



ISS  
VANGUARD  
AUX FRONTIÈRES  
DE L'INFINI

LIVRET DE RÈGLES

# ISS VANGUARD : AUX FRONTIÈRES DE L'INFINI - PRÉAMBULE

Tout d'abord, prenez le temps nécessaire pour procéder avec soin au déballage et à la préparation de votre première partie. Vous pourrez ensuite profiter pleinement de la campagne Aux Frontières de l'Infini.

## MATÉRIEL

### CARTES

#### CARTES STANDARDS :



32 cartes Système stellaire



15 cartes Colonie



60 cartes  
Membre d'équipage

#### PETITES CARTES :



30 cartes Module  
d'atterrisseur



1 carte Moral



79 cartes Équipement



13 cartes Atterrissage



18 cartes Projet  
de Recherche



20 cartes Projet  
de Production



7 cartes Objectif



24 cartes Amélioration de la  
Passerelle



3 cartes Aide de jeu



18 cartes Crise



72 cartes de Section



32 cartes Amélioration  
d'Installation



40 cartes Événement



33 cartes Découverte



16 cartes Menace



156 cartes PDI



21 cartes Circonstances  
planétaires



40 cartes Mission



37 cartes  
Découverte unique



18 cartes de Rang

## MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE



8 figurines Membre d'équipage



4 figurines Menace



10 pages pour le Classeur du Vaisseau



9 porte-cartes pour le Classeur du Vaisseau



1 Livret de règles



1 Journal de bord



1 Planétopédie



4 intercalaires



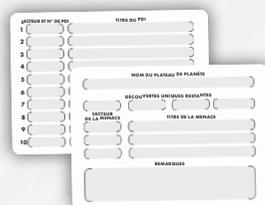
15 pions Ressource



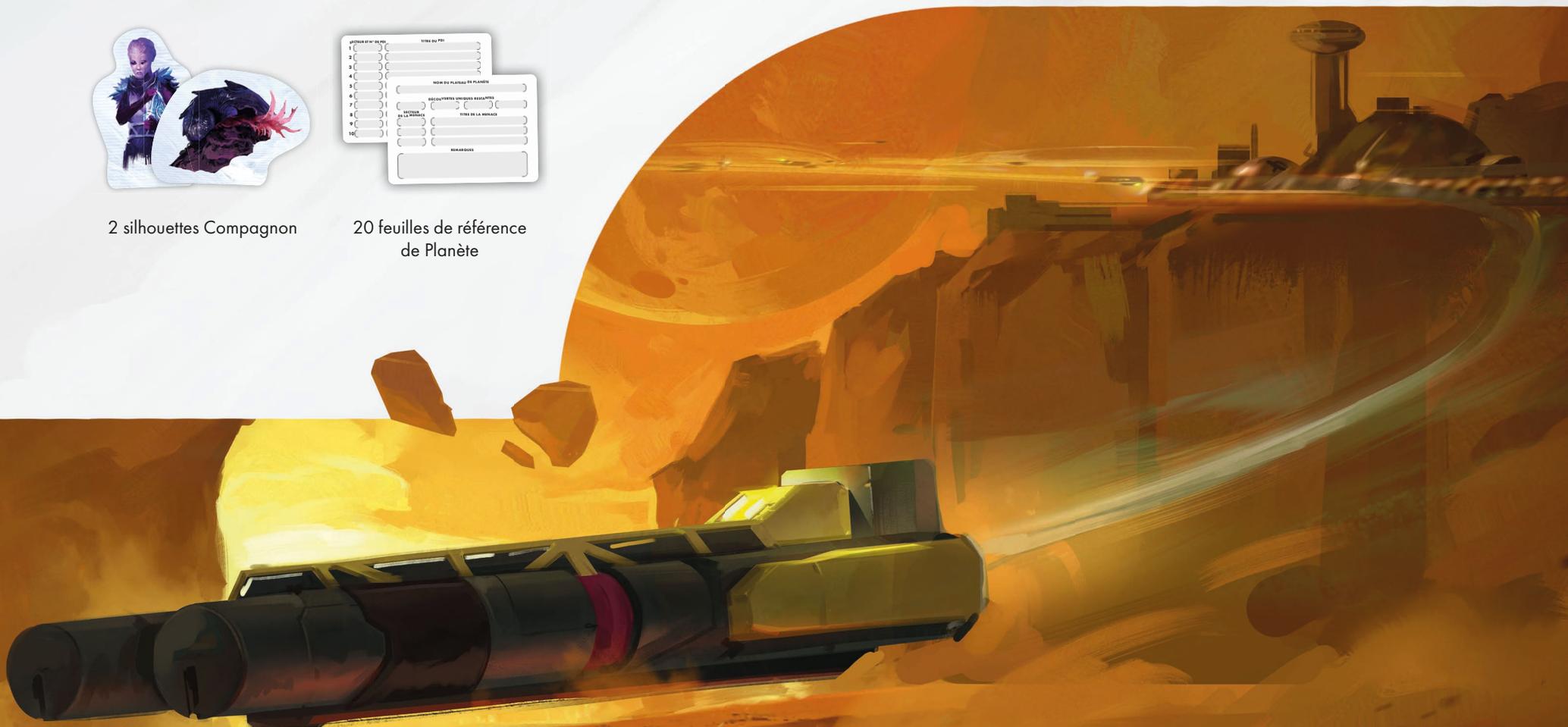
4 silhouettes Menace

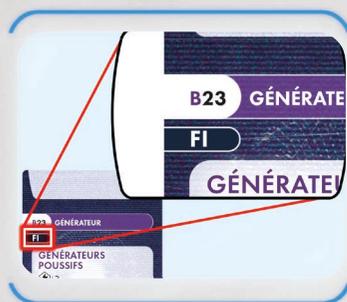


2 silhouettes Compagnon



20 feuilles de référence de Planète





## ICÔNE DE L'EXTENSION

Tous les éléments d'Aux Frontières de l'Infini portent l'indication « FI ». Si vous souhaitez réinitialiser l'ensemble du jeu, ce marquage vous aidera à distinguer les éléments du jeu de base de ceux de cette extension.

## GESTION DU VAISSEAU

Toutes les pages du Classeur du Vaisseau sont à remplacer par celles d'Aux Frontières de l'Infini. Elles suivent le même modèle que celles du jeu de base, mais leur contenu diffère. Vous devrez donc les lire attentivement dès la première phase de Gestion du Vaisseau, car les différences ont un impact sur le jeu.

