

# ISS VANGUARD

LIVRET  
DE RÈGLES



En 2028 furent découvertes des données, encodées dans un fragment du code génétique partagé par toute forme de vie sur Terre, héritage de LUCA, notre dernier ancêtre commun universel. Chaque cellule renfermait donc une carte stellaire indiquant un point précis du bras d'Orion.

Il fallut attendre une génération de plus pour voir naître, grâce au plus grand projet de construction de toute l'histoire de l'humanité, notre premier vaisseau interstellaire, l'ISS Vanguard, conçu à partir du Noyau d'une épave extraterrestre découverte au coeur de la Sibérie.

Doté du meilleur équipage possible et de la technologie la plus avancée jamais produite sur Terre, l'ISS Vanguard file désormais vers la destination indiquée sur la carte stellaire. J'aimerais pouvoir me dire que nous sommes prêts à toute éventualité, mais je pressens que la mission s'avérera bien plus longue et difficile que prévu...

**Capitaine Morgan Wayman,  
Commandant de l'ISS Vanguard**

## Sommaire

1. Matériel .....	4
2. Structure du Livret de Règles .....	6
3. Chapitre I - Introduction .....	6
4. Chapitre II - Tutoriel .....	10
a. Mise en Place .....	11
b. Premier Round d'une Partie .....	15
c. Suite du Tutoriel .....	20
5. Chapitre III - Campagne .....	27
a. Mise en Place Rapide .....	27
b. Règles d'Exploration Planétaire	29
c. Tests .....	31
d. Cartes et Dés .....	36
6. Chapitre IV - Glossaires .....	42
a. Glossaire des Silhouettes et de l'Équipement .....	42
b. Glossaire des Termes de Jeu ....	44
c. Glossaire des Icônes .....	46
7. Index .....	48

## Space Ranger

**Type :** Transport,  
Reconnaissance, Sauvetage

**Équipage :** 1-4

**Longueur :** 22 mètres

**Hauteur :** 5.8 mètres

**Poids :** 72 tonnes

### Historique :

Il a fallu dix ans à la Vanguard Initiative pour développer un atterrisseur universel capable de débarquer des équipes d'exploration sur les mondes les plus hostiles de l'univers. Testés maintes fois sur Vénus, Mars et la Lune, les Space Rangers s'avèrent sûrs et fiables - quoiqu'un peu exigus. En prévision d'une mission d'une durée inconnue, le complexe de production de l'ISS Vanguard a été équipé pour pouvoir fabriquer n'importe quelle pièce de Space Ranger à bord, à condition de disposer des matières premières nécessaires.





## Crédits

**Idée Originale :** Marcin Świerkot, Krzysztof Piskorski

**Conception du jeu :** Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

**Tests & Développement :** Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

**Tests supplémentaires :** Bernhard Berger, Carolin Berger, Christian Grewel, Thorsten Kilimann, Andrew Harrison, Kami Harrison, Elanor McCaffery, Lisa Hayward, Bradley Harris, Sean Hanson, Leonardo Santoso, Andrew Parsons, Erin "Ed" Donahue, Justus "JT" Ehlert, Lance Swanson, Joshua Tallent, Nathan Lindblom, Aleksandra Otremba, Mariusz Nowak, Mateusz Bral, Adam Piechula, Alicja Wojciechowska, Katarzyna Dabiach, Ziemowit Żwirbliński, Magdalena Kuzuń, Mateusz Kownacki, Szymon Sobczak

**Livret de règles :** Paul Grogan, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

**Direction artistique :** Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

**Illustrations :** Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Pamela Łuniewska, Jakub Dzikowski, Piotr Orleński, Piotr Foksowicz, Rafał Górniak, Ingram Shell

**Conception graphique :** Adrian Radziun, Dominik Mayer, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Michał Lechowski

**PAO :** Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Maria Pinkowska-Porzycka, Angelika Wierzba

**Graphisme 3D :** Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

**Conception narrative :** Krzysztof Piskorski

Lisez l'introduction officielle en bande dessinée pour découvrir la mission de l'ISS Vanguard !

**Rédaction :** Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Orwat

**Éditeurs :** Matt Click, Tyler Brown

**Relecture :** Tyler Brown, Dan Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki, Bruce Fletcher

**Production :** Adrianna Kocięcka, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

**Remerciements particuliers :** à Ken Cunningham et CodedCardboard pour nous avoir fourni un prototype virtuel sur lequel travailler pendant le confinement !

### ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

**Traduction Française :** Stéphane Lapeyre, avec l'assistance de Martin Terrier, Jérôme Vivas-Burel et Valérie Florentin

**Correction de la Version Française :** Hervé Daubet, Shan Deraze et Olivier Prévot

**Relecture de la Version Française :** Hervé Daubet, Shan Deraze et Olivier Prévot

**PAO de la Version Française :** Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

**Tests de la Version Française :** Renaud Chaillat, Nathalie Geoffrin

**Coordinateur de Traduction :** Hervé Daubet avec l'aide de Shan Deraze, Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

# MATÉRIEL D'EXPLORATION PLANÉTAIRE

Au début de la partie, certains éléments et cartes sont contenus dans les paquets scellés du Tutoriel ou dans l'Enveloppe secrète. Pour découvrir l'inventaire de ce contenu, voir « Spoilers » en page 41.



Livret de Règles



La Planétopédie



Journal de Bord  
et Livret des Opérations



4 plateaux Équipage



4 marqueurs Tour



16 pions Réussite



8 marqueurs  
Temps



16 dés  
de Section  
rouges



16 dés  
de Section  
bleus



16 dés  
de Section  
verts



1 D10



23 pions Équipement de Mission



20 pions Indice



2 dés de Danger



30 marqueurs  
universels



12 dés de Blessure



1 marqueur Départ



1 marqueur  
Mission échouée



1 pion Actions  
recto verso



22 silhouettes Menace



Boîtier A



8 intercalaires  
pour le boîtier A



6 silhouettes Atterrisseur



Compartiments de Section



8 intercalaires  
pour les compartiments  
de Section



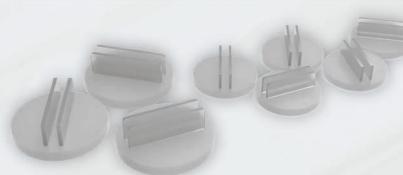
4 anneaux de couleur  
pour figurine



Sac à Indices



8 figurines Membre d'équipage



8 socles pour silhouette

## CARTES EXPLORATION PLANÉTAIRE

### PETITES CARTES :



39 cartes  
Découverte unique



65 cartes Découverte



40 cartes Événement



19 cartes de Rang



48 cartes Blessure

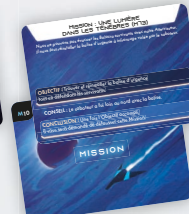


Paquet B du Tutoriel

### CARTES STANDARD :



249 cartes  
Point d'Intérêt



57 cartes Mission



42 cartes  
Circonstances  
planétaires

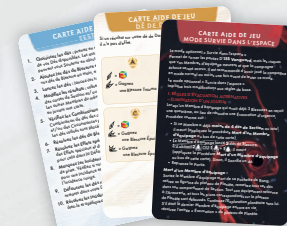


120 cartes de Section



Paquet A du Tutoriel

### AUTRES CARTES :



6 cartes Aide de jeu



23 cartes Menace

# MATÉRIEL DE GESTION DU VAISSEAU



Atlas des systèmes



Classeur du Vaisseau



9 feuilles porte-cartes



14 pages du Classeur du Vaisseau

## CARTES DE GESTION DU VAISSEAU

### PETITES CARTES :



41 cartes Passerelle



31 cartes Module d'Atterrisseur

### CARTES STANDARD :



86 cartes Membre d'équipage



18 cartes Atterrissage



20 feuilles de référence de Planète recto verso



Enveloppe secrète\*



Enveloppe « En Attente... »



3 plateaux Atterrisseur recto verso



23 cartes Projet de Recherche



27 cartes Projet de Production



Boîtier B



36 pochettes de Rang



1 Scanner planétaire



14 intercalaires pour le boîtier B



26 cartes Crise



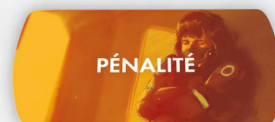
6 cartes Amélioration d'Installation (3 d'Infirmierie, 3 de Production)



6 pions Commandement



1 sachet Pions



1 pion de Pénalité



Signet Système actuel

### AUTRES CARTES :



101 cartes Équipement



6 cartes Atterrisseur

\* Le contenu de cette enveloppe est censé être divulgué durant la partie ; si vous souhaitez le vérifier, consultez l'encadré Spoilers en page 41 de ce Livret de Règles.

# LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue dans **ISS Vanguard**, Une aventure coopérative pour 1 à 4 participants se jouant en campagne. Durant vos parties, vous allez explorer une galaxie immense, diriger et améliorer votre vaisseau, mener des recherches, fabriquer de l'équipement et débarquer sur une infinité de mondes, tout en tentant de résoudre le mystère antédiluvien de la carte stellaire ancrée dans notre ADN.

## STRUCTURE DU LIVRET DE RÈGLES

Ce Livret de Règles est divisé en quatre chapitres :

**Chapitre I : Introduction** — Le premier chapitre de ce livret présente le matériel du jeu, les étapes à suivre avant votre première partie, et fournit les informations essentielles pour pouvoir jouer. Veuillez à le lire attentivement.

**Chapitre II : Tutoriel** — Ce chapitre détaille la mission du Tutoriel, un scénario d'initiation vous permettant d'apprendre à jouer. Il est conseillé qu'au moins un joueur du groupe ait joué la mission du Tutoriel.

**Chapitre III : Campagne** — Ce chapitre contient les règles complètes du jeu, expliquées point par point. Il est préférable de ne pas toutes les lire dans l'immédiat — la mission du Tutoriel vous enseignera les règles de base — et de ne vous y reporter que pour répondre à une question spécifique ou suivre les étapes d'une procédure donnée.

**Chapitre IV : Glossaires** — Le dernier chapitre de ce livret contient les Glossaires détaillés de l'intégralité des icônes et des termes du jeu. Consultez-le quand vous rencontrez des icônes ou des mots clés pour lesquels les règles vous échappent encore.

## CHAPITRE I - INTRODUCTION

### STRUCTURE DU JEU

La Campagne d'**ISS Vanguard** se joue en répétant deux phases.

**Exploration planétaire** — Une Équipe de terrain atterrit sur une des nombreuses planètes, l'explore, accomplit des Missions et récolte des Découvertes.

**Gestion du Vaisseau** — Tous les joueurs dirigent l'équipage : ils mènent des recherches, volent vers de nouvelles planètes et gèrent diverses situations liées au vaisseau.

**ISS Vanguard** se joue en campagne, sur de nombreuses sessions de jeu : les joueurs devront donc sauvegarder régulièrement leur progression, de préférence à la fin du Classeur du Vaisseau. Lors d'une session, ils tentent d'accomplir au moins une Exploration planétaire, puis utilisent les dernières pages du Classeur du Vaisseau pour ranger le matériel et sauvegarder la partie (sauf s'il leur reste du temps pour une nouvelle exploration).

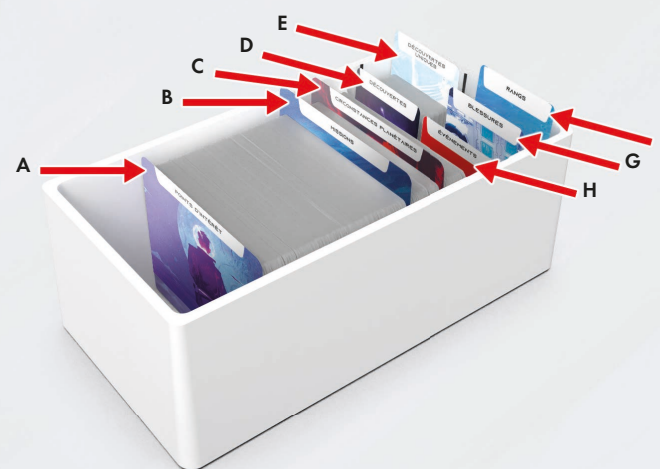
### AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Avant de pouvoir jouer à **ISS Vanguard**, quelques étapes de préparation et de déballage sont nécessaires ; elles peuvent prendre un certain temps, il est donc conseillé de les effectuer avant votre première partie. Si votre exemplaire du jeu a déjà servi, nous vous conseillons de suivre les étapes ci-dessous pour vérifier que tout est prêt pour une nouvelle campagne.

#### 1) PRÉPAREZ LES BOÎTIERS A & B

Tout d'abord, déballez toutes les cartes contenues dans les Boîtiers, sauf les paquets Tutoriel scellés (A et B) ; si ceux-ci ont déjà été ouverts, consultez l'**entrée 720** du Journal de bord pour les reconstituer.

Le **Boîtier A** est utilisé lors de la phase d'Exploration planétaire ; placez-y les intercalaires et les cartes comme montré ci-contre :



#### Intercalaires du Boîtier A :

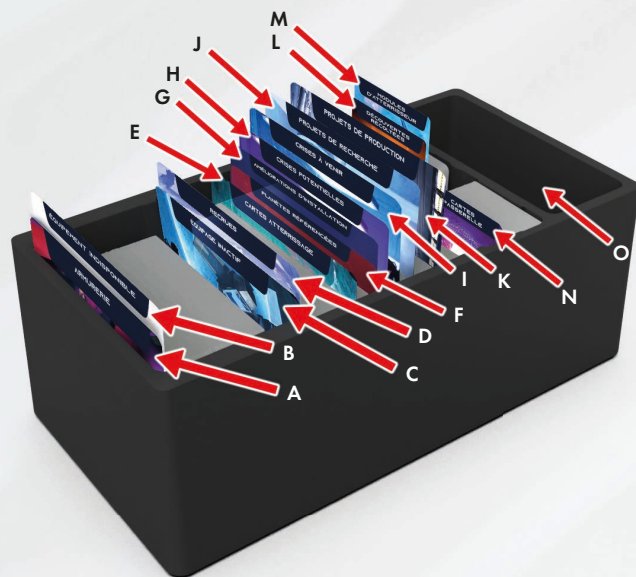
- |                                     |                               |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| <b>A.</b> Points d'Intérêt (PDI)    | <b>E.</b> Découvertes uniques |
| <b>B.</b> Missions                  | <b>F.</b> Rangs               |
| <b>C.</b> Circonstances planétaires | <b>G.</b> Blessures           |
| <b>D.</b> Découvertes               | <b>H.</b> Événements          |

#### Cartes :

- Placez toutes les cartes Point d'Intérêt derrière l'intercalaire Points d'Intérêt dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Mission derrière l'intercalaire Missions dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Circonstances planétaires derrière l'intercalaire Circonstances planétaires dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Découverte derrière l'intercalaire Découvertes en les groupant par type.
- Placez toutes les cartes Découverte unique derrière l'intercalaire Découvertes uniques dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes de Rang derrière l'intercalaire Rangs supérieurs (peu importe l'ordre).
- Placez toutes les cartes Blessure derrière l'intercalaire Blessures dans l'ordre alphabétique.
- Placez toutes les cartes Événement derrière l'intercalaire Événements (peu importe l'ordre).

**Remarque :** Au début du jeu, certaines cartes sont rangées dans les paquets Tutoriel préscellés ; la première carte des autres paquets ne sera donc pas forcément numérotée 1.

Les cartes utilisées lors de la phase de Gestion du Vaisseau sont placées dans le **Boîtier B** ; placez-y les intercalaires et les cartes de la façon suivante :



#### Intercalaires du Boîtier B :

- |                                        |                                                                            |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>A.</b> Armurerie                    | <b>I.</b> Crises à venir                                                   |
| <b>B.</b> Équipement indisponible      | <b>J.</b> Projets de Recherche                                             |
| <b>C.</b> Équipage inactif             | <b>K.</b> Projets de Production                                            |
| <b>D.</b> Recrues                      | <b>L.</b> Découvertes récoltées                                            |
| <b>E.</b> Cartes Atterrissage          | <b>M.</b> Modules d'Atterrisseur                                           |
| <b>F.</b> Planètes référencées         | <b>N.</b> Cartes Passerelle                                                |
| <b>G.</b> Améliorations d'Installation | <b>O.</b> Cartes Retirées du jeu<br>(emplacement séparé sans intercalaire) |
| <b>H.</b> Crises potentielles          |                                                                            |

#### Cartes :

- Placez toutes les cartes Équipement derrière l'intercalaire Équipement indisponible dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Membre d'équipage derrière l'intercalaire Recrues (peu importe l'ordre).
- Placez toutes les cartes Atterrissage derrière l'intercalaire Cartes Atterrissage dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Amélioration d'Installation derrière l'intercalaire Améliorations d'Installation dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Crise numérotées **S01–S10** derrière l'intercalaire Crise potentielles dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Crise numérotées à partir de **S11** derrière l'intercalaire Crise à venir dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Projet de Recherche derrière l'intercalaire Projets de Recherche dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Projet de Production derrière l'intercalaire Projets de Production dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Module d'Atterrisseur derrière l'intercalaire Modules d'Atterrisseur dans l'ordre croissant.
- Placez toutes les cartes Objectif principal, Objectif secondaire, Amélioration de la Passerelle et Niveau de Technologie derrière l'intercalaire Passerelle dans l'ordre croissant.

## 2) PRÉPAREZ LES COMPARTIMENTS DE SECTION



Munissez-vous des compartiments de Section, dans lesquels seront placés les dés et les cartes de chacune des quatre Sections. Chacun sera doté :

#### D'intercalaires :

- Pochettes de Rang
- Cartes de Section

Des pochettes et des cartes de :



Rang 1

Rang 2

Rang 3

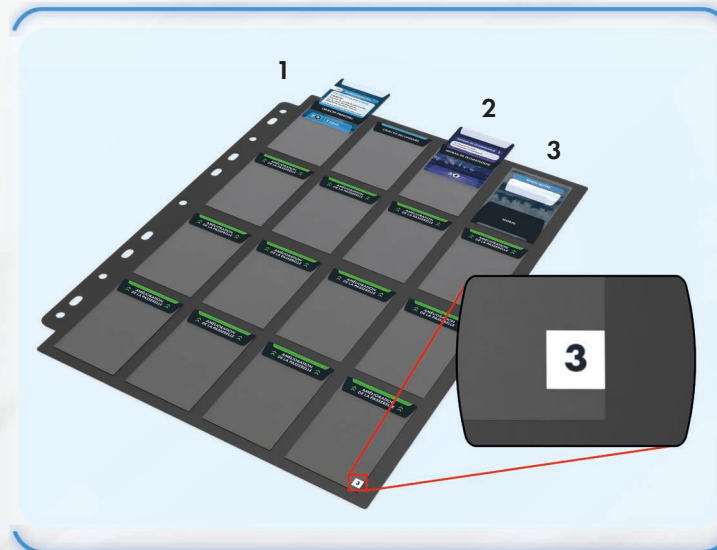
- Placez les pochettes de Rang derrière l'intercalaire Pochettes de Rang de chaque Section.
- Placez les cartes de Section derrière l'intercalaire Cartes de Section dans l'ordre de leur Rang (Rang 1 en premier, puis Rang 2 et Rang 3)

## 3) PRÉPAREZ LE CLASSEUR DU VAISSEAU

- Placez toutes les feuilles porte-cartes et pages intercalaires cartonnées dans le Classeur du Vaisseau dans l'ordre croissant, de la page 1 (Reprendre une Partie Sauvegardée) à la page 39 (Point de Sauvegarde).
- Cherchez les cartes de départ suivantes et placez-les dans les feuilles porte-cartes de la façon suivante :

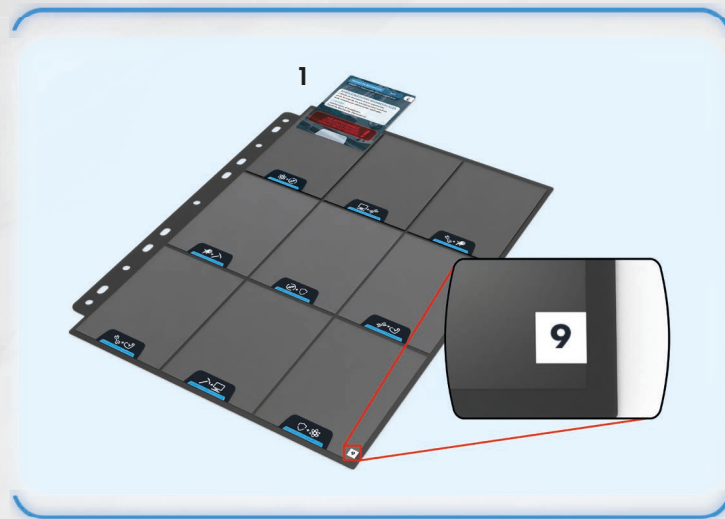
#### Porte-cartes page 3 :

- Objectif principal **O01** (*La Prochaine Étape*)
- Niveau de Technologie 1
- Moral neutre (insérez la carte Moral de sorte que seule la partie « neutre » soit visible)



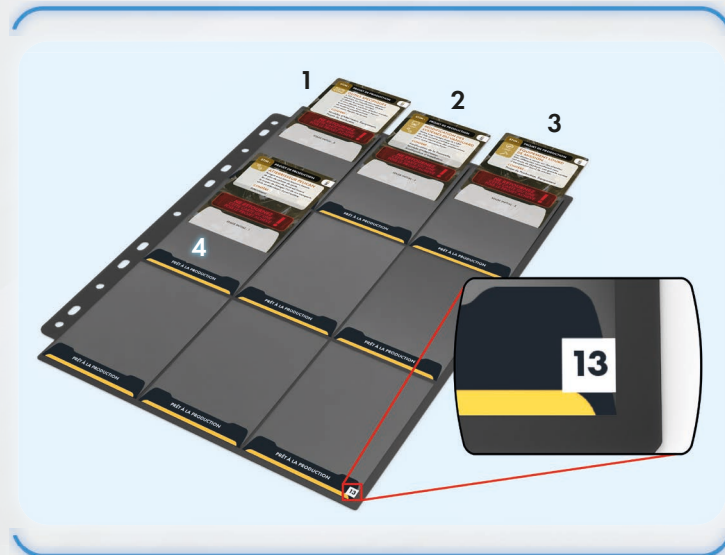
**Porte-cartes page 9 :**

1 – Projet de Recherche **R04** (Améliorations biomédicales)



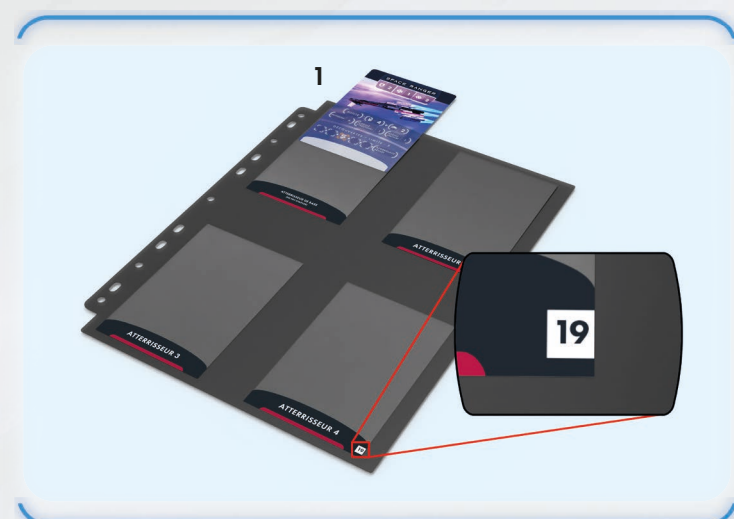
**Porte-cartes page 13 :**

- 1 – Projet de Production **C01** (Outils spécifiques)
- 2 – Projet de Production **C02** (Modification des systèmes du Vanguard)
- 3 – Projet de Production **C03** (Équipement lourd de Mission)
- 4 – Projet de Production **C06** (Atterrisseur Pelican)



**Porte-cartes page 19 :**

1 – carte Atterrisseur Space Ranger



Une fois ces étapes terminées, remplacez les Boîtiers et le Classeur du Vaisseau dans la boîte du jeu.

## NOMBRE DE JOUEURS

Quatre Sections spécialisées composent l'ISS Vanguard : **Ingénierie** (🛠️), **Reconnaissance** (📡), **Sciences** (🔭), et **Sécurité** (🛡️), chacune ayant son propre équipage, des cartes, de l'Équipement spécifiques, et ses responsabilités. Chaque Section est contrôlée par 1 joueur (s'il y a moins de 4 joueurs, certains devront contrôler plus d'une Section).

	Contrôle des Sections
<b>1 joueur</b>	Le joueur contrôle les 4 Sections.
<b>2 joueurs</b>	Les deux joueurs contrôlent chacun 2 Sections.
<b>3 joueurs</b>	Deux joueurs contrôlent 1 Section, Un joueur contrôle 2 Sections.
<b>4 joueurs</b>	Chaque joueur contrôle 1 Section.

**Remarques :**

- Lors d'une Exploration planétaire, l'Équipe de terrain doit comprendre au moins 2 Membres d'équipage de Sections différentes.
- Il n'est pas nécessaire d'avoir le même nombre de joueurs (ni les mêmes joueurs) autour de la table à chaque partie.



## COMMENCER LA PARTIE

**ISS Vanguard** propose un Tutoriel, une Campagne et plusieurs Opérations (des scénarios indépendants).

### >> TUTORIEL

*Durée estimée d'une partie : 3-4 heures*

*Nombre de joueurs : 1 à 4 (recommandé en solo)*

Pour votre première partie, il est fortement conseillé de jouer le Tutoriel, en utilisant la version dans ce Livret de Règles ou le Tutoriel vidéo (voir le lien au Chapitre II). C'est la meilleure méthode pour apprendre à jouer : vous assimilerez les règles essentielles lors de votre toute première Exploration planétaire, simplifiée pour l'occasion ; nul besoin de lire le Livret de Règles avant de jouer le Tutoriel. Vous pourrez continuer la Campagne avec les mêmes Membres d'équipage. Pour limiter les temps morts dus à l'assimilation des règles, il est préférable qu'un des joueurs joue le Tutoriel seul, puis que le groupe commence la Campagne en utilisant les règles de Mise en place rapide.

