

ROMAIN LESIUK & YANN HILAIRE

PRÉSENTENT



X-ODUS

RISE OF THE CORRUPTION

LIVRET DE RÈGLES

UPDATE 28.03.2019

INTRODUCTION

L'humanité a depuis longtemps quitté les confins du système solaire et colonisé les étoiles. Les peuples de la Galaxie cherchent à aller toujours plus loin afin de découvrir les secrets des Précurseurs, une mystérieuse espèce alien qui a disparue un millénaire plus tôt. Ils ont laissé derrière eux des ruines de leurs civilisation et un héritage : les voies hyperspace, de puissants appareils permettant le voyage interstellaire.

Tandis que le conseil Galactique réouvre une voie hyperspace vers le coeur de l'ancien empire Précurseur, le système est attaqué par des envahisseurs, menés par une entité de ténèbres.

Vous incarnez un groupe d'aventuriers qui a réussi à échapper au massacre en sautant vers l'inconnu. Alors que vous voyagez dans la voie hyperspace, vos vaisseaux sont infectés par un champ d'énergie Précurseur. Il les modifie pour leur conférer de puissantes compétences et vous envoie un avertissement.

Il y a 1000 ans, les Précurseurs ont accidentellement ouvert un Rift dimensionnel et libéré sur la Galaxie une force terrible, un être artificiel connu sous le nom de la Corruption, qui a ravagé leur empire et n'a laissé que ténèbres et désolation dans son sillage.

Les Précurseurs ont lancé un assaut d'ampleur et réussi à sceller le Rift. Malheureusement, l'énergie qui maintient ce sceau est en train de faiblir, et la Corruption a recommencé à se propager dans tous les systèmes stellaires de l'ancien empire. Vous devez trouver suffisamment de Clés, des sources d'énergie à la puissance presque illimitée, afin de réactiver le sceau avant qu'il ne cède une fois pour toute.

Mais prenez garde, le temps joue contre vous et la Corruption est en train de s'éveiller. Ses armées de Cultistes se répandent dans les anciens territoires des Précurseurs et ses plus terribles lieutenants, les Avatars, sont à votre recherche.

OBJECTIF

Dans X-ODUS, vous incarnez des capitaines de vaisseaux spatiaux unis par une mission commune : récupérer les Clés Précurseurs, des sources d'énergie au potentiel inimaginable, vestiges de la civilisation des Précurseurs. Ces Clés sont les seuls objets suffisamment puissants pour réactiver le sceau du Grand Rift, empêchant la Corruption de se répandre dans la Galaxie.

Pour triompher, vous devrez :

- traquer les 4 Signaux Précurseurs,
- résoudre les cartes pour récupérer les 4 Clés Précurseurs,
- trouver l'emplacement du Grand Rift,
- utiliser les Clés pour réactiver le sceau,
- vaincre les Avatars (éventuellement) présents dans le système.

Si tous les joueurs sont vaincus avant que le Rift ne soit scellé, ou que le marqueur de Corruption atteint l'Éveil de la Corruption, vous perdez la partie.

CONTENU

Introduction	2
Objectif	2
Matériel	3
Mise en Place	4
Déroulement de la Partie	6
Phase d'Action	6
Actions	6
Systèmes	8
Explorations	10
Signaux Précurseurs	12
Les Clés	12
Modules	13
Combat	14
Combat d'Avatar	16
Phase de Corruption	17
Éveil de la Corruption	17
Déplacement des Avatars	17
Phase de Fin de Tour	18
Difficulté & Variantes	19

MATÉRIEL



1 Tuile Grand Rift



30 Tuiles Systèmes
12 Alliés (bleues), 12 Ennemis (orange), 6 Corrompus (rouge)



20 Marqueurs d'Explorations



20 Cartes Explorations



18 Marqueurs de Scraps



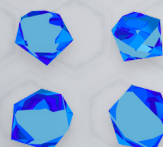
6 Marqueurs de Systèmes Pacifiés



2 Marqueurs de Trous de Ver



2 Marqueurs de Rifts



4 Marqueurs de Clés Précurseurs



12 Cartes Signaux Précurseurs



6 Plateaux Vaisseaux



4 Pions Vaisseaux
4 Marqueurs d'EXP



6 Marqueurs d'Activation



4 Cartes Avatars



36 Cartes Mods Précurseurs
(6 par Vaisseau)



12 Dés Joueurs
(4 Rouges, 4 Bleus, 4 Jaunes)



16 Cartes Ennemis



8 Cartes Modules Précurseurs Vaisseau



24 Cartes Modules Vaisseau



16 Cartes Dégâts



36 Marqueurs de Santé Vaisseau



28 Marqueurs d'Énergie



4 Cartes Alliés



1 Dé Avatar



1 Marqueur de Corruption
4 Jetons Avatars



3 Marqueurs de Mouvement Avatar



8 Marqueurs de Santé Ennemis



6 Marqueurs de Boucliers Ennemis



1 Plateau Corruption

MISE EN PLACE

CORRUPTION ET AVATARS

Le plateau Corruption sert à traquer l'Éveil de la Corruption, à déterminer quand de nouveaux Avatars entrent en jeu et le progrès de votre quête des Clés.

