

A futuristic space station with a large circular opening and a red and white shuttle in the foreground. The scene is set in space with a blue and white color palette.

# ISS VANGUARD

LA FLOTTE PERDUE

LIVRET DE RÈGLES

Trente-sept ans ont passé depuis la fin de la mission de l'*ISS Vanguard*.

Après être entrée en contact avec diverses espèces extraterrestres, l'humanité a commencé son expansion vers les systèmes stellaires voisins. Les connaissances et découvertes acquises au cours du tragique voyage de l'*ISS Vanguard*, couplées à la technologie obtenue auprès des autres espèces, ont permis la construction de trois nouveaux vaisseaux, plus rapides, plus résistants et mieux équipés pour faire face aux dangers de la galaxie que ne l'était le *Vanguard*.

Une grande partie de la carte stellaire des Bâtisseurs a pu être explorée, ce qui a permis de faire de nombreuses découvertes et d'entrer en contact avec de nouvelles formes de vie.

Cependant, il reste dans le Bras de Persée un vaste ensemble de coordonnées qui n'ont pas encore été visitées.

L'*ISS Dauntless* et l'*ISS Wayfarer* y ont été envoyés pour mener conjointement un projet colossal d'exploration et de colonisation prévu pour s'établir sur plusieurs décennies. Toutefois, peu après avoir atteint leur destination, les deux vaisseaux ont disparu, leurs liaisons d'intrication quantiques vers la Terre s'éteignant à peu d'intervalles l'une de l'autre.

Le troisième vaisseau, l'*ISS Starchild*, rappelé de l'espace idémien, a été équipé pour faire face à toutes les éventualités et envoyé mission de sauvetage. Il est également porté manquant.

Sous le choc de la perte des vaisseaux, officiers de bord et membres d'équipage qui composent la quasi-totalité de la flotte terrienne, la *Vanguard Initiative* prend une décision désespérée : il ne reste plus qu'un seul bâtiment de premier rang capable d'effectuer un long voyage interstellaire : l'*ISS Vanguard*, qui après avoir été décommissionné, a été placé en orbite autour de la Terre et reconverti en musée.

Rapidement rénové et remis en service, l'*ISS Vanguard* se voit doté d'un équipage composé de nouvelles recrues commandées par quelques vétérans nommés à des postes de responsabilité. L'équipage a été formé pour parer à toute éventualité, tandis que les capteurs du vaisseau ont été améliorés afin de pouvoir détecter l'éventuelle menace qui aurait pu causer la perte des trois autres bâtiments.

L'*ISS Vanguard* a été notre premier vaisseau. Il est désormais notre dernière chance. Une fois de plus, il s'enfonce dans l'inconnu, sans le moindre espoir de soutien ou de renfort.

Sa mission : retrouver les trois navires de la flotte perdue, sauver autant de membres d'équipage que possible et s'assurer que ce qui les a frappés ne constitue pas une menace pour la Terre et les autres mondes connus. Une quête qui va confronter l'équipage du *Vanguard* à l'ultime mystère des Bâtisseurs...



Un jeu de : Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Conception du jeu : Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Auteurs de la Campagne La Flotte Perdue : Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Développement : Ernest Kiedrowicz

Tests et développement additionnel : Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach

Tests en interne : Łukasz Potoczny, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski

Tests supplémentaires : Kristopher Peterson, Sean Nyikos, Kristian Levinsen, Jeremy Freeman, Claudio Moratto

Livret de Règles : Ernest Kiedrowicz

Conception narrative : Krzysztof Piskorski

Concept scénaristique : Krzysztof Piskorski

Rédaction : Marcin Mortka

Correcteur : Matt Click

Relecture : Daniel Morley

Direction artistique : Dominik Mayer, Patryk Jędraszek

Développement graphique : Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

Illustrations : Dominik Mayer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Agnieszka Szade, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Bożena Chądzyńska, Rafał Górniak, Maciej Simiński, Weronika Kordeusz

Graphisme 3D : Jakub Ziólkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomici

PAO : Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec

Production : Olga Baraniak, Anna Czajka, Witold Chudy, Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka, Zofia Jerzyńska

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction Française : Stéphane Lapeyre et Juliette Chastel

Supervision : Shan Deraze et Hervé Daubet

Relecture : Olivier Prévot

PAO de la Version Française : Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski, Kinga Janik