**Pour commencer le Tutoriel, rendez-vous au Chapitre II (page 10).**

### >> CAMPAGNE

*Durée totale estimée : 20-60 heures*

*Nombre de joueurs : 1 à 4*

La Campagne d'**ISS Vanguard** – le mode principal du jeu – vous embarquera dans une aventure inoubliable (et rejouable) à travers les étoiles. Une partie consiste à parcourir le Classeur du Vaisseau du début à la fin ; elle dure entre 2 et 4 heures et inclut en général une Exploration planétaire. Vous pouvez ensuite continuer à jouer ou sauvegarder la partie pour la reprendre plus tard. Une fois les règles assimilées, il est possible de commencer une nouvelle Campagne sans rejouer le Tutoriel, en utilisant les règles de Mise en place rapide.

**Pour commencer la Campagne, rendez-vous au Chapitre III (page 27).**

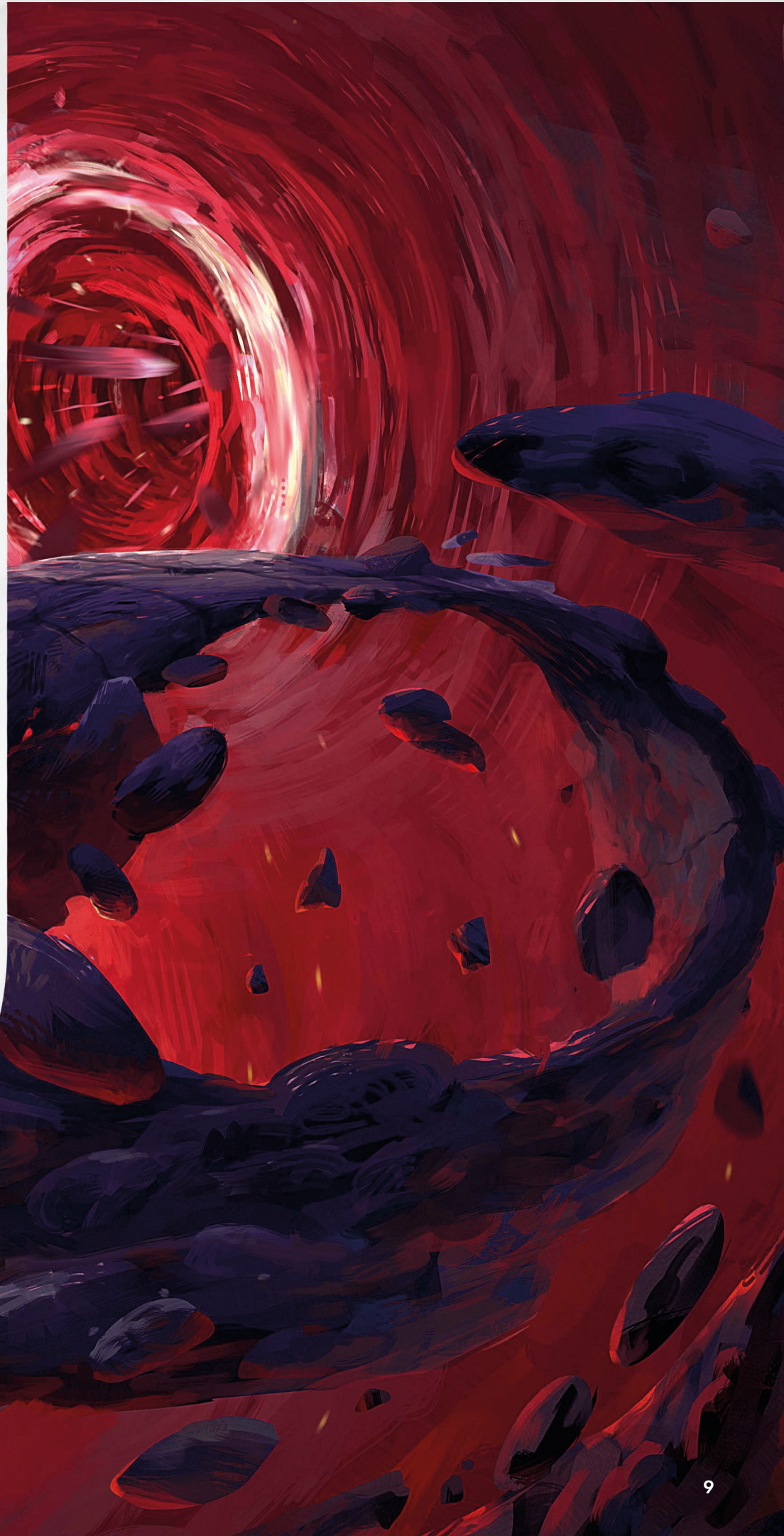
### >> OPÉRATIONS

*Durée estimée d'une partie : 2-3 heures*

*Nombre de joueurs : 1 à 4*

Chaque Opération est une mission d'Exploration planétaire pouvant être jouée dans le cadre de la Campagne ou séparément, en tant que scénario indépendant. Vous devrez au préalable avoir assimilé les règles du jeu. Il est déconseillé de les jouer tant que l'Enveloppe secrète n'a pas été ouverte durant le déroulement de la Campagne.

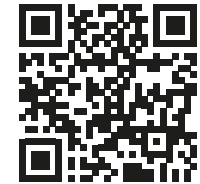
**Pour lancer une Opération, consultez les règles de mise en place du Livret des Opérations.**



# POUR UNE EXPÉRIENCE ULTIME D'ISS VANGUARD : TUTORIEL VIDÉO, APP OFFICIELLE, RESSOURCES TÉLÉCHARGEABLES

EMBARQUEZ IMMÉDIATEMENT  
À BORD DE L'ISS VANGUARD  
AVEC LE TUTORIEL VIDÉO !

Vous n'avez pas envie de lire les règles ?  
Au lieu d'utiliser la version imprimée du Tutoriel,  
suivez le lien vers notre Tutoriel vidéo officiel.



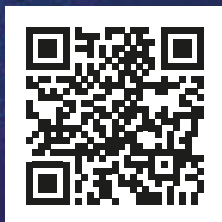
[ISSVANGUARD.COM/LEARN](https://ISSVANGUARD.COM/LEARN)

VIVEZ UNE EXPÉRIENCE DE JEU TOTALE !  
UNE BANDE-SON ORIGINALE  
ET DES VOIX OFF INCROYABLES  
VOUS ATTENDENT.

Immergez-vous dans l'histoire en téléchargeant l'application officielle  
iOS / Android ISS Vanguard : vous accéderez à la campagne  
intégralement mise en voix, grâce au temps et à l'énergie que nous  
y avons investis !



[ISSVANGUARD.COM/APP](https://ISSVANGUARD.COM/APP)



[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES](https://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES)

RESTEZ INFORMÉ EN TÉLÉCHARGEANT  
LE JOURNAL DE BORD, LES FAQ  
ET BIEN D'AUTRES RESSOURCES

Notre page de Ressources propose des mises à jour en print & play du Journal  
de bord, du Livret des Opérations et des feuilles de référence de Planète,  
ainsi que la FAQ officielle et d'autres éléments bien utiles.

## CHAPITRE II - TUTORIEL

Ce chapitre fournit un guide pour assimiler pas à pas les règles fondamentales du jeu. La première phase (Exploration planétaire) est dédiée à l'exploration d'un monde extraterrestre par votre Équipe de terrain. Durant la seconde (Gestion du Vaisseau), vous embarquez à bord de l'ISS Vanguard pour apprendre – entre autres – à naviguer vers d'autres mondes, gérer votre équipage, mener des recherches, améliorer votre vaisseau et bien plus.

Si vous préférez apprendre à jouer en regardant une vidéo, vous n'avez pas besoin de lire le reste de ce chapitre : il vous suffit de suivre le lien ci-dessus.

**Important :** Avant de jouer la Campagne, il est conseillé qu'au moins un joueur suive le Tutoriel ! Après avoir assimilé les règles, s'il les transmet aux autres, le groupe n'aura pas besoin de rejouer le Tutoriel.

Jouer la version imprimée du Tutoriel vous permet d'assimiler les règles graduellement, sans avoir à lire le Livret de Règles avant le début du jeu : c'est pourquoi au fur et à mesure du Tutoriel, vous allez devoir découvrir en lisant un grand nombre de règles, ainsi que des séquences scénarisées. Si vous utilisez la version imprimée du Tutoriel, pour éviter les temps morts, il est conseillé qu'un joueur s'initie en solo avant de commencer la Campagne avec le groupe complet.

**Lisez l'entrée initiale en page 2 du Journal de bord.**



## MISE EN PLACE

### 1) Rassemblez le matériel :

Placez les éléments suivants sur la table de jeu :

- A. Paquet A du Tutoriel (34 cartes standard)
- B. Paquet B du Tutoriel (13 petites cartes)

**Remarque :** Si un de vos paquets Tutoriel se retrouve mélangé par mégarde, l'entrée 720 du Journal de bord vous indique comment remettre les cartes dans l'ordre.

- C. 1 carte Aide de jeu « dé de Danger »
- D. 1 carte Aide de jeu « Round de jeu / Test » par joueur
- E. 4 plateaux Équipage
- F. Boîtier A (Exploration planétaire) et Boîtier B (Gestion du Vaisseau)
- G. Compartiments de Section (ou les 4 boîtes de Section si vous possédez l'extension Boîtes de Section)
- H. La Planétopédie
- I. Le marqueur Départ, le pion Actions, les marqueurs Tour, les pions Réussite, les marqueurs Temps et les marqueurs universels.
- J. 12 dés de Blessure
- K. 2 dés de Danger
- L. 4 pochettes de Rang 1 (une pour chaque Section, à trouver dans les compartiments de Section)

**Important :** Assurez-vous ensuite de ranger tout le matériel non indiqué ci-dessus dans la boîte du jeu.

### 2) Répartissez les Sections :

Quatre Sections spécialisées composent l'ISS Vanguard : **Ingénierie**, **Reconnaissance**, **Sciences** et **Sécurité**, chacune ayant ses propres Membres d'équipage, ses cartes, son Équipement et ses responsabilités. Chacune doit être contrôlée par 1 joueur. Or les quatre Sections doivent être représentées à chaque partie : s'il y a moins de 4 joueurs, certains devront donc en contrôler plus d'une.

	Contrôle des Sections
<b>1 joueur</b>	Le joueur contrôle les 4 Sections.
<b>2 joueurs</b>	Les deux joueurs contrôlent chacun 2 Sections.
<b>3 joueurs</b>	Deux joueurs contrôlent 1 Section, un joueur contrôle 2 Sections.
<b>4 joueurs</b>	Chaque joueur contrôle 1 Section.

Les joueurs décident en commun des Sections qu'ils souhaitent contrôler. **ISS Vanguard** est un jeu coopératif, veillez donc à ce que tous les joueurs soient satisfaits de leur choix. Chaque joueur place ensuite devant lui le plateau Équipage de chaque Section qu'il contrôle ; les joueurs seront nommés en fonction de leur Section.

**Par exemple,** le joueur qui contrôle la Section Sécurité sera appelé *joueur de la Section Sécurité*.

**Lisez l'entrée 1.**



– Ingénierie



– Reconnaissance



– Sciences



– Sécurité

### Journal de bord & Appli

Quand vous devez consulter une entrée, vous pouvez la lire dans le Journal de bord ou utiliser l'application ISS Vanguard.

## PRÉPAREZ L'ÉQUIPE DE TERRAIN

Lisez cette partie après avoir lu l'entrée 1.

- 1) Retirez du jeu la carte du dessus du paquet A du Tutoriel portant la mention « Sens du paquet ».

**Remarque :** Tout élément Retiré du jeu doit être placé dans le compartiment du même nom, dans le Boîtier B.

- 2) Prenez les 4 premières cartes du paquet A du Tutoriel (vos Membres d'équipage de départ) et distribuez-les aux joueurs en fonction des Sections qu'ils contrôlent :

- **Riku Hashimura** – Sécurité
- **Amir Zaynab** – Sciences
- **Joppe Ulrich** – Reconnaissance
- **Cho Jae-yong** – Ingénierie

Placez chacun de ces Membres dans une pochette de Rang 1 ( ) de sa Section.

- 3) Choisissez quels Membres d'équipage composent l'Équipe de terrain :

**Remarque :** Pour ce Tutoriel, Amir Zaynab (de la Section Sciences) doit faire partie de l'Équipe de terrain.

- Partie en solo : l'Équipe de terrain compte 2 Membres, de 2 Sections au choix du joueur.
- Partie à deux joueurs : l'Équipe de terrain compte 2 Membres – chaque joueur choisit 1 Membre dans chacune de ses Sections.
- Partie à trois joueurs : l'Équipe de terrain compte 3 Membres – le joueur qui contrôle 2 Sections choisit laquelle déléguera 1 Membre.
- Partie à quatre joueurs : l'Équipe de terrain compte 4 Membres – 1 de chaque Section.

- 4) Placez le plateau Équipage de chaque Section représentée dans l'Équipe de terrain devant le joueur qui la contrôle, puis chaque Membre (dans sa pochette de Rang) sur le plateau correspondant.
- 5) Rangez les plateaux Équipage non utilisés dans la boîte et placez les Membres n'étant pas dans l'Équipe de terrain derrière l'intercalaire Équipage inactif (Boîtier B).
- 6) Chaque joueur choisit une figurine (peu importe laquelle) parmi les 8 disponibles pour représenter chacun de ses Membres d'équipage, puis la fixe sur l'anneau de couleur de sa Section avant de la placer sur son plateau Équipage.

Lisez l'entrée 5.

**Important :** Dans *ISS Vanguard*, les entrées ne sont pas résolues dans l'ordre croissant ; après avoir lu l'entrée 1, vous devez lire l'entrée 5, pas la 2. Si le texte que vous lisez dans le Journal de bord vous semble hors de propos, vérifiez que vous lisez la bonne entrée.

## PRÉPAREZ LES DÉS DE SECTION

Lisez cette partie après avoir lu l'entrée 5.

Comme indiqué sur les images ci-contre, pour chaque Membre d'équipage, prenez les dés de Section et placez-les dans les cases de Dés disponibles de son plateau Équipage. Si un Membre ne fait pas partie de l'Équipe de terrain, placez ses dés dans son compartiment de Section. Assurez-vous d'avoir pris **exactement** les mêmes dés que dans les exemples (les balises aux 4 coins de certaines faces vous aident à les identifier).

Rangez les dés non utilisés dans la boîte.



### Identification des dés – Balises



Chaque dé possède au moins deux faces dotées de symboles aux quatre coins, appelés balises, servant à identifier le type du dé ainsi que son résultat le plus fréquent. Pour repérer plus facilement les bons dés en cours de partie, ceux placés sur le plateau Équipage doivent toujours être posés de sorte que ses balises soient visibles.



Section Sécurité



Section Sciences



Section Reconnaissance



Section Ingénierie

## PRÉPAREZ LES CARTES DE SECTION

Sans les consulter, prenez les 12 premières cartes du paquet A du Tutoriel (3 cartes pour chaque Section) ; attribuez à chaque Membre de l'Équipe de terrain les 3 cartes de sa Section. Les joueurs les placent face cachée sur l'emplacement Paquet de Section correspondant, sur le côté gauche des plateaux Équipage. Retirez du jeu les cartes des Sections non représentées dans l'Équipe de terrain.

Les joueurs piochent les 2 premières cartes de leur paquet de Section et les ajoutent à leur main.

Ils doivent avoir en main les cartes suivantes :

**Riku Hashimura** – Endurance, Plan B

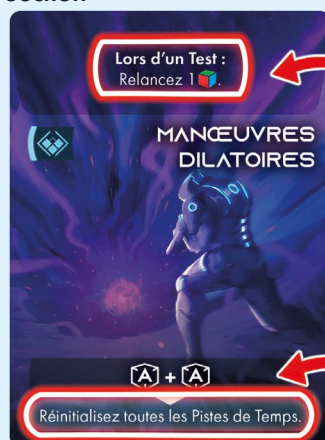
**Amir Zaynab** – Essai-erreur, Traitement improvisé

**Joppe Ulrich** – Né sous une bonne étoile, Acrobaties

**Cho Jae-yong** – Outils de spécialiste, Abri d'urgence

**Remarque** : Si vous jouez en solo, vous devez garder séparées les mains des deux Membres d'équipage ; il est recommandé de les placer face visible près du plateau Équipage de chaque Membre.

### Cartes de Section



**Effet principal**

**Effet d'une Combinaison de dés**

Ces cartes représentent l'entraînement exceptionnel des Membres d'équipage et les prouesses dont ils sont capables.

Le segment supérieur de la carte indique son effet principal et spécifie à quel moment elle peut être jouée.

**Par exemple**, « Lors d'un Test » signifie que cet effet ne peut être utilisé que lorsqu'un Test est effectué.

Le segment inférieur de la carte indique l'effet d'une Combinaison de dés (dont la règle sera expliquée ultérieurement).

## PRÉPAREZ LE PLATEAU DE PLANÈTE

- 1) Placez la Planétopédie au centre de la table et ouvrez-la aux pages 2-3. Ces pages présentent le plateau de Planète du Tutoriel – L'Œil du Vide, l'objet sur lequel vous avez atterri en catastrophe.
- 2) Retirez du jeu la carte *Sens du paquet* du paquet B du Tutoriel.



- 3) Prenez la première carte du paquet B du Tutoriel (**carte de Rang**) et placez-la face « en cours » visible, sur l'espace dédié, contre le bord supérieur du plateau de Planète. Les joueurs prennent ensuite connaissance de son texte.

**Remarque** : Si vous jouez la Campagne, piochez 2 cartes de Rang et choisissez laquelle placer ; pour ce Tutoriel, celle placée près du plateau a été choisie à votre place.



### Cartes de Rang

Ces cartes contiennent un but que l'Équipe de terrain doit tenter d'atteindre durant l'Exploration planétaire : ses Membres auront alors l'opportunité de passer à un Rang supérieur lors de la Gestion du Vaisseau.

- 4) Prenez la carte suivante du paquet B du Tutoriel (Découverte unique **1**) et placez-la face cachée sur l'emplacement dédié, à droite sur le plateau de Planète ; celui-ci accueillera les échantillons spéciaux, spécimens et artefacts que vous trouverez.



- 5) Prenez la carte suivante du paquet A du Tutoriel (**M01**, votre première mission) et placez-la face visible sur l'emplacement Mission, situé sous celui de Découverte unique. Ne la lisez pas pour le moment, vous le ferez plus tard au cours du Tutoriel.



- 6) L'emplacement en bas à droite du plateau de Planète est destiné à recevoir une carte Circonstances planétaires ; celle de départ est déjà imprimée sur le plateau, mais vous serez peut-être amené à y placer une nouvelle carte, qui recouvrira celle préimprimée. Les Circonstances planétaires représentent les événements à l'échelle planétaire et déterminent également les effets des icônes Déplacement (plus de détails ultérieurement).
- 7) Examinez les Secteurs du plateau de Planète (le numéro des Secteurs est indiqué en bas à droite de leur emplacement). Certains (1, 2, 6 et 7) contiennent un Point d'Intérêt (PDI) préimprimé ; le Secteur 3, vide, peut accueillir une carte PDI ; les autres Secteurs (4, 5 et 8) possèdent chacun un numéro d'entrée du Journal de bord, à lire dès que vous y pénétrez.
- Les lignes reliant certains Secteurs représentent les Itinéraires de Déplacement accessibles.
- 8) Formez une pile avec les 11 cartes suivantes du paquet A du Tutoriel (Points d'Intérêt **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108** et **P109**, et 3 cartes **P000**). Placez celle-ci face cachée à proximité du plateau de Planète.

- 9) Prenez les 4 cartes suivantes du paquet B du Tutoriel (**cartes Blessure**) et placez-les face visible près du plateau de Planète.

**Remarque :** Quand au cours du Tutoriel un Membre d'équipage gagnera une Blessure du type « Juste une égratignure ! », reportez-vous à la partie « Blessures » de la partie « Suite du Tutoriel » en page 22.



- 10) Placez la figurine représentant Amir Zaynab sur le Secteur 1 (**Les décombres de l'épave**). Le joueur à la gauche de celui d'Amir place sa figurine sur le Secteur 2 (**Le site du crash** ; pour une partie solo, placez-y l'autre Membre d'équipage) ; à 3 joueurs, celui à sa gauche place la sienne sur le Secteur 1, et à 4 le dernier place la sienne sur le Secteur 2.

**Remarque :** Placez toujours les figurines et le matériel de sorte que les informations des Secteurs restent lisibles. Le socle des figurines n'a pas besoin d'être totalement dans l'encadré d'un Secteur.



- 11) Près de chaque plateau Équipage, placez un marqueur Tour, face « Tour disponible » visible. Le joueur d'Amir Zaynab prend le marqueur Départ.



- 12) Lisez à voix haute la carte Mission **M01**. Votre équipe a été dispersée à la surface d'une étrange structure extraterrestre ; certains sont prisonniers des décombres de la queue de l'Atterrisseur, d'autres errent autour du cockpit en flammes. Votre première mission : vous regrouper sur le Secteur 4.

**Lisez l'entrée 20.**

## PREMIÈRE ACTION D'AMIR

Lisez cette partie après avoir lu l'entrée 20.

La phase d'Exploration planétaire est divisée en une série de rounds. À chaque round, dans le sens horaire et en commençant par celui muni du marqueur Départ, chaque Membre d'équipage joue son tour, durant lequel il effectue deux Actions. Amir possédant le marqueur Départ, il effectue le premier tour de jeu. Donnez une carte Aide de jeu à chaque joueur.



Vous pouvez utiliser le pion Actions pour savoir combien d'Actions il vous reste.

Le tour d'un Membre d'équipage consiste en deux étapes :

- 1) **Étape « Actions »** : Effectuer deux Actions.
- 2) **Étape « Fin du tour »** : Retourner le marqueur Tour, piocher une carte Événement et la résoudre.

Il existe cinq Actions différentes :

- **Se déplacer**
- **Se reposer**
- **Se préparer**
- **Décoller**
- **Action spéciale** (une fois par tour)

Amir souhaite effectuer l'Action Se déplacer pour rejoindre le Secteur 5 ; or l'icône en haut à droite du PDI indique que Se déplacer à partir de ce Secteur n'est pas autorisé.



Il décide donc d'effectuer à la place l'Action spéciale imprimée sur le PDI (Forcer la porte étanche). Cette Action spéciale requiert un Test , comme l'indiquent les deux icônes à gauche de son intitulé.

Les Tests, un des mécanismes principaux d'ISS Vanguard, seront expliqués plus tard. Pour résoudre ce Test, suivez les instructions ci-dessous, qui détaillent la procédure pas à pas. Ne vous inquiétez pas, vous prendrez bientôt vos propres décisions !

Les étapes pour résoudre un Test sont résumées sur la carte Aide de jeu.

### Étape 1 : Choisissez les dés

Le Membre d'équipage qui effectue le Test commence par prendre en main un nombre de dés au choix parmi ses Dés disponibles.

Pour évaluer combien de dés sont nécessaires pour atteindre votre but, consultez les lignes de couleur sous l'intitulé de l'Action spéciale : une ligne verte est une Incidence positive, l'Action est réussie ; une ligne rouge indique généralement que l'Action a échoué.

Toutefois, ici, l'Incidence rouge possède une flèche pointant vers l'Incidence verte : donc dans ce cas précis, même si l'Action échoue, après avoir résolu l'Incidence rouge, vous résoudrez également l'Incidence verte.



Si l'on regarde les Dés disponibles d'Amir, sur son plateau Équipage, il apparaît qu'aucun ne présente les icônes requises pour résoudre l'Incidence verte (les trois représentées à gauche de l'Incidence verte) : il pourrait donc choisir de ne lancer aucun dé et accepter l'Incidence rouge ; or Amir n'a pas très envie de lancer le dé de Danger (Incidence rouge).

Prenez en main le dé rouge et le bleu indiqués sur l'image du plateau Équipage d'Amir ci-dessous.



Bien que ces dés ne disposent d'aucune icône requise par l'Incidence verte, les deux possèdent une icône Vanguard , qui compte comme n'importe quelle icône : il suffit d'obtenir une icône Vanguard pour réussir.

**Remarque** : En général, les autres Membres d'équipage dans le même Secteur que celui qui agit peuvent le Soutenir en ajoutant 1 de leurs dés à son Test. Le Tutoriel présentera cette règle plus tard. Pour le moment, personne du Secteur 1 ne Soutient Amir.

### Étape 2 : Ajoutez les dés de Blessure et de Danger

Pour le moment, sautez cette étape : Amir n'a aucun dé de Blessure et l'Action spéciale n'indique pas qu'un dé de Danger doit être lancé.

À destination des daltoniens, chaque ligne de couleur a un graphisme spécifique :

- Ligne jaune
- Ligne verte
- Ligne rouge

### Carte Aide de jeu

#### CARTE AIDE DE JEU DÉROULEMENT DU ROUND

Chaque round, les Membres d'équipage jouent leur tour l'un après l'autre dans le sens horaire, en commençant par celui ayant le marqueur Départ. Ce marqueur peut changer de propriétaire au cours de la partie.

#### TOUR D'UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE :

1. Étape « Actions » :
  - Effectuez 2 Actions : Se déplacer, Se reposer, Se préparer, Décoller ou Action spéciale (une seule fois par tour pour cette dernière).
2. Étape « Fin du tour » :
  - Retournez votre marqueur Tour face « Tour terminé ».
  - Piochez et résolvez une carte Événement.