Placer le marqueur de Corruption sur la première case du plateau Corruption, au dessus de "The X-ODUS begins" (l'X-ODUS commence). Choisissez trois jetons Avatars au hasard et placez les face cachée (numéro invisible) sur leurs espaces dédiés. Choisissez des cartes Signaux Précurseurs en fonction de votre niveau de difficulté (voir Difficulté p. 19), mélangez-les, prenez en 4 au hasard et placez-les sur le plateau, face cachée. Ajoutez un marqueur de Clé Précurseur sur chacune d'entre elles.

Mettez de côté les cartes Avatars, le dé Avatar et les marqueurs de Mouvement Avatar.



Mise en place du plateau Corruption, des Avatars et des ennemis.

ENNEMIS

Les cartes Ennemis seront utilisées durant la partie lors des combats et son mise en place de manière à ce que leur puissance et dangerosité augmente avec le temps.

Mélangez les cartes Ennemis séparément par niveau, et empilez-les de manière croissante (niveau 4 en dessous et 1 au dessus) pour former la réserve d'Ennemis. Mettez-la de côté.

Piochez 4 cartes pour former le Deck Ennemi (avec des Ennemis de niveau 1 donc) et placez-le près du plateau Corruption.

Mettez de côté les marqueurs de Santé et Boucliers Ennemis.

NIVEAU DES ENNEMIS

Les Ennemis ont 4 niveaux différents, indiqués sur le recto de la carte. Ces niveaux déterminent leur puissance et dangerosité pour les joueurs. Pour des combats équilibrés, le mieux est d'affronter un Ennemi d'un niveau donné avec une Flotte contenant autant de vaisseaux (ex. 2 vaisseaux au niveau 2)

EXPLORATIONS, MODULES & ALLIÉS

Ces éléments représentent tout ce dont les joueurs auront besoin durant la partie, des ressources au matériel d'exploration en passant par les récompenses et autres effets négatifs.

Mélangez les cartes Explorations, Alliés, Modules Vaisseaux, Modules Précurseurs Vaisseaux et les Cartes Dégâts individuellement et placez-les les unes à côté des autres.

Placez les marqueurs d'Explorations, de Scraps, de Santé Vaisseau, d'Énergie, de Rifts, de Trous de Ver et de Systèmes Pacifiés de côté.



Mise en place des Explorations, des Modules et des Alliés.

VAISSEUX JOUEURS

Les plateaux Vaisseaux servent à traquer l'évolution des Vaisseaux, votre équipement and vos stats. Les cartes Mods Précurseurs sont des améliorations très puissantes et propres à chaque vaisseau.

Chaque joueur effectue la mise en place suivante :

Choisissez un *plateau Vaisseau* et prenez les *cartes Mods Précurseurs* correspondantes (voir *Mods Précurseurs* p. 14).

Placez la *carte de niveau 1* sous votre *plateau*, et mettez le reste de côté. Prenez le nombre indiqué de *Marqueurs de Santé Vaisseau*, vos *Dés joueurs*, ainsi que votre *marqueur d'Activation* et un *marqueur d'Énergie*. Le premier est gratuit, mais vous devrez acheter les suivants. Placez votre *marqueur d'EXP* sur la première case et votre *jeton Vaisseau* sur la tuile Système de départ. Enfin, prenez un *marqueur de Scraps*.



Mise en place complète du Battlecruiser.

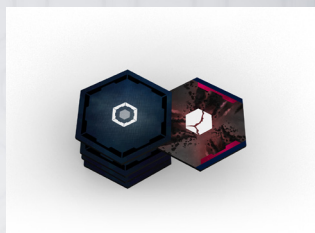
PILE SYSTÈMES ET GRAND RIFT

La pile Systèmes est le coeur de tout le jeu, contenant tous les Systèmes que vous pourrez révéler et explorer. Vous débutez la partie avec un seul au centre de la table, et en révélez d'autres à mesure que le jeu avance.

Mettez de côté les 6 tuiles rouges ainsi que le Grand Rift.

1 Mélangez ensemble les 24 tuiles bleues et oranges, **faces cachées**, et divisez-les en 6 piles égales (de 4 tuiles chacune).

2 Dans la première pile, mélangez la tuile du Grand Rift (face cachée toujours).



3 Prenez ensuite 5 tuiles rouges au hasard (face cachée), et mélangez les dans les 5 autres piles.



4 Mélangez-les 6 piles ensemble pour former la pile Système, en prenant soin de placer celle contenant le Grand Rift en dessous.



La tuile rouge restante devient le *Système de Départ*. Placez le au centre de la table.

LES DÉS JOUEURS



Les dés sont utilisés en combat et lors du jeu pour résoudre différentes situations. Chaque dé possède trois symboles différents :

- ☠ représente une **touche**.
- ○ représente un **raté**.
- ⚡ sont des **symboles spéciaux** utilisés durant les Explorations, ou afin d'activer certains Mods.

Il y a trois dés différents dans le jeu, chacun représenté par une couleur. Ils ont des chances différentes d'activer les différents symboles.