Tests de la Version Française : Renaud Chaillat et Nathalie Geoffrin

Coordinateur de Traduction : Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian

## MATÉRIEL D'EXPLORATION PLANÉTAIRE :



Livret de Règles



Planétopédie



Journal de Bord et Livret des Opérations



9 dés d'exoscience



6 pions Équipement de Mission



7 silhouettes Menace



2 silhouettes Atterrisseur

## MATÉRIEL DE GESTION DU VAISSEAU :



Atlas des systèmes



2 feuilles porte-cartes



4 pages du Classeur du Vaisseau



1 plateau Atterrisseur recto verso



1 intercalaire pour le boîtier B



1 cale pour le boîtier A

## CARTES D'EXPLORATION PLANÉTAIRE :

### PETITES CARTES :



21 cartes Découverte unique



10 cartes Blessure

## CARTES DE GESTION DU VAISSEAU :

### PETITES CARTES :



14 cartes Passerelle



6 cartes Module d'Atterrisseur

### AUTRES CARTES :



34 cartes Équipement



2 cartes Atterrisseur

### AUTRES CARTES :



4 cartes Aide de jeu

### CARTES STANDARDS :



36 cartes de Section



104 cartes Point d'Intérêt

### CARTES STANDARDS :



10 cartes Atterrisseur



12 cartes Projet de Recherche



22 cartes Projet de Production



19 cartes Crise



21 cartes Menace



19 cartes Circonstances planétaires



28 cartes Mission



2 cartes Amélioration d'Installation (Quartier des Survivants)



9 cartes Installation



7 cartes Survivants



2 cartes Diplomatie/Obédience

# ISS VANGUARD : LA FLOTTE PERDUE

## MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

**La Flotte Perdue** est une campagne indépendante qui se déroule des décennies après la mission initiale du *Vanguard*. Trois des vaisseaux terriens les plus avancés ont mystérieusement disparu. L'*ISS Vanguard*, désormais vétuste, doit reprendre du service pour une mission périlleuse aux confins de l'espace connu.

**Avant de pouvoir vous lancer dans la campagne de La Flotte Perdue, plusieurs étapes de préparation et de déballage sont nécessaires. Ces étapes pouvant prendre un certain temps, nous vous conseillons de les effectuer avant votre première session de jeu.**

Tous les éléments matériels de cette boîte sont marqués d'une icône **FP**. Cette icône vous aidera à distinguer les éléments du jeu de base de ceux de cette extension, si vous souhaitez configurer ou réinitialiser l'ensemble du jeu.

**Remarque :** tous les éléments retirés du jeu lors de la mise en place de la campagne de **La Flotte Perdue** peuvent être remis dans la boîte, car ils ne seront pas utilisés dans le jeu.

### 1) RANGEMENT DE LA CAMPAGNE DU JEU DE BASE

Tout d'abord, videz le Classeur du Vaisseau, l'enveloppe « En Attente... » et les compartiments de Section, et remettez tous les dés et toutes les cartes dans les Boîtiers. Ensuite, prenez tous les éléments se trouvant dans l'emplacement « Retiré du jeu » du Boîtier B, triez-les et placez-les derrière leurs intercalaires, dans leurs Boîtiers. Reconstituez les paquets A et B du tutoriel et le contenu de l'Enveloppe secrète.

La disposition précise des cartes dans les Boîtiers est détaillée plus loin dans la Mise en place.

### 2) PRÉPAREZ LES BOÎTIERS A ET B

Déballer tous les paquets de cartes de la boîte **La Flotte Perdue**.

Dans cette campagne comme dans le jeu de base, le Boîtier A est utilisé pendant la phase d'Exploration planétaire et le Boîtier B pendant celle de Gestion du Vaisseau.

Préparez le Boîtier A en y plaçant des intercalaires et des cartes comme indiqué à la page 6 du livret de règles du jeu de base. Ensuite, suivez les instructions ci-dessous.