#### SE DÉPLACER :

Choisissez un itinéraire partant de votre Secteur et résolvez toutes les icônes qu'il comporte. L'icône renvoie à la carte Circonstances planétaires.

#### SE REPOSER :

1. Réduisez vos Provisions de 1 sur la piste de votre Atterrisseur. Si celle-ci est déjà à zéro, l'Action est impossible.

À la place, Persévérez.

2. Réactivez la moitié de votre nombre total de dés (disponibles + défausse), arrondie au supérieur.

3. Piochez 1 carte Section de votre paquet.

#### SE PRÉPARER :

Piochez 1 carte Section et/ou effectuez un Test pour déclencher des Combinaisons de dés.

#### DÉCOLLER :

Ne peut être effectué que par un Membre d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur, et avec l'accord de tous les autres Membres.

Met fin à l'Exploration planétaire.

#### PERSEVÉRER : CE N'EST PAS UNE ACTION

À tout moment :

1. Soortifiez 1 dé de Section ou choix. Si vous avez un total de 3 dés ou moins, gagnez une Blessure Épuisée à la place.
2. Réactivez 5 dés.

La carte Aide de jeu présente au recto le résumé de la structure d'un round, et au verso la procédure de Test. Pour le moment, inutile de la lire pour tenter de tout assimiler : consultez-la plutôt en cours de partie pour vous remémorer les règles importantes.

### Cartes de Section



Durant l'Étape 4 d'un test, un joueur peut jouer une ou plusieurs cartes de Section dont le segment supérieur commence par « Lors d'un Test ».

### Étape 3 : Lancez les dés



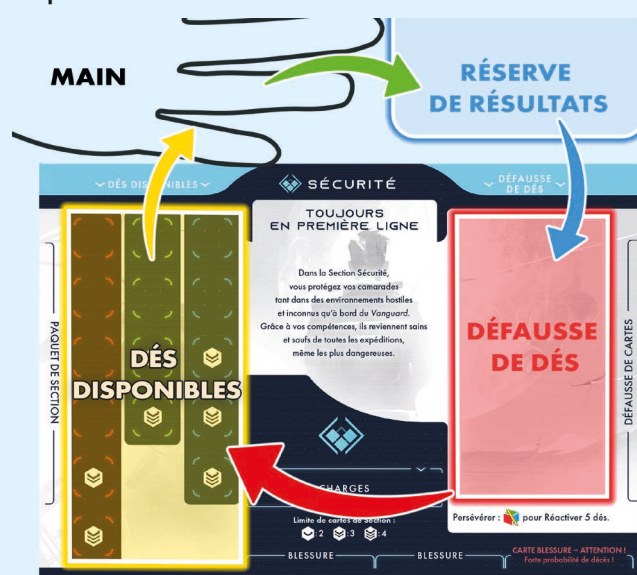
Durant cette étape, vous êtes censé lancer tous les dés de votre main : ensemble, les dés lancés par le joueur et ceux qui le Soutiennent forment une Réserve de résultats. Pour ce Tutoriel, au lieu de lancer les dés,

placez-les dans votre Réserve de résultats, au-dessus de votre plateau Équipage, avec comme faces visibles celles de l'image ci-dessus.

L'icône du dé rouge représente un Accident ; cela se traduit souvent par un effet négatif indiqué par l'Action spéciale, mais ce n'est pas le cas ici (car aucune icône Accident n'apparaît dans cette Action spéciale).

Celle du dé bleu est une icône Basique. Ce résultat n'a aucun effet en lui-même, mais il peut être utilisé dans certaines situations.

### Emplacements des dés de Section



Vos dés de Section se trouveront soit :

- Dans les cases de dés de Section de votre plateau Équipage, à gauche de votre carte Membre d'équipage (vos « Dés disponibles ») ;
- Dans votre main, quand vous vous apprêtez à effectuer un Test ;
- Dans votre Réserve de résultats, une zone au-dessus de votre plateau Équipage ;
- Dans votre Défausse de dés, à droite de votre carte Membre d'équipage.

Les dés sont pris dans les cases de dés de Section et vont dans votre main ; ils sont lancés et placés dans la Réserve de résultats, puis déplacés dans la Défausse de dés après utilisation (ou à la fin d'un Test). Ils sont replacés dans les cases de Dés disponibles après un Repos ou lorsqu'un effet les Réactive.

### Étape 4 : Modifiez les résultats

Durant cette étape, les Membres d'équipage jouent des cartes de Section et se servent d'effets modifiant les dés (comme des cartes Équipement) pour changer les icônes obtenues aux dés en celles requises par l'Incidence visée.

**Vous choisissez de jouer la carte *Essai-erreur*. Lisez à voix**

**haute son effet :** il permet de déplacer 1 de votre Réserve de résultats dans votre Défausse de dés pour changer et choisir le résultat final de 1 autre ; Amir décide de déplacer le dé rouge avec dans sa Défausse de dés pour changer le résultat du dé bleu en . L'icône Vanguard est traitée comme s'il s'agissait d'une des trois icônes requises pour résoudre l'Incidence verte , , ou . N'importe laquelle fera l'affaire !



**Remarque :** L'icône Vanguard compte comme n'importe quelle icône, même celles absentes du dé utilisé !

**Après avoir résolu votre carte de Section, placez-la face visible dans votre Défausse de cartes à droite de votre plateau Équipage.**

**Remarque :** Les autres Membres d'équipage sur le même Secteur peuvent vous Soutenir en jouant 1 carte de Section de leur main (même s'ils n'ont pas choisi de dé durant l'Étape 1).

Vous avez obtenu le résultat visé, vous n'avez donc pas besoin de Soutien.

### Étape 5 : Vérifiez les Combinaisons de dés possibles

Pour le moment, sautez cette étape. Le Tutoriel présentera cette règle plus tard.

### Étape 6 : Résolvez les dés de Blessure et de Danger

Vous pouvez également sauter cette étape parce qu'aucun dé de Blessure ni de Danger n'a été lancé. Rappelez-vous néanmoins que cette étape suit celle où l'on peut modifier ses résultats aux dés.

### Étape 7 : Résolvez les Effets spéciaux

Sautez cette étape pour le moment. Le Tutoriel présentera cette règle plus tard.



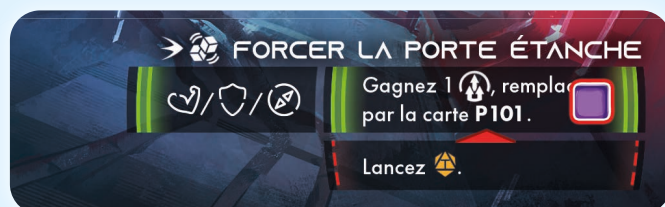
### Étape 8 : Marquez les Incidences

À cette étape, vous marquez l'Incidence de l'Action (elle sera résolue à une autre étape) en y apposant un marqueur.

Il existe plusieurs types d'Actions spéciales : certaines possèdent plusieurs lignes présentant chacune une Incidence possible en fonction du résultat du Test ; l'Action spéciale « Forcer la porte étanche », par exemple, possède deux Incidences : une verte et une rouge.



En procédant à partir de la ligne du haut, vérifiez si les conditions requises (la partie gauche des Incidences) apparaissent dans votre Réserve de résultats. Si c'est le cas, déplacez les dés en question dans votre Défausse de dés et placez un marqueur sur l'effet de l'Incidence (partie droite) ; si la carte dispose déjà d'un marqueur, allez à l'Étape 9 (à cette étape, un seul marqueur peut figurer sur une carte) ; si aucun marqueur n'a pu être placé, vérifiez la ligne suivante.



Amir possède les conditions requises par l'Incidence verte : il déplace le dé bleu avec le résultat Vanguard dans sa Défausse de dés et place un marqueur sur l'Incidence verte.

S'il avait choisi de ne pas jouer sa carte de Section à l'Étape 4, Amir n'aurait pas rempli les conditions requises de l'Incidence verte ; à la place, il aurait mis un marqueur sur l'Incidence rouge.

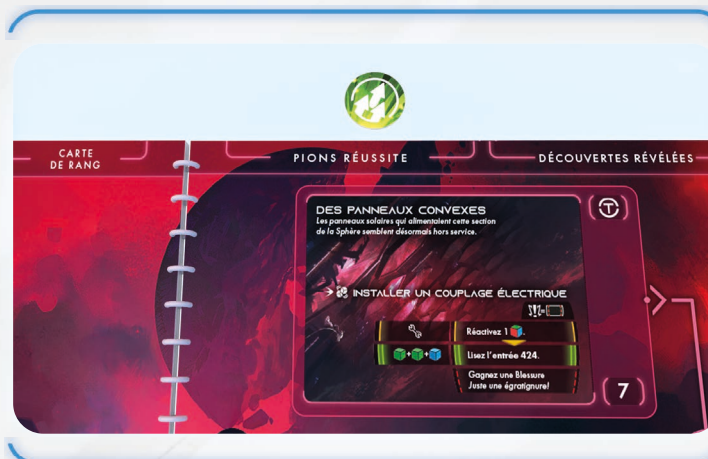
### Étape 9 : Défaussez les dés restants

À cette étape, vous êtes censé déplacer les dés restants de votre Réserve de résultats dans votre Défausse de dés, or votre Réserve est vide : sautez cette étape.

### Étape 10 : Résolez les Incidences

Retirez le marqueur placé à l'Étape 8 sur l'Incidence marquée et résolez les effets de celle-ci – dans notre cas, l'Incidence verte.

Son premier effet est « Gagnez 1 [Vanguard icon] » : posez 1 pion Réussite dans l'espace dédié, contre le bord supérieur du plateau de Planète. Les pions Réussite seront présentés plus tard.



Son deuxième effet remplace la carte Point d'Intérêt actuelle par une nouvelle : trouvez la carte **P101** (L'extérieur de la surface) dans votre pile PDI et placez-la face visible sur le Secteur 1, par-dessus le PDI *Décombres de l'épave*. Félicitations ! Vous êtes parvenus à vous extirper de l'épave.

### Incidences chaînées



Si l'Incidence rouge avait été résolue à la place, son effet (lancer un dé de Danger) aurait été appliqué ; mais comme une flèche relie l'Incidence rouge à la verte, les effets de cette dernière auraient également été appliqués après celui de la rouge.

La première Action d'Amir est terminée : les règles de base du Test sont posées. Le Tutoriel présentera plus tard les dés de Blessure et de Danger, les règles de Soutien et les Actions spéciales avec piste. À présent, Amir doit effectuer sa seconde Action.


De : Dr Sarah Corey  
À : Chefs de section

VEUILLEZ INFORMER TOUS VOS SUBORDONNÉS QUE L'UTILISATION DE TERMES PÉJORATIFS TELS QUE « XÉNOS », « PETITS GRIS » OU « ALIENS » POUR DÉSIGNER D'ÉVENTUELLES ESPÈCES EXTRATERRESTRES NE SERA PAS TOLÉRÉE. CE QUI PEUT VOUS PARAÎTRE RELEVER DE BLAGUES INNOCENTES DÉVELOPPE PARMIS L'ÉQUIPAGE UN MÉPRIS INCONSCIENT QUI POURRAIT NUIRE À NOS TENTATIVES DE PREMIER CONTACT.




## SECONDE ACTION D'AMIR

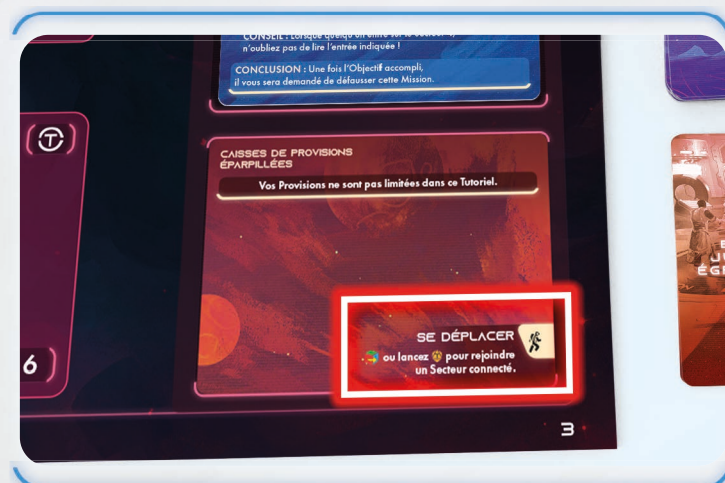
Amir se trouve sur la carte *L'extérieur de la surface*. Ce PDI possède une nouvelle Action spéciale ; cependant, bien qu'un Membre d'équipage effectue deux Actions par tour, il ne peut effectuer qu'une Action spéciale (elles sont indiquées par l'icône ➔). Amir doit donc choisir un autre type d'Action.



Contrairement au précédent, ce PDI n'a pas d'icône  : Amir peut donc effectuer l'Action *Se Déplacer* pour se rendre sur un autre Secteur.

C'est ce qu'il choisit de faire.


L'Action *Se déplacer* permet à un Membre d'équipage de passer d'un Secteur à un autre via un Itinéraire qui les relie. Vous pouvez voir sur le plateau de Planète qu'il existe un Itinéraire entre les Secteurs 1 et 5 et qu'une flèche pointe vers chacun des deux : *Se déplacer* est donc autorisé dans les deux sens.

Un Itinéraire aura parfois plusieurs icônes ; vous devez résoudre chacune d'elles quand votre Membre d'équipage *Se déplace* sur un Itinéraire. Ici, l'icône *Déplacement* () indique que vous devez consulter les Circonstances planétaires actuelles, en bas à droite du plateau de Planète.



Les Circonstances planétaires stipulent que pour résoudre une icône *Déplacement*, vous devez soit Dépenser 1 dé  (le déplacer d'une case de Dés disponibles dans votre Défausse de dés), soit lancer un dé de Danger  et consulter le résultat sur l'Aide de jeu « dé de Danger ».


**Remarque :** Toutes les icônes du jeu sont expliquées dans le Glossaire des icônes (page 46).


Pour les besoins du Tutoriel, mettons qu'au lieu de Dépenser un dé, Amir décide de prendre le risque de lancer un dé de Danger. Lancez 1 dé de Danger et consultez son résultat dans la table  sur l'Aide de jeu « dé de Danger ».

Si votre résultat y est indiqué, appliquez ses effets.

Sinon, aucun effet négatif n'est appliqué.

Dans tous les cas, finissez votre déplacement.

 n'est utilisé que dans ce Tutoriel ; voici ses deux seuls effets possibles :

-  : Pour résoudre cet effet, choisissez un de vos Dés disponibles et placez-le dans votre Défausse de dés. Ici l'image montre un dé tricolore, donc vous pouvez choisir n'importe quel dé.
- Vous gagnez une Blessure *Juste une égratignure !*. Lors d'une mission, vous pouvez gagner des Blessures de plusieurs façons ; pour plus de détails, voir la partie Blessures en page 22.

Quel que soit le résultat, déplacez Amir sur le Secteur 5. Un numéro d'entrée figure sur ce Secteur : lisez-le dès à présent.

**Lisez l'entrée 227.**

## FIN DU TOUR D'AMIR


Lisez cette partie après avoir lu l'entrée 227.

Le tour d'Amir est terminé. Retournez son marqueur Tour pour qu'il indique « Tour terminé ». Normalement, le Membre d'équipage est censé piocher une carte Événement et la résoudre, mais le Tutoriel introduira cette règle plus tard : sautez cette étape.

**Lisez l'entrée 50.**

## TOUR DU 2<sup>E</sup> MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Lisez cette partie après avoir lu l'entrée 50.

Les Membres d'équipage du Secteur 2 se trouvent aussi dans une situation difficile : la coque en fusion menace de détruire les réservoirs d'oxygène volatil. L'icône  du PDI indique qu'il est impossible de se déplacer à partir de ce Secteur tant que l'urgence n'est pas gérée.







Le deuxième Membre d'équipage choisit l'Action spéciale du Secteur 2 « Récupérer les provisions ! » ; elle requiert également un Test, mais sera résolue différemment de l'Action effectuée par Amir à son tour.

Cette fois, l'Incidence ne dispose pas de conditions requises mais d'une piste. Ce type de Test représente diverses activités dont on peut mesurer la progression. Les dés ne servent plus à obtenir un prérequis fixe : ils font progresser un marqueur sur une piste. La première fois qu'une piste progresse, placez un marqueur universel sur la case la plus à gauche. Chaque nouvelle progression déplace le marqueur de 1 cran vers la droite ; quand le marqueur est déplacé sur l'effet de l'Incidence (la grande case à droite avec l'Incidence), il ne peut plus progresser : l'effet sera appliqué à la fin de la procédure de Test.

Sur les deux pistes de ce PDI, vous devez progresser 4 fois pour appliquer l'effet de l'Incidence.



Ces progressions sont conservées d'un tour sur l'autre : un Membre d'équipage peut très bien faire progresser une piste durant son tour, et un autre faire de même durant le sien ; il est même possible de progresser sur la piste, se déplacer sur un autre Secteur, revenir et continuer.

Les deux Effets spéciaux de cette Action sont résolus de gauche à droite. Avant tout, chaque icône Accident obtenue fait progresser la piste rouge ; déplacez ces dés dans votre Défausse de dés  = . Puis pour chaque dé de Section encore dans votre Réserve de résultats, vous progressez sur la piste verte  = .

**Remarque :** Certaines Actions ont un Effet spécial sur deux lignes ou plus. Résolez d'abord la première ligne de gauche à droite, puis la deuxième, etc.

Résoudre ce Test consiste à parcourir les 10 mêmes étapes que précédemment : allons-y.

### Étape 1 : Choisissez les dés

Pour optimiser vos chances de progresser, prenez en main les 5 dés de vos Dés disponibles. Les éventuels Membres d'équipage sur ce Secteur décident de ne pas vous Soutenir.

### Étape 2 : Ajoutez les dés de Blessure et de Danger

Comme précédemment, sautez cette étape.

### Étape 3 : Lancez les dés

Lancez tous les dés de votre main. Cette fois, utilisez les résultats obtenus ; toutefois, si vous obtenez 3 Accidents ou plus, relancez tous vos dés jusqu'à en obtenir moins de 3 (cette règle ne s'applique qu'à ce lancer précis, dans le cadre du Tutoriel).

### Étape 4 : Modifiez les résultats

Si vous avez obtenu 1 Accident (ou aucun), tout se passe bien ! Passez à l'Étape 5. Sinon, continuez la lecture.

2 Accidents, vous avez un problème ! Pourquoi ? Parce qu'à l'Étape 7, ces Accidents feront progresser la piste rouge et leurs dés seront placés dans votre Défausse de dés : donc au moment de résoudre le second Effet spécial, vous ne disposerez plus des 4 dés nécessaires pour progresser jusqu'au bout sur la piste verte.

Décidez si vous Modifiez les résultats de vos dés, en jouant des cartes de Section de votre main. Après avoir appliqué l'effet d'une carte de Section jouée, placez-la face visible dans votre Défausse de cartes.

**Exemple :** Si vous avez obtenu 2 Accidents et que vous jouez Cho Jae-yong, vous pouvez jouer « Abri d'urgence » pour relancer un de vos dés Accident dans l'espoir d'obtenir un meilleur résultat, et/ou « Outils de spécialiste » pour choisir le résultat final d'un de vos dés bleus.

### Étape 5 : Vérifiez les Combinaisons de dés possibles

Sautez de nouveau cette étape. Le Tutoriel présentera cette règle plus tard.

### Étape 6 : Résolez les dés de Blessure et de Danger

Aucun dé de Blessure ni de Danger n'a été lancé : sautez cette étape.

### Étape 7 : Résolez les Effets spéciaux



Cette Action spéciale possède deux Effets spéciaux, à résoudre de gauche à droite.

Avant tout, chaque Accident dans votre Réserve de résultats fait progresser la piste rouge ; déplacez ces dés dans la Défausse de dés. Pour rappel, la première progression fait placer un marqueur au début de la piste ; chaque nouvelle le déplace de 1 cran vers la droite.

Ensuite, chaque dé encore dans votre Réserve de résultats fait progresser la piste verte, puis vous le déplacez dans votre Défausse de dés.

### Étape 8 : Marquez les Incidences

Le mécanisme des pistes vous fait sauter cette étape.

### Étape 9 : Défaussez les dés restants

Déplacez tous les dés de votre Réserve de résultats dans votre Défausse de dés.

### Accidents




Un résultat « Accident » signifie que quelque chose s'est mal déroulé ; en général, l'effet est négatif.



### Effets spéciaux

Certains Tests disposent d'Effets spéciaux, indiqués dans un encadré sombre entre le nom de l'Action et ses Incidences possibles.

### Pions Réussite

Quand vous gagnez une , posez 1 pion Réussite dans l'espace dédié, contre le bord supérieur du plateau de Planète.

### Persévérer



Un autre moyen de Réactiver vos dés consiste à utiliser le mécanisme Persévérer (indiqué sous la Défausse de dés des plateaux Équipage). Ne l'utilisez pas lors du Tutoriel, car il fait Sacrifier un dé.


### Paquet de cartes de Section épuisé

Quand vous devez piocher une carte de Section, si votre paquet est épuisé, mélangez votre Défausse de cartes pour le reconstituer puis piochez votre carte.

**Important :** Constituez un nouveau paquet quand vous devez piocher une carte et que le paquet est épuisé, pas quand vous prenez la dernière carte.

### Étape 10 : Résolvez les Incidences

Vérifiez chaque piste, du haut vers le bas. Si le marqueur est sur l'effet de l'Incidence, retirez-le et appliquez les effets de celle-ci.

Si vous résolvez l'Incidence verte, avant tout, gagnez 1 , puis remplacez la carte PDI de ce Secteur par la **P102** (Provisions récupérées) ; retirez tous les marqueurs du PDI précédent et remettez-les avec le matériel de la partie.

Si vous n'avez pas suffisamment progressé pour atteindre la fin de la piste verte, réessayez au round suivant (ou un autre Membre peut le tenter).

**Remarque :** Dans le cas où la fin des deux pistes serait atteinte, l'Incidence verte remplacera de toute façon ce PDI par une autre carte, puisqu'elles sont résolues de haut en bas. La piste rouge ne sera donc pas résolue.

Votre Membre d'équipage n'a plus de dés ; comme vous le savez, la plupart des Actions spéciales nécessitent des dés. Un des moyens pour Réactiver vos dés est l'Action Se reposer : faisons cela !

## LA PREMIÈRE ACTION SE REPOSER

La carte Aide de jeu le rappelle : effectuer l'Action Se reposer réduit le nombre de Provisions possédées. Il s'agit de vos ressources essentielles : oxygène, filtres, eau, et tout ce dont vous avez besoin pour explorer des mondes lointains. Toutefois, comme l'indique la carte Circonstances planétaires, dans cette mission du Tutoriel vos Provisions sont illimitées.

### CAISSES DE PROVISIONS ÉPARPILLÉES

Vos Provisions ne sont pas limitées dans ce Tutoriel.

Un Repos permet de Réactiver la moitié du nombre total de vos dés de Section (arrondi au supérieur). Vous disposez actuellement d'un total de 5 dés, tous dans votre Défausse de dés, mais à l'avenir il en restera parfois dans les cases de Dés disponibles. Comptez le nombre total de dés sur votre plateau Équipage : 5 divisé par deux égale 2,5, donc Réactivez 3 de vos dés.

Pour Réactiver un dé, déplacez-le de votre Défausse de dés sur une case vide de sa couleur, dans la partie « Dés disponibles ». Pensez à le poser de sorte que ses balises (symboles aux 4 coins) soient visibles, pour l'identifier facilement.

Pour terminer l'Action Se reposer, piochez 1 carte de Section de votre paquet et ajoutez-la à votre main. Comme l'indique votre plateau Équipage, au Rang 1 la main d'un Membre d'équipage est limitée à 2 cartes de Section ; si vous en avez 3, vous devez en défausser 1 de votre main sur la pile à droite du plateau Équipage. La prochaine fois que vous devrez piocher 1 carte, si votre paquet est vide, mélangez votre défausse pour le reconstituer et placez-le à gauche du plateau Équipage.

Le tour du deuxième Membre d'équipage est à présent terminé. Retournez son marqueur Tour pour qu'il indique « Tour terminé ». Normalement, vous devriez maintenant piocher une carte Événement ; lors du Tutoriel, sautez cette étape.

## MEMBRES D'ÉQUIPAGE RESTANTS

En fonction du nombre de Membres d'équipage dans l'Équipe de terrain, il se peut que certains n'aient pas encore joué leur tour.

Si c'est le cas, leurs joueurs doivent suivre les étapes ci-dessous. Une fois que chaque joueur a joué son tour, reportez-vous au paragraphe « Round terminé » ci-dessous.

**Remarque :** Durant ces étapes, si vous n'êtes pas sûrs du sens des icônes, reportez-vous au Glossaire des Icônes à la fin de ce Livret de Règles.

### JOUEUR 3

**Action 1 :** Effectuez l'Action spéciale « Prélever des échantillons de la surface » de la carte PDI de votre Secteur. Elle est similaire à celle qu'Amir a effectuée à son tour, mais possède une troisième Incidence (jaune). Avant d'effectuer cette Action, consultez la partie « Incidences bonus » en page 21 de ce livret.

L'Incidence verte de cette Action spéciale vous fait gagner la Découverte unique 1. Quand vous gagnez une Découverte unique, consultez la partie « Découverte unique » en page 24 de ce livret.

L'Incidence verte vous fait également remplacer **P101** par **P000**, or il existe plusieurs cartes **P000** dans la pile. Comme plusieurs exemplaires sont disponibles, prenez-en un exemplaire au hasard.

**Action 2 :** Votre Membre d'équipage Se déplace sur le Secteur 5 ; pour ce faire, Dépensez un dé ou lancez un dé de Danger. À la fin de votre tour, retournez votre marqueur Tour. Ne piochez pas de carte Événement.

### JOUEUR 4

**Action 1 :** Votre Membre d'équipage Se déplace sur le Secteur 4 (vous devez Dépenser un dé). Dès votre arrivée, **lisez l'entrée 311** du Journal de bord.