**Remarque :** La table des matières sur le côté gauche de la couverture du Classeur du Vaisseau n'est pas utilisée pendant la campagne **Aux Frontières de l'Infini**. N'en tenez pas compte.

## MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Tous les Membres d'équipage du jeu de base sont remplacés par de nouveaux. Vous pourrez inclure dans vos Équipes de terrain des membres d'équipages de toutes les races vivant sur Ferraille.



## ESPÈCES

Chaque membre d'équipage possède désormais une autre caractéristique : l'espèce (certains membres d'équipage appartiennent à deux espèces, parce qu'ils ont subi des modifications génétiques ou physiologiques). Au début, vous aurez accès à quatre espèces : Les Aérugons, les Humains, les Idémiens et les Visiteurs. D'autres seront débloquées au cours de la campagne.

## ESPÈCES PRÉSENTES DANS UN SECTEUR

Au cours de l'Exploration planétaire, vous pouvez rencontrer des instructions similaires à celles-ci :



Cela signifie que si un Membre d'équipage de l'espèce stipulée se trouve dans le secteur portant cette instruction (il n'est pas nécessaire que ce soit lui qui effectue l'Action), vous pouvez résoudre cet effet pendant que vous effectuez l'Action.

## ESPÈCES PENDANT LA GESTION DU VAISSEAU OU LA LECTURE DU JOURNAL DE BORD

Parfois, un Membre d'équipage d'une certaine espèce est requis pour appliquer certains effets. Ces effets seront expliqués dans le Classeur du Vaisseau et le Journal de bord.

## MEMBRES D'ÉQUIPAGE MULTI ESPÈCES

Les Membres d'équipage appartenant à 2 espèces sont considérés comme appartenant à l'une et à l'autre espèce.

**Exemple :** Le coût du Projet de production ci-dessous nécessite d'affecter un Humain ou un Aérugon, plus un Visiteur. Le joueur de la section Sécurité décide d'affecter son membre d'équipage, Philip Heeo. Philip remplit les deux conditions en même temps, car il est humain ET visiteur. Les joueurs n'ont donc pas besoin d'affecter d'autres Membres d'équipage pour achever ce projet.



## MORPHOLOGIE

La morphologie des personnages intervient dans de nombreux mécanismes de jeu et détermine les figurines que vous choisirez pour représenter les Membres d'équipage que vous enverrez explorer une planète (détails page suivante). La morphologie des Membres d'équipage peut être d'un des trois types suivants, représentés chacun par une icône.