#### Boîtier A – Cartes :

- Placez les 5 cartes Point d'Intérêt **P000** et les 3 cartes Point d'Intérêt **P001** (des cartes PDI et du paquet Tutoriel A) derrière l'intercalaire Points d'Intérêt. Retirez toutes les autres cartes Point d'Intérêt du jeu. Placez toutes les cartes Point d'Intérêt de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Points d'Intérêt.
- Retirez toutes les cartes Mission du jeu. Placez toutes les cartes Mission de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Missions.
- Retirez toutes les cartes Circonstances planétaires du jeu. Placez toutes les cartes de Circonstances planétaires de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Circonstances planétaires.
- Retirez du jeu les cartes Découverte suivantes
  - Plante en hibernation (Découverte Flore étrange)
  - Croûte en céramique ultrarésistante (Découverte Minéral)
  - Toroïd télépathe (Découverte Spécimen vivant)
  - Protozoaire vorace (Découverte Micro-organisme)
  - Câblage monomoléculaire (Découverte Technologie extraterrestre)
- Placez toutes les autres cartes Découverte derrière l'intercalaire Découvertes, groupées par type.

- Retirez du jeu toutes les cartes Découverte unique. Placez toutes les cartes Découverte unique de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Découvertes uniques.
- Placez toutes les cartes de Rang dans n'importe quel ordre derrière l'intercalaire Rangs.
- Retirez du jeu les 6 cartes Blessure Gelé. Placez toutes les autres cartes Blessure et toutes les cartes Blessure de **La Flotte Perdue** en ordre alphabétique derrière l'intercalaire Blessures.
- Retirez du jeu toutes les cartes Événement de base.

**Remarque :** Vous pouvez utiliser la cale pour combler l'espace libre laissé dans le Boîtier A.

**Remarque :** Comme certaines cartes du jeu de base sont utilisées dans la campagne de **La Flotte Perdue**, la numérotation de certains paquets ne commence pas forcément à 1.

Préparez le Boîtier B en y plaçant des intercalaires et des cartes comme indiqué à la page 7 du livret de règles du jeu de base. Ensuite, suivez les instructions ci-dessous.

#### Boîtier B – Cartes :

- Retirez du jeu les cartes Équipement **E19 à E21, E76 à E79 et E101 à 105**. Prenez les cartes Équipement **E01 à 05, E07, E14, E16 à 18, E23 à 28, E30, E33 à 34, E36 à 41, E43 à 44 et E46 à 48**. Placez-les dans n'importe quel ordre derrière l'intercalaire Armurerie. Placez toutes les autres cartes Équipement et toutes les cartes Équipement de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Équipement indisponible.
- Placez toutes les cartes Membre d'équipage (sans oublier celle du paquet Tutoriel A) dans n'importe quel ordre derrière l'intercalaire Recrues.
- Retirez du jeu toutes les cartes Atterrissage. Placez toutes les cartes Atterrissage de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Cartes Atterrissage.
- Placez les cartes Amélioration d'Installation **F01 à 06**, les cartes Amélioration d'Installation de **La Flotte Perdue F07 et F08** et les cartes Installation de **La Flotte Perdue H01 à 09** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Améliorations d'Installation.
- Placez les cartes Crise **S05, S08, S09, S12, S14, et S21** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Crises potentielles. Retirez du jeu toutes les autres cartes Crise. Placez les cartes Crise de **La Flotte Perdue S28 à S33** derrière l'intercalaire Crises potentielles. Placez toutes les autres cartes Crise de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Crises à venir.
- Retirez du jeu toutes les cartes Projet de recherche. Placez toutes les cartes Projet de Recherche de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Projets de Recherche.
- Retirez du jeu toutes les cartes Projet de Production. Placez toutes les cartes Projet de Production de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Projets de Production.

- Placez l'intercalaire Survivants dans le Boîtier B, et toutes les cartes Survivants derrière cet intercalaire.
- Retirez du jeu la carte Module d'Atterrisseur **A31**. Placez toutes les cartes Module d'Atterrisseur de la boîte de base et de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Modules d'Atterrisseur.
- Retirez du jeu toutes les cartes Objectif principal et secondaire. Placez toutes les cartes Objectif principal et secondaire de **La Flotte Perdue** dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Cartes Passerelle.
- Placez la carte Moral et toutes les cartes Niveau de Technologie, ainsi que toutes les cartes Amélioration de la Passerelle de la boîte de base et de **La Flotte Perdue**, dans l'ordre croissant derrière l'intercalaire Cartes Passerelle.
- Retirez du jeu les deux paquets Tutoriel (A et B). Pour la liste détaillée du contenu des paquets Tutoriel, reportez-vous à l'**Entrée 720** du Journal de bord du jeu de base.