**Action 2 :** Effectuez l'Action Se préparer, expliquée en page 22 de ce livret. Pour le moment, ne piochez que 1 carte de Section, sans vous occuper des Combinaisons de dés. À la fin de votre tour, retournez votre marqueur Tour. Ne piochez pas de carte Événement.

### ROUND TERMINÉ

Vous venez d'effectuer un round complet ! **Lisez l'entrée 59.**

## SUITE DU TUTORIEL

**Lisez cette partie après avoir lu l'entrée 59.**

Vous avez terminé le premier round du Tutoriel, à vous de décider, maintenant ! Avant de continuer, vous devez néanmoins assimiler quelques règles supplémentaires, détaillées dans les pages suivantes : consultez-les avant de reprendre la partie ; souvent, il vous suffira de les lire quand vous en aurez besoin. Selon comment s'est déroulé le Tutoriel jusqu' alors, vous en avez peut-être déjà consulté certaines. N'oubliez pas de vous reporter au Glossaire des Icônes à la fin de ce livret chaque fois que vous en rencontrez de nouvelles.

**Important :** Lors du Tutoriel, tant que la Mission **M02** n'a pas été révélée, les Membres d'équipage ne piochent pas de carte Événement à la fin de leur tour.

## CARTES AIDE DE JEU

Comme indiqué précédemment, les cartes Aide de jeu présentent au recto un résumé de la structure d'un tour et une liste d'Actions possibles, et au verso la procédure d'un Test. La partie « scénarisée » du Tutoriel est terminée, durant la partie vous devrez donc désormais vous référer aux deux faces de l'Aide de jeu. Certains des points de règles qui y figurent ont été écartés lors du Tutoriel ; ils sont expliqués ci-dessous.

## ORDRE DU TOUR



Au début de chaque round, le joueur contrôlant le Membre d'équipage muni du marqueur Départ choisit le Membre recevant le marqueur Départ (cela peut être le même Membre). Les Membres jouent leur tour en sens horaire en commençant par celui avec le marqueur Départ. Au début du round, les Membres retournent tous leur marqueur Tour.

## APTITUDES DE CONVERSION



Chaque Membre d'équipage possède une Aptitude de Conversion notée en haut à gauche de sa carte. Lors d'un Test, vous pouvez utiliser cette Aptitude à chaque fois que vous Dépensez un dé de la couleur indiquée pour traiter son résultat Basique  $\frac{3}{4}$  comme s'il s'agissait de l'icône représentée. La couleur du dé ne change pas.

## EFFETS D'UN DÉPLACEMENT

L'icône Déplacement a déjà été expliquée, mais les Itinéraires de Déplacement en comptent d'autres : toutes sont décrites dans le Glossaire des Icônes. Par commodité, celles du Tutoriel sont expliquées ici.



Pour résoudre cet effet, choisissez un des Dés disponibles de votre plateau Équipage et placez-le dans votre Défausse de dés. Ici l'image montre un dé tricolore, donc vous pouvez choisir n'importe quel dé.



Lancez un dé de Danger et lisez son résultat sur l'Aide de jeu « dé de Danger ».

## EFFETS SPÉCIAUX IMMÉDIATS

Lisez cette partie la première fois qu'un Membre d'équipage effectue une Action spéciale avec un Effet spécial immédiat.

Un Effet spécial doté d'une des icônes ci-dessous est appelé un Effet spécial immédiat.



Si vous remplissez les conditions requises par cet Effet spécial, terminez le Test immédiatement. Déplacez tous les dés de votre Réserve de résultats dans les Défausses de leurs propriétaires, puis appliquez l'effet de l'Incidence indiquée.



**Exemple :** Pour ce Test, si vous n'avez pas d'icône dans votre Réserve de résultats, résolvez sur-le-champ l'Incidence rouge et terminez le Test.

## CARTES DOTÉES DE 2 ACTIONS SPÉCIALES

Certaines cartes possèdent plusieurs Actions spéciales ; vous devez choisir laquelle vous effectuez avant de commencer le Test.



## INCIDENCES BONUS

Lisez cette partie la première fois qu'un Membre d'équipage effectue un Test avec une Incidence Bonus.

Outre les Incidences vertes et rouges, certains Tests ont une Incidence bonus jaune. Celle-ci ajoute en général un effet positif supplémentaire à celui de l'Incidence positive habituelle.



Dans le cas de l'Action spéciale « Prélever des échantillons de la surface », l'Incidence bonus vous fait gagner un pion Réussite ; la flèche jaune pointant de l'Incidence jaune vers la verte indique que vous devez ensuite appliquer l'effet de celle-ci.

**Remarque :** Pour cette Action précise, vous pouvez choisir de lancer 1 seul dé. Avec un peu de chance, vous obtiendrez un , un ou un , appliquerez l'effet de l'Incidence jaune puis celui de la verte (image ci-dessus). Mais si vous n'obtenez aucun de ces résultats, vous ne pourrez pas résoudre la verte avec un seul dé.

**Remarque :** Ici, contrairement à l'Action spéciale « Forcer la porte étanche », l'Incidence rouge ne permet pas d'appliquer la verte ; il s'agit simplement d'un échec, l'Action est perdue.

## CARTES PDI EN PLUSIEURS EXEMPLAIRES

Lisez cette partie quand il vous est demandé de prendre une carte P000.

Quand il vous est demandé de prendre une carte PDI disponible en plusieurs exemplaires, prenez-en un exemplaire au hasard.

## CARTE DE RANG

Lisez cette partie quand vous possédez 3 pions Réussite.

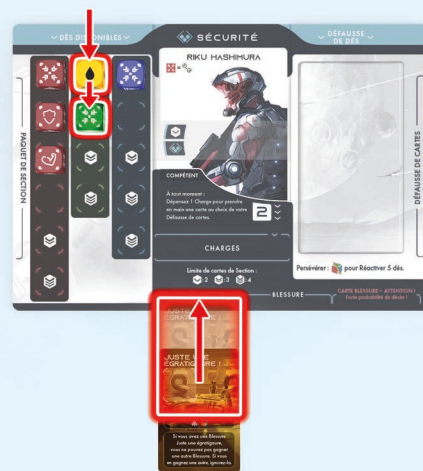
Quand les conditions requises sur la carte de Rang actuelle sont remplies, retournez-la pour qu'elle indique « terminé » : vous avez atteint ce but et obtiendrez des avantages lors de la phase de Gestion du Vaisseau. Durant ce Tutoriel, retournez la carte dès que vous possédez 3 pions Réussite dans l'espace dédié, près du plateau de Planète. Continuez de gagner des Réussites normalement.

## BLESSURES

Lisez cette partie la première fois qu'un Membre d'équipage gagne une Blessure.

Au cours du Tutoriel, il vous sera parfois demandé de gagner la Blessure *Juste une égratignure* ! (le seul type du Tutoriel ; si un texte vous demande de gagner un autre type de Blessure, ignorez-le). Pour ce faire, prenez une carte Blessure et placez-la face visible sur l'espace Blessure le plus à gauche en bas de votre plateau Équipage. Placez ensuite 1 dé de Blessure jaune sur la première case en haut de n'importe quelle colonne de votre plateau Équipage ; si un dé s'y trouve déjà, descendez de 1 cran tous les dés de cette colonne.

**Remarque :** Durant le Tutoriel, peu importe la colonne dans laquelle vous placez le dé, mais cela aura son importance durant la Campagne.



**Exemple :** Lors d'une Action Se déplacer, vous devez lancer le dé de Danger ; le résultat obtenu est la Blessure *Juste une égratignure* !. Placez d'abord la carte blessure dans l'espace Blessure le plus à gauche, puis prenez 1 dé de Blessure ; vous choisissez de le placer dans la colonne verte : tous vos dés verts sont descendus de 1 cran.

**Remarque :** Contrairement à la Campagne, durant le Tutoriel un Membre d'équipage peut gagner 1 seule Blessure. S'il possède déjà une carte Blessure, ignorez tout effet qui lui en ferait gagner une nouvelle.

### TESTS D'UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE BLESSÉ

Lors d'un Test, durant l'Étape 2 vous devez lancer les dés de Blessure de vos cases avec les dés de Section que vous choisissez. Durant l'Étape 6, si le résultat d'un dé de Blessure de votre Réserve de résultats correspond à l'icône de votre carte Blessure, placez le dé de Blessure sur la carte et appliquez l'effet de l'icône, indiqué sur la carte ; si le résultat du dé ne correspond à aucune carte Blessure, placez-le dans votre Défausse de dés.-

**Remarque :** contrairement à la Campagne, durant le Tutoriel aucun effet ne peut modifier ces dés.



**Exemple :** Après avoir rampé dans un espace étroit, vous gagnez une carte Blessure et un dé de Blessure. Lors d'un Test, vous lancez ce dernier en plus des dés choisis et obtenez un . Durant l'Étape 6, le dé de Blessure va sur la carte Blessure, et vous devez Dépenser un dé.

À la fin de l'Étape 6 du Test, les dés de Blessure sont replacés dans les cases de vos dés de Section. Placez-les sur la première case de n'importe quelle colonne (pas nécessairement sur celles où ils étaient), en descendant les autres dés d'un cran si nécessaire.

### SUPPRIMER UNE BLESSURE

Durant le Tutoriel, certains effets permettent aux Membres d'équipage de supprimer un dé de Blessure et une carte Blessure : remettez simplement celle-ci avec les autres cartes Blessure, et le dé avec le matériel de la partie.

### ACTION SE PRÉPARER

Lisez cette partie la première fois qu'un Membre d'équipage veut effectuer l'Action Se préparer.

Pour effectuer l'Action Se préparer, suivez un des deux points suivants, ou les deux (dans l'ordre souhaité) :

- Piochez une carte de Section de votre paquet et ajoutez-la à votre main ; après quoi si vous avez 3 cartes en main (plus que la limite), vous devez immédiatement en défausser une.
- Effectuez un Test pour tenter d'obtenir les icônes des Combinaisons de dés indiquées sur les cartes de Section de votre main (règle expliquée page suivante). Suivez la procédure décrite en page 15 (vous devez lancer les dés de Blessure, d'autres Membres peuvent vous Soutenir, et vous pouvez jouer les effets en haut des cartes de Section pour modifier vos résultats).

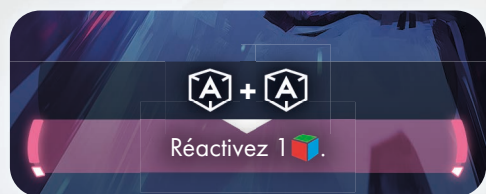
### Pas suffisamment de dés à Dépenser

Si vous devez résoudre un effet Dépenser , mais que vous n'avez pas assez de Dés disponibles, vous devez Sacrifier un dé à la place (voir Sacrifier un dé dans le Glossaire des termes de jeu à la fin de ce livret).

## COMBINAISONS DE DÉS

Lisez cette partie la prochaine fois qu'un Membre d'équipage résout un Test.

Durant l'Étape 5 d'un Test, vous pouvez utiliser les effets Combinaison de dés des cartes de Section de votre main, à condition de posséder les icônes requises dans votre Réserve de résultats.



**Remarque :** Lors de la Campagne, la carte Circonstances planétaires en jeu peut aussi proposer des effets Combinaison de dés.

Si des icônes de dés de la Réserve de résultats (y compris ceux des Membres qui vous Soutiennent) correspondent aux conditions de Combinaison de dés d'une carte de Section de votre main, vous pouvez déplacer les dés concernés dans la Défausse de dés de leur propriétaire pour activer l'effet décrit sur la carte ; défaussez alors celle-ci face visible. Vous pouvez activer les effets de plusieurs cartes, mais les dés utilisés pour activer un effet sont immédiatement placés dans la Défausse de dés de leur propriétaire, et ne peuvent donc pas activer d'autres cartes ou Incidences.

**Remarque :** Dans le Tutoriel, seules deux icônes de Combinaison de dés sont disponibles ; il y en a bien plus dans la Campagne.



Tout dé indiquant un résultat Basique



2 dés présentant la même icône. N'oubliez pas : le résultat Vanguard compte comme n'importe quelle icône



les résultats Accident ne peuvent pas être utilisés pour des Combinaisons de dés



**Exemple :** Lors d'un Test, vous lancez 2 dés (1 rouge et 1 bleu). Un autre Membre d'équipage vous Soutient, il lance 1 dé vert. Vous obtenez 1 résultat Physique et 1 Basique, et votre Soutien obtient 1 Vanguard. Aucun dé n'est relancé, ce sont donc les résultats finaux après l'Étape 4 de la procédure de Test. Durant l'Étape 5, ces dés peuvent servir à activer l'effet Combinaison de dés de n'importe quelles cartes de Section de votre main.

Vous avez en main 2 cartes de Section (Acrobaties et Course effrénée).

Vous pourriez utiliser votre dé bleu Basique pour activer l'effet de Course effrénée (rejoindre un autre Membre d'équipage), déplacer le dé bleu dans votre Défausse de dés et défausser la carte Course effrénée.

Mais comme le Vanguard compte comme n'importe quelle icône, vous utilisez ensuite le résultat Physique de votre dé rouge et celui de votre Soutien pour activer l'effet de la carte Acrobaties. Vous déplacez le dé rouge dans votre Défausse de dés et le vert dans celle de votre Soutien.

## SOUTENIR

Quand un Membre d'équipage effectue un Test, tout autre Membre sur le même Secteur peut décider de le Soutenir. Celui qui effectue le Test est appelé le Membre d'équipage actif.

Lisez cette partie la première fois qu'un Membre d'équipage décide d'en Soutenir un autre.

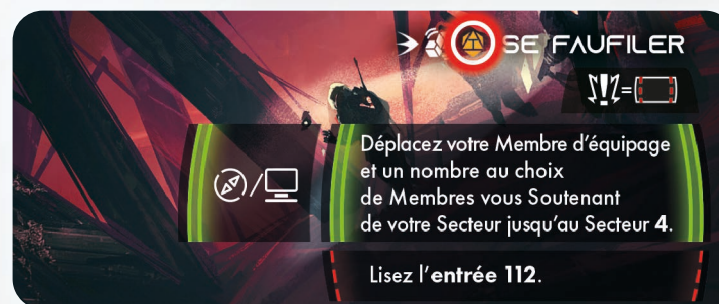
Tout Membre d'équipage peut en Soutenir un autre d'une de ces manières ou des deux :

- Durant l'Étape 1 du Test : il choisit 1 de ses Dés disponibles, qui sera lancé durant l'Étape 3 et utilisé par le Membre d'équipage actif comme s'il était dans sa propre Réserve de résultats. Pour le défausser, placez-le dans la Défausse de dés de son propriétaire, et non pas dans celle du Membre actif.
- Durant l'Étape 4 du Test : en jouant une carte de Section de sa main avec un effet « Lors d'un Test ». Appliquez l'effet de la carte comme si c'était le Membre actif qui l'avait jouée.

**Exemple :** Amir, Cho, et Riku sont sur le même Secteur. Amir effectue une Action spéciale impliquant un Test. Cho le Soutient en ajoutant un de ses dés à la Réserve de résultats d'Amir. Riku n'ajoute pas de dé, mais joue une carte de Section durant l'Étape 4.

## DÉS DE DANGER LORS D'UN TEST

Lisez cette partie quand vous effectuez l'Action spéciale « Se faufiler ».



Certaines Actions Spéciales possèdent l'icône « dé de Danger » à gauche de leur nom : il est dangereux de les effectuer. Lors d'un Test, un dé de Danger doit être lancé en même temps que vos autres dés. Durant l'Étape 5, appliquez son résultat comme si vous l'aviez lancé seul (consultez l'Aide de jeu « dé de Danger »), puis remettez-le avec le matériel de la partie.

### Réserve commune de résultats

Chaque Membre d'équipage a sa propre Réserve de résultats, afin de savoir à qui sont les dés. Toutefois, les dés de toutes les Réserves de résultats sont considérés comme étant dans la même Réserve de résultats et peuvent être utilisés par le Membre actif.


### Aptitudes de Conversion d'un Soutien

Soutenir un Membre d'équipage ne permet pas de Convertir des résultats : seul le Membre effectuant le Test peut utiliser son Aptitude de Conversion ; par contre, il peut l'utiliser sur les dés de ceux qui le Soutiennent.

## DÉCOUVERTE UNIQUE

Lisez cette partie quand il vous est demandé de le faire pour gagner la **Découverte unique 1**.

Trouvées sur certaines planètes, les Découvertes uniques sont placées face cachée sur le plateau de Planète durant sa mise en place. Quand vous gagnez une Découverte unique, retournez la carte. Normalement, les Découvertes uniques sont stockées dans votre Atterrisseur, mais pour le Tutoriel placez-la sur l'emplacement dédié du plateau de Planète.

S'il vous est demandé de gagner la Découverte unique **1**, mais que vous l'avez déjà, gagnez 1  à la place (comme indiqué sur l'emplacement dédié, sur la droite du plateau de Planète).

## ÉVÉNEMENTS

Lisez cette partie après avoir lu l'**entrée 298**.

Comme indiqué précédemment, quand un Membre d'équipage termine son tour, il révèle la carte du dessus du paquet Événement et la résout.

Il suit la procédure suivante :

- 1) Révélez la carte du dessus du paquet Événement. S'il est épuisé, mélangez sa défausse pour le reconstituer, puis révélez la première carte.
- 2) Si aucune des icônes de Biome de la carte ne correspond aux icônes de Biome de votre Secteur (y compris celles d'une carte PDI), suivez l'effet secondaire de la carte, noté dans son segment supérieur. Pour le Tutoriel, l'effet secondaire de tous les Événements consiste à faire progresser de 1 toutes les Pistes de Temps ; si la carte Circonstances planétaires **G01** (*Lumières clignotantes*) n'est pas en jeu, ignorez cet effet ; si elle est en jeu, lisez le segment dédié aux Pistes de Temps.
- 3) Si une des icônes de Biome de la carte correspond à une icône de Biome de votre Secteur, résolvez l'effet principal de la carte, noté dans son segment inférieur. Sauf indication contraire, cet effet ne s'applique qu'au Membre ayant révélé la carte.
- 4) Placez la carte face visible dans la défausse des cartes Événement.

**Exemple :** vous terminez votre tour sur le Secteur 6 et révélez une carte Événement, dont l'icône de Biome correspond à l'icône de votre Secteur actuel. L'effet principal de la carte (*D'étranges voix*) est donc résolu et vous devez Dépenser un dé.

Si l'icône de Biome de la carte n'était pas présente sur votre Secteur actuel, l'effet secondaire serait résolu à la place (faire progresser de 1 toutes les Pistes de Temps).



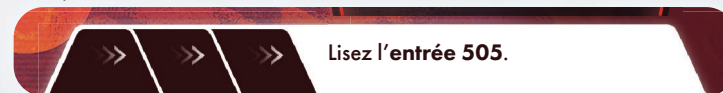
## PISTES DE TEMPS

Lisez cette partie quand il est demandé de le faire.

Il vous sera parfois demandé de faire progresser toutes les Pistes de Temps. Dans le Tutoriel, cette règle ne s'applique qu'une fois la carte **G01** en jeu (**G01** présente la seule Piste de Temps du Tutoriel).

Les Pistes de Temps fonctionnent comme les pistes des Actions spéciales : quand vous devez faire progresser une Piste de Temps, si celle-ci ne dispose d'aucun marqueur Temps, placez-en un sur la case la plus à gauche ; chaque nouvelle progression déplace celui-ci de 1 cran vers la droite. Quand il atteint son effet (la grande case à droite), appliquez-le.

S'il vous est demandé de réinitialiser la Piste de Temps, retirez son marqueur.



**Exemple :** la Piste de Temps de **G01** requiert 4 progressions ; la première place un marqueur Temps sur la piste : quand celui-ci atteint la case de l'effet, lisez l'**entrée 505**.

## RANGER LE TUTORIEL

Lisez cette partie après avoir lu l'**entrée 204**.

Votre Équipe de terrain quitte la planète : il est temps de procéder à quelques étapes rapides de rangement.

- 1) **RANGÉZ LES CARTES ET LES DÉS :** Rangez tous les dés de Section dans les compartiments de Section appropriés. Rangez les marqueurs universels, Temps, Tour et Départ, les figurines, les dés de Blessure et de Danger dans la boîte.
  - Retirez du jeu toutes les cartes de Section utilisées durant le Tutoriel, ainsi que les cartes Événement, Blessure, Mission et Circonstances planétaires propres au Tutoriel.
  - Rangez toutes les cartes **P000** « Rien d'intéressant... » (du plateau de Planète et de la pile PDI) derrière l'intercalaire Points d'Intérêt du Boîtier A. Retirez du jeu les autres cartes PDI du plateau de Planète et de la pile PDI.
- 2) **VÉRIFIEZ LE MATÉRIEL :** À cette étape, doivent se trouver sur la table : la Planétopédie ouverte avec vos pions Réussite, les Découvertes et la carte de Rang ; les plateaux Équipage, les cartes Membre et les Aides de jeu.



- 3) **PROMOTION DE L'ÉQUIPAGE** : La carte de Rang a été retournée pour indiquer « terminé » durant l'Exploration planétaire, tous les Membres de l'Équipe de terrain passent donc à un Rang supérieur : remplacez leur pochette de Rang 1 par une de Rang 2 puis remplacez leur carte sur leur plateau Équipage. Rangez les pochettes de Rang 1 dans les compartiments de Section appropriés.

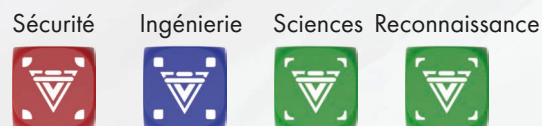


Rang 1 Rang 2 Rang 3



Ensuite, Retirez du jeu la carte de Rang du Tutoriel.

- 4) **ACHETEZ DES DÉS** : Vous pouvez utiliser vos pions Réussite pour acheter un dé supplémentaire pour chacune des Sections. Le coût est de 1 pion Réussite par dé d'une Section (les 4 Sections ont toujours le même nombre de dés). Acheter un dé ajoute 1 nouveau dé à chaque Section. Vos Sections sont actuellement composées de 5 dés, le coût est donc de 5 pions Réussite. Si vous en possédez assez, rangez-en 5 dans la boîte de jeu et prenez-y les dés suivants pour les ajouter aux compartiments appropriés :



Ces dés sont appelés Dés de défi, ils offrent plus de chance d'obtenir un résultat Vanguard, mais aussi d'obtenir un Accident. Utilisez-les avec prudence ! Pour le moment, laissez les pions Réussite restants sur la table.

**Félicitations !** Vous avez terminé le Tutoriel d'ISS Vanguard.

N'oubliez pas que du matériel et des règles supplémentaires (entre autres la Gestion du Vaisseau, les Indices, Découvertes, Menaces et Atterrisseurs) seront révélés au fur et à mesure de la Campagne. Quand vous vous sentirez prêt à les assimiler, lisez la partie « Campagne » de ce Livret de Règles (Chapitre III).

Si vous souhaitez enchaîner sur la Campagne immédiatement après le Tutoriel, allez à la partie suivante (Continuer la Campagne). Sinon, suivez la procédure « Remise à zéro du jeu » en page 41, qui aide à préparer le matériel pour de futures parties.

**Bonne chance pour vos traversées galactiques !**

## CONTINUER LA CAMPAGNE

Vous êtes prêt à effectuer votre première phase de Gestion du Vaisseau. Durant cette phase, vous allez voyager vers des mondes extraterrestres, découvrir des technologies, construire de l'équipement adapté, et modifier vos Sections et Membres d'équipage. Pour les étapes de cette phase, vous utiliserez le Classeur du Vaisseau : placez-le sur la table ; à sa gauche, aménagez trois espaces pour les réserves de marqueurs.

Vous avez rempli le Classeur du Vaisseau avec vos cartes de départ « Avant votre première partie ».

À présent, effectuez les étapes ci-dessous :

- Posez l'enveloppe « En attente... » sur la table. Durant la Gestion du Vaisseau, il vous sera parfois demandé d'y glisser des cartes ; quand vous atteindrez l'étape où elles sont utilisées, vous serez informé de ce que vous devez en faire.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau aux pages 28-29. Déplacez la Découverte unique **1** de l'emplacement Découvertes révélées du plateau de Planète à l'emplacement de carte numéroté 1 en page 29.
- S'il reste des pions Réussite sur la table, rangez-les dans le sachet Pions. Ce sachet à glissière sert à sauvegarder la réserve actuelle de vos divers marqueurs.
- Déplacez les Membres d'équipage de leur plateau Équipage vers le Boîtier B, derrière l'intercalaire Équipage inactif.
- Pour chaque Section, piochez 2 cartes au hasard parmi les « Recrues » (Boîtier B) et posez-les face visible. Choisissez une nouvelle carte Membre d'équipage pour chaque Section que vous contrôlez et insérez-la dans une pochette de Rang 1, à prendre dans les compartiments de Section. Remplacez les cartes restantes derrière l'intercalaire Recrues et mélangez toutes celles qui s'y trouvent.
- Mettez ces nouveaux Membres d'équipage dans votre main : ce sont désormais des Membres d'équipage disponibles. Les joueurs qui contrôlent plus d'une Section gardent dans la même main les Membres d'équipage disponibles de toutes leurs Sections. Lors de la Gestion du Vaisseau, vous pourrez les affecter à diverses tâches. Attention, il est impossible d'affecter à une tâche le dernier Membre d'équipage disponible d'une Section : vous en aurez besoin pour la prochaine Exploration planétaire.

**Remarque :** À moins d'utiliser les Baraquements pour recruter de nouveaux Membres d'équipage, vous ne pourrez donc pas effectuer d'Affectations lors de votre première Gestion de Vaisseau.

- Dans la boîte de jeu, prenez le Scanner planétaire et l'Atlas des systèmes et placez-les à proximité.