Terrien



Humanoïde



Xénoïde

## CAPACITÉS DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

En plus des effets standards, nombre de ces Capacités peuvent affecter d'autres Membres d'équipage d'une morphologie spécifique. Tenez-en compte lors de la composition des Équipes de terrain.



## CARTES DE SECTION

Tout comme les Capacités des Membres d'équipage, les cartes de Section de cette extension peuvent avoir un effet sur les Membres d'équipage d'une morphologie spécifique.

## FIGURINES MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Pour représenter les Membres d'équipages envoyés en Exploration planétaire, il est conseillé aux joueurs de prendre en compte la morphologie de leurs figurines.

Terriens (jeu de base)



## Humanoïdes (boîte Aux Frontières de l'Infini)



## Xénoïdes (boîte Aux Frontières de l'Infini)



## RESSOURCES



Les pions Ressource représentent les ressources que vous pourrez collecter sur les planètes et colonies. Pendant la phase de Gestion du Vaisseau, vous les utiliserez pour payer les coûts des Projets et des Améliorations d'installation, entre autres.

Lorsque vous gagnez des Ressources  lors de l'Exploration planétaire, placez-les sur le plateau Atterrisseur.

## AUCUN PION RÉUSSITE

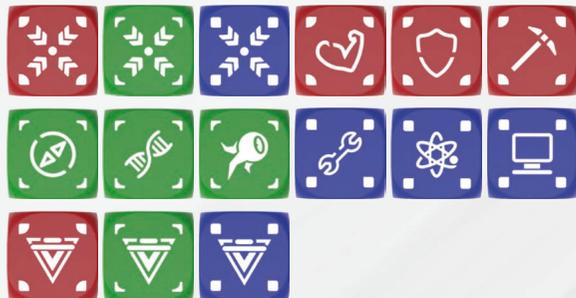
Les pions Réussite  ne sont pas utilisés dans **Aux Frontières de l'Infini**.

Contrairement au jeu de base, vous ne pourrez pas acheter de dés de Section avec des pions Réussite . Vous gagnerez des dés de Section au cours de la campagne en achevant des Projets et en accomplissant des Objectifs importants de l'histoire.

## DÉS DE SECTION

Les dés de Section sont divisés en 2 catégories :

- **Les dés de Section standards**, qui comprennent les dés basiques, les dés spécialisés et les dés de défi.



- **Les dés de Section avancés**, qui comprennent les dés universels et les dés d'expertise.



Quand vous gagnerez des dés de Section, il sera précisé à quelle catégorie ils appartiennent.

## COLONIES

L'une de vos tâches principales consistera à établir de nouvelles colonies afin de fournir des ressources à Ferraille et de nouveaux lieux de vie à ses habitants, les Ferrailleurs. Établir des colonies est souvent un point clé des missions d'Exploration planétaire.

Les colonies sont représentées par un type spécial de cartes qui seront utilisées lors de la phase de Gestion du Vaisseau ; elles vous permettront d'obtenir un flux constant de  et de découvertes.

Les colonies sont expliquées dans le Classeur du Vaisseau, page 6. Il n'est pas nécessaire de lire les pages du Classeur du Vaisseau avant de commencer la partie.



## COMPAGNONS

Les Compagnons constituent un nouveau type de cartes Équipement. Les Compagnons représentent des auxiliaires sentients ou des animaux qui aideront l'Équipe de terrain pendant l'Exploration planétaire. Lorsque vous commencerez une Exploration planétaire, placez une silhouette Compagnon sur le même secteur que vos Membres d'équipage (il existe 2 silhouettes Compagnon, car vous pourrez débloquer la possibilité d'en emmener deux avec vous en mission), mais vous pouvez utiliser n'importe quelle silhouette Menace ou figurine Membre d'équipage inutilisée pour les représenter.



## RANGS

Le fonctionnement des Rangs est un peu différent de celui du jeu de base.

La plupart des Explorations planétaires ont deux cartes de Rang distinctes : une pour les Membres d'équipage de Rang 1 et une pour ceux de Rang 2. Chacune de ces cartes comporte une tâche, dont l'accomplissement permet aux Membres d'équipage du Rang concerné d'être promu. Vous devez seulement accomplir la tâche, il n'y a pas d'autres exigences (comme le nombre de  que vous deviez collecter, dans le jeu de base).