Suggestion de mise en place pour 4 joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans X-ODUS, chaque tour est divisé en 3 phases.

1. **Phase d'Action** : tous les joueurs utilisent leurs Actions pour effectuer diverses tâches.
2. **Phase de Corruption** : la Corruption accroît son emprise sur la Galaxie et ses Avatars se déplacent sur le plateau.
3. **Phase de Fin de Tour** : différents effets sont résolus.

ACTION PHASE

La première phase du tour. Les Joueurs décident de l'ordre dans lequel ils veulent jouer et effectuent un nombre d'Actions (déterminées par leur Vaisseau) parmi la liste ci-dessous. Lorsqu'un Joueur a dépensé toutes ses Actions, il retourne son marqueur d'Activation et termine son tour.

UN JOUEUR (OU UNE FLOTTE) DOIT DÉPENSER TOUTES SES ACTIONS AVANT QU'UN AUTRE JOUEUR OU FLOTTE PUISSE JOUER.

ACTIONS

RÉVÉLER ET SE DÉPLACER

Envoyer une Sonde (Send a Probe)

1 Action

Choisissez un espace vide adjacent. Piochez la première tuile de la pile Systèmes et placez-la face visible à l'endroit désigné (i.e. **Révélez le Système**). Vous pouvez orienter la tuile de la manière dont vous le voulez, tant qu'elle est connectée à **votre Système actuel par une voie hyperspace** (une ouverture connecte les deux tuiles).

Placez un marqueur d'Explorations ou de Clé Précurseur sur le système ainsi révélé (voir Systèmes p. 8).

VOUS DEVEZ CHOISIR L'EMPLACEMENT DE LA TUILE AVANT DE LA RÉVÉLER.

Sauter

1 Action

Déplacer votre pion Vaisseau sur un Système adjacent, connecté et **déjà révélé**.

Sauter à l'Aveugle

1 Action

Effectuez la même action que si vous aviez Envoyé une Sonde, puis Sautez **immédiatement** dans le Système révélé.

Rush Hyperspace

2 Actions

Sautez trois fois d'affilée.

Lorsque vous Rushez, vous n'entrez pas dans les Systèmes traversés et n'avez donc **pas besoin d'effectuer de lancers de Détection dans les Systèmes Ennemis**.

LE LANCER DE DÉTECTION S'APPLIQUE NÉANMOINS DANS LE DERNIER SYSTÈME.

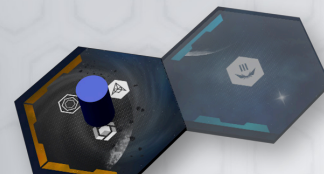
VOUS NE POUVEZ PAS IGNORER UN AVATAR EN RUSHANT.

FLOTTES

Quand deux joueurs (ou plus) sont sur la même tuile, ils peuvent former une Flotte (sans utiliser d'Action) qui sera active jusqu'à la fin du tour. Les joueurs d'une Flotte doivent tous effectuer la même Action sur la même cible (Envoyer une Sonde dans un système, Fouiller dans le système actuel, Explorer, etc...)

Une Flotte a toujours le même nombre d'Actions que le joueur qui en a le moins au moment de la formation. Elle peut également "absorber" d'autres joueurs durant son tour, tant que ceux-ci n'ont pas encore joué et leur nombre d'Actions sera limité par celui de la Flotte.

Les Capitaines du Warship et du Battlecruiser forment une Flotte au début du tour et ont 3 Actions. Ils en utilisent 1 pour Sauter et rejoignent le Capitaine de l'Explorateur. Si celui-ci se joint à eux, au lieu de ses 4 Actions habituelles, il n'aura à sa disposition que les 2 Actions restantes à la Flotte.

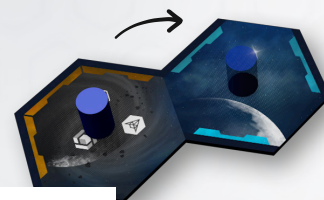


ENVOYER UNE SONDE

Lorsque vous Sautez à l'Aveugle, sautez immédiatement après avoir révélé le Système.



RUSH HYPERSPACE



SAUTER

ACTIONS DE SYSTÈMES

Explorer

1 Action

Retirez le marqueur d'Explorations de la tuile que vous occupez et piochez une carte Explorations.



Fouiller (Scavenge)

1 Action / Une fois par tour

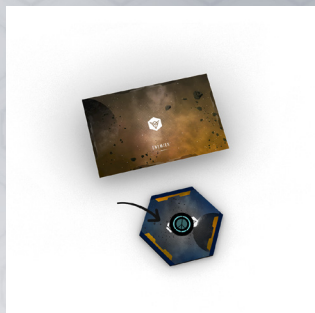
Une fois par tour, gagnez 1 Scrap ou, si un joueur vaincu est présent dans le Système, récupérez ses marqueurs de Clés Précurseur.



Pacifier (seulement dans les Systèmes Ennemis non-pacifiés)

1 Action

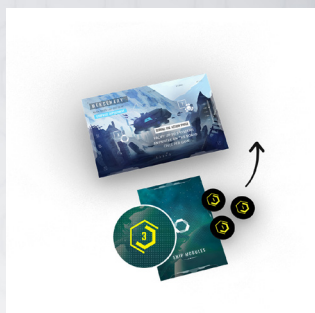
Piochez une carte Ennemi. Si vous remportez le combat, Pacifiez le système.