Vous êtes prêt à commencer la phase de Gestion du Vaisseau, dont les procédures sont détaillées dans le Classeur du Vaisseau ; certaines utilisent du matériel que vous n'avez pas encore découvert lors de vos parties : quand c'est le cas, ignorez l'étape en question.

**Conseil :** En parcourant le Classeur du Vaisseau, vous devrez faire de nombreux choix. Ne vous inquiétez pas : à ce stade de la Campagne, aucun d'entre eux n'est négatif. Toutefois, lors de l'étape « Installations du Vaisseau », il est conseillé d'activer les Baraquements et le Complexe de Production, qui vous permettront d'obtenir de l'équipement avant votre prochaine mission – mais les autres combinaisons restent possibles !

**À présent, lisez l'entrée 750.**







## CHAPITRE III - CAMPAGNE

Avant de jouer la Campagne, il est nécessaire qu'au moins un des joueurs (et dans l'idéal, tous) ait regardé le Tutoriel vidéo (voir page 10) ou joué le Tutoriel, qui permet d'assimiler les règles principales du jeu.

Deux choix s'offrent à vous pour commencer la Campagne.

- 1) **Continuer à partir du Tutoriel** : C'est l'option recommandée si vous venez de le jouer. Vous n'avez aucune procédure ou mise en place spécifique à effectuer, il suffit de reprendre le jeu là où s'est achevé le Tutoriel. Pour ce faire, rendez-vous directement en page 29, qui présente en détail les règles d'Exploration planétaire.
- 2) **Mise en place rapide** : Cette option vous permet de commencer la Campagne avec d'autres Membres d'équipage que ceux utilisés lors du Tutoriel, ou de jouer la Campagne une nouvelle fois.

### MISE EN PLACE RAPIDE DE LA CAMPAGNE

Cette procédure explique comment mettre en place et commencer la Campagne complète d'ISS Vanguard sans avoir à jouer le Tutoriel.

#### 1) Vérifiez les Boîtiers de cartes et le Classeur du Vaisseau

Assurez-vous que les Boîtiers et le Classeur du Vaisseau soient organisés comme indiqué dans « Avant votre première partie » page 6. Si vous avez reconstitué les paquets Tutoriel, déplacez les cartes du Tutoriel dans les Boîtiers comme suit :

- Cartes Point d'Intérêt **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000** dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A)
- Cartes Mission **M01, M02, M03** dans « Missions » (Boîtier A)
- Carte Circonstances planétaires **G01** dans « Circonstances planétaires » (Boîtier A)

- Découverte unique **1** dans « Découvertes uniques » (Boîtier A)
- 4 cartes Blessure *Juste une égratignure !* dans « Blessures » (Boîtier A)
- Placez les 5 cartes Événement et une carte de Rang du Tutoriel sur la table
- 4 cartes Membre d'équipage du Tutoriel dans « Recrues » (Boîtier B)
- Carte de Projet de recherche **R01** dans « Projets de Recherche » (Boîtier B)

#### 2) Rassemblez le matériel

Placez les éléments suivants sur la table de jeu :

- A.** 1 carte Aide de jeu « Round de jeu / Test » par joueur
- B.** 1 carte Aide de jeu « dé de Danger »
- C.** 4 plateaux Équipage
- D.** Boîtier A (Exploration planétaire)
- E.** Boîtier B (Gestion du Vaisseau)
- F.** Compartiments de Section (ou les 4 boîtes de Section si vous possédez l'extension Boîtes de Section)
- G.** La Planétopédie
- H.** Le marqueur Départ, tous les marqueurs Tour et Temps, les marqueurs universels, les pions Réussite et Actions.
- I.** 12 dés de Blessure
- J.** 2 dés de Danger
- K.** 5 cartes Événement du Tutoriel
- L.** 1 carte de Rang du Tutoriel

**Important** : Assurez-vous ensuite de ranger tout le matériel non indiqué ci-dessus dans la boîte du jeu.



De : Major Imara Dahl  
À : Sergent Nahy

NAHY, VOUS ÊTES PROCHE DE L'ÉQUIPE DE TERRAIN, N'EST-CE PAS ? POURRIEZ-VOUS M'EXPLIQUER POURQUOI CERTAINS D'ENTRE EUX ONT RÉCEMMENT COMMENCÉ À M'APPELER BRADFORD ET TROUVENT MON GILET TACTIQUE VERT SI DRÔLE ?

### 3) Lisez l'entrée initiale

Ouvrez le Journal de bord ou l'appli et lisez l'**entrée initiale** (La toute première entrée), où commence l'histoire du *Vanguard*.

### 4) Répartissez les Sections

Les joueurs décident en commun des Sections qu'ils souhaitent contrôler. *ISS Vanguard* est un jeu coopératif, veillez donc à ce que tous les joueurs soient satisfaits de leur choix. Les plateaux Équipage de chaque Section sont ensuite placés devant les joueurs qui les contrôlent ; les joueurs seront nommés en fonction de celles-ci. Chacune des quatre Sections doit être en jeu !

### 5) Piochez les Membres d'équipage de départ

- Pour chaque Section, prenez 3 cartes au hasard derrière l'intercalaire Recrues (Boîtier B) et placez-les face visible sur la table.
- Choisissez ensuite deux cartes Membre d'équipage par Section et insérez-les dans des pochettes de Rang 1, à prendre dans les compartiments de Section ; placez un Membre d'équipage de chaque Section sur le plateau Équipage approprié, et l'autre derrière l'intercalaire Équipage inactif (Boîtier B).
- Remplacez les cartes restantes derrière l'intercalaire Recrues (Boîtier B) et mélangez toutes celles qui s'y trouvent.

### 6) Préparez les dés de Section

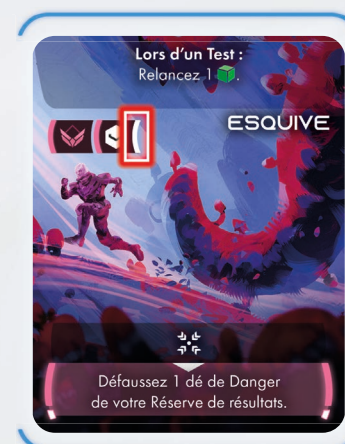
Pour chaque Section, prenez les dés de Section et placez-les dans les cases des plateaux Équipage comme indiqué sur les images ci-dessous. Assurez-vous d'avoir pris **exactement** les mêmes dés que dans les exemples (les balises aux 4 coins de certaines faces vous aident à les identifier). Rangez les dés non utilisés dans la boîte.

### 7) Préparez l'Équipe de terrain

À 2 ou 3 joueurs, ceux contrôlant plus d'une Section choisissent laquelle prend part à la première mission. En mode solo, choisissez deux Sections. Pour chaque Section ne prenant PAS part à la première mission :

- Mettez la carte Membre d'équipage de son plateau Équipage dans Équipage inactif (Boîtier B).
- Mettez les dés de Section de son plateau Équipage dans le compartiment de Section approprié.
- Rangez son plateau Équipage dans la boîte de jeu.

### 8) Préparez les cartes de Section



Pour chaque Membre d'équipage de l'Équipe de terrain, prenez sans les consulter les 10 cartes de Section de Rang 1 marquées d'une barre blanche près de leur Rang (voir exemple à gauche) dans le compartiment de sa Section, mélangez-les, puis placez-les face cachée sur l'espace Paquet de Section, contre le bord gauche du plateau Équipage.

**Important :** Une partie du matériel et des règles (les Menaces, les Découvertes, les Indices, l'Équipement, les Aptitudes

de Membre et les Charges) n'est pas utilisée sur la planète de départ ; les aptitudes des cartes ne seront donc pas toutes utiles.

### 9) Préparez le plateau de Planète

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 2-3 (L'Œil du Vide) : c'est votre plateau de Planète.
- Placez la carte de Rang du Tutoriel face « en cours » sur l'espace dédié, contre le bord supérieur du plateau de Planète.
- Prenez la carte Mission **M01** dans « Missions » (Boîtier A) et placez-la face visible sur l'emplacement Mission, sous la Découverte unique.
- Placez la Découverte unique **1** face cachée sur l'emplacement dédié.
- Mélangez les 5 cartes Événement du Tutoriel et placez-les près du plateau de Planète.
- Choisissez une figurine parmi les 8 disponibles pour représenter chacun de vos Membres d'équipage prenant part à l'Exploration planétaire, puis fixez-la sur l'anneau de couleur de sa Section. Placez ces figurines comme vous le souhaitez sur les Secteurs **1** et **2** (au moins une par Secteur).
- Près de chaque plateau Équipage, placez un marqueur Tour, face « Tour disponible » visible. Donnez le marqueur Départ au joueur de la Section de Reconnaissance (même si cette Section ne fait pas partie de l'Équipe de terrain).
- Laissez l'emplacement Charges vide. Réveillés brutalement, les Membres d'équipage de l'Équipe de terrain ne gagnent pas de Charge au début de cette Exploration !
- Lisez à voix haute la carte Mission.
- Pour chaque Section, piochez deux cartes de votre paquet de Section.

### 10) Commencez l'Exploration ! Lisez l'entrée 1.



Section Ingénierie



Section Sécurité




Section Reconnaissance



Section Sciences

# RÈGLES D'EXPLORATION PLANÉTAIRE

Au début de l'Exploration planétaire, suivez les étapes ci-dessous :

1)  Placez 1 marqueur Tour sur le plateau Équipage de chaque Membre d'équipage sur la planète, face « Tour disponible » visible.

2) Le joueur qui contrôle la Section Reconnaissance choisit quel Membre reçoit le marqueur Départ.

L'Exploration planétaire est divisée en une série de rounds. À chaque round, dans le sens horaire et en commençant par le Membre d'équipage muni du marqueur Départ, chaque Membre joue son tour : il effectue deux Actions ; à la fin de son tour, son marqueur Tour est retourné. Une fois que tous ont joué un tour, le round s'achève. Les marqueurs Tour des Membres sont tous retournés face « Tour disponible ».

Au début du round suivant, le joueur contrôlant le Membre d'équipage muni du marqueur Départ choisit le Membre recevant le marqueur Départ (cela peut être le même). Les Membres jouent leur tour en sens horaire en commençant par celui avec le marqueur Départ.

À votre tour, effectuez les étapes suivantes :

1) **Effectuer deux Actions** – Choisissez une des Actions ci-dessous et résolvez-la en intégralité. Choisissez ensuite une seconde Action et faites de même. Hormis l'Action spéciale, vous pouvez effectuer deux fois la même Action.

- Action spéciale (une fois par tour)
- Se déplacer
- Se préparer
- Se reposer
- Décoller



Vous pouvez utiliser le pion Actions pour savoir s'il reste une ou deux Actions à votre Membre.

Utiliser un effet des plateaux Équipage ou Atterrisseur, d'une carte Membre d'équipage ou de Section, etc. ne compte pas comme une Action, sauf si l'effet est identifié comme une Action spéciale ou si son texte indique le contraire.



**Exemple :** la carte Équipement « Avant-poste » indique « Placez le pion Avant-poste sur votre Secteur – Cela compte comme une Action ». Vous ne pouvez donc pas l'utiliser si vous avez déjà effectué deux Actions à ce tour.

2) **Fin du tour**



- Retournez votre marqueur Tour, face « Tour terminé » visible.
- Piochez une carte Événement et résolvez-la (voir page 37).

Quand tous les marqueurs Tour indiquent « Tour terminé », le round s'achève : Commencez-en un nouveau.

Cette séquence se répète jusqu'à ce qu'une de ces situations se produise :

- Un Membre d'équipage effectue l'Action Décoller.
- Un Membre d'équipage gagne une quatrième carte Blessure.
- Une entrée ou une carte Mission indique la fin de l'Exploration planétaire.

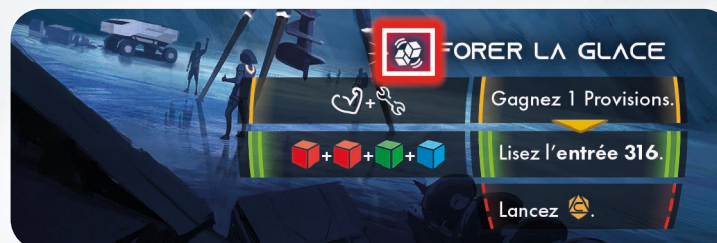
Reportez-vous alors à la partie « Fin de l'Exploration planétaire », page 41.

## ACTIONS SPÉCIALES

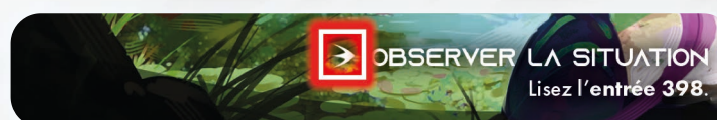
Signalées par l'icône ➔ avant leur nom, les Actions spéciales incluent aussi bien une prise d'échantillons d'une substance dangereuse que des négociations avec une forme de vie extraterrestre.

À votre tour, vous pouvez effectuer une Action spéciale apparaissant :

- Sur le plateau de Planète, sur votre Secteur.
- Sur une carte PDI de votre Secteur.
- Sur la carte Circonstances planétaires.
- Sur une carte représentant une Menace sur votre Secteur.
- Sur une carte Mission visible sur le plateau.
- Sur une carte Module d'Atterrisseur ou de Rang.



Les Actions spéciales nécessitent souvent un Test (voir page 31).



D'autres impliquent simplement de suivre le texte apparaissant sous leur nom.

De : Intendant P. Olsen  
À : Chefs de Section

LA FRÉQUENCE AVEC LAQUELLE LES ÉQUIPES DE TERRAIN RÉQUISITIONNENT NOTRE MODULE D'INCINÉRATION HADÈS M'INQUIÈTE SÉRIEUSEMENT. ILS L'APPELLENT « LE LANCE-FLAMMES » ! CE N'EN N'EST PAS UN. C'EST UN OUTIL SPÉCIFIQUE DESTINÉ AUX TRAVAUX DE FORAGE, LIMITÉ À CERTAINS USAGES ET NÉCESSITANT UNE FORMATION. JE NE VOIS PAS POURQUOI LES ÉQUIPES DE TERRAIN DEVRAIENT EN EMBARQUER UN À CHAQUE MISSION.



### Secteur de l'Atterrisseur

Certains Secteurs sont dotés d'une icône Atterrisseur : il est possible d'y atterrir. Le Secteur avec l'Atterrisseur est appelé le Secteur de l'Atterrisseur.

À la fin de la plupart des Explorations planétaires, vous devrez retourner sur le Secteur de l'Atterrisseur pour Décoller.

### Numéros d'entrées sur le plateau de Planète

À votre tour, si vous arrivez sur un Secteur indiquant « Lisez l'entrée XX », trouvez cette entrée dans le Journal de bord et lisez-la immédiatement.

## SE DÉPLACER

L'Action Se déplacer est le moyen principal de vos Membres d'équipage pour atteindre de nouveaux Secteurs d'une planète.

**Remarque :** Si une icône apparaît à un endroit de votre Secteur, cette Action n'est pas autorisée.

Quand vous effectuez l'Action Se déplacer, suivez ces étapes :

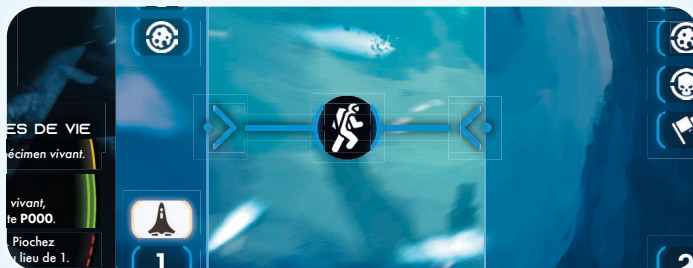
- 1) Choisissez un Itinéraire (une ligne reliant votre Secteur actuel et celui que vous comptez rejoindre) ; certains sont à sens unique. Vous ne pouvez choisir qu'un Itinéraire doté d'une flèche partant de son point de départ : les déplacements ne s'effectuent que dans le sens des flèches.



**Exemple :** Votre Membre d'équipage peut Se déplacer à partir du Secteur en bas à gauche, mais pas dans l'autre direction.

**Remarque :** tous les Secteurs sur lesquels vous pouvez vous rendre à partir du vôtre sont des Secteurs connectés (certaines cartes s'y réfèrent).

- 2) Résolez chaque icône indiquée sur l'Itinéraire. Si une icône Déplacement y figure, sautez l'étape 3 de cette Action et résolez l'effet de l'Action Se déplacer sur la carte Circonstances planétaires, en bas à droite du plateau de Planète.



**Exemple :** Votre Membre d'équipage Se déplace sur un Itinéraire doté de l'icône Déplacement : vous consultez la carte Circonstances planétaires, qui indique que vous devez effectuer un Test.

**Remarque :** Tant que l'Action Se déplacer n'est pas terminée (il faut pour cela résoudre toutes les icônes de l'Itinéraire), votre Membre est considéré comme étant sur son Secteur de départ : les Membres qui s'y trouvent peuvent donc le Soutenir, mais pas ceux du Secteur d'arrivée.

- 3) Placez la figurine de votre Membre d'équipage sur le Secteur d'arrivée ; si celui-ci contient un **numéro d'entrée**, lisez-la immédiatement.

## SE PRÉPARER

Pour effectuer l'Action Se préparer, suivez un des deux points suivants, ou les deux (dans l'ordre souhaité) :

- Piochez 1 carte de Section de votre paquet et ajoutez-la à votre main, après quoi si vous avez plus de cartes en main que la Limite (2 cartes au Rang 1, 3 au Rang 2 et 4 au Rang 3), défaussez-en une immédiatement.
- Effectuez un Test pour tenter d'obtenir les icônes des Combinaisons de dés indiquées sur les cartes de Section de votre main ou sur la carte Circonstances planétaires en jeu. Suivez la procédure normale décrite en page 31 (vous devez lancer les dés de Blessure, d'autres Membres peuvent vous Soutenir, et vous pouvez jouer les effets en haut des cartes de Section pour modifier vos résultats).

## SE REPOSER

Se reposer est le moyen principal pour Réactiver les dés de Section des Membres d'équipage (déplacez les dés de leur Défausse de dés sur des cases de « Dés disponibles » non occupées, sur la gauche de leur plateau Équipage).

Quand vous effectuez l'Action Se reposer, suivez ces étapes :

- 1) Réduisez vos Provisions de 1 (déplacez le marqueur sur la piste des Provisions de votre Atterrisseur). Si c'est impossible (la piste est déjà à zéro), l'Action Se reposer n'est pas autorisée.
- 2) Réactivez la moitié du nombre total de vos dés de Section (arrondi au supérieur). Pour ce faire, prenez en compte les dés de Section disponibles et ceux dans votre Défausse de dés.

**Exemple :** Vous avez 2 dés de Section disponibles et 5 dés dans votre Défausse de dé ; vous Réactivez donc 4 dés.

- 3) Piochez 1 carte de Section de votre paquet et ajoutez-la à votre main, après quoi si vous avez plus de cartes en main que la limite (2 cartes au Rang 1, 3 au Rang 2 et 4 au Rang 3), défaussez-en une immédiatement.

### Réactiver des dés

Pour Réactiver un dé, déplacez-le de votre Défausse de dés sur une case vide de sa couleur, dans la partie « Dés disponibles ». Pensez à le poser de sorte que ses balises (symboles aux 4 coins) soient visibles, pour l'identifier facilement.

## DÉCOLLER

Cette Action doit être effectuée par un Membre d'équipage dans le Secteur de l'Atterrisseur, et doit être validée à l'unanimité par les autres Membres. Effectuer cette Action termine immédiatement l'Exploration planétaire (voir page 41).

**Important :** Décoller sans la totalité des Membres dans le Secteur de l'Atterrisseur provoquera la mort de ceux abandonnés sur la planète. Décoller sans avoir accompli la mission génère des pénalités d'Échec de la mission lors du parcours du Classeur du Vaisseau.

## PERSÉVÉRER

Un Membre d'équipage peut Persévérer à tout moment (y compris lors d'Atterrissages). Cela ne compte pas comme une Action.

Sacrifiez 1 dé (des dés de Section disponibles ou de la Défausse de dés) pour Réactiver 5 de vos dés de Section. Si votre total de dés de Section en jeu (Dés disponibles, de votre Défausse de dés et de votre Réserve de résultats) est inférieur ou égal à 3, Sacrifier 1 dé est impossible, vous devez gagner une Blessure Épuisé à la place.



**Exemple :** Vous êtes sur le point d'effectuer un Test important, mais vous avez 1 seul dé de Section disponible. Le temps est un facteur crucial pour la Mission en cours, vous n'avez donc pas le luxe d'effectuer l'Action Se reposer pour Réactiver vos dés avant le Test. Vous décidez de Persévérer, et Sacrifiez un dé de votre Défausse de dés pour en Réactiver 5 de cette même Défausse. Avec tous ces dés, vous êtes fin prêt pour le fameux Test !


**Remarque :** Persévérer n'est pas une Action et peut être déclenché durant le tour d'un autre joueur, voire en réponse à un effet ou après avoir pioché un Événement qui n'est pas encore résolu.

**Exemple :** Vous résolvez un effet qui vous demande de Dépenser un dé, or vous n'avez aucun Dé disponible, vous êtes donc censé Sacrifier un dé à la place. Vous préférez Persévérer et Sacrifiez un dé de votre Défausse de dés pour Réactiver 5 de vos dés. Vous pouvez enfin résoudre l'effet initial en Dépensant un dé.

### Sacrifier un dé

Rangez un dé de Section de vos Dés disponibles ou de votre Défausse de dés dans votre compartiment de Section.

## TESTS

La plupart des Actions effectuées au cours du jeu impliquent de faire un Test avec vos dés de Section, pour en déterminer l'Incidence. N'utilisez les étapes ci-dessous que quand il vous est demandé d'effectuer un Test (indiqué par l'icône ); si on vous demande de lancer un dé spécifique (comme un dé de Danger ou un D10), il ne s'agit pas d'un « Test », cette règle ne s'applique donc pas.



Les Tests possèdent une ou plusieurs lignes de couleur, chacune représentant une Incidence possible en fonction du résultat du jet. Une Incidence verte est une réussite, une jaune est encore meilleure et une rouge est un échec, mais qui pourrait déboucher sur autre chose...



Certains Tests possèdent une ou deux pistes : un marqueur mesure leur progression quand vous obtenez les icônes appropriées aux dés ; s'il atteint la case Incidence (à droite), celle-ci sera résolue durant la dernière étape du Test. En général, une ligne verte procure des avantages et une rouge complique la situation.

Pour effectuer un Test, suivez ces étapes :

- 1) Choisissez les dés :** Choisissez et prenez en main des dés de Section disponibles de votre plateau Équipage (pas de votre Défausse de dés). Vous n'êtes pas obligé de prendre vos propres dés ; les autres Membres d'équipage présents sur votre Secteur peuvent choisir de vous Soutenir et prendre en main un de leurs Dés disponibles de leur plateau.
- 2) Ajoutez les dés de Blessure et de Danger :** S'il y a des dés de Blessure sur votre plateau Équipage, prenez-les en main. Les Membres qui vous Soutiennent n'ajoutent pas leurs dés de Blessure au Test. Prenez aussi en main le nombre de dés de Danger indiqué à gauche du nom de l'Action (pas systématique).
- 3) Lancez tous les dés de votre main :** Les icônes obtenues forment une Réserve de résultats. Les Membres d'équipage qui vous ont Soutenu lancent aussi le dé choisi pour le faire : gardez-les séparés, même s'ils font partie de la Réserve de résultats.

### Réserve commune de résultats

Les joueurs gardent leur Réserve de résultats séparée, mais les dés de toutes les Réserves de résultats sont considérés comme étant dans la même Réserve de résultats.



### Symbole A

Ce symbole signifie que n'importe quel résultat peut être utilisé ; s'il apparaît plusieurs fois dans des conditions requises, la même icône doit être utilisée chaque fois.

- l'icône Vanguard compte comme n'importe quelle icône.
- les résultats Accident ne peuvent pas être utilisés pour des Combinaisons de dés.

Par exemple :  + 

Cette Combinaison de dés requiert deux fois la même icône.

#### 4) Modifiez les résultats :

- Vous pouvez utiliser 1 ou plusieurs cartes Équipement que vous portez ayant un effet « Lors d'un Test » ; suivez les instructions des cartes. Les Membres qui vous Soutiennent ne peuvent pas utiliser leurs cartes Équipement, sauf mention contraire.
- Vous pouvez jouer 1 ou plusieurs cartes de Section de votre main ayant un effet « Lors d'un Test » (noté en haut de la carte). Une fois l'effet d'une carte résolu, placez-la dans la Défausse de cartes de son propriétaire.
- Les Membres du même Secteur peuvent vous Soutenir en jouant 1 de leurs cartes de Section pour modifier le résultat des dés. Résolvez l'effet de ces cartes comme si le Membre actif les avait jouées.



**Exemple :** Vous pouvez jouer cette carte pour relancer les [dés] de votre choix dans la Réserve de résultats.

- #### 5) Vérifiez les Combinaisons de dés possibles :
- Vous pouvez activer les effets Combinaison de dés de toute carte de votre main et/ou de la carte Circonstances planétaires en jeu.

#### Combinaisons de dés des cartes de Section

Si des icônes de votre Réserve de résultats correspondent aux conditions de Combinaison de dés d'une carte de Section de votre main, vous pouvez déplacer les dés concernés dans la Défausse de dés de leur propriétaire pour activer l'effet Combinaison de la carte. Défaussez-la face visible.

Vous pouvez activer les effets de plusieurs cartes, mais devez utiliser des dés différents pour chacune.

Vous pouvez utiliser les dés ajoutés à la Réserve de résultats par les Membres qui vous Soutiennent, mais ceux-ci ne peuvent pas utiliser les effets Combinaison de dés de leurs propres cartes.