Icône Tout dé de Danger

## DÉS DE DANGER

Les dés de Danger sont divisés en 4 catégories (A, B, C et D), chacune comportant 3 niveaux. Quand vous lancez le dé de Danger, consultez le résultat de la section correspondante, sur la carte Aide de jeu « Dé de Danger », selon la lettre et le nombre indiqués dans l'icône.

Vous aurez parfois la possibilité de réduire le niveau d'un dé de Danger que vous devez lancer. Dans ce cas, vous utiliserez la section du niveau directement inférieur à celui que vous auriez dû utiliser (si vous réduisez un dé de Danger de niveau 1, vous ne lancez pas le dé). En cumulant plusieurs effets, vous pouvez réduire le niveau d'un dé de Danger plusieurs fois, mais dans tous les cas, vous ne pouvez pas le faire après l'avoir lancé.

**Exemple :** Vous devriez lancer le dé de Danger A3, mais une carte Équipement vous permet de réduire les dés de Danger A. Au lieu d'appliquer le résultat de la section A3, vous appliquez celui de la section A2.



Icônes de dé de Danger « A »    Icônes de dé de Danger « B »    Icônes de dé de Danger « C »    Icônes de dé de Danger « D »

## CRISES

Il n'y a pas de Salle de Gestion des Crises dans le Classeur du Vaisseau. Les cartes Crises sont un peu différentes : elles n'ont pas de section « Crise Résolue ». Les Crises seront ajoutées à l'enveloppe « En Attente... » et retirées du jeu au fur et à mesure du déroulement de l'intrigue.

## NOUVELLE ICÔNE DE BIOME - DIPLOMATIQUE



**Aux Frontières de l'Infini** introduit une nouvelle icône de Biome : Diplomatique. Elle représente des lieux et des événements où l'Équipe de terrain pourra interagir avec des êtres sentients dans des situations non hostiles, comme des discours ou des tractations commerciales.

## AMÉLIORATIONS DE LA PASSERELLE



Les cartes Amélioration de la Passerelle diffèrent légèrement de celles du jeu de base. Chacune comporte un numéro correspondant à une position dans le porte-cartes. Il indique où placer la carte.

## PERSONNAGES ET GÉNÉRATEURS

L'extension contient deux nouveaux types de cartes Passerelle : les cartes Personnage et les cartes Générateur. Les premières représentent d'importants personnages de Ferraille avec lesquels les joueurs auront l'occasion d'interagir. Les secondes représentent la principale source d'énergie  ; ces générateurs seront améliorés lorsque vos projets de recherche progresseront.



## PISTES

Vous rencontrerez durant les Explorations planétaires de nouvelles icônes sur les pistes des tests :  et . Elles signifient que ces pistes sont plus longues, et les tests plus difficiles, lorsque ce nombre de Membres d'équipage participe à l'Exploration planétaire.

La première fois que vous faites progresser une piste de ce type, posez le marqueur sur l'emplacement correspondant au nombre de Membres d'équipage participants. S'il y en a 2, placez toujours le marqueur dans l'emplacement le plus à gauche qui ne comporte aucune icône.

**Exemple :** S'il y a 2 Membres d'équipage, vous ne devez faire progresser la piste que 3 fois. S'il y en a 3 ou plus, vous devez la faire progresser 4 fois.



Pour 2 Membres d'équipage, posez le marqueur dans cet emplacement.



Pour 3 ou 4 Membres d'équipage, posez le marqueur dans cet emplacement.



Icône 3 Membres d'équipage ou plus.



Icône 4 Membres d'équipage.

## RECHERCHE ET PRODUCTION

Les cartes Projet de Recherche et Projet de Production diffèrent légèrement de celles de la boîte de base, ainsi que les pages du Classeur du Vaisseau qui leur correspondent. Tout est expliqué dans le Classeur du Vaisseau, pages 12 et 15.

## CARTE SYSTÈME STELLAIRE

Il n'y a pas d'Atlas des systèmes dans cette boîte : l'étape Carte stellaire est entièrement résolue dans le Classeur du Vaisseau. À cette fin, vous trouverez un nouveau type de cartes, qui devront être ajoutées au porte-cartes Carte Système stellaire de cette extension au fur et à mesure de la progression de la campagne ; elles élargiront vos destinations possibles. Toutes les règles concernant l'étape de Carte Système stellaire sont inscrites sur les cartes Y01, Y02 et Y03, que vous placerez dans les porte-cartes lors de la mise en place de la campagne. Lisez-les attentivement au moins une fois durant votre première phase de Gestion du Vaisseau.