Marchander (Trade)

1 Action

Acheter des *Modules* à un *Allié* ou échangez des *Scraps*, *Modules* et des *Clés Précurseur* avec des *Vaisseaux* dans le Système.



Vous n'avez besoin que d'une seule Action, peu importe le nombre d'éléments que vous achetez ou échangez.

SEUL LE JOUEUR (OU FLOTTE) ACTIF DOIT DÉPENSER UNE ACTION, VOUS POUVEZ AINSI MARCHANDER AVEC DES JOUEURS AYANT DÉJÀ FINI LEUR TOUR.

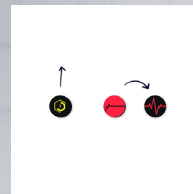
LES JOUEURS PEUVENT CUMULER LEURS SCRAPS ENTRE EUX POUR ACHETER DES MODULES À UN ALLIÉ, CHOISSANT SIMPLEMENT QUI LES REÇOIVENT.

Maintenance du Vaisseau

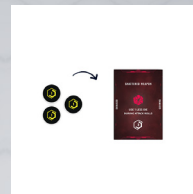
1 Action

Effectuez l'une de ces Action **une fois** :

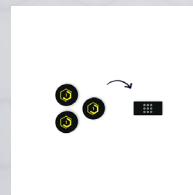
1 Dépensez 1 Scrap pour Réparer (Repair) votre Vaisseau, ou un autre dans le Système pour 1 point de Santé.



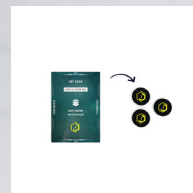
2 Dépensez 3 Scraps pour retirer une carte Dégâts de votre Vaisseau ou d'un autre dans le Système (ceci n'est pas considéré comme une action Réparer).



3 Achetez un nouveau marqueur d'Énergie en payant le coût en Scraps indiqué sur le plateau Vaisseau.



4 Démantelez l'un de vos Modules (sauf Mods Précurseurs) de Vaisseau et gagnez sa valeur en Scraps -1.



DANS UNE FLOTTE, CHAQUE JOUEUR PEUT CHOISIR UNE ACTION DE MAINTENANCE DIFFÉRENTE.

POUSSER (STRAIN)

Une fois par tour, vous pouvez choisir de gagner 1 Action en Poussant les moteurs de votre Vaisseau. Vous devrez alors effectuer un Lancer de Dégâts à la fin de votre phase d'Action (voir lancer de Dégâts p. 11).

POUSSER PEUT ÊTRE ACCOMPLI N'IMPORTE QUAND DURANT VOTRE TOUR, PAS SEULEMENT LORSQUE VOUS N'AVEZ PLUS D'ACTIONS.

La Capitaine du Warship a 3 Actions. Elle Répare son Vaisseau, puis Saut à l'Aveugle pour un total de 2 Actions dépensées. Il lui en reste donc 1. Mais elle arrive dans un Système Corrompu et décide de Pousser pour gagner une Action et en a désormais 2.

Elle utilise ces 2 Actions pour effectuer un Rush Hyperspace et se déplace de 3 tuiles. Parce qu'elle a Poussé, elle doit maintenant effectuer un Lancer de Dégâts avant de terminer sa phase d'Action.

SYSTÈMES

Chaque tuile hexagonale sur le plateau représente un Système stellaire **révélé** de la Galaxy. Ces Systèmes sont **connectés** par des voies hyperspace, représentées par des ouvertures sur le côté des tuiles (plutôt que des bordures colorées). La couleur des tuiles indique le type de Système (*Alliés, Ennemis ou Corrompus*) et les symboles offrent des informations sur le type d'évènement que vous pourrez (ou devrez) résoudre dans ce Système.

A. SYSTÈMES ALLIÉS

Les Systèmes Alliés sont des havres de paix pour les joueurs. Les Cultistes ne les ont pas encore envahis et ils **ne déclenchent pas de Combat** (vous n'avez pas besoin d'effectuer de Lancer de Détection en y entrant). Cependant, les Avatars peuvent vous y suivre et vous y attaquer. Les Systèmes Alliés peuvent être Explorés.

Les symboles suivants se trouvent sur ces tuiles :



Une Exploration est possible dans ce Système. Placez un marqueur d'Explorations sur ce symbole lorsque vous révéléz la tuile.



Un trou de ver est présent dans le Système. Vous pouvez l'utiliser pour naviguer très rapidement dans la Galaxy. Les Systèmes contenant des trous de ver sont **tous considérés adjacents entre eux**.

LES AVATARS NE PEUVENT PAS UTILISER DE TROUS DE VER, SAUF SI SPÉCIFIÉ PAR LEUR DÉ.