### 3) ENVELOPPE SECRÈTE

Rassemblez tous les éléments de l'Enveloppe secrète.

- Retirez du jeu les pages du Classeur du Vaisseau, un porte-cartes, un intercalaire et 18 cartes Pôle Relations Extérieures.
- Placez tous les Dés de défi, d'expertise et universels dans le Boîtier supplémentaire, séparés des autres dés de Section. Les dés de Section restants constituent votre réserve de dés de Section non achetés.
- Placez toutes les cartes Événement avancé dans le Boîtier A, dans n'importe quel ordre derrière l'intercalaire Événements.

Pour la liste du matériel contenu dans l'Enveloppe, reportez-vous à la page **41** du Livret de règles du jeu de base.

### 4) PRÉPAREZ LE CLASSEUR DU VAISSEAU

- Placez tous les porte-cartes et toutes les pages du Classeur du Vaisseau dans l'ordre croissant dans le Classeur du Vaisseau, avec la page **1** (Reprendre une Partie Sauvegardée) au début et la page **39** (Point de Sauvegarde) à la fin.
- Retirez du jeu les pages **27-28**, **31-32** et **39-40** du Classeur du Vaisseau du jeu de base, et remplacez-les par celles de **La Flotte Perdue** portant les mêmes numéros.
- Placez le porte-cartes page **41** de **La Flotte Perdue** à la fin du Classeur du Vaisseau.
- Trouvez les cartes de départ suivantes et placez-les dans les porte-cartes comme suit :

#### Porte-cartes page 3 :

- 1 – Niveau de Technologie **3**
- 2 – Moral neutre (insérez la carte de telle sorte que seule la partie « neutre » soit visible)
- 3 – Amélioration de la Passerelle **B11**
- 4 – Amélioration de la Passerelle **B13**

#### Porte-cartes page 9 :

- 1 – Projet de Recherche **R01**

#### Porte-cartes page 13 :

- 1 – Projets de Production **C01** à **C04** (4 cartes)

#### Porte-cartes page 14 :

- 1 – Amélioration d'Installation **F04**

#### Porte-cartes page 19 :

- 1 – carte Atterrisseur *Void Ranger*

#### Porte-cartes page 21 :

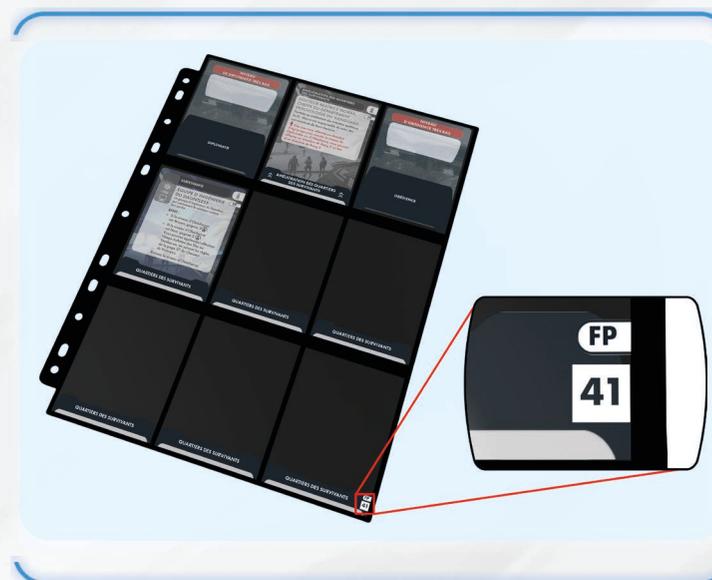
- 1 – Modules d'Atterrisseur **A01** à **A10** (10 cartes)

#### Porte-cartes page 29 :

- 1 – Découverte unique **4**
- 2 – Découverte unique **8**
- 3 – Découverte unique **2**
- 4 – Découverte unique **6**

#### Porte-cartes page 41 :

- 1 – Niveau de Diplomatie très bas (insérez la carte de telle sorte que seule sa partie « très bas » soit visible)
- 2 – Amélioration d'Installation **F08**
- 3 – Niveau d'Obéissance très bas (insérez la carte de telle sorte que seule la partie « très bas » soit visible)
- 4 – carte Survivants **V01** (*Équipe d'Ingénierie du Dauntless*)