Exemple : carte Système stellaire, face « Inexploré » et face « Cartographié » avec numéro de position.

## CARTES DE SECTION

Au début du jeu, seules les cartes de Section de Rang 1 sont disponibles. Les cartes de Section des Rangs supérieurs sont stockées derrière l'intercalaire « Cartes de Section Indisponibles », et vous les ajouterez aux compartiments de Section durant les parties, lorsque vous aurez achevé des projets spécifiques et atteint des objectifs de la campagne.

## SOUVENIR MORTEL

Les Opérations d'ISS Vanguard sont des scénarios qui peuvent être joués indépendamment en une seule séance, ou enchaînés pour former une vaste campagne.

L'Opération Souvenir Mortel est une mission pour 1 à 4 joueurs qui se déroule sur un objet stellaire artificiel piégé entre les deux étoiles d'un système binaire. L'Équipe de terrain devra découvrir sa raison d'être, et déterminer si elle constitue une menace pour le système.

Pour commencer cette Opération, lisez l'Entrée 2701.

## SILHOUETTES/FIGURINES UTILISÉES DANS LA CAMPAGNE AUX FRONTIÈRES DE L'INFINI

### NOUVELLES MENACES



Lithoïde



Acidipède



Vulpes Palus /  
Mère furieuse



Essaim corrompu /  
Vague d'Essaims corrompus

### MENACES DU JEU DE BASE ET DE LA FLOTTE PERDUE



Gosier



Bourgeons



Espèce locale



Chasseur /  
Chasseur Harcelé



Bosquet Carnivore



Prédateur en Chasse /  
Prédateur territorial



Feuille-Piège  
amphibie



Saboteur /  
Saboteur Harcelé

### COMPAGNONS



Compagnon 1



Compagnon 2



## MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

Rangez soigneusement les éléments suivants du jeu de base : Planétopédie, Journal de bord, Livret des Opérations, pions Réussite, Atlas des Systèmes, Enveloppe secrète, signet Système actuel, intercalaires Crises potentielles et Cartes planète. Vous n'en aurez pas l'usage lors de cette campagne.



## PRÉPAREZ LES BOÎTIERS

Prenez les **éléments suivants du jeu de base et de La Flotte Perdue** ; ils seront tous utilisés dans cette campagne.

- Carte Aide de jeu Déroulement du Round / Test du jeu de base
- Cartes Blessure du jeu de base
- Atterrisseurs du jeu de base et de La Flotte Perdue (cartes, plateaux, silhouettes)
- Toutes les cartes de Section de Rang 1 du jeu de base
- Silhouettes Menace du jeu de base et de La Flotte Perdue
- Tous les dés du jeu de base
- Plateaux Membre d'équipage du jeu de base
- Sac à Indices du jeu de base
- Marqueurs universels du jeu de base
- Tous les pions (sauf les pions Réussite) du jeu de base

Prenez les cartes suivantes du jeu de base et mélangez-les avec les cartes correspondantes d'Aux Frontières de l'Infini (chaque paquet ainsi formé sera utilisé dans cette campagne).

- **Toutes** les découvertes *Minéral* à l'**exception de** : Croûte en céramique ultrarésistante, Nanostructure fractale, Gemme incandescente, Filaments de carbone, Étrange inclusion
- **Toutes** les découvertes *Micro-organisme*, à l'**exception de** : Protozoaire vorace, Implant génétique de Bâtisseur, Virus psychoactif, Spores détectrices, Prion transdimensionnel
- **Toutes** les découvertes *Technologie extraterrestre*, à l'**exception de** : Câblage monomoléculaire, Coffre de données extraterrestre, Boîtier cassé, Noyau fonctionnel
- **Toutes** les découvertes *Flore étrange*, à l'**exception de** : Plante en hibernation, Fleur de paradis, Mucosité superfluide, Objet enraciné
- **Toutes** les découvertes *Spécimen vivant* à l'**exception de** : Toroïd télépathe, Tunicier veiné, Antique changeforme, Cnidaria ondulante, Agrégat de globes oculaires lumineux

Rangez soigneusement toutes les autres cartes de la boîte de base, ainsi que les découvertes énumérées ci-dessus. Vous n'en aurez pas l'usage lors de cette campagne.