Un Signal Précurseur a été détecté. Lorsque vous révéléz ce symbole, placez le marqueur de Clé Précurseur correspondant sur la tuile à la place d'un marqueur d'Exploration. Lorsque vous Explorez, révéléz la carte Signaux Précurseurs correspondante au lieu d'une carte Explorations et **laissez le marqueur sur la tuile**. Déplacez-le sur le plateau Vaisseau du joueur qui parvient à accéder à la Clé (voir Signaux Précurseurs p. 12).



Un Allié est disponible pour Marchander à chaque fois que vous vous trouvez dans ce Système.



SYSTÈMES

ALLIÉS



SYSTÈMES

ENNEMIS




SYSTÈMES

CORROMPUS

ALLIÉS



La première fois que vous entrez dans un Système contenant un symbole Allié , piochez la première carte du deck Allié et placez la face visible près du plateau. Piochez ensuite le nombre indiqué de Modules Vaisseau normaux **1** et Précurseurs **2**.

Vous pouvez désormais effectuer une *Action Marchander* pour acheter un ou plusieurs Modules à cet Allié. Dans une Flotte, tous les joueurs doivent utiliser l'Action et peuvent cumuler leurs Scraps pour acheter des Modules (et décident qui les reçoit). Par ailleurs, certains Alliés ont des capacités spéciales ou offrent des services uniques **3**, tels que révéler des tuiles sur le plateau, ou baisser le prix de leurs Modules. Référez vous à chaque carte pour plus d'informations sur ces services.

B. SYSTÈMES ENNEMIS

Ces Systèmes ont été victimes de la Corruption et de ses légions de Cultistes. Ils sont ouvertement hostiles et enverront des vaisseaux pour vous arrêter s'ils vous détectent lorsque vous y entrez.

Lorsque vous **entrez dans un Système Ennemi non-pacifié ou y commencez votre tour**, effectuez un Lancer de Détection. Si vous échouez, vous êtes détecté et devez piocher les cartes Ennemis indiquées sur la tuile, ou engager les cartes déjà révélées dans le Système.

Si vous devez piocher des carte Ennemis et que le deck est vide, mélangez la pile de défausse pour en former un nouveau.

VOUS POUVEZ CHOISIR D'IGNORER UN LANCER DE DÉTECTION ET VOLONTAIREMENT DÉCLENCHER UN COMBAT.

Si vous battez les Ennemis, le Système est Pacifié.

Les Systèmes Ennemis peuvent être Explorés tant que vous n'êtes pas engagés avec un Ennemi.

Les symboles suivants se trouvent sur les tuiles :



Une Exploration est possible dans ce Système. Placez un marqueur d'Explorations sur ce symbole lorsque vous révéléz la tuile.



Un Ennemi ou une flotte d'Ennemis patrouille dans le Système. Si vous êtes détecté, piochez une ou deux cartes et affrontez-les consécutivement (*voir Combat p. 18*).



Le Système est sous surveillance constante. Vous êtes **toujours détecté** lorsque vous y entrez et **ignorez complètement le Lancer de Détection.**



Les Ennemis dans ce Système sont plus puissants. Si vous êtes détecté, piochez une carte Ennemi **de la réserve plutôt que du deck.**



Un trou de ver est présent dans le Système.

SAUTER DANS UN SYSTÈME ENNEMI VIA UN TROU DE VER DÉCLENCHE UN LANCER DE DÉTECTION.

PACIFIER




Lorsque vous Pacifiez un Système, placez un marqueur de Système Pacifié dessus, **face verte visible.**


Il est temporairement débarrassé de ses Ennemis et **vous n'avez pas besoin d'effectuer de Lancer de Détection** lorsque vous y entrez.

Lors de la phase de Fin de Tour, défaussez les marqueurs rouges et retournez les marqueurs verts. **Un Système reste donc Pacifié durant 2 tours.**

LANCER DE DÉTECTION



Lorsque vous effectuez un Lancer de Détection dans un Système Ennemi, lancez vos deux Dés. Si vous obtenez au moins 1 , vous êtes détecté et devez piocher une carte Ennemi du deck.

En Flotte, **tous les Joueurs lancent leur Dés ensemble.** Si l'un d'entre eux obtient au moins 1 , toute la Flotte est **détectée.**

C. SYSTÈMES CORROMPUS

Ces Systèmes sont totalement infestés par la Corruption et ont été vidés de toutes leurs ressources.

Les Systèmes Corrompus ne peuvent pas être Explorés.



Des Rifts secondaires sont ouverts dans tous les Systèmes Corrompus, permettant aux Avatars de circuler librement.

Lors du mouvement des Avatars, les Systèmes Corrompus **sont tous considérés comme étant adjacents.**

EXPLORATIONS

Les Explorations représentent des événements aléatoires qui vous arrivent lorsque vous visitez les Systèmes. Certaines peuvent être positives, d'autres extrêmement puissantes, et d'autres encore très dangereuses. Lorsque vous Explorez un Système, retirez le marqueur d'Explorations de la tuile et piochez la première carte Explorations du deck. Commencez par lire le titre et le type d'Exploration (Analysis, Warning, Danger), puis le texte d'immersion.