### 5) PRÉPAREZ LE JOURNAL DE BORD

La campagne d'**ISS Vanguard** est une histoire ambiguë qui place souvent les joueurs face à des choix importants. Certaines de ces décisions entraînent des répercussions dans la campagne de **La Flotte Perdue**. Si vous souhaitez appliquer les choix de la campagne du jeu de base, consultez les entrées du Journal de bord du jeu de base et cochez certaines cases du Journal de bord de **La Flotte Perdue**, conformément aux instructions suivantes :

**Important :** Cochez les cases des entrées listées, mais ne les lisez pas.

- Si la case **B** de l'**entrée 930** du jeu de base n'est PAS cochée, cochez la case de l'**entrée 1202**.
- Si la case **E** de l'**entrée 930** du jeu de base n'est PAS cochée, cochez la case de l'**entrée 1203**.
- Si la case **A** de l'**entrée 930** du jeu de base n'est PAS cochée, cochez la case de l'**entrée 1204**.
- Si la case **B** de l'**entrée 910** du jeu de base est cochée, cochez la case de l'**entrée 1205**.
- Si la case **C** de l'**entrée 910** du jeu de base est cochée et que la case **C** de l'**entrée 930** du jeu de base n'est PAS cochée, cochez la case de l'**entrée 1206**.
- Si la case du jeu de base de l'**entrée 965** est cochée, cochez la case de l'**entrée 1207**.
- Si la case **A** de l'**entrée 920** du jeu de base est cochée, cochez la case **A** de l'**entrée 1567**.

- Si la case **B** de l'**entrée 920** du jeu de base est cochée, cochez la case **B** de l'**entrée 1567**.
- Si la case **B** de l'**entrée 960** du jeu de base est cochée, cochez la case **C** de l'**entrée 1567**.
- Si des membres d'équipage sont inscrits dans l'**entrée 880** du jeu de base, recherchez-les dans le Boîtier B et placez-les dans les compartiments de leurs sections respectives (indiquées dans l'**entrée 880**).

Si vous n'avez pas sauvegardé les choix du jeu de base ou si vous souhaitez simplement les modifier, suivez les instructions ci-dessous et décidez des questions suivantes :

**Important :** Cochez les cases des entrées listées, mais ne les lisez pas.

- Si le capitaine Wayman est vivant, cochez la case de l'**entrée 1202**.
- Si le Dr Sarah Corey, scientifique en chef de l'*ISS Vanguard*, est en vie, cochez la case de l'**entrée 1203**.
- Si Anu, l'ambassadrice idémienne, est en vie, cochez la case de l'**entrée 1204**.
- Si l'hilote, représentant des Visiteurs, a rejoint l'équipage du *Vanguard*, cochez la case de l'**entrée 1205**.
- Si le NécropHONE, dernier vestige de la civilisation des Usurpateurs, a rejoint l'équipage du *Vanguard* et est encore en vie, cochez la case de l'**entrée 1206**.
- Si le *Vanguard* a refusé la demande des Bâtisseurs et a partagé leur technologie avec le reste de la galaxie, cochez la case de l'**entrée 1207**.
- Si le *Vanguard* a récolté toutes les Découvertes uniques, cochez la case C de l'**entrée 1567**.
- L'*ISS Vanguard* a dû choisir son attitude envers la galaxie (n'en choisissez qu'une !)
  - » diplomatique : cochez la case A de l'**entrée 1567**.
  - » militaire : cochez la case B de l'**entrée 1567**.

## 6) PRÉPAREZ LES COMPARTIMENTS DE SECTION

La campagne de **La Flotte Perdue** utilise les compartiments de Section du jeu de base.

Pour chaque Section, il y aura à nouveau :

### Intercalaires :

- Pochettes de Rang
- Cartes de Section

### Cartes et pochettes :

- Placez les pochettes de Rang derrière l'intercalaire Pochettes de Rang de chaque Section.
- Prenez toutes les cartes Section du jeu de base et de **La Flotte Perdue** et placez-les ensemble derrière l'intercalaire Cartes de Section dans l'ordre des rangs (d'abord les cartes de Rang 1, puis de Rang 2, puis de Rang 3).

### Dés :

- Prenez les dés de Section pour chaque Section comme indiqué dans les images ci-après.