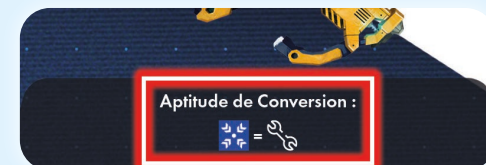
#### Combinaisons de dés des Circonstances planétaires

Si des icônes de votre Réserve de résultats correspondent aux conditions de Combinaison de dés d'une carte Circonstances planétaires en jeu, vous pouvez déplacer les dés concernés dans la Défausse de dés de leur propriétaire pour activer son effet. Vous pouvez réitérer en utilisant des dés différents chaque fois que vous appliquez l'effet.

#### Aptitudes de Conversion



Amir Zaynab peut Dépenser des résultats [dés] des dés bleus de sa Réserve de résultats comme s'il s'agissait de résultats [dés].



Grâce au Bras de construction, Dépensez des [dés] des dés bleus de votre Réserve de résultats en tant que résultats [dés].

Chaque Membre d'équipage possède une Aptitude de Conversion notée en haut à gauche de sa carte ; certaines cartes Équipement également. Lors d'un Test, vous pouvez utiliser ces Aptitudes de Membre et d'Équipement porté à chaque fois que vous Dépensez un dé : vous traitez alors les résultats Basiques [dés] de la couleur indiquée comme s'il s'agissait de l'icône spécifiée par l'Aptitude. La Conversion ne s'applique qu'au moment où le dé est Dépensé, vous ne pouvez pas l'utiliser pour simplement « modifier » un dé dans votre Réserve de résultats.

Si plusieurs Aptitudes de Conversion affectent un même dé, vous devez choisir celle utilisée (ou ne pas en utiliser). Les Membres qui vous Soutiennent ne peuvent pas utiliser leur Aptitude de Conversion ; toutefois, le joueur qui effectue le Test peut utiliser la sienne grâce à leurs dés de Soutien.



## Dés avec plusieurs icônes

Si un résultat indique deux icônes, chacune est traitée séparément.

### Exemples :



Si la Combinaison de dés nécessite 2 icônes identiques, les deux dés ci-contre peuvent être Dépensés pour appliquer son effet, ou même seulement celui avec les deux mêmes icônes.



Si la Combinaison de dés nécessite les icônes Défense et Collecte, le dé ci-contre peut être Dépensé pour appliquer son effet.

**6) Résolvez les dés de Blessure et de Danger :** Si vous n'avez aucun dé de Blessure ni de Danger dans votre Réserve de résultats, sautez cette étape. Sinon, choisissez un dé de Blessure. Comparez-le à vos cartes Blessure, en procédant de gauche à droite : dès que son résultat correspond à une icône d'une carte, placez le dé sur cette carte et appliquez l'effet de l'icône. Répétez cette étape pour chaque dé de Blessure de la Réserve de résultats. Quand l'icône d'un dé ne correspond à aucune carte Blessure vide, déplacez ce dé dans votre Défausse de dés. Durant cette étape, une carte Blessure ne peut avoir qu'un dé sur elle.

**Exemple :** Vous avez 2 cartes Blessure (Trauma aggravé et Épuisé) et 2 dés de Blessure. En lançant les dés, vous obtenez Dégâts importants et Dégâts.

Si vous traitez le dé avec Dégâts importants en premier, celui-ci est placé sur votre carte Trauma aggravé et son effet est appliqué (gagnez la carte Blessure Trauma). Le second dé de Blessure (Dégâts) est alors placé sur la nouvelle carte Blessure Trauma, et vous devez Dépenser un dé.



À l'inverse, si vous traitez le dé avec Dégâts en premier, il est placé sur votre carte Trauma aggravé et vous devez Sacrifier 1 dé.

Le dé avec Dégâts importants est alors placé sur la carte Épuisé et vous devez Sacrifier 1 dé.



Après avoir résolu vos dés de Blessure, consultez les résultats d'éventuels dés de Danger sur l'Aide de jeu « dé de Danger » (dans le tableau sous leur lettre) et appliquez-les ; puis remettez les dés de Danger avec le matériel de la partie.



**Exemple :** Ici, vous consultez le résultat d'un dé de Danger sur la table A de l'Aide de jeu « dé de Danger ».

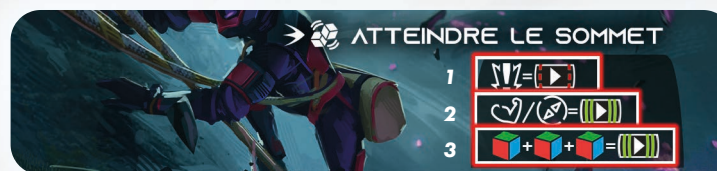
À la fin de l'étape 6, déplacez les dés de Blessure des cartes Blessure et ceux de votre Défausse de dés sur vos cases de Dés disponibles. Placez-les sur les cases du haut de

n'importe quelle colonne (pas nécessairement sur celles où ils étaient), en descendant ceux de la colonne d'un cran ; chaque colonne ne peut recevoir que 1 dé de Blessure. Voir page 40 pour plus de détails.

**7) Résolvez les Effets spéciaux :** Les Effets spéciaux sont indiqués dans un encadré sombre entre le nom de l'Action et ses Incidences possibles. Résolvez les effets de chaque ligne, de haut en bas ; si une ligne possède plusieurs effets, résolvez-les de gauche à droite. Si des icônes de votre Réserve de résultats correspondent aux conditions requises d'un Effet spécial, déplacez les dés concernés dans la Défausse de dés et appliquez son effet autant de fois que les conditions ont été remplies.

Un Effet spécial doit être résolu autant de fois que possible avec la Réserve de résultats. Les dés placés dans la Défausse de dés pour résoudre un Effet spécial ne peuvent pas être utilisés pour en résoudre un autre (même si toutes les icônes du dé n'ont pas été utilisées).

Le Glossaire des Icônes présente la liste des icônes d'Effets spéciaux.



**Exemple :** Cette Action spéciale a 3 Effets spéciaux.

1. Avant tout, chaque résultat Accident fait progresser la piste rouge, puis les dés avec ces icônes sont placés dans la Défausse de leur propriétaire.
2. Ensuite, tout résultat Physique ou Prospection fait progresser la piste verte, puis les dés avec ces icônes sont placés dans la Défausse de leur propriétaire.
3. Enfin, chaque trio de dés de Section encore dans la Réserve de résultats fait progresser la piste verte ; puis ces dés sont placés dans la Défausse de leur propriétaire.




### Effet spécial des Circonstances planétaires


Si la carte Circonstances planétaires en jeu possède un Effet spécial, celui-ci s'applique à tous les Tests effectués et doit être résolu avant tout autre Effet spécial.

### Conditions requises d'une Incidence

Le symbole « + » indique que vous devez posséder toutes les icônes représentées.

Le symbole « / » indique que vous n'avez besoin de posséder que les icônes avant ou après le « / ».

**Exemple :**   + 

Votre Réserve de dés doit contenir soit un , soit un dé rouge et un bleu.

### Dés avec deux icônes

Quand vous résolvez un Effet spécial, les icônes de chaque dé sont traitées séparément ; il est donc possible qu'un dé résolve un Effet spécial plusieurs fois.



**Exemple :** Vous lancez 2 dés et obtenez les résultats ci-dessus. Vous utilisez les 3 icônes Collecte pour résoudre le premier Effet spécial trois fois. Même si l'icône Défense n'a pas été utilisée, les dés sont placés dans la Défausse de dés. Le second Effet spécial n'est donc pas résolu, puisqu'il ne reste aucun dé dans la Réserve de résultats.



**Exemple :** Vous lancez 3 dés et obtenez les résultats ci-dessus. Leurs icônes résolvent le premier Effet spécial deux fois ; tous les dés ayant des icônes correspondant à l'Effet spécial sont utilisés, vous ne pouvez résoudre le troisième Effet spécial.

### Progression d'une piste



Toutes les pistes des cartes (PDI et Piste de Temps) commencent sans marqueur. La première fois que vous faites progresser une piste, placez un marqueur universel sur la case la plus à gauche. Chaque nouvelle progression le déplace de 1 cran vers la droite.

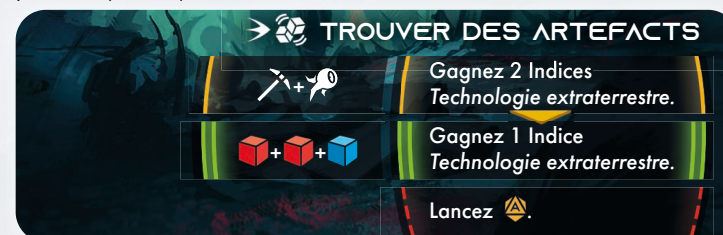
S'il arrive sur la case Incidence, celui-ci sera appliqué à l'étape 10.

**Exemple :** pour appliquer l'Incidence de la piste verte, vous devez progresser quatre fois.

### 8) Marquez les Incidences :

Sautez cette étape si l'Action spéciale possède une ou plusieurs pistes. Vérifiez si vous remplissez les conditions requises de la ligne du haut. Si c'est le cas, déplacez les dés en question dans la Défausse de dés de leur propriétaire et marquez l'Incidence (placez un marqueur sur l'effet de l'Incidence). Sinon, vérifiez si les conditions de la ligne suivante sont remplies.

Un seul marqueur peut être placé sur une ligne ; une fois le marqueur placé, passez à l'étape suivante. Une ligne rouge n'a jamais de conditions : vous devez donc marquer cette Incidence si vous n'avez pas marqué les précédentes.



**Exemple :** S'il y a un et un dans votre Réserve de résultats, marquez l'Incidence jaune. Sinon, si votre Réserve de résultats contient deux dés rouges et un bleu, marquez la verte. Si vous n'avez marqué aucune des deux, marquez la rouge.

### 9) Défaussez les dés restants :

Déplacez les dés restants des Réserves de résultats de tous les joueurs dans leur Défausse de dés.

### 10) Résolez les Incidences :

#### Incidence chaînées

Après avoir appliqué les effets d'une Incidence, appliquez également l'effet de toute autre Incidence liée à celle-ci par une flèche.



**Exemple :** Vous avez obtenu un ce qui vous permet (à l'étape 8) de marquer l'Incidence jaune. Après avoir appliqué l'effet de cette Incidence (à l'étape 10), appliquez également celui de l'Incidence verte.

**Remarque :** Les Incidences possibles ne sont chaînées que dans le sens de la flèche. Dans l'exemple ci-dessus, si l'Incidence verte était marquée, vous n'appliqueriez pas l'effet de l'Incidence jaune.

- Si votre Action possède une ou plusieurs pistes : vérifiez pour chaque ligne, de haut en bas, si un marqueur a atteint l'effet de l'Incidence ; si c'est le cas, retirez-le et appliquez l'effet de l'Incidence.
- Si votre Action ne possède pas de piste : si une Incidence a été marquée, retirez le marqueur de son effet et appliquez celui-ci.

Sauf indication contraire, les effets d'une Incidence ne s'appliquent qu'à un Membre d'équipage effectuant l'Action.

## EXEMPLES DE TESTS

### Exemple 1

Vous décidez d'effectuer l'Action spéciale « Prélever des échantillons de la surface ».



À l'étape 1, vous prenez 4 de vos Dés disponibles, ce qui vous assure de remplir les conditions de l'Incidence verte ; vous espérez en outre activer la Combinaison de dés de la carte Circonstances planétaires en jeu. Vous êtes seul sur votre Secteur, donc personne ne peut vous Soutenir.

Vous n'avez aucune Blessure et l'Action spéciale n'implique pas de dé de Danger, vous sautez donc l'étape 2.



À l'étape 3, vous lancez les dés et obtenez les résultats ci-contre.

À l'étape 4, vous ne jouez pas de carte et n'utilisez pas d'effet pour modifier les dés.

À l'étape 5, vous utilisez votre résultat pour activer l'effet Combinaison de dés de la carte Circonstances planétaires en jeu :

vous déplacez le dé dans votre Défausse et gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*. Vous pourriez aussi utiliser un autre dé pour activer l'effet Combinaison de dés des cartes de Section de votre main, mais vous n'auriez plus assez de dés pour résoudre l'Incidence visée de l'Action spéciale.



Vous sautez l'étape 6 : il n'y a aucun dé de Blessure ou de Danger à résoudre.

Idem pour l'étape 7 : cette Action n'a aucun Effet spécial.

À l'étape 8, vous vérifiez si vous remplissez les conditions des Incidences possibles. Vous avez utilisé votre , vous ne pouvez donc pas remplir celles de l'Incidence jaune. Mais comme vous avez 1 dé de chaque couleur, vous marquez l'Incidence verte puis déplacez les 3 dés dans votre Défausse de dés (le résultat Accident compte quand même comme un dé rouge).

Vous sautez l'étape 9, il ne reste aucun dé dans votre Réserve de résultats.

Et à l'étape 10, vous résolvez l'Incidence verte : vous gagnez la Découverte unique 1 et remplacez la carte PDI par la carte P000.

### Exemple 2

Vous décidez d'effectuer l'Action spéciale « Soigner l'écosystème ». Un autre Membre d'équipage a déjà entrepris cette Action à son tour et a déjà posé un marqueur sur la piste verte.

À l'étape 1, vous prenez 3 de vos Dés disponibles (2 bleus et 1 vert). Un autre Membre d'équipage se trouve sur votre Secteur, il choisit de vous Soutenir en ajoutant 1 dé vert à votre Test.



À l'étape 2, Vous ajoutez 1 dé de Blessure aux dés choisis à l'étape 1.

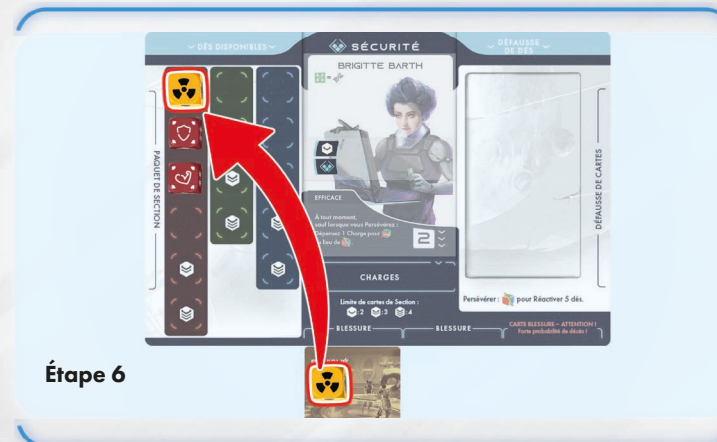
À l'étape 3, vous lancez tous les dés.

À l'étape 4, vous jouez une carte vous permettant de relancer 1 dé ; vous relancez un des Accidents bleus et obtenez un Vanguard !



À l'étape 5, vous conservez vos dés pour l'Action spéciale : vous n'effectuez donc aucune Combinaison de dés des cartes de votre main. Comme les résultats Accident ne peuvent pas être utilisés pour effectuer des Combinaisons de dés, vous êtes coincé avec le vôtre !

À l'étape 6, vous résolvez le dé de Blessure. Son résultat correspond à l'icône de votre carte Blessure ; vous placez donc le dé sur la carte et appliquez son effet (perdez 1 Provisions). Si le dé n'avait pas correspondu, il aurait été déplacé dans votre Défausse de dés. À la fin de l'étape 6, le dé de Blessure est replacé sur la première case d'une colonne de Dés disponibles.



À l'étape 7, vous résolvez les Effets spéciaux de gauche à droite. Tout d'abord, le résultat Biologie fait progresser la piste verte (déplacez son marqueur de 1 cran vers la droite) ; le dé part dans votre Défausse. Vous déplacez ensuite le résultat Vanguard dans votre Défausse en l'utilisant comme une autre icône Biologie, pour faire progresser de nouveau la piste. Puis vous utilisez votre Aptitude de Conversion pour Dépenser le résultat vert Basique obtenu par le Membre qui vous Soutient, et en faire un ultime résultat Biologie (le dé part dans la Défausse de ce Membre), pour faire progresser la piste jusqu'à l'effet de l'Incidence.

À cause de l'Accident, le second Effet spécial fait progresser la piste rouge de 1 cran. Celle-ci ne possède aucun marqueur, donc vous en posez un sur la case la plus à gauche et placez le dé Accident dans votre Défausse.

Comme l'Action spéciale possède des pistes, vous sautez l'étape 8. Vous sautez l'étape 9, il ne reste aucun dé dans les Réserves de résultats. À l'étape 10, vous appliquez l'effet de l'Incidence verte : vous gagnez 1 pion Réussite et devez lire l'entrée 366.

## CARTES DE SECTION

Ce sont vos outils principaux pour modifier vos résultats ou augmenter vos chances lors de Tests cruciaux, mais aussi pour obtenir des icônes qui ne sont sur aucun de vos Dés disponibles.

Chaque carte de Section contient, hormis son effet jouable (segment supérieur), une Combinaison de dés spéciale (segment inférieur). Si des icônes de la Réserve de résultats correspondent aux conditions de la Combinaison de dés d'une carte de votre main, vous pouvez déplacer les dés en question dans la Défausse de leur propriétaire pour appliquer son effet Combinaison de dés. Défaussez ensuite la carte (voir Tests en page 31).

Chaque Section a son propre set de cartes de Section, stockées dans son compartiment de Section.

S'il vous est demandé de **Sacrifier une carte de Section**, rangez-la dans son compartiment de Section.

### Paquet de cartes de Section

Les joueurs constituent les paquets de cartes de Section de leurs Membres durant l'étape « Procédure de lancement de mission » de la Gestion du Vaisseau. Un paquet doit contenir au minimum 10 cartes et ne peut inclure aucune carte d'un Rang supérieur à celui de son Membre d'équipage.

### Limite de cartes de Section

Si le nombre de cartes dans la main d'un Membre d'équipage dépasse sa Limite de cartes de Section, il doit immédiatement en défausser suffisamment pour la respecter de nouveau ; tant que ce n'est pas le cas, il ne peut en jouer aucune. Cette limite est de 2 cartes au Rang 1, 3 au Rang 2 et 4 au Rang 3.

### Jouer des cartes de Section

- Vous pouvez jouer le segment supérieur des cartes de Section à toute étape précisée sur la carte. Sur certaines sont indiquées des règles plus spécifiques.
- Les Combinaisons de dés du segment inférieur ne peuvent être utilisés que durant l'étape 5 d'un Test.
- Les cartes de Section jouées ou défaussées sont placées face visible sur la Défausse de cartes.
- Quand vous devez piocher une carte de Section, mais que votre paquet de Section est épuisé, mélangez les cartes défaussées pour le reconstituer et placez-le à gauche de votre plateau Équipage.

## DÉS DE SECTION


Les dés de Section peuvent être de trois couleurs : rouge, bleu ou vert. Ils sont utilisés lors des Tests, après quoi ils sont placés dans la Défausse de dés de leur propriétaire. Réactiver un dé le déplace de celle-ci sur une case dans la partie gauche du plateau Équipage.



**Exemple :** Ce sont les résultats les plus fréquents de ces dés.

Sur les dés, les faces des résultats les plus fréquents sont dotées de symboles aux quatre coins, les balises. Quand vous placez ou rangez un dé, placez-le toujours de sorte que ses balises soient visibles : vous pourrez ainsi repérer et organiser vos dés plus

facilement. Chaque couleur possède des balises différentes pour vous aider à les distinguer si vous êtes daltonien.

La plupart des icônes sont thématiquement liées à un type d'activité (par exemple, vous devrez parfois obtenir une icône  pour éviter de subir des dégâts). Il existe aussi trois icônes spéciales :



**Vanguard** – Peut compter comme n'importe quelle icône de dés de Section, même une icône absente du dé lancé.



**Basique** – N'a généralement aucun effet en elle-même, mais l'Aptitude de Conversion d'un Membre peut la Convertir en une autre icône (si la couleur du dé correspond à l'Aptitude).



**Accident** – Représente une Incidence imprévisible. Un résultat Accident peut n'avoir aucun effet négatif ou bien provoquer une catastrophe ! Un résultat Accident ne peut jamais servir à déclencher une Combinaison de dés.

**Remarque :** Un dé compte comme un dé de sa couleur, quelle que soit l'icône qu'il montre.

Il y a 5 types de dés de Section par couleur :

### Type 1 – Dés basiques

Sans icônes spécialisées, ils sont utiles quand vous avez simplement besoin de dés d'une certaine couleur ; l'Aptitude de Conversion des Membres peut changer leurs icônes Basique en icônes spécialisées.



### Type 2 – Dés spécialisés

Dotés d'une à trois icônes spécialisées différentes (associées à une couleur), ils sont utiles quand vous voulez obtenir des icônes très spécifiques.



### Type 3 – Dés universels

Ces dés sont dotés des trois icônes spécialisées associées à leur couleur, avec des faces présentant deux icônes différentes.

Avec ces dés, il y a moins de chance d'obtenir une icône spécifique qu'avec un Dé spécialisé, mais ils n'ont pas d'icône Accident. Inaccessibles au début de la Campagne, ils sont débloqués en progressant dans l'histoire.



### Type 4 – Dés d'expertise

Ces dés ont chacun toutes les icônes de leur couleur, avec des faces présentant deux fois la même icône. Ils n'ont pas d'icône Accident. Inaccessibles au début de la Campagne, ils sont débloqués en progressant dans l'histoire.



### Type 5 – Dés de défi

Ces dés n'ont que des icônes Vanguard et Accident. En lançant un Dé de défi, vous pouvez obtenir l'icône dont vous avez tant besoin, mais le risque d'obtenir un Accident est plus élevé.



## APTITUDES & COMPÉTENCES

### Aptitudes de Conversion

Une carte Membre d'équipage possède en haut à gauche une Aptitude de Conversion qui permet, en Dépensant un dé de la couleur indiquée, de traiter son icône Basique comme s'il s'agissait de l'icône représentée.



**Exemple :** Cette Aptitude de Conversion permet de Dépenser le résultat Basique d'un dé bleu en tant qu'icône Science.

### Compétence de Membre d'équipage

Un Membre d'équipage possède également une Compétence, décrite dans le segment inférieur de sa carte, avec le nombre de Charges de départ de la Compétence.

Une Compétence peut être utilisée à tout moment (sauf indication contraire de son texte) en défaussant 1 Charge du plateau Équipage ; suivez ensuite les instructions de la Compétence.

**Remarque :** Le nombre indiqué sur la carte est la quantité de départ, pas son maximum. Certains effets permettent à un Membre d'équipage d'obtenir plus de Charges qu'il n'en avait au départ.

## ÉVÉNEMENTS

À la fin du tour d'un Membre d'équipage, celui-ci pioche la carte du dessus du paquet Événement et la résout.

- 1) Révélez la carte du dessus du paquet Événement. S'il est épuisé, mélangez les cartes défaussées pour le reconstituer, puis retournez la première carte.
- 2) Si aucune des icônes de Biome de la carte ne correspond aux icônes de Biome de votre Secteur (y compris celles d'une carte PDI), suivez l'effet secondaire de la carte, noté dans son segment supérieur.
- 3) Si une des icônes de Biome de la carte correspond à une icône de Biome de votre Secteur, résolvez l'effet principal de la carte, noté dans son segment inférieur. Sauf indication contraire, cet effet ne s'applique qu'au Membre ayant révélé la carte.
- 4) Placez la carte face visible dans la défausse des cartes Événement.



**Exemple :** Vous terminez votre tour sur le Secteur 7 et révélez une carte Événement, dont l'icône de Biome correspond à l'icône de votre Secteur actuel. L'effet principal de la carte Événement est donc résolu (D'étranges voix) et vous devez Dépenser un dé.

Si l'icône de Biome de la carte n'était pas présente sur votre Secteur actuel, l'effet secondaire serait résolu à la place (faire progresser de 1 toutes les Pistes de Temps).

### Choix inaccessibles



Si une carte propose plusieurs choix, vous ne pouvez pas choisir une option que vous ne pouvez pas payer totalement.

**Exemple :** Pour résoudre l'Événement Faible visibilité, si vous n'avez pas de Provisions, vous devez lancer [die icon] à la place.

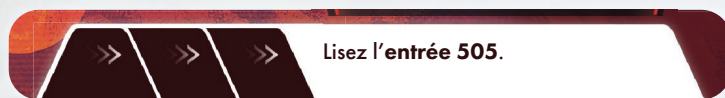
Par contre, vous pouvez choisir un autre moyen permis par d'autres règles pour payer votre choix.

**Exemple :** Vous pouvez choisir une option qui vous demande de Sacrifier un dé, même si vous n'avez que 3 dés de Section. Vous gagnez la Blessure Épuisée au lieu de Sacrifier un dé.

## PISTES DE TEMPS

À certains moments de la partie, il vous sera demandé de faire progresser une Piste de Temps (ou plusieurs). Si cette Piste de Temps ne possède pas encore de marqueur Temps, placez-en un sur la case la plus à gauche ; chaque nouvelle progression déplace celui-ci de 1 cran vers la droite. Quand il atteint son effet (la grande case à droite), appliquez-le. S'il vous est demandé de faire régresser une Piste de Temps, déplacez le marqueur Temps de 1 cran vers la gauche (ou défaussez-le s'il est déjà sur la case la plus à gauche).

Si plusieurs Pistes de Temps sont en jeu, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.






**Exemple :** La Piste de Temps de G01 requiert 4 progressions ; la première place un marqueur Temps sur la piste : quand celui-ci atteint la case de l'effet, lisez l'entrée 505.




## ATTERRISEURS & MODULES D'ATTERRISEURS


Requis pour atteindre des mondes hostiles, l'Atterrisseur utilisé est un élément crucial de l'Exploration planétaire. Avant un Atterrissage, personnalisez l'Atterrisseur choisi, pour augmenter vos chances de réussite.

**Remarque :** Les cartes Atterrissage fournissent des informations utiles sur les conditions atmosphériques et les atouts requis pour les affronter.