ANALYSIS

Ces Explorations sont les plus sûres et ne présentent presque aucun danger pour les joueurs. Vous pouvez choisir n'importe laquelle des trois options (si éligibles), et même **dépensez plus d'Actions pour en choisir des additionnelles**. Si une option confère plusieurs récompenses, appliquez-les toutes, dans l'ordre que vous souhaitez.

LES MEMBRES D'UNE FLOTTE PEUVENT CHOISIR DES OPTIONS DIFFÉRENTES OU EN PARTAGER UNE, MAIS UNE OPTION NE PEUT ÊTRE CHOISIE QU'UNE FOIS PAR EXPLORATION.

WARRIOR

SCHOLAR

ROGUE

Certaines options sont verrouillées à moins que vous, ou un membre de votre Flotte, n'appartenez à une certaine **classe**, indiquée au dessus de l'option. Dans ce cas, vous pouvez librement accéder à l'option et ses récompenses.



Les Capitaines de l'Explorateur et du Battlecruiser révèlent le System Exodus ensemble. L'Explorateur appartient à la classe des ROGUE et son Capitaine décide d'échanger des informations sur les mouvements des Cultistes pour révéler 2 Systèmes sur le plateau.

En parallèle, le Capitaine du Battlecruiser échange des ressources avec la Flotte et gagne un Module Vaisseau.

Comme les deux Vaisseaux ont perdu de la Santé, les deux Capitaines décident d'utiliser 1 Action additionnelle pour s'amarrer à l'un des vaisseaux d'ingénierie, et récupèrent 2 points de Santé et toute leur Énergie.

WARNING

Ces Explorations sont des événements rapides durant lesquels vous devez faire un choix. Elles offrent des récompenses fortes mais dangereuses. Les cartes Warning ont une option plus puissante que les autres, mais qui nécessite de réussir un Lancer de Compétence (Skill Roll). Si vous échouez, choisissez l'effet en rouge, si vous réussissez, référez vous au texte d'immersion, à côté du symbole ⚡ pour votre récompense.

LA FLOTTE NE PEUT CHOISIR QU'UNE SEULE OPTION ET VOUS NE POUVEZ PAS DÉPENSER D'ACTION ADDITIONNELLES.



Les Capitaines du Warship et du Proto-Ship révèlent la Cultist Factory. Ils ne peuvent choisir qu'une seule option et doivent se mettre d'accord.

Aucun d'eux n'est de classe ROGUE, ils ne peuvent donc pas gagner de Scraps. Ils peuvent soit ralentir les Avatars pour le tour, soit tester leurs compétences pour empêcher l'Éveil de la Corruption.

Mais s'ils échouent, les Avatars auront un mouvement bonus durant cette phase de Corruption !

LANCER DE COMPÉTENCE (SKILL ROLL)



Lorsqu'une Action demande de réussir un Lancer de Compétence, lancez vos deux Dés. Si vous obtenez le nombre de ⚡ ou de ⚡ spécifiés sur l'effet, le Lancer est un succès.

Dans une Flotte, tous les joueurs lancent ensemble et additionnent leurs résultats. Ils réussissent ou échouent ensemble.

DANGER

Ces Explorations sont dangereuses, et vous n'avez qu'une seule option. Pour passer une carte Danger, vous devez effectuer un Lancer de Compétence. Sur ces cartes, si vous réussissez, rien ne se produit, mais si vous échouez, vous devez subir l'intégralité des conséquences (effets en rouge).

TOUTE LA FLOTTE RÉUSSIT OU ÉCHOUE ENSEMBLE ET PARTAGE LES CONSÉQUENCES.



Les Capitaines de l'Explorer et du Pirate Ship révèlent le Dormant Swarm. Ils doivent réussir un Lancer de Compétence avec deux touches pour réussir.

L'Explorer lance ○○ et le Pirate ☒☒ et le lancer est donc un succès, personne ne perd de Santé ou ne doit piocher de carte Dégâts.

Si le Pirate Ship avait roulé une seule touche, les deux vaisseaux auraient perdu 2 Santé et pioché une carte Dégâts (chacun).

LANCER DE DÉGÂTS (DAMAGE ROLL)



Lorsque la situation demande d'effectuer un Lancer de Dégâts (lorsque vous Poussez, vous vous Désengagez ou êtes engagés par un Avatar), lancez vos deux Dés. Si vous lancez 1 ○, vous perdez 1 Santé, si vous lancez 2 ○, vous perdez 2 Santé et devez piocher une carte Dégâts.

En Flotte, chaque Joueur lance ses Dés séparément pour déterminer ses propres Dégâts.

SYMBOLES & EFFETS*



Gagnez le nombre indiqué de Scraps. Les membres de la Flotte se partagent le total.



Gagnez un Module Vaisseau sans payer son coût. Les membres de la Flotte décident qui prend le Module une fois qu'il a été révélé.



Gagnez un Module Précurseur Vaisseau sans payer son coût. Les membres de la Flotte décident qui prend le Module une fois qu'il a été révélé.



Réduisez les mouvements des Avatars de 1 ce tour-ci (utilisez le marqueur blanc comme rappel).



Récupérez le nombre indiqué de Santé. Les membres de la Flotte récupèrent tous ce nombre.



Récupérez toute votre énergie. Les membres de la Flotte récupèrent tous leur énergie.



