharge des Batteries

L'action X aura l'effet combiné des actions X des 2 Slimes du jeu de base.

La règle permettant de lui infliger un dégât supplémentaire est la même que celle concernant la Révolte de l'Escouade de Robots de combat du jeu de base.

Court-circuit du Canon à Impulsion

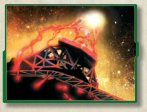


Le Canon à impulsion inflige des dégâts en exécutant des "attaques". Celles-ci sont identiques aux attaques d'une Menace externe, les boucliers du vaisseau peuvent donc le protéger.

Une deuxième conséquence de ce dysfonctionnement est que le Canon à impulsion attaquera votre vaisseau à chaque utilisation du Canon laser lourd central. Cet effet ne nécessite pas d'énergie. Si le Canon laser central ne parvient pas à tirer (dysfonctionnement ou manque d'énergie dans le réacteur central) alors l'attaque du Canon à impulsion n'est pas non plus résolue. Cependant, si le Canon central tire mais ne touche aucune cible (si aucune Menace ne peut être prise pour cible dans sa Trajectoire) alors le Canon à impulsion attaque tout de même votre vaisseau.

Cet effet ne persiste pas. Si le Court-Circuit du Canon à Impulsion parvient à réaliser son action Z, le Canon à impulsion restera inutilisable jusqu'à la fin de la mission (comme d'habitude) mais utiliser le Canon laser central ne déclenchera plus l'attaque liée au dysfonctionnement du Canon à impulsion.

Boucliers Inversés



Cette Menace altère le fonctionnement de vos boucliers, mais pas avant de réaliser une action.

Lorsque ce dysfonctionnement apparaît pour la première fois, vos boucliers continuent de fonctionner normalement (hormis le fait de ne pas pouvoir transférer de l'énergie aux boucliers).

Lorsque le dysfonctionnement exécute son action X, vos boucliers cessent de protéger votre vaisseau. Les attaques ignorent vos boucliers, et l'énergie de vos boucliers n'est pas diminuée.

Lorsque le dysfonctionnement effectue son action Y, vos boucliers sont inversés. Dès qu'une zone est touchée, ajoutez toute l'énergie du bouclier de cette zone aux dégâts infligés par l'attaque, et défaussez tous les blocs d'énergie du bouclier. Cela compte comme une attaque lors de laquelle aucun dégât n'est absorbé par les boucliers (par exemple, les effets d'une arme plasmatique s'appliquent).

Les Boucliers Inversés n'ont aucun effet sur le bouclier temporaire créé par l'Action Spéciale avancée du Technicien en Energie. Si votre vaisseau dispose d'un tel bouclier, appliquez d'abord ses effets. Si l'un des dégâts traverse le bouclier, cela fonctionne comme détaillé ci-dessus.

Si le dysfonctionnement n'est pas détruit avant d'effectuer son action Z, alors l'effet Y (ou l'effet X si la Trajectoire ne comporte pas de case Y) persiste jusqu'à la fin de la mission.

Cette Menace est l'une des rares qu'il soit préférable d'affronter seul. Si un joueur est seul à effectuer une action de réparation au cours d'un tour de jeu, un cube rouge supplémentaire est placé sur la carte du dysfonctionnement à la fin de la phase d'Action des Joueurs (même si le joueur qui a effectué seul la réparation a infligé plusieurs points de dégâts à la Menace).

Dépressurisation

L'action X, de la Menace Dépressurisation condamne les portes situées entre la zone rouge et la zone blanche. Tant que la Menace n'est pas détruite, les joueurs et les intrus ne peuvent pas se déplacer d'une zone à l'autre. Cela s'applique aussi à un mouvement héroïque et à l'Action Spéciale avancée du Chef d'Escadron. Le joueur se déplace aussi proche que possible de sa destination, mais ne peut franchir les portes condamnées.

L'action Y de la Menace condamne aussi les portes situées entre la zone blanche et la zone bleue. Les ascenseurs gravitationnels ne sont pas concernés par ce dysfonctionnement.

Si la Menace n'est pas détruite avant d'exécuter son action Z, les portes restent condamnées jusqu'à la fin de la mission.