### 1) Caractéristiques + Piste d'Atterrissage

Un Atterrisseur a 3 caractéristiques : Armure , Capteurs , et Agilité , parfois utilisées lors de la procédure d'Atterrissage. Chacun a des caractéristiques de départ différentes : utilisez celui qui vous semble le mieux adapté à la situation. Une préparation en amont permettra de commencer la mission en sécurité, sans quoi vos Membres d'équipage risquent d'être blessés avant même d'avoir posé le pied sur le sol.

	<b>Impact de débris !</b>	<b>Descente soute en avant</b> Perdez 4 Provisions moins  . <b>OU</b> <b>Se préparer à l'impact</b> Chaque Membre gagne une Blessure Trauma.
	<b>Piste d'Atterrissage dégagée</b>	Atterrissage réussi ! Lisez l'entrée 317.

**Exemple :** Pour Atterrir sur cette planète, choisissez un Atterrisseur avec une Armure élevée  pour éviter de perdre des Provisions ou d'avoir des Membres d'équipage blessés.

Chaque Atterrisseur a également des cases Début différents sur sa Piste d'Atterrissage : les plus agiles requièrent moins de temps pour terminer l'Atterrissage, ce qui réduit les risques d'Incidence négative.





**Exemple :** utiliser le Space Ranger nécessite en général d'effectuer 3 Tests lors de la procédure d'Atterrissage.

### 2) Capacité

Chaque Atterrisseur a un espace de stockage limité pour ces éléments :

**Provisions** – avec combien de Provisions vous commencez l'Exploration planétaire.

**Équipement** – le nombre de cartes Équipement Personnel  et Équipement de Mission  que vous pouvez prendre dans l'Armurerie.

**Découvertes** – le total de Découvertes et Découvertes uniques que vous pouvez rapporter à l'ISS Vanguard.

### 3) Modules d'Atterrisseurs

Quand vous personnalisez l'Atterrisseur, vous pouvez ajouter diverses cartes Module pour augmenter ses capacités. Elles sont de deux types :





**Structurel** – augmentent au moins 1 des caractéristiques de l'Atterrisseur.

**Utilitaire** – fournissent des bonus supplémentaires lors de l'Exploration planétaire ou augmentent les capacités de stockage de l'Atterrisseur.

## ÉQUIPEMENT

Ces cartes représentent les outils nécessaires à l'Équipe de terrain pour réussir ses Missions d'exploration.

Il en existe quatre types différents :

-  Petit Équipement
-  Équipement Personnel
-  Équipement de Mission
-  Amélioration d'Équipement de Mission

Tout l'Équipement disponible est stocké dans « l'Armurerie » (Boîtier B). Lors de la Gestion du Vaisseau, vous devrez choisir quelles cartes Équipement charger dans l'Atterrisseur, puis quel Membre d'équipage le porte. Le Petit Équipement n'occupe pas d'espace dans l'Atterrisseur : lors de la Gestion du Vaisseau, chaque Membre prend 1 Petit Équipement et le place directement à côté de son plateau Équipage.

Un Membre peut porter autant de cartes Équipement qu'il veut ; celles dotées d'une icône de Section (en haut à droite) ne peuvent être portées et utilisées que par des Membres de cette Section.



**Exemple :** Contrairement au MédiKit, que les Membres d'équipage de toutes les Sections peuvent utiliser, le Jetpack n'est utilisable que par ceux de la Section Reconnaissance.

Les Membres d'un même Secteur peuvent s'échanger librement des cartes Équipement sans icône de Section.

La plupart des cartes Équipement portées sont utilisables à tout moment à votre tour, y compris lors d'un Test. Si une carte indique « Compte comme une Action », l'utiliser compte dans la limite de 2 Actions par tour, et elle n'est utilisable que quand vous pouvez effectuer normalement une Action.

Sauf indication contraire, l'effet d'une carte Équipement n'est utilisable que par le Membre d'équipage qui la porte.

Certaines cartes Équipement de Mission requièrent de placer sur le plateau de Planète le pion qui les représente ; les règles précises figurent sur les cartes. Une fois le pion Équipement de Mission placé, tous les Membres peuvent bénéficier de ses effets, y compris ceux de Sections censés ne pas pouvoir porter cette carte.

S'il vous est demandé de défausser une carte Équipement, rangez-la dans « l'Armurerie » (Boîtier B).

## DÉS DE DANGER



Par moments, il vous sera demandé de lancer un dé de Danger ; il peut s'agir de l'effet d'un Déplacement, le résultat d'une Action spéciale ou toute autre situation. Quand vous lancez le dé de Danger, consultez son résultat dans le segment approprié de l'Aide de jeu « dé de Danger », en fonction de la lettre à l'intérieur de l'icône.

**Exemple :** Vous effectuez l'Action Se déplacer le long d'un Itinéraire muni de l'effet de Déplacement ci-dessus : vous lancez le dé de Danger et résolvez le résultat indiqué.

## DÉCOUVERTES

Ces cartes représentent des objets, échantillons et spécimens intéressants récoltés par l'Équipe de terrain sur des mondes extraterrestres. Elles sont divisées en 5 paquets placés au-dessus du plateau de Planète durant sa préparation (page 24 du Classeur du Vaisseau).

Quand vous gagnez une Découverte, prenez la carte du dessus du paquet approprié et placez-la dans l'espace indiqué sous le plateau Atterrisseur. Durant l'Exploration planétaire, le nombre de Découvertes gagnées n'est pas limité. Par contre, à la fin de celle-ci, vous devez défausser les Découvertes excédentaires (votre limite est indiquée sur le plateau Atterrisseur). Les Découvertes défaussées sont placées sous leurs paquets respectifs.

Si une Découverte a une capacité « Exploration planétaire », celle-ci peut être utilisée à tout moment au cours de la phase du même nom, sauf indication contraire de la carte.

Les Découvertes sont déchargées de l'Atterrisseur vers l'ISS Vanguard lors de la procédure de Déchargement (Gestion du Vaisseau, page 28 du Classeur du Vaisseau). Si l'une d'elles a une capacité « Gestion du Vaisseau », son effet est résolu lors de son déchargement.

Une fois déchargées, les Découvertes sont stockées parmi les « Découvertes récoltées » (Boîtier B). De nombreux Projets de Recherche ont un coût en Découvertes. Pour le payer, déplacez ces Découvertes de « Découvertes récoltées » (Boîtier B) à leur paquet Découverte.

## Découvertes uniques


Ces Découvertes uniques sont des Découvertes numérotées n'étant révélées aux joueurs qu'au cours d'Explorations planétaires spécifiques. Celles jusqu'à 32 sont glissées dans les pochettes du Classeur du Vaisseau durant le Déchargement ; celles après 32 sont défaussées lors de l'Exploration planétaire ; si l'Exploration vous indique de gagner une Découverte unique sans spécifier son numéro, prenez la première carte de l'emplacement Découvertes uniques du plateau de Planète. Celles de 1 à 32 ne doivent ni être défaussées ni Retirées du jeu !

## INDICES

Les pions Indice représentent des informations menant les Membres à faire des Découvertes. Au début d'une Exploration planétaire, les 20 pions Indice sont placés dans le sac à Indices. Quand vous gagnez 1 ou plusieurs pions Indice, prenez-les au hasard dans le sac et placez-les l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix, sur les paquets Découverte indiqués. Si le sac ne contient plus d'Indices, vous ne pouvez plus en gagner pour le moment. Les pions Indice ont une valeur entre 0 et 3.




**Exemple :** Vous gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre : vous tirez un pion Indice du sac et le placez sur le paquet Découverte Technologie extraterrestre.

Quand la valeur totale des pions Indice d'un paquet atteint 3 ou plus, placez tous ces pions à côté du sac et gagnez la carte Découverte du dessus ; si un pion Indice affiche l'icône , remplacez-le dans le sac à Indices au lieu de le placer à côté du sac.

**Remarque :** Il est possible de placer un pion, gagner une Découverte, puis placer un nouveau pion et gagner une autre Découverte.

Les pions Indice peuvent afficher d'autres instructions :

- **+1 Carte** – Quand ce pion est placé sur un paquet Découverte, un Membre d'équipage choisi par le joueur contrôlant la Section Sciences pioche une carte de Section.
- **+1 Charge** – Quand ce pion est placé sur un paquet Découverte, un Membre d'équipage choisi par le joueur contrôlant la Section Sciences ajoute 1 Charge sur son plateau Équipage.

**Remarque :** Quand vous gagnez une carte Découverte (quelle que soit l'origine de ce gain), si des pions Indice se trouvent dessus, placez-les à côté du sac (ou dans le sac s'ils ont l'icône ) avant de prendre la carte.



De : Section Ingénierie  
À : Tous les pilotes

DERNIER AVERTISSEMENT AUX AS  
DE LA VOLTIGE ! SI L'UN DE  
VOUS ESSAIE ENCORE UNE FOIS  
DE FAIRE UN TONNEAU AVEC UN  
SPACE RANGER, IL (OU ELLE)  
VIENDRA PERSONNELLEMENT  
RESSOUDER LE NEZ TORDU  
DE SON APPAREIL.



## MENACES

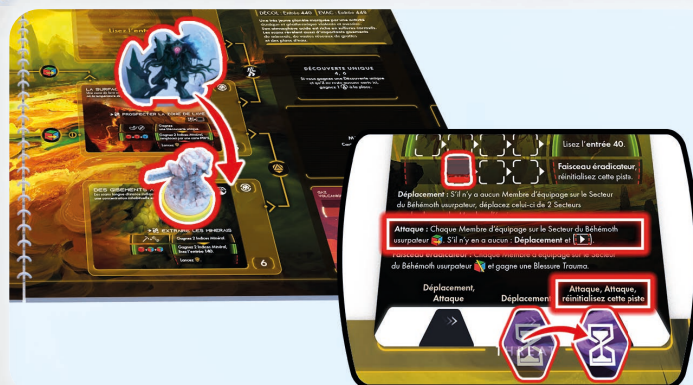
Les Menaces représentent des créatures neutres ou hostiles et des phénomènes que va rencontrer l'Équipe de terrain.

Une menace est composée de deux éléments :

**Une ou plusieurs Silhouettes :** Placées sur le plateau de Planète, elles indiquent où se situe actuellement la Menace.

**Carte Menace :** Placée sur l'espace dédié du plateau de Planète, cette carte présente les règles spéciales pour la Menace, y compris comment l'Équipe de terrain peut interagir avec.


La Piste de Temps d'une carte Menace indique comment celle-ci se comporte : quand un marqueur Temps progresse, résolvez l'effet noté au-dessus de la case où il se déplace.



**Exemple :** Le marqueur Temps est déplacé de la case du milieu à celle de droite. Le Béhémoth usurpateur Attaque deux fois (tous les Membres d'équipage dans le Secteur du Béhémoth usurpateur doivent Dépenser 1 dé ; s'il n'y en a pas, celui-ci Se déplace et fait progresser la piste rouge de son Action). La Piste de Temps est réinitialisée : retirez son marqueur Temps.

Les Membres d'équipage peuvent effectuer l'Action spéciale indiquée sur une carte Menace s'ils sont sur le même Secteur que sa silhouette ; souvent, effectuer cette Action spéciale permet de la neutraliser.

Certaines Menaces sont représentées par plusieurs silhouettes : sauf indication contraire, un Membre sur le même Secteur que des silhouettes secondaires ne peut pas effectuer l'Action spéciale de la carte Menace, et n'est pas considéré comme étant sur le même Secteur que la Menace.

**Important :** Quand une Menace Se déplace, elle ignore l'icône , mais sauf indication contraire de sa carte, elle ne peut rejoindre que les Secteurs connectés.

## BLESSURES

Les Blessures représentent les différents états négatifs subis par les Membres d'équipage durant la partie. Elles sont représentées par des cartes Blessure et des dés de Blessure.

### Gagner une Blessure

Quand vous gagnez une Blessure, placez sa carte sur l'espace Blessure vide le plus à gauche, en bas de votre plateau Équipage, puis prenez 1 dé de Blessure et placez-le sur la case du haut de n'importe quelle colonne de vos Dés disponibles n'ayant pas de dé de Blessure. Si un dé de Section s'y trouve déjà, descendez d'un cran tous les dés de cette colonne.

Les dés descendus d'un cran sur une case que votre Membre ne peut pas utiliser (à cause de son Rang) sont placés dans votre Défausse. Avant de les descendre, vous pouvez les réorganiser.

**Remarque :** Si vous gagnez une Blessure d'un type dont aucune carte n'est disponible (elles sont déjà toutes en jeu), gagnez la Blessure Trauma à la place.



**Exemple :** Vous gagnez la Blessure Trauma. Vous placez sa carte sur le premier emplacement Blessure et gagnez 1 dé de Blessure. Vous décidez de le placer dans la colonne la plus à gauche, où se trouvent 4 dés de Section rouges. Ceux-ci sont descendus d'un cran ; le dernier dé étant déplacé sur une case que vous ne pouvez pas utiliser (vous n'êtes que de Rang 2), il est donc placé dans votre Défausse.

### Blessures lors d'un Test

Quand vous effectuez un Test, les dés de Blessure doivent être lancés, comme indiqué en page 31.

### Supprimer une Blessure

Certains effets permettent de supprimer un dé de Blessure, et même parfois une carte Blessure.

Si vous supprimez un dé de Blessure, retirez-le de sa case et remettez-le avec le matériel de la partie.

Si vous supprimez une carte Blessure, retirez-la de son espace et remettez-la dans le paquet Blessure.

**Remarque :** Même si vous gagnez un dé de Blessure quand vous gagnez une carte Blessure, ce sont deux éléments séparés ; sauf indication contraire, vous ne supprimez pas un dé de Blessure en supprimant une carte Blessure ni l'inverse.

### Retourner une carte Blessure

Certains effets vous permettent de retourner une carte Blessure face cachée. Cette carte est alors inactive : impossible d'y placer des dés de Blessure. Elle compte néanmoins comme une Blessure pour toutes les règles impliquant le nombre de Blessures d'un Membre d'équipage, comme Évacuation d'urgence et Infirmerie.

### Évacuation d'urgence

Si un Membre d'équipage avec 3 Blessures est censé en gagner une 4<sup>e</sup>, l'Équipe de terrain est évacuée et l'Exploration planétaire se termine immédiatement (voir page 41).



## CIRCONSTANCES PLANÉTAIRES, MISSIONS, POINTS D'INTÉRÊT


Quand il vous est demandé de prendre des cartes numérotées Circonstances planétaires, Mission ou PDI et que plusieurs exemplaires sont disponibles, prenez-en un au hasard.

### Effets spéciaux des Circonstances planétaires et Effets des Circonstances planétaires

Certaines cartes Circonstances planétaires contiennent des Combinaisons de dés supplémentaires, des Effets spéciaux ou autres effets passifs : si la carte Circonstances planétaires en jeu a une Combinaison de dés, celle-ci peut être déclenchée une ou plusieurs fois lors d'un Test ; si elle a un Effet spécial, celui-ci est ajouté à tous les Tests, et doit être résolu avant les autres Effets spéciaux.

### Terminer des Missions

La plupart des missions s'achèvent automatiquement ; il vous sera demandé de défausser la carte quand vous atteignez un certain point du jeu (une entrée du Journal de bord, ou via l'effet d'une autre carte). D'autres nécessitent de déclencher leur Conclusion une fois les conditions remplies, avant ou après tout type d'Action.

**OBJECTIF :** Atteindre le Secteur avec .

**CONCLUSION :** Une fois l'Objectif accompli, défaussez cette Mission.

**Exemple :** Pour cette mission, après l'Action durant laquelle un Membre entre sur le Secteur indiqué, défaussez simplement cette carte Mission.

### Remplacer des cartes PDI

Certains effets vous demanderont parfois de remplacer le PDI d'un Secteur par une autre carte : défaussez toutes les cartes PDI du Secteur (rangez-les dans « Points d'Intérêt », dans le Boîtier A) et placez la nouvelle carte PDI sur son emplacement.

**Remarque :** si vous devez remplacer un PDI alors que celui de votre Secteur est imprimé sur le plateau, posez simplement la carte par-dessus.

### Placer des cartes PDI sur d'autres cartes

Certains effets vous demandent de placer une carte PDI sur d'autres cartes du Secteur : ne défaussez pas de cartes, placez simplement la nouvelle par-dessus.

**Remarque :** Quand une nouvelle carte PDI est placée sur une autre, défaussez tous les marqueurs (dont ceux de Temps) de la précédente.

**Important :** Ne retirez pas les marqueurs ou pions placés directement sur le Secteur.

## FIN DE L'EXPLORATION PLANÉTAIRE

Une Exploration planétaire se termine quand :

- Un Membre d'équipage dans le Secteur de l'Atterrisseur effectue l'Action Décoller (avec l'accord unanime des autres Membres). Résolvez l'entrée « DÉCOL : » indiquée sur le plateau de Planète.
- Un Membre d'équipage qui avait déjà 3 Blessures est censé en recevoir une quatrième : une Évacuation d'urgence est déclenchée. Résolvez l'entrée « Evac » indiquée sur le plateau de Planète.
- Une entrée ou une carte Mission vous signale la fin de l'Exploration planétaire. Suivez les instructions fournies.

**Important :** Décoller sans la totalité des Membres dans le Secteur de l'Atterrisseur provoquera la mort de ceux abandonnés sur la planète ! L'Évacuation d'urgence sauve tous les Membres du plateau de Planète ; mais elle n'est déclenchée que quand l'un d'eux gagne une quatrième Blessure, et provoque l'échec de l'Exploration planétaire ; en outre, toutes les Découvertes non uniques sont perdues.

## GESTION DU VAISSEAU

Toutes les règles relatives à la gestion de l'ISS Vanguard, aux Recherches, à la préparation des missions, etc. se trouvent dans le Classeur du Vaisseau.

Quand vous devez effectuer une Gestion du Vaisseau, ouvrez celui-ci à la première page et commencez la procédure, en allant chaque fois aux pages indiquées.

## REMISE À ZÉRO DU JEU

Pour réinitialiser complètement le jeu, effectuez les étapes suivantes :



- 1) Retirez toutes les cartes du Classeur du Vaisseau et récupérez celles qui ont été « Retirées du jeu ».
  - 2) Si vous comptez rejouer le Tutoriel, constituez les paquets Tutoriel (entrée 720 pour les détails).
  - 3) Si vous utilisez un Journal de bord papier, effacez les notes prises lors de la Campagne, ou réimprimez-le (disponible à : <http://issvanguard.com/resources/>).
  - 4) Attention ! Cette étape contient les Spoilers de l'Enveloppe secrète : ne la lisez que si vous l'avez déjà ouverte. Placez le matériel indiqué dans la marge de droite (Contenu de l'Enveloppe secrète) dans l'Enveloppe secrète.
- Attention :** De futures campagnes pour **ISS Vanguard** intégreront certains de vos choix durant la première. Si vous voulez voir vos décisions impacter les Campagnes à venir, ne perdez pas votre Journal de bord.
- 5) Suivez l'étape « Avant votre première partie », au début du Chapitre I de ce Livret de Règles.

## OPTION DE MODE DE JEU : SURVIE DANS L'ESPACE

ISS Vanguard dispose d'un contexte optionnel plus difficile, intitulé « Survie dans l'espace ». Ce mode est recommandé si vous avez terminé la Campagne ou si vous aimeriez des parties plus exigeantes, avec plus de risques de perdre vos Membres d'équipage.

Pour activer le mode Survie dans l'espace, posez la carte Aide de jeu « Survie dans l'espace » sur la table et suivez ses instructions. Vous pouvez ajouter ces règles optionnelles durant la Campagne.

## SPOILERS

- Contenu de l'Enveloppe secrète :**
- 4 dés de Section rouges
  - 4 dés de Section bleus
  - 4 dés de Section verts
  - 40 cartes Événements avancés
  - 18 cartes Pôle Relations extérieures
  - 2 pages du Classeur du Vaisseau
  - 1 feuille porte-cartes
- Contenu des paquets Tutoriel :**
- 1 carte Sens du paquet (première carte)
  - 4 cartes Membre d'équipage
  - 12 cartes de Section du Tutoriel
  - 3 cartes Mission
  - 11 cartes Point d'Intérêt
  - 1 carte Circonstances planétaires G1
  - 1 Projet de Recherche R01
  - 1 carte Paquet épuisé (dernière carte)
- Paquet A du Tutoriel :**
- 1 carte Sens du paquet (première carte)
  - 4 cartes Membre d'équipage
  - 12 cartes de Section du Tutoriel
  - 3 cartes Mission
  - 11 cartes Point d'Intérêt
  - 1 carte Circonstances planétaires G1
  - 1 Projet de Recherche R01
  - 5 cartes Événement 
  - 1 carte Paquet épuisé (dernière carte)
- Paquet B du Tutoriel :**
- 1 carte Sens du paquet (première carte)
  - 1 carte de Rang du Tutoriel
  - 1 carte Découverte unique
  - 4 cartes Blessure
  - 5 cartes Événement 
  - 1 carte Paquet épuisé (dernière carte)

# CHAPITRE IV - GLOSSAIRES

## GLOSSAIRE DES SILHOUETTES ET DE L'ÉQUIPEMENT



Drones



Prédateur ultime



Magnacéreb



Métahedron tuteur



Ruche de guerre usurpatrice



Biomebot de Bâtisseur



Bosquet carnivore



Kurma



Gosier



Ophthalmoïde



Bourgeons



Insecte-Fleur



Essaim chatoyant



Béhémoth usurpateur  
Béhémoth usurpateur converti  
Gardien usurpateur  
Gardien en mode autoréparation



Tempête de poussière  
Faille gravitationnelle



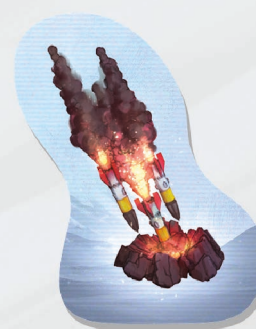
Pèlerin idémien  
Pèlerin furieux



Saboteur aéragon



Visiteur  
extatique



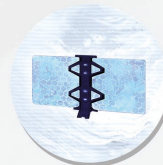
Bombardement  
Faisceau de Re-Création



Faustschlag



Laser  
d'exploitation  
minière intense



Système  
de défense



Avant-poste



Space Ranger



Sonde  
d'exploitation  
minière



Tyrolienne



Droïde  
chercheur



Extension  
(Amélioration  
d'Avant-poste)



Pelican



Générateur  
de biomasse



Autre équipement



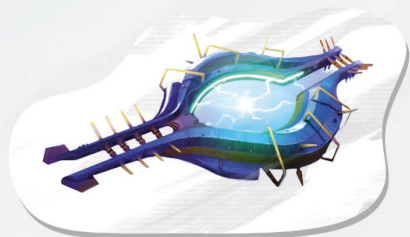
Drone  
Médévac



Hydroferme  
(Amélioration finale  
d'Avant-poste)



Relais de communication  
(Amélioration finale  
d'Avant-poste)



Waygate



Lanceur de capsule



Avant-poste improvisé



Ferme d'Oxygène improvisée  
(Amélioration finale  
d'Avant-poste)



Foreuse  
(Amélioration finale  
d'Avant-poste)



Dragonfly



Capsule



Extension improvisée  
(Amélioration d'Avant-poste improvisé)



Tourelle modulaire



Void Ranger



P.E.T.  
P.E.T. Wilson



Infirmierie



Module de canon  
(Amélioration de Tourelle  
modulaire)




Module de bouclier  
(Amélioration de Tourelle  
modulaire)

# GLOSSAIRE DES TERMES DE JEU


**Affectation** – Lors de la Gestion du Vaisseau, vous pouvez affecter des Membres disponibles à diverses tâches avantageuses (voir page 1 du Classeur du Vaisseau).

**Améliorations du Vaisseau** – Cartes de Gestion du Vaisseau représentant des dispositifs et des salles supplémentaires à installer à bord de l'ISS durant la Campagne ; deviennent accessibles en accomplissant des Projets de Recherche et de Production.

**Aptitude de Conversion** – Capacité d'un Membre à traiter les résultats  d'une couleur de dé comme s'il s'agissait d'une autre icône (voir page 37 de ce livret).

**Atlas des systèmes** – Livre contenant les cartes de nombreux systèmes planétaires et des objets célestes intéressants à explorer. Chaque page présente une table des Systèmes périphériques indiquant l'Énergie à dépenser pour voyager vers ceux accessibles depuis votre position.

Tous les objets intéressants ont un numéro, un nom et un coût d'investigation indiqués dans la table sous la représentation graphique du système planétaire.

**Atterrissage** – Sur une carte de l'Atlas des systèmes, lieu  permettant d'atterrir et effectuer une Exploration planétaire.

**Atterrisseur** – Vaisseau utilisé par l'équipage pour atterrir sur des planètes à explorer. Possède son plateau et une silhouette (ou figurine) ; peut être équipé de modules supplémentaires.

**Carte Atterrissage** – Carte représentant une planète ou un objet céleste à explorer ; contient des informations utiles sur les conditions de l'Exploration planétaire.

**Carte Blessure** – Carte indiquant le nom de la Blessure utilisée pour déterminer l'effet du jet de dé de Blessure (voir Blessures en page 40 de ce livret).

**Carte de Rang** – Carte indiquant les conditions que les joueurs doivent remplir pour améliorer le Rang de leurs Membres à la fin de l'Exploration planétaire.

**Cartes de Section** – Nombreux usages (affecter le résultat des jets, relancer les dés, changer la situation du plateau de Planète) ; chaque Section a ses propres cartes, elles ne peuvent pas être échangées entre Sections ; utilisées pour constituer les paquets de Section individuels : les joueurs y piochent leurs cartes lors de l'Exploration planétaire ; seules les cartes d'un Rang inférieur ou égal à celui de son Membre sont utilisables.

**Charges** – Placés dans l'emplacement Charges du plateau Équipage, ces marqueurs sont défaussés pour utiliser la Compétence d'un Membre (voir page 37 de ce livret).