Révélez le nombre de Systèmes indiqués, n'importe où sur le plateau (ils doivent être connectés à au moins un Système déjà révélé).



Pacifiez le nombre de Systèmes Ennemis révélés indiqué, n'importe où sur le plateau.



Désactivez un Rift sur le plateau (utilisez le marqueur de Rift blanc).



Piochez une carte Dégâts. Les membres de la Flotte en piochent tous une.



Augmentez les mouvements des Avatars de 1 ce tour-ci (utilisez le marqueur rouge comme rappel).



Perdez le nombre indiqué de Santé. Les membres de la Flotte perdent tous ce montant.



Terminez votre tour et retournez votre marqueur d'Activation. Les membres de la Flotte terminent tous leur tour.



Créez un Rift dans le Système (utilisez le marqueur de Rift rouge)

**si aucun effet de Flotte n'est spécifié, il n'y a aucun effet additionnel lorsque plusieurs joueurs activent l'option.*

SIGNAUX PRÉCURSEURS

Les Signaux Précurseurs sont des Explorations spéciales qui vous mènent à des Clés Précurseur. Pour les atteindre, vous devrez **résoudre certaines situations particulières**. Lorsque vous Explorez un Système contenant un marqueur de *Clé Précurseur*, piochez la carte *Signaux Précurseurs* correspondante (sur le plateau Corruption). Commencez par lire son titre, niveau de difficulté (*hazardous, perilous, lethal*) et son texte d'immersion. Suivez ensuite les instructions et lisez les conditions d'accès.

Chaque carte *Signaux Précurseurs* est différente et nécessite de résoudre un problème différent. Vous ne pouvez accéder à une *Clé Précurseur* que lorsque la condition est remplie.

Il y a trois niveaux de difficulté pour les épreuves proposées afin de récupérer un Clé, indiqués par la couleur de l'indicateur de danger.

- HAZARDOUS** Hazardous : ces cartes offrent un défi équitable, sans trop de désavantages.
- PERILOUS** Perilous : ces cartes ont des effets et conséquences plus rudes et difficiles.
- LETHAL** Lethal : ces cartes ont des effets dévastateurs et qui peuvent altérer le cours de la partie.

Lorsque vous résolvez une carte *Signaux Précurseurs*, défaussez-la et déplacez le marqueur de *Clé Précurseur* de la tuile vers votre plateau Vaisseau. Félicitations, vous venez de découvrir une *Clé Précurseur*.



RÈGLES SPÉCIALES

Les *Signaux Précurseurs*, contrairement aux Explorations, n'ont pas besoin d'être résolues immédiatement, ou en une fois. La carte reste en jeu jusqu'à ce que vous parveniez à accéder à la Clé. Lorsqu'une carte a été révélée, vous pouvez interagir avec à tout moment, à condition d'être dans son Système.

Lorsque vous effectuez une action écrite entre [], vous devez dépenser 1 Action. Cet effet peut même un terme à votre Phase d'Action.

À moins que cela ne soit spécifié sur la carte, accéder à une Clé ne coûte pas d'Action.



La Capitaine du Warship Explore un Signal Précurseur et révèle le Derelict Ship (Hazardous).

Après avoir lu le titre et le texte d'immersion, elle met en place la carte en plaçant 5 marqueurs de Santé dessus, qui représentent des dégâts. Pour accéder à la Clé, tous les marqueurs doivent être retirés grâce à des Actions *Réparer*. Elle utilise 1 Action pour *Réparer* (en payant le coût en Scraps associé) et termine son tour.

Plus tard dans la phase d'Action, les Capitaines du Drone Specialist et Battlecruiser atteignent le Système. Ils interagissent avec la carte déjà révélée gratuitement, puis dépensent 2 Actions pour terminer de *Réparer* le vaisseau (ils utilisent *Réparer* deux fois chacun, retirant 4 marqueurs).

La condition étant remplie, ils accèdent à la Clé (sans coût additionnel) et décident que c'est le Battlecruiser qui va la transporter.

ACTIVER LES CLÉS

Lorsque vous vous trouvez sur le Grand Rift, vous pouvez l'Explorer (en payant 1 Action) pour **activer toutes les Clés en votre possession**. Pour représenter cette action, placez tous les marqueurs de Clés de votre vaisseau sur la tuile.

Lorsque les 4 Clés sont sur le Rift, les Avatars se déplacent immédiatement (lancez le Dé Avatar comme si vous étiez dans la phase de Corruption). Ils focalisent leurs déplacements sur le Grand Rift (plutôt que sur les joueurs), où ils engagent tout le monde dans le Système (les joueurs engagés n'ont pas besoin d'effectuer de Lanciers de Dégâts néanmoins, puisque n'étant pas dans la Phase de Corruption).

LES AVATARS NE CIBLENT PAS LES JOUEURS, MAIS ARRÊTERONT NÉANMOINS LEURS DÉPLACEMENTS POUR EN ENGAGER UN, COMME LE PRÉCISENT LEURS RÈGLES. CELA PEUT ÊTRE TRÈS PRATIQUE POUR INTERCEPTER UN AVATAR ET L'EMPÊCHER D'ATTEINDRE LE GRAND RIFT À TEMPS.