Pour préparer les boîtiers, prenez toutes les cartes de cette extension et toutes les cartes préparées précédemment et placez-les dans l'ordre suivant en utilisant les intercalaires restants du jeu de base et 4 nouveaux intercalaires (Colonies, Cartes Système stellaire, Membres d'équipage indisponibles et Cartes de Section indisponibles) :



### BOÎTIER A :

- Membres d'équipage indisponibles (42 cartes : **W19-W60**)
- Cartes de Section indisponibles (72 cartes : **Z01-Z72** – cartes de Rang 2 et de Rang 3)
- Points d'Intérêt (156 cartes)
- Missions (40 cartes)
- Circonstances planétaires (21 cartes)
- Blessures (48 cartes)
- Découvertes (75 cartes)
- Découvertes uniques (37 cartes)
- Rangs (18 cartes)
- Événements (40 cartes)

### BOÎTIER B :

- Armurerie (4 cartes : **E61-E64**)
- Équipement indisponible (75 cartes : **E01-E60, E65-E79**)
- Équipage inactif (0 carte)
- Recrues (18 cartes : **W01-W18**)
- Atterrisage (13 cartes)
- Carte Système stellaire (32 cartes)
- Colonies (15 cartes)
- Amélioration d'Installation (32 cartes)
- Crises à venir (18 cartes)
- Projets de Recherche (18 cartes)
- Projets de Production (20 cartes)
- Planètes référencées (0 carte)
- Découvertes récoltées (0 carte)
- Modules d'atterrisseur (30 cartes)
- Cartes Passerelle (32 cartes)

### 4 COMPARTIMENTS DE SECTION :

- Pochettes de Rang (9 pochettes)
- Cartes de Section de Rang 1 (14 cartes)

Placez tous les compartiments de Section et les boîtiers préparés dans la boîte du jeu de base. Placez toutes les grandes cartes d'Aux Frontières de l'Infini et toutes les grandes cartes préparées précédemment dans la boîte du jeu de base. Placez la Planétopédie et le Journal de bord d'Aux Frontières de l'Infini, les pions Ressource, les silhouettes d'Aux Frontières de l'Infini, les feuilles de Planètes référencées vierges, et les marqueurs et pions du jeu de base dans la boîte du jeu de base.

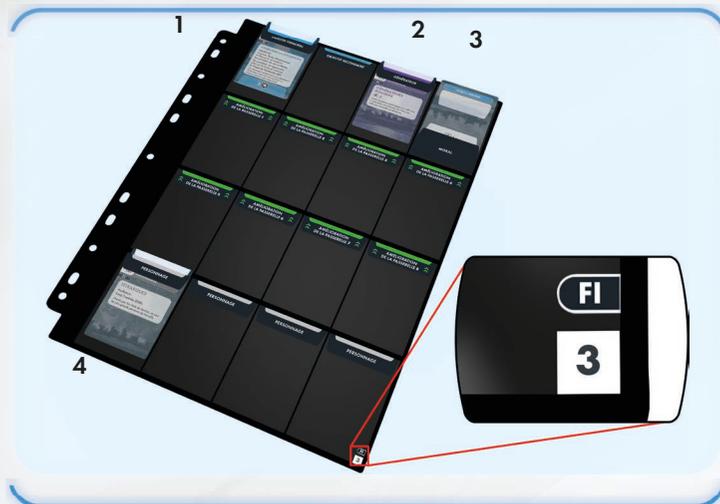
**Conseil :** Vous pouvez utiliser la boîte vide d'Aux Frontières de l'Infini pour ranger les éléments du jeu de base non utilisés.

## PRÉPAREZ LE CLASSEUR DU VAISSEAU

- 1) Retirez du Classeur du Vaisseau toutes les pages et les porte-cartes du jeu de base.
- 2) Placez tous les porte-cartes et les intercalaires cartonnés de la campagne Aux Frontières de l'Infini (vous les reconnaîtrez à la marque « FI » à côté du numéro de page) dans le Classeur du Vaisseau dans l'ordre croissant, avec la page 1 (Reprendre une partie sauvegardée) au début et la page 37 (Point de sauvegarde) à la fin.
- 3) Trouvez les cartes de départ suivantes et placez-les dans les porte-cartes comme indiqué :