### • Ingénierie :



### • Reconnaissance :



### • Sécurité :



### • Sciences :



## 7) AUTRES ÉLÉMENTS

- Laissez tous les pions, socles, marqueurs, figurines, anneaux, feuilles de référence de Planète, plateaux Équipage, ainsi que le sac à Indices, le Scanner planétaire, le signet Système actuel, l'enveloppe « En Attente... » et le sachet Pions dans la boîte de jeu.

**Remarque :** si vous êtes tombés à court de feuilles de référence de Planète pendant la campagne du jeu de base, vous en trouverez des PDF imprimables sur [issvanguard.com/resources](http://issvanguard.com/resources).

- Mettez toutes les silhouettes et tous les pions de la campagne de **La Flotte Perdue** dans la boîte de jeu.
- Ajoutez tous les dés d'exoscience à votre stock de dés de Section non achetés.
- Retirez du jeu toutes les cartes Menace et silhouettes Menace du jeu de base qui ne sont PAS listées en page 8. Mettez toutes les cartes Menace de la campagne de **La Flotte Perdue** dans le Boîtier supplémentaire.
- Mettez le plateau Atterrisseur *Void Ranger* et les plateaux Atterrisseur de **La Flotte Perdue** dans le Boîtier supplémentaire. Retirez du jeu le reste des plateaux Atterrisseur et les silhouettes correspondantes.
- Retirez du jeu la carte Aide de jeu « dé de Danger ». Laissez les cartes Aide de jeu restantes dans le Boîtier supplémentaire. Placez les cartes Aide de jeu de **La Flotte Perdue** dans le Boîtier supplémentaire.
- La campagne de **La Flotte Perdue** suit les règles du jeu de base. Pour les règles de jeu générales, utilisez le Livret de Règles du jeu de base. Les nouvelles règles spécifiques à la campagne de **La Flotte Perdue** figurent page suivante.
- Pour jouer la campagne de **La Flotte Perdue**, utilisez les éléments suivants de la boîte de **La Flotte Perdue** : Journal de bord, Atlas des systèmes, Planétopédie et Livret des Opérations. Retirez du jeu les éléments correspondants du jeu de base, car ils ne seront pas utilisés dans la campagne de **La Flotte Perdue**.
- La nouvelle page du Classeur du Vaisseau (Carte Stellaire) et le porte-cartes page **6A** ne sont pas utilisés au début du jeu et apparaîtront assez tôt dans la progression de la campagne. Pour l'instant, conservez-les avec les autres éléments de jeu.

Une fois toutes les étapes ci-dessus effectuées, remettez les Boîtiers et le Classeur du Vaisseau dans la boîte du jeu.

## DÉBUTER LA PARTIE

**La Flotte Perdue** propose aux joueurs d'**ISS Vanguard** une campagne et plusieurs Opérations (scénarios indépendants).

### >> CAMPAGNE

Durée totale estimée : 20 à 30 heures

Nombre de joueurs : 1 à 4

Comme dans le jeu de base, la campagne est le mode principal de jeu. Une partie consiste à parcourir le Classeur du Vaisseau du début à la fin ; elle inclut en général une Exploration planétaire. Chaque session jouée via le Classeur du Vaisseau devrait durer de 2 à 4 heures.

**Pour débiter la campagne, lisez l'entrée 1200 du Journal de bord de La Flotte Perdue.**

### >> OPÉRATIONS

Durée estimée d'une partie : 2 à 3 heures

Nombre de joueurs : 1 à 4

Les Opérations sont des missions d'Exploration planétaire qui peuvent être jouées dans le cadre de la campagne ou séparément, comme des scénarios autonomes. Ces scénarios requièrent une connaissance complète des règles du jeu. Pour commencer une Opération, consultez ses règles de mise en place, dans le Livret des Opérations.

## RÈGLES

La campagne de **La Flotte Perdue** introduit quelques nouvelles règles, qui viennent s'ajouter à celles du jeu de base. Nous vous recommandons vivement de vous familiariser avec ces règles avant la première mission, car vous devrez peut-être les utiliser dès le début de la campagne.

### DÉS D'EXOSCIENCE

La campagne de **La Flotte Perdue** introduit aussi un nouveau type de dés de Section : les dés d'exoscience. Ils représentent les connaissances accumulées par les autres espèces extraterrestres au fil des siècles. Grâce à la première mission de l'**ISS Vanguard**, ces connaissances sont peut-être désormais accessibles à l'humanité.