Exceptions: les portes condamnées n'empêchent pas les téléportations, que ce soit pour les Actions Spéciales du Téléporteur ou les téléportations de la Sirène. L'Action Spéciale avancée de l'Agent Spécial peut lui permettre de franchir une porte condamnée ("si je te dis comment, je devrais te tuer ensuite"). Les Slimes sont capables de se propager même à travers une porte condamnée, ne me demandez pas comment non plus.

Anomalie Déphasante

L'Anomalie perturbe les systèmes de visée du vaisseau lors de son action X, et de ses première et seconde actions Y. Placez un jeton ! sur la table au-dessus du Canon laser lourd de la zone perturbée. Les Canons situés dans une zone dont les systèmes de visée ont été perturbés sont aveuglés. Cela signifie que ces Canons (légers et lourds) ne peuvent prendre une Menace pour cible (même une Menace couvrant toutes les Trajectoires) tant qu'un joueur ne se trouve pas dans l'espace avec les Intercepteurs lors de la phase de Calcul des Dégâts ou qu'un joueur n'effectue pas une confirmation visuelle lors de ce même tour. Cet effet s'applique même quand l'Anomalie est hors-phase. Les lasers dont le système de visée est perturbé continuent de consommer de l'énergie, même s'ils sont utilisés lors d'un tour où ils ne pouvaient rien prendre pour cible.

Si l'Anomalie exécute son action Z les systèmes de visée sont perturbés jusqu'à la fin de la mission.

Ce dysfonctionnement ne s'applique qu'aux Canons lasers, et n'affectent pas les Intercepteurs, les Roquettes ou le Canon à impulsion.

Puisque cette Menace a la capacité de Déphasage, il est toujours possible d'effectuer la maintenance de l'ordinateur lors des tours où elle se trouve hors-phase. Une fois qu'elle a réalisé son action Z, elle ne passera plus en phase et il ne sera plus jamais possible d'effectuer la maintenance de l'ordinateur (le jeton reste sur le plateau, comme pour tout dysfonctionnement non réparé).

Vortex Spatio-Temporel

Lorsqu'un dégât est infligé au Vortex Spatio-Temporel, les joueurs changent de pont immédiatement. Cela signifie que les actions des explorateurs qui jouent après celui qui a infligé un dégât au Vortex sont effectuées dans leurs nouvelles stations. Cet effet de téléportation est également déclenché par l'action de réparation qui détruit la Menace.

Un joueur qui inflige un dégât à la Menace grâce à la première moitié d'une carte Double Action effectuera la seconde action de la carte dans sa nouvelle station. Cependant, les Actions Héroïques ou Spéciales qui permettent à un joueur d'infliger plus d'un dégât à la Menace ne déclenchent qu'une seule fois l'effet de changement de pont.

Par son action X, le Vortex Spatio-Temporel retarde la prochaine action de chaque joueur. Faites un espace vide sur votre plateau individuel en faisant glisser les cartes de manière classique. Si l'action choisie lors de votre plus récent tour de jeu était de ne pas faire d'action, cela fonctionnera comme pour un retard standard. Mais si l'action de votre plus récent tour de jeu était une véritable action, cette carte (ou ces cartes) est déplacée dans l'emplacement vide. Votre action planifiée lors de votre plus récent tour de jeu est alors répétée, comme si vous l'aviez jouée 2 fois, même s'il s'agit d'une Action Spéciale que vous ne pouviez pas jouer 2 fois.

L'effet de changement de pont et l'action Y d'inversion des zones sont considérées comme des téléportations. Les ascenseurs gravitationnels ne sont pas utilisés. Les portes condamnées n'empêchent pas ces déplacements. Ces derniers ne déclenchent pas les éventuels effets liés à l'entrée ou la sortie d'une station (retard dû au Slime, poison des Drones du Ninja). Le Vortex Spatio-Temporel ne téléporte pas les Menaces internes.

Lorsque la Menace exécute son action Z piochez une nouvelle Menace interne (commune, pas sérieuse). Effectuez toutes les actions de la nouvelle carte

immédiatement (0, 1 ou 2 actions Y en fonction du plateau Trajectoire des Menaces internes). Défaussez ensuite cette carte. Vous ne recevez aucun point pour cette Menace interne supplémentaire.