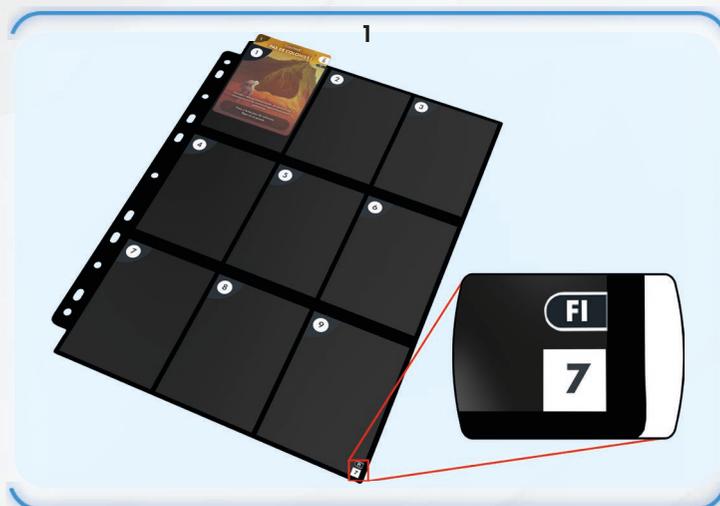
### PORTE-CARTES 3 :

- 1 – Objectif O01
- 2 – Générateurs poussifs B23
- 3 – Moral neutre (insérez la carte de telle sorte que seule la partie « neutre » soit visible)
- 4 – Personnage B01



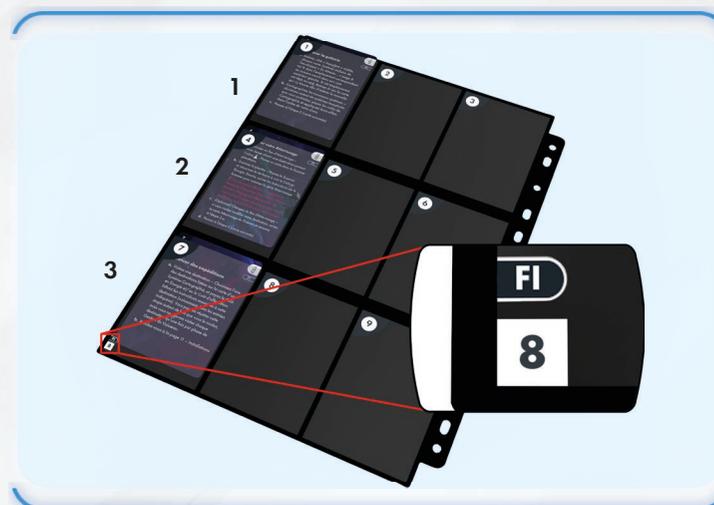
### PORTE-CARTES 7 :

- 1 – Colonie N01

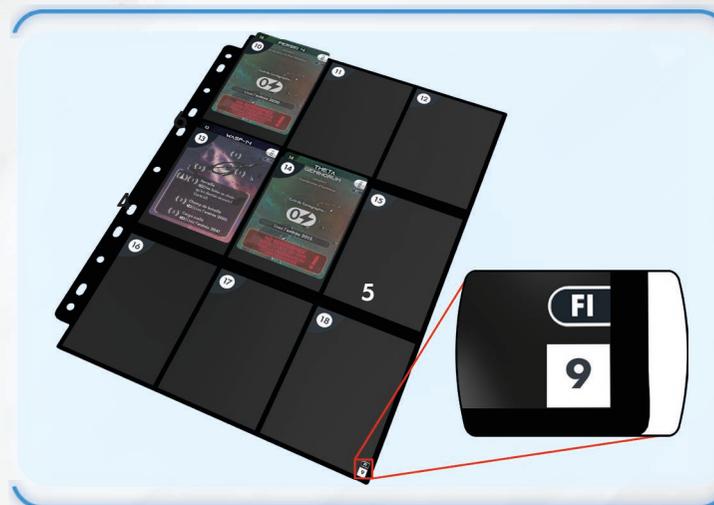


### PORTE-CARTES 8 ET 9 :

- 1 – Carte Système stellaire Y01
- 2 – Carte Système stellaire Y02
- 3 – Carte Système stellaire Y03

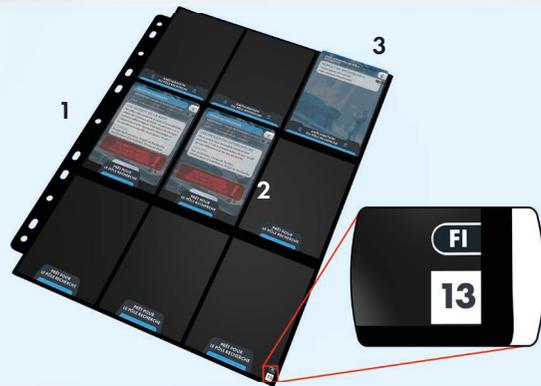


- 4 – Carte Système stellaire Y13 face « Cartographié » visible
- 5 – Carte Système stellaire Y04 face « Inexploré » visible
- 6 – Carte Système stellaire Y05 face « Inexploré » visible