**Circonstances planétaires** – Carte placée (ou imprimée) en bas à droite du plateau de Planète. Elle possède

un effet qui affecte la totalité du plateau de Planète, et peut contenir divers éléments : Combinaison de dés, règles de Déplacement, Action, Piste de Temps, etc.

**Combinaison de dés** – Effet signalé dans le segment inférieur d'une carte de Section ou Circonstances planétaires. Pour activer son effet, lors d'un Test, Dépensez les dés ayant pour résultat les icônes indiquées (voir page 32 de ce livret).

**Compartment de Section** – Partie de la boîte réservée aux cartes, pochettes et dés d'une Section, identifiée par sa couleur.

**Crise** – Carte de Gestion du Vaisseau utilisée pour figurer les événements se déroulant à bord de l'ISS lors de longs voyages dans l'espace.

**Dé de Blessure** – Dé jaune utilisé pour les Blessures des Membres d'équipage (voir page 40 de ce livret).

**Dé de Danger** – Dé utilisé pour déterminer des désavantages supplémentaires subis par un Membre. La lettre à l'intérieur de l'icône du dé indique quelle table de l'Aide de jeu « dé de Danger » consulter.

**Décoller** – Action permettant à l'équipage de terminer une Exploration planétaire. Tous les Membres de l'Équipe de terrain doivent être d'accord et vous devez être sur le Secteur de l'Atterrisseur. Lisez alors l'entrée « DÉCOL : » du plateau de Planète.

**Découverte** – Élément remarquable trouvé lors d'une Exploration planétaire. Les Découvertes sont représentées par 5 paquets différents de cartes, qui sont utilisées lors de la phase de Recherche et peuvent avoir un effet lors de l'Exploration planétaire ou la Gestion du Vaisseau.

**Découverte unique** – Découverte spéciale, numérotée, pouvant uniquement être trouvée dans un lieu spécifique. Une Découverte unique gagnée est placée dans votre Atterrisseur, puis transférée dans le Classeur du Vaisseau lors de la Gestion du Vaisseau. Quand on vous dit d'en gagner une, mais que l'emplacement Découverte unique du plateau de Planète est vide, à la place suivez les instructions notées sur l'emplacement (voir Découvertes uniques, page 39 de ce livret).

**Défausser** – Quand elles sont défaussées, les cartes numérotées (PDI ou Mission) doivent être rangées dans leur Boîtier, derrière l'intercalaire approprié, afin de pouvoir les retrouver facilement. Sauf indication contraire, celles non numérotées sont défaussées au-dessous de leur paquet. Concernant celles rangées dans un Boîtier avec intercalaire, la première est considérée comme la carte du dessus du paquet. Seules les cartes de Section et Événement ont leur propre défausse.

**Dés de Section** – Assortiment de D6 rouges, verts et bleus d'une Section ; utilisés par les Membres d'équipage de cette Section lors d'une Exploration planétaire.

**Dés requis** – Tout dé ajouté à votre jet par une règle, y compris les dés de Blessure de votre plateau Équipage, les dés de Danger requis par le PDI que vous occupez, etc.

**Effet de l'Incidence** – La case la plus à droite des lignes de Test sur les cartes PDI, Menace, Mission et de Rang. Cet effet est appliqué quand un marqueur est déplacé dessus.

**Équipe de terrain** – Les Membres d'équipage qui explorent actuellement le plateau de Planète.

**Enveloppe « En attente... »** – Du matériel est stocké ici en attendant d'être glissé dans le Classeur du Vaisseau. Quand vous gagnez une carte du Classeur du Vaisseau, placez-la dans cette enveloppe ; la page appropriée du Classeur vous indiquera que faire avec.

**Équipement** – Un Membre d'équipage peut utiliser l'Équipement qu'il porte (autant de cartes Équipement qu'il souhaite) lors de l'Exploration planétaire. L'Équipement défaussé retourne à l'Armurerie.

**Évacuation d'urgence** – L'évacuation forcée interrompt l'Exploration planétaire quand un Membre gagne une quatrième Blessure. Toutes les Découvertes non uniques du plateau de l'Atterrisseur sont perdues et l'Exploration est considérée comme un échec !

**Événement** – Carte représentant une situation dangereuse ou intéressante se déroulant sur la planète (voir page 37 de ce livret).

**Feuille de référence de Planète** – Sert à noter l'état du plateau de Planète afin de pouvoir y retourner plus tard.

**Indices** – Pions avec une valeur entre 0 et 3, représentant votre proximité avec une Découverte. Certains ont des effets supplémentaires.

**Intercalare du Classeur du Vaisseau** – Page indexée, portant en général le titre d'une partie spécifique du Classeur.

**Limite de cartes de Section** – Selon votre Rang 1/2/3, votre main ne peut excéder 2/3/4 cartes de Section.

**Membre d'équipage** – Personnage jouable représenté par une carte Membre d'équipage dans une pochette de Rang de sa Section. Lors de la Gestion du Vaisseau, ceux dans la main du joueur sont « disponibles ».

**Membre d'équipage aléatoire** – Quand une règle ou un effet cible un Membre d'équipage aléatoire, les joueurs lancent un D10 pour chaque Membre ; celui qui obtient le résultat le plus bas est la cible de la règle ou de l'effet. En cas d'égalité, relancez les dés entre ceux qui sont ex æquo.

**Menace** – Créature, catastrophe naturelle ou tout autre danger ; représentée par sa silhouette sur le plateau de Planète et une carte au-dessus de celui-ci indiquant les règles ; pas systématique, mais certaines Planètes en possèdent plusieurs.

**Mission** – Objectif de l'Équipe de terrain à accomplir lors de l'Exploration planétaire ; chaque Exploration consiste en 1 ou plusieurs Missions.

**Module d'Atterrisseur** – Carte représentant une des nombreuses modifications possibles de l'Atterrisseur ; de type structurel ou utilitaire ; un Atterrisseur peut bénéficier d'un nombre limité de Modules.

**Moral** – Un des aspects clés d'**ISS Vanguard**. Son niveau actuel est représenté par la carte Moral figurant dans le Classeur de Vaisseau (voir Monter / Baisser le niveau du Moral, page 2 du Classeur du Vaisseau).

**Niveau de Technologie** – Un des aspects clés d'**ISS Vanguard** ; le niveau actuel est indiqué par la carte Niveau de Technologie (Classeur du Vaisseau).

**Objectif principal** – Doit être accompli pour Progresser dans la Campagne; représenté par la carte Objectif dans le Classeur du Vaisseau.

**Persévérer** – Sacrifier un dé pour Réactiver 5 de vos dés. Si vous n'avez que 3 dés ou moins, au lieu de Sacrifier un dé, gagnez une Blessure *Épuisé*.

**Pion Équipement** – Représente un Équipement placé sur le plateau de Planète. Des règles spécifiques sont indiquées sur la carte Équipement correspondante.

**Piste des Provisions** – Sur le plateau Atterrisseur ou de Planète ; indique la quantité actuelle de Provisions.

**Plateau de Planète** – Double page de la Planétopédie montrant la surface d'une Planète ; divisé en Secteurs, dont certains contiennent des PDI préimprimés ; fournit des informations sur les Missions, Circonstances planétaires, Découvertes uniques, le Décollage, l'Évacuation d'urgence et les règles spécifiques à la Planète.

**Point d'Intérêt (PDI)** – Carte indiquant un élément digne d'intérêt pour l'Équipe de terrain ; peut contenir ses propres icônes de Biome ou règles d'Actions spéciales. Certaines sont préimprimées sur le plateau de Planète.

**Projet de Production** – Carte utilisée dans le Complexe de Production du Classeur du Vaisseau ; le recto contient des informations de base sur le projet, le Stade initial et les conditions requises pour le stimuler ; le verso, révélé quand le projet est achevé, contient une liste de cartes et de bonus à appliquer.

**Projet de Recherche** – Carte utilisée dans le Laboratoire de Recherche (Classeur du Vaisseau) ; le recto contient des informations de base sur le projet et son coût ; le verso, révélé quand le projet est achevé, contient une liste de cartes et de bonus à appliquer.

**Provisions** – Ressource principale consommée par les Membres d'équipage lors de l'Exploration planétaire ; représentent l'oxygène, les filtres, pièces détachées, rations, batterie, l'eau, etc. La piste des Provisions (sur le plateau Atterrisseur), qui indique le stock de départ et son maximum, permet d'en tenir le compte.

**Réactiver** – Déplacer un dé de Section de votre Défausse de dé sur une de vos cases de Dés disponibles.

**Réinitialiser** – Défausser le marqueur (de Temps ou autre) d'une piste ; la prochaine fois que la piste progressera, placez de nouveau le marqueur sur sa première case.


**Réserve de résultats** – Groupe de dés lancés lors d'un Test, mais pas encore utilisés.

**Retiré du jeu** – Matériel remis dans la boîte du jeu, dans le compartiment du même nom ; toute carte ou matériel Retiré du jeu ne fait plus partie de la Campagne ! Quand vous commencez une nouvelle Campagne, retournez tous les éléments contenus dans cet espace dans les Boîtiers.

**Sacrifier un dé** – Rangez un de vos Dés disponibles ou de votre Défausse dans votre compartiment de Section (réduit le nombre total de dés de votre Membre jusqu'à la fin de l'Exploration planétaire). Si vous n'avez plus ni de Dés disponibles ni de dé dans votre Défausse, ou si vous avez 3 dés ou moins de Section en jeu (Dés disponibles, Réserve de résultats, Défausse), au lieu de Sacrifier un dé, gagnez une Blessure *Épuisé*.

**Sacrifier une carte** – Rangez cette carte dans votre compartiment de Section.

**Scanner planétaire** – Matériel cartonné où glisser une carte Atterrisseur ; permet de la révéler partiellement, en fonction de la quantité d'Énergie dépensée lors du Scan.

**Se déplacer** – Action de base permettant aux Membres de rejoindre un Secteur connecté ; chaque Itinéraire contient 1 ou plusieurs icônes d'Itinéraire, qui déterminent les règles de Déplacement à utiliser ; si un Itinéraire contient l'icône Déplacement , ces règles sont remplacées par celles de la carte Circonstances planétaires (voir page 30 de ce livret).

**Se reposer** – Méthode principale des Membres pour Réactiver leurs dés (voir page 30 de ce livret).

**Secteur connecté** – Un Secteur est connecté au vôtre s'ils sont liés par un Itinéraire de Déplacement doté d'une flèche pointant de votre Secteur vers celui-ci.

**Secteur de l'Atterrisseur** – Secteur avec la silhouette de l'Atterrisseur.

**Secteur** – Partie numérotée du plateau de Planète ; peut contenir une entrée, un PDI ou être vide.

**Section** – Une des quatre divisions spécialisées du Vanguard (Reconnaissance, Sécurité, Sciences, Ingénierie), contrôlées par les joueurs ; composée ainsi :

- Plateau Équipage
- Compartiment de Section
- Cartes de Section
- Cartes Équipement spécifiques à la Section (mises en commun)
- 9 pochettes de Rang pour les Membres d'équipages recrutés par cette Section



**Test** – Jet de dés effectué à l'aide de dés de Section, utilisant la procédure de Test résumée sur les Aides de jeu (voir page 31 de ce livret).





# GLOSSAIRE DES ICÔNES


## ICÔNES CONCERNANT LES DÉS

### ICÔNES DE COÛT/CONDITIONS REQUISES


 **Dé** – Un dé de Section de n'importe quelle couleur.  
 **Rouge, Vert, Bleu** – Un dé de Section d'une couleur spécifique.


 **Dépensez un dé** – Déplacez 1 dé (de la couleur indiquée, ou de votre choix si le dé est tricolore) de vos Dés disponibles dans votre Défausse de dés. Si aucun Dé n'est disponible, vous devez Sacrifier un dé à la place (voir ci-dessous).


 **Sacrifiez un dé** – Rangez 1 dé (de la couleur indiquée, ou de votre choix si le dé est tricolore) dans votre compartiment de Section. Voir Sacrifier un dé, dans le Glossaire des Termes de jeu.


 **Dé de Danger** – Lancez un dé de Danger et consultez son résultat dans la table de son icône sur l'Aide de jeu « dé de Danger ».


## ICÔNES DE PLATEAU DE PLANÈTE


 **Pas de Déplacement** – Aucun Membre de ce Secteur ne peut Se déplacer pour le quitter. Toutefois, les effets qui les déplacent dans un autre Secteur fonctionnent.

 **Pas de Sauvegarde** – Quand vous sauvegardez l'état de la Planète, n'incluez pas cette carte ; des instructions du Classeur du Vaisseau vous indiqueront où la ranger.


 **PDI final** – Ce Secteur a été totalement exploré. Les règles citent parfois ce type de Secteur.


 **Important !** – Ce Secteur est d'un intérêt particulier pour l'ISS ! Les règles citent parfois ce type de Secteur.


 **Réussite** – Représentées par des marqueurs spéciaux, les Réussites récompensent votre efficacité lors des missions. Elles servent à acheter de nouveaux dés de Section et à améliorer le Rang des Membres d'équipage.


 **Atterrisseur** – Ce Secteur peut accueillir un Atterrisseur, et devenir le Secteur de l'Atterrisseur.

## ICÔNES D'ÉQUIPEMENT

 **Petit Équipement** – Petits objets ne prenant aucune place dans les soutes de l'Atterrisseur ; placés à côté des plateaux Équipage avant une Exploration planétaire.


 **Équipement Personnel** – Équipement porté par les Membres d'équipage, placé dans la soute de l'Atterrisseur avant une Exploration planétaire.


 **Équipement de Mission** – Équipement lourd requérant parfois une Action de mise en place ou d'utilisation ; souvent représenté sur le plateau de Planète (marqueur).


 **Améliorations d'Équipement de Mission** – Ces cartes améliorent un Équipement de Mission spécifique auquel elles sont attachées ; ne prenant pas de place dans la soute de l'Atterrisseur, elles peuvent accompagner l'Équipement en question à chaque mission.


## ICÔNES DE DÉS D'ÉQUIPAGE


### DÉS DE SECTION


 **Physique** – Prouesse athlétiques, force brute, rapidité, supporter des conditions difficiles ; tout ce qui est en lien avec les défis physiques.


 **Collecte** – Extraction minière, prise d'échantillons, recherche de Découvertes remarquables.


 **Défense** – Défense, prévention des dégâts, combat, bagarre, etc.


 **Prospection** – Sonder un terrain, surmonter des obstacles naturels, vie dans la nature et survie.


 **Biologie** – Toutes les sciences naturelles : microbiologie, botanique, médecine, conception d'antidotes, etc.


 **Xénologie** – Comprendre et utiliser une forme de vie extraterrestre, communiquer avec ; espèce sentiente, spécimens et plantes extraterrestres.


 **Construction** – Construire, réparer, modifier du matériel, préparer un campement, etc.




 **Science** – Physique, mathématiques, calcul, analyse statistique, étude de matières exotiques ou de minéraux extraterrestres, recherche, etc.

 **Technologie** – Systèmes complexes, piloter des robots/drones, interroger une console d'ordinateur, comprendre une technologie extraterrestre.

 **Basique** – Ce résultat peut être modifié par votre Aptitude de Conversion.

 **Vanguard** – Cette icône compte comme n'importe quelle icône de dé de Section.

 **Accident** – Incidence imprévisible ou négative ; certaines règles citent cette icône ; ne peut pas être utilisée pour une Combinaison de dés.

 **Symbole A** – Signifie qu'une Combinaison requiert plusieurs icônes identiques sur vos dés de Section. Un  ne peut pas servir de .

### DÉS DE BLESSURE

Lors d'un Test, en fonction de la carte Blessure consultée, les icônes de ces dés auront différentes significations.


 **Dégâts**


 **Dégâts importants**

 **Dégâts psychiques**


 **Dégâts spéciaux**


## ICÔNES DE BIOME


 **Aquatique** – Conditions maritimes ou sous-marines, ou une atmosphère très épaisse, quasi aquatique.


 **Cristaux** – Zones affectées par l'anomalie des cristaux chatoyants.


 **Désertique** – Plaines arides et déserts.


 **Glacial** – Conditions de températures extrêmement basses avec de l'eau ou de la glace de méthane, la neige ou la glace entravant tout déplacement.


 **Grottes** – Cavernes, structures et tunnels souterrains.


 **Hostile** – Les créatures hostiles de ce Secteur posent un problème.


 **Mortel** – Environnements toxiques, corrosifs, radioactifs ou dotés d'une pression très haute, où la moindre défaillance de votre combinaison signifie la mort.


 **Rocheux** – Zones dominées par des rochers acérés et/ou des montagnes escarpées.

 **Ruines** – Planètes recouvertes de ruines / structures de civilisations extraterrestres ou de mécanismes antiques.

 **Tutoriel** – Ce Biome spécial n'est utilisé que dans le Tutoriel, pour résoudre un Événement lors de la phase d'Événements à la fin du tour.

 **Végétation** – Forêts, jungle, tundra, et prairies de plantes luxuriantes.

 **Vide** – Icône spéciale utilisée lors d'explorations de sites spatiaux en apesanteur, ou quand les Membres d'équipage sont dans une densité quasi nulle (peu ou pas de gravité).

 **Volcanique** – Lieux subissant de très hautes températures avec de la lave et/ou une activité sismique.

## ICÔNES D'EFFETS SPÉCIAUX



Ces icônes, indiquant une Incidence spécifique, signifient que l'Effet spécial est immédiat. Quand vous les appliquez, interrompez immédiatement la procédure de Test, déplacez tous les dés de la Réserve de dés dans la Défausse de dés de leur propriétaire et résolvez l'Incidence indiquée.



Ces icônes font progresser la piste indiquée. La première fois qu'une piste progresse, placez un marqueur sur la case la plus à gauche. Chaque nouvelle progression déplace le marqueur de 1 cran vers la droite ; quand le marqueur est déplacé sur l'effet de l'Incidence (la case la plus à droite), il ne peut plus progresser.



Ces icônes représentent une régression sur la piste indiquée ; chaque régression déplace le marqueur de 1 cran vers la gauche ; si celui-ci est déjà sur la case la plus à gauche quand la piste régresse, défaussez-le.

## AUTRES ICÔNES

- Indice à recycler** – Indique qu'une fois défaussé d'une carte Découverte, cet Indice doit être remis dans le sac à Indices.
- Coût en Énergie** – Indique un coût en Énergie ; peut figurer sur les Systèmes que vous explorez, sur des cartes Atterrissage ou sur des Améliorations de Vaisseau installées.
- Agilité de l'Atterrisseur** – Indique l'Agilité de votre Atterrisseur ; important lors de la Procédure d'Atterrissage.
- Capteurs de l'Atterrisseur** Indique les Capteurs de votre Atterrisseur ; important lors de la Procédure d'Atterrissage.
- Armure de l'Atterrisseur** – Indique l'Armure de votre Atterrisseur ; important lors de la Procédure d'Atterrissage.
- Action spéciale** – Indique qu'il s'agit d'une Action spéciale ; un Membre est limité à une par tour.

**Test** – Indique qu'un Test doit être effectué.

Sur une pochette de Rang, ces icônes indiquent le Rang de votre Membre d'équipage ; ailleurs, elles signalent le Rang requis.

**Rang 1**

**Rang 2**

**Rang 3**

## DÉ DE DANGER

Les icônes de ce dé ont un sens différent en fonction de la lettre dans l'icône du dé. Vérifiez leur signification sur l'Aide de jeu « dé de Danger ».

- Commun**
- Peu courant**
- Rare**
- Spécial**

## ICÔNES DU CLASSEUR DU VAISSEAU

**Affectation de Membre** – Signale tous les endroits où vous pouvez affecter vos Membres disponibles lors de la phase de Gestion du Vaisseau.

**Section** – Ces icônes représentent les 4 Sections auxquelles appartiennent les Membres d'équipage du Vanguard.

- Sécurité
- Reconnaissance
- Sciences
- Ingénierie

# INDEX

Certains termes de jeu ne sont expliqués que dans le Classeur du Vaisseau.  
Ils sont précédés des lettres **CV** suivies du numéro de page du Classeur du Vaisseau.

<b>À la dérive</b> .....	<b>CV5</b>	<b>Équipement</b> .....	38, 39, 44, 46, <b>CV23</b>	<b>Plateau de Planète</b> .....	44, 46, <b>CV23</b>
<b>Action</b> .....	29	Pion Équipement .....	43	<b>Plateau Équipage</b> .....	16
Marqueur Actions .....	29	<b>Évacuation d'urgence</b> .....	40, 41, 44	<b>Point d'Intérêt (PDI)</b> .....	41, 44
Action spéciale .....	29, 47	<b>Événements</b> .....	37, 44	<b>Projet de Production</b> .....	44, <b>CV12</b>
<b>Affectation</b> .....	44, 47, <b>CV1, CV26</b>	<b>Exploration planétaire</b> .....	6, 29, 30, 41	<b>Projet de Recherche</b> .....	45, <b>CV8</b>
<b>Amélioration du Vaisseau</b> .....	45	<b>Feuille de référence de Planète</b> .....	44, <b>CV23,</b>	<b>Provisions</b> .....	38, 45
<b>Aptitude de Conversion</b> .....	32, 37, 44	<b>CV24, CV39</b>	<b>Gestion du Vaisseau</b> .....	Piste des Provisions .....	38, 45
<b>Atlas des systèmes</b> .....	45, <b>CV5</b>	<b>Incidence</b> .....	6, 41	<b>Rang</b> .....	47, <b>CV16, CV23, CV27</b>
<b>Atterrissage</b> .....	44	Incidence chaînées .....	31, 34	<b>Réactiver</b> .....	30, 44
<b>Atterrisseur</b> .....	38, 44, 46, <b>CV18</b>	Conditions requises d'une Incidence .....	34	<b>Recrues</b> .....	<b>CV16</b>
<b>Biome</b> .....	37, 46	Effet de l'Incidence .....	33	<b>Réinitialiser</b> .....	40, 45
<b>Blessures</b> .....	40, 44, 46	<b>Indices</b> .....	31, 34, 44	<b>Remise à zéro du jeu</b> .....	41
<b>Carte Atterrissage</b> .....	38, 44, <b>CV5, CV23</b>	Icône Indice à recycler .....	39, 44	<b>Réserve de résultats</b> .....	16, 31, 45
<b>Carte de Rang</b> .....	13, 25, 44, <b>CV24, CV27</b>	<b>Intercalaire du Classeur du Vaisseau</b> .....	47	<b>Retiré du jeu</b> .....	44
<b>Cartes de Section</b> .....	36, 45	<b>Itinéraire</b> .....	45	<b>Réussite</b> .....	46
Sacrifier une carte .....	36, 45	<b>Marqueur Départ</b> .....	45	<b>Round</b> .....	29
Limite de cartes de Section .....	36, 45	<b>Membre d'équipage</b> .....	29	<b>Sacrifier un dé</b> .....	31, 45
<b>Charges</b> .....	37, 44	Membre d'équipage disponible .....	37, 44	<b>Sacrifier une carte</b> .....	36, 45
<b>Choix inaccessibles</b> .....	37	<b>CV1, CV26</b>	<b>Mort d'un Membre d'équipage</b> .....	<b>Sauvegarder la partie</b> .....	<b>CV39</b>
<b>Circonstances planétaires</b> .....	32, 41, 44	Compétence de Membre d'équipage .....	<b>CV32, CV36</b>	<b>Scanner planétaire</b> .....	44, <b>CV5</b>
<b>Combinaison de dés</b> .....	31, 32, 36, 44	Membre d'équipage aléatoire .....	44	<b>Se déplacer</b> .....	30, 45
<b>Compartiment de Section</b> .....	45	Équipage inactif .....	7, <b>CV1</b>	<b>Se préparer</b> .....	30
<b>Défausser</b> .....	36, 39, 44	<b>Menace</b> .....	40, 45	<b>Se reposer</b> .....	30, 45
<b>Décoller</b> .....	30, 41, 44	<b>Mission</b> .....	41, 44	<b>Secteur</b> .....	30, 45
<b>Découvertes</b> .....	38, 39, 44, <b>CV28</b>	Échec de la Mission/Mission échouée .....	<b>CV26</b>	Secteur connecté .....	30, 44
Découvertes uniques .....	38, 39, 45, <b>CV28</b>	<b>Module d'Atterrisseur</b> .....	38, 44, <b>CV18</b>	Secteur de l'Atterrisseur .....	30, 44, <b>CV24</b>
<b>Dés</b>		<b>Moral</b> .....	44, <b>CV2</b>	<b>Section</b> .....	45
Acheter ou Vendre .....	<b>CV27</b>	<b>Niveau de Technologie</b> .....	45, <b>CV2</b>	<b>Crises</b> .....	45, <b>CV2, CV17</b>
Dés de Danger .....	39, 44	<b>Nombre de Joueurs</b> .....	8	<b>Soutenir</b> .....	23, 31, 32
Dés avec plusieurs icônes .....	33	<b>Objectif principal</b> .....	44	<b>Survie dans l'espace</b> .....	41
Dés de Blessure .....	40, 45, 46	<b>Paquet épuisé</b> .....	20	<b>Test</b> .....	31, 44, 47
Dés de Section .....	16, 36, 37, 45	<b>Paquet Tutoriel</b> .....	41	<b>Tour</b>	
<b>Effets spéciaux</b> .....	33, 34, 47	<b>Persévérer</b> .....	31, 44	Fin du tour .....	29
Effet spécial de Circonstances planétaires .....	41	<b>Pénalité (Pion de)</b> .....	<b>CV2, CV5</b>	Marqueur Tour .....	29, <b>CV24</b>
<b>Enveloppe « En attente... »</b> .....	44	<b>Piste de Temps</b> .....	38, 40		
<b>Enveloppe secrète</b> .....	41				
<b>Entrées</b> .....	11, 30				
<b>Équipe de terrain</b> .....	44, <b>CV23</b>				