Foreuse

Lors des actions X et Y de la Foreuse, celle-ci compare les 3 zones du vaisseau pour se rapprocher de la zone la plus endommagée. Par exemple, une Foreuse dans la zone bleue se déplacera dans la zone blanche si la zone rouge ou la zone blanche sont les plus endommagées. Elle restera en zone bleue si celle-ci est la plus endommagée.

Si deux (ou trois) zones ont reçu un nombre identique de dégâts, la Foreuse se déplacera (ou restera) dans la zone blanche.

La Foreuse ne change pas de pont.

Viscosité Affolée

L'action X de la Viscosité Affolée est de se déplacer vers la droite si au moins un joueur se trouve dans sa station. La présence ou non d'un joueur dans sa station de destination n'affecte pas le déplacement de la Menace.

Poseur de Mine Ethéré

Utilisez un cube rouge pour symboliser la mine que pose cette Menace. Il peut y avoir plusieurs mines dans une même station.

Si le Poseur de Mine est détruit, les mines sont retirées du plateau et n'ont aucun effet.

Si le Poseur de Mine exécute son action Z, chaque zone concernée reçoit 2 dégâts par cube rouge, et les cubes sont retirés.

Ninja

Lorsque le Ninja apparaît, placez un jeton ! dans la station supérieure bleue et la station inférieure blanche. Tout joueur qui commencera ou terminera son mouvement dans ces stations (même grâce à une Action Héroïque) sera empoisonné.

L'empoisonnement n'est pas déclenché si :

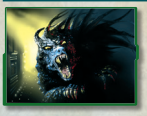
- les joueurs traversent ces stations en un seul tour (double mouvement ou mouvement héroïque qui ne commence ni ne finit dans une station marquée)
- les joueurs se téléportent de (ou dans) ces stations
- l'Agent Spécial a protégé son mouvement pour ce tour de jeu grâce à son Action Spéciale avancée
- les joueurs ne se déplacent pas, ou s'ils essaient mais ne réussissent pas à changer de station.

Un joueur empoisonné place un cube vert sur son plateau Action.

Lorsque le Ninja est détruit, retirez les jetons ! pour indiquer que plus aucun joueur ne peut être empoisonné. Cependant, si un joueur est déjà empoisonné, le poison fera tout de même effet. Laissez le jeton numéroté du Ninja sur son plateau Trajectoire. Il continuera d'avancer (à la même vitesse) lors de la phase de déplacement des Menaces. Le Ninja détruit n'exécute pas ses actions, mais lorsque son jeton atteint la case d'action Z, tous les joueurs empoisonnés sont assommés. Si le vaisseau saute dans l'hyperespace avant cela, alors rien ne se passe. Dans tous les cas, le Ninja compte comme une Menace détruite, et sa carte revient au Capitaine à la fin de la Manche Résolution.

Si le Ninja n'est pas détruit, les effets de son action Z sont complets. Tous les joueurs empoisonnés sont assommés, et les jetons ! sont retirés du plateau. En complément, le Ninja lance toutes les Roquettes. Elles ciblent la zone rouge et infligent chacune des dégâts comme le ferait une "Attaque 2" d'une Menace externe. Cela signifie que le bouclier de la zone rouge peut éventuellement absorber les dégâts de cette attaque.

Bête Enragée



Lors de ses actions X et Y, la Bête Enragée infecte tous les joueurs présents dans sa station, avant de se déplacer. Chaque joueur infecté reçoit un cube rouge, et le place sur son plateau individuel (un joueur ne peut être infecté qu'une seule fois).

Si la Bête Enragée est détruite, les effets de l'infection persistent. Laissez le jeton numéroté de la Bête Enragée sur son plateau Trajectoire. Il continuera d'avancer (à la même vitesse) lors de la phase de déplacement des Menaces. La Bête Enragée détruite n'exécute pas ses actions, mais lorsque son jeton atteint la case d'action Z tous les joueurs infectés sont temporairement frappés de démence, et infligent 2 dégâts à la zone dans laquelle ils se trouvent (à l'exception des joueurs assommés ou partis dans l'espace avec les Intercepteurs). Si le vaisseau saute dans l'hyperespace avant cela, alors rien ne se passe. Dans tous les cas, la Bête Enragée compte comme une Menace détruite, et sa carte revient au Capitaine à la fin de la Manche Résolution.