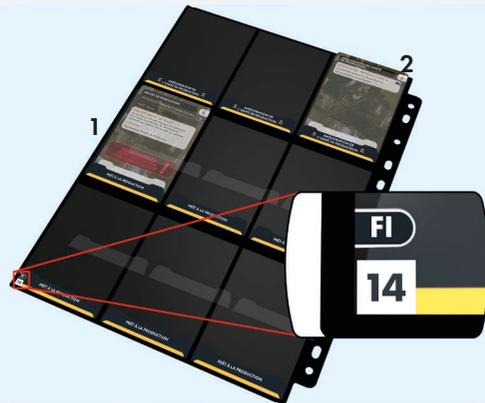
### PORTE-CARTES 13 :

- 1 – Projet de recherche R01
- 2 – Projet de recherche R02
- 3 – Amélioration d'installation « Pôle Recherche » F06



### PORTE-CARTES 14 :

- 1 – Projet de Production C01
- 2 – Amélioration d'installation « Unité de Production » F13



### PORTE-CARTES 17 :

- 1 – Amélioration d'installation « Hub Central » F29



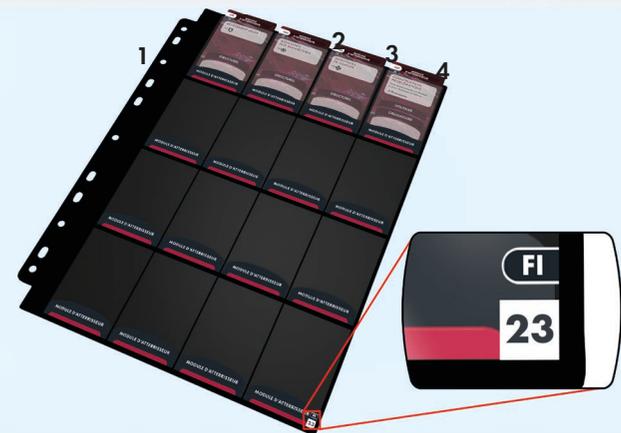
### PORTE-CARTES 21 :

- 1 – Atterrisseur Pelican



### PORTE-CARTES 23 :

- 1 – Module d'Atterrisseur A01
- 2 – Module d'Atterrisseur A02
- 3 – Module d'Atterrisseur A03
- 4 – Module d'Atterrisseur A27



## PRÉPAREZ L'ENVELOPPE « EN ATTENTE... »

Déplacez la carte 501 de « Crises potentielles » à l'enveloppe « En Attente... »

## COMMENCEZ LA CAMPAGNE AUX FRONTIÈRES DE L'INFINI

Lisez l'Entrée initiale du Journal de bord.



Un jeu de : Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz  
Directeur créatif : Andrzej Betkiewicz  
Conception du jeu : Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk  
Auteur de la campagne : Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk  
Développement principal : Adrian Krawczyk  
Tests et Développement : Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk  
Tests supplémentaires : Timo Kandolin, Hannah Sjöstedt, Fredrik Andersson, Cole Jolley, Becca Jolley, Mike Armatage, Logan Holman  
Livret de règles : Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk  
Développement de la narration : Andrzej Betkiewicz  
Rédaction : Andrzej Betkiewicz, Marcin Mortka  
Correcteur : Matt Click  
Relecture : Daniel Morley  
Direction artistique : Dominik Mayer, Patryk Jędraszek  
Développement graphique : Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik, Adrian Radziun  
Illustrations : Dominik Mayer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Agnieszka Szade, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Piotr Foksovicz, Bożena Chądzyńska, Rafał Górniak, Maciej Simiński, Weronika Kordeusz  
Graphisme 3D : Jakub Ziółkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki  
PAO : Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec  
Production : Olga Baraniak, Anna Czajka, Witold Chudy, Jacek Szypiński, Adrianna Kocięcka, Zofia Jerzyńska

#### ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction Française : Stéphane Lapeyre Juliette Chastel et Magali Delobe  
Supervision : Shan Deraze et Hervé Daubet  
Relecture : Olivier Prévot et Hervé Daubet  
PAO de la Version Française : Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik et Katarzyna Janik  
Tests de la Version Française : Renaud Chaillat et Nathalie Geoffrin  
Coordinateurs de Traduction : Adrianna Kocięcka, Anna Czajka et Łukasz Kilian