Les dés d'exoscience sont disponibles en trois couleurs, représentant les trois espèces extraterrestres rencontrées par le **Vanguard** au cours de ses voyages : les Aérugons, les Idémiens et les Visiteurs. Chaque espèce a une nouvelle icône qui est thématiquement liée à certains domaines de connaissances spécialisées.



Sauf indication contraire, les dés d'exoscience suivent toutes les règles relatives aux dés de Section. Lorsqu'il s'agit de les Dépenser ou de les Sacrifier, traitez-les comme des dés de Section, mais sans couleur spécifique. L'icône Vanguard peut être traitée comme n'importe quelle

icône Extraterrestre. Chaque icône d'Extraterrestre est connectée à un type de dé de Section (bleu, vert ou rouge) et peut être utilisé comme les icônes suivantes :



Par exemple, lorsque vous effectuez un Test et que vous obtenez une icône  vous pouvez la traiter comme une icône ,  ou .

Les joueurs peuvent acheter et vendre des dés d'exoscience lors de l'étape de « Débriefing », pendant la phase de Gestion du Vaisseau, en suivant les règles de base.

Lors de l'étape « Préparez l'Équipe de terrain » Gestion du Vaisseau - Procédure de lancement de Mission, les joueurs peuvent placer des dés d'exoscience dans n'importe quelle case de couleur.

### SALLE DE GESTION DES CRISES

Lors de la résolution des crises (Classeur du Vaisseau, Salle de Gestion des Crises, étapes 1 et 2, page 17), vous pouvez choisir des cartes Crise dans l'enveloppe « En Attente ... » en plus des cartes placées au-dessus du Classeur du Vaisseau.

### ÉQUIPEMENT

La campagne de **La Flotte Perdue** introduit de nouvelles versions d'Équipements disponibles dans le jeu de base. Les joueurs pourront les débloquer au cours de la campagne.

Les nouveaux Équipements suivent les règles présentées dans le Livret de Règles du jeu de base. Pour les Améliorations d'Équipement de Mission , considérez les nouvelles versions des Équipements comme leurs versions de base.

### MODE SURVIE DANS L'ESPACE

**La Flotte Perdue** permet de jouer en mode Survie dans l'espace. Pour cela, il suffit de remplacer le deuxième point des règles de Moral alternatives (carte Aide de Jeu « Mode Survie dans l'espace ») par la règle suivante : si une des Sections n'a plus de Membres d'équipage disponibles ou inactifs, lisez l'entrée 1554.

## GLOSSAIRE DES ICÔNES DE LA FLOTTE PERDUE

 **Dé d'exoscience** – Un dé d'Exoscience de n'importe quelle espèce extraterrestre.

 **Icône Extraterrestre** – Cette icône signifie que cet effet nécessite ou ajoute l'un des éléments suivants ,  ou .

 **Idémien** – Philosophie, spiritualité, méditation, activités nécessitant une concentration ou une intuition hors du commun.

 **Aérugon** – Artisanat, persévérance, activités nécessitant des talents de chasseur et de voyageur.

 **Visiteur** – Technologies spatiales, générateurs d'énergie, activités faisant appel à une physique abstraite complexe.

 **Nouvelle icône de dé de Danger** – Lancez un dé de Danger et comparez son résultat à l'entrée portant la même icône sur la carte Aide de jeu « dé de Danger ».

 **Flotte Perdue** – Cette icône permet d'identifier tous les éléments de jeu qui appartiennent à la boîte **La Flotte Perdue**.

# GLOSSAIRE DES SILHOUETTES ET DE L'ÉQUIPEMENT

## LA FLOTTE PERDUE



Entité inconnue  
Entité inconnue étourdie  
Garde planidien  
Intrus planidien



Usurpateur perdu  
Usurpateur étourdi



Chien de l'Enfer  
Gardien de l'Enfer



Sabretooth



Tyrolienne de qualité  
supérieure



Système de création de  
biomasse



Sonde d'exploitation  
minière perfectionnée



Matrice de défense



Stèle défectueuse  
Stèle en cours  
de Réinitialisation



Feuille-Piège éveillée



Spore gardienne  
Spécimen d'une  
nouvelle espèce



Leviathan



Avant-poste pionnier



Infirmierie de terrain

## JEU DE BASE



Guide du rituel



Bosquet éveillé



Essaim chatoyant primordial



Bombardement planidien  
Assaut planidien



Fantôme



Bourgeons



Insecte éveillé