Si la Bête Enragée n'est pas détruite, les effets de son action Z sont complets. En plus des dégâts infligés par les joueurs infectés, la Menace inflige 4 dégâts à la zone dans laquelle elle se trouve.

Une fois que les joueurs ont effectué la partie de l'action Z qui leur incombe, l'infection n'a plus d'effets. Les cubes rouges retournent dans la réserve.

Sirène

La Sirène se téléporte dès qu'elle est touchée. Cela signifie qu'elle peut être touchée à nouveau par un autre joueur qui l'attend dans sa station de destination (si ce joueur effectue son action après le joueur qui a infligé le premier dégât).

Pour réaliser l'action X de la Sirène, repérez toutes les stations contenant exactement un explorateur. Les explorateurs dans ces stations sont assommés. Pour réaliser l'action Y de la Sirène, repérez toutes les stations contenant plus d'un explorateur. Les explorateurs dans ces stations sont assommés.

Aucune action de la Sirène n'affecte un joueur dans l'espace avec les Intercepteurs.

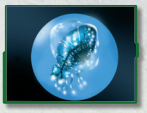
Gremlin Cybernétique

Lorsque le Gremlin Cybernétique sabote "tous les systèmes de la station", placez dans la station les 3 types de jetons de dysfonctionnement (A), (B), et (C). Chacun de ces dysfonctionnements doit être considéré comme une Menace interne avec 1 point de résistance. Ces dysfonctionnements ne disparaissent pas après la destruction du Gremlin Cybernétique. Cependant, ils peuvent toujours être réparés, même si le Gremlin exécute son action Z.

Les actions du Gremlin peuvent entraîner le fait qu'un même système soit affecté par plusieurs dysfonctionnements. Pour savoir lequel sera réparé en premier, considérez que les dysfonctionnements causés par le Gremlin ont le même numéro de jeton que celui-ci.

A moins de détruire le Gremlin Cybernétique, tous les joueurs seront assommés lorsque le vaisseau sautera dans l'hyperespace. Même s'il a effectué son action Z le Gremlin continue de se "cacher" dans votre vaisseau, et peut ainsi vous infliger ce KO final (mais vous recevez des points pour avoir survécu à un Gremlin qui a exécuté son action Z). Bien entendu, puisque la mission est terminée, cela n'affecte en rien sa réussite. Cela n'aura de conséquence que sur votre score (et probablement votre fierté).

Parasite



Lorsque cette Menace apparaît, placez sa tuile Menace intrus sur le plateau de jeu, à l'extérieur du vaisseau. Le Parasite s'attachera au premier joueur qui se déplacera. Cela concerne tout joueur effectuant une action de mouvement qui se concrétise par un changement de station, y compris grâce à une Action Héroïque ou grâce à l'Action Spéciale avancée du Chef d'Escadron. Cela ne s'applique pas à une téléportation ou à un mouvement protégé par l'Action Spéciale avancée de l'Agent Spécial. L'ordre du tour de jeu est important.

Dès que le Parasite est attaché à un joueur, placez le jeton Parasite sous sa figurine. Le Parasite se déplace avec le joueur. Lors de ses actions X, Y et Z il force son hôte à exécuter les actions indiquées (si le Parasite n'est pas attaché à un joueur au moment d'effectuer une action X, Y ou Z cette action est sans effet).

L'hôte ne peut pas détruire le Parasite, mais tout autre joueur dirigeant une Escouade de Robots de combat active peut le faire de manière classique : en utilisant une action dans la station où se trouvent le Parasite et son hôte. Cela assomme l'hôte et désactive l'Escouade de Robots de combat. Tant que le Parasite n'a pas trouvé d'hôte, il ne peut être touché.

Si un autre événement assomme l'hôte ou si le Parasite exécute son action Z alors la Menace n'a plus d'effets et l'on considère que vous lui avez survécu.

Un jeu de Vlaada Chvátil

Direction Artistique : Filip Murmak

Illustrations des cartes et de la boîte : Milan Vavroň

Design des badges : Oldřich Kříž

Traduction française : MeepleRules.fr

Instructeur en chef : Petr Murmak

Pilotes d'essai : Monika Dillingerová, Vít Vodička, Dita Lazárková, Ondra Břížek, Michal Štach, Patrik Dillinger, Petra Dostálová, Aleš Ronovský, Helena Pětrošová, Peter Černák et beaucoup d'autres. Vos clones n'oublieront jamais votre sacrifice...

Remerciements : Michael Kröhnert, Paul Grogan

© 2010 Czech Games Edition
© 2013 IELLO pour la version française
www.iello.info

Suivez-nous sur

Résumé des Extensions

Cette boîte de jeu contient plusieurs extensions que vous pouvez intégrer dans vos parties en les combinant de diverses façons. Ce résumé peut vous aider à vous remettre en mémoire quelques règles clés de chaque extension.

Nouvelles Menaces

- Donnez aux joueurs une courte explication des nouveaux mécanismes qu'ils n'ont pas encore rencontrés
- Ajoutez les nouvelles cartes Menace blanches et jaunes à leurs paquets respectifs
- Les cartes Menace rouges peuvent être utilisées seules, avec les Menaces jaunes, ou avec les Menaces blanches et jaunes pour rendre vos missions plus dangereuses.

Cartes Double Action

- Elles remplacent les cartes Action du jeu de base
- Les nouvelles pistes audio doivent être utilisées lorsque vous jouez avec les cartes Double Action
- Intégrez les règles du rayon d'action variable des Intercepteurs
- Si vous jouez avec des androïdes, votre équipage reçoit une carte Action supplémentaire lors de l'annonce Données Entrantes.
- Utilisez le second jeu de jetons Temps pour suivre les Menaces internes.

Spécialisations

- N'utilisez pas les cartes Action Héroïque du jeu de base. Distribuez une carte Action normale à la place.
- Si vous jouez avec des androïdes, votre équipage reçoit une carte Action supplémentaire lors de la mise en place de la partie.
- Chaque joueur (et chaque androïde) reçoit une Spécialisation (une ou deux cartes Action Spéciale).
- Chaque joueur ne peut choisir qu'une Spécialisation par mission. Les règles pour la choisir sont fonction de l'utilisation ou non du Système d'Expérience.
- Si vous n'utilisez pas le Système d'Expérience, choisissez une Spécialisation pour les androïdes, comme vous le faites avec chaque joueur. Tous les joueurs peuvent planifier l'Action Spéciale des androïdes.
- Si vous utilisez le Système d'Expérience, les androïdes ne reçoivent que les Spécialisations qu'un explorateur humain maîtrise. Seuls les explorateurs qui connaissent cette Spécialisation peuvent planifier cette Action Spéciale pour l'androïde.

Système d'Expérience

- le Système d'Expérience ne peut pas être utilisé sans l'extension Spécialisations. Cependant, pour votre première mission, vous ne recevez aucune carte Action Spéciale ou Action Héroïque.
- Les missions d'entraînement et de simulation ne sont pas utilisables pour cette extension.
- Les missions ou campagnes non réussies ne sont pas comptabilisées dans cette extension.
- Les Explorateurs de l'Extrême gagnent plus vite de l'expérience, mais peuvent mourir. Un Explorateur de l'Extrême peut accepter d'être cloné avant de se lancer dans une mission ou une campagne. Une fois son consentement donné, il n'est plus possible de redevenir un Explorateur de l'Extrême.
- Un seul Succès d'une même catégorie peut être validé à l'issue d'une mission ou d'une campagne (à l'exception de la catégorie Addiction). La réalisation de certains Succès nécessite que l'explorateur atteigne un certain Niveau.
- A chaque nouveau Niveau, vous pouvez améliorer votre maîtrise d'une Spécialisation ou en apprendre une nouvelle. La maîtrise des niveaux élevés de Spécialisation nécessite que l'explorateur atteigne un certain Niveau.

Badges

- Utilisez-les comme vous le souhaitez, et amusez-vous !