Si les 4 Clés Précurseurs sont sur la tuile du Grand Rift à la fin de la phase d'Action, et qu'il n'y a aucun Avatars dans le Système, les joueurs réactivent le sceau et gagnent la partie.

MODULES

Les Modules sont des pièces d'équipement qui peuvent être installées sur votre Vaisseau. Ils confèrent une large variété de nouvelles **compétences et capacités**, ainsi que de **puissants avantages**. Il y a trois types de Modules différents.

MODULES VAISSEAUX

Les Modules Vaisseaux sont des équipements génériques que vous pouvez trouver lors des *Explorations*, ou acheter auprès d'*Alliés* (pour le prix indiqué sur la carte).

Bien que moins puissants que les *Mods Précurseurs*, ces *Modules* peuvent néanmoins faire la différence, soit **en renforçant les forces de votre vaisseau, ou en compensant ses faiblesses**.



MODULES PRÉCURSEURS VAISSEAUX

Les Modules Précurseurs Vaisseaux sont des artefacts rares datant de l'époque des Précurseurs, que vous pouvez trouver lors des *Explorations*, ou acheter auprès d'*Alliés* (pour le prix indiqué sur la carte).



Ils fonctionnent comme les autres Modules, mais sont **bien plus puissants**, et peuvent avoir des effets qui altèrent le jeu.

TYPE D'ACTIVATION

Il y a trois types de Modules Vaisseaux et Modules Précurseurs Vaisseaux :

Les cartes passives confèrent des effets permanents qui se déclenchent à chaque fois que leur condition est remplie.

Les cartes consommables ont des effets à usage à unique et sont défaussées après utilisation.



Les cartes énergie nécessitent de l'Énergie pour être activées (retournez un marqueur d'Énergie sur votre plateau Vaisseau.)

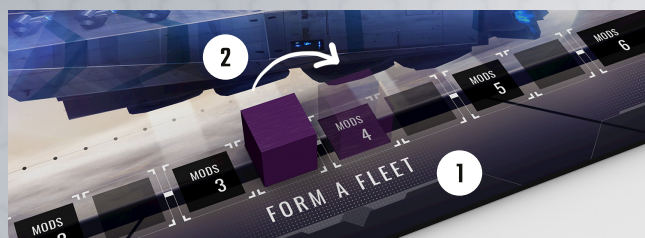


Vous commencez la partie avec un seul marqueur dans votre réserve, mais pouvez en débloquent d'autres en effectuant une *Action de Maintenance du Vaisseau* pour acheter un nouveau **marqueur d'Énergie** pour son coût en Scraps.

MODS PRÉCURSEURS

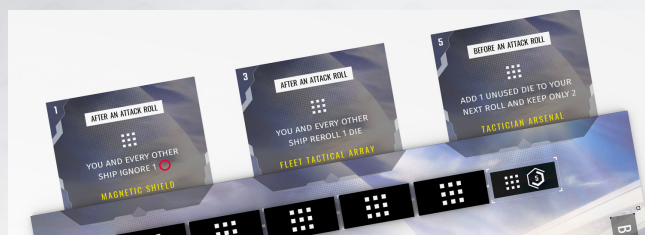


Le champ d'énergie Précurseur qui a altéré votre Vaisseau vous confère de puissants avantages sous la forme de Modules très spécialisés et évolutifs (les Mods Précurseurs). Plus vous respectez le design et la fonction de votre vaisseau, et plus celui-ci devient puissant. **Chaque Vaisseau est taillé sur mesure pour tenir un rôle particulier dans le jeu, et devient plus puissant lorsque vous jouez de la manière idéale.** À chaque fois que vous effectuez l'action indiquée sur votre plateau Vaisseau **1**, déplacez votre marqueur d'EXP sur la case suivante pour faire évoluer votre Vaisseau **2**.

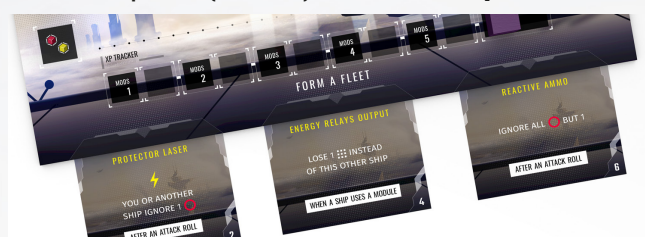


Lorsque vous atteignez un nouveau niveau, débloquent immédiatement le Mod correspondant. **Choisissez l'un de ces deux effets** et placez-le à moitié sous le plateau Vaisseau afin que lui seul dépasse. Vous pouvez l'activer **la prochaine fois que sa condition est remplie**.

Les Mods qui ont besoin d'Énergie (1, 3 et 5) vont **en haut...**



et les Mods passifs (2, 4 et 6) vont **en bas du plateau**.



GÉRER VOTRE ÉNERGIE EST CAPITAL POUR GAGNER LA PARTIE. AUGMENTER VOS RÉSERVES EST TOUJOURS UNE BONNE IDÉE.

COMBAT

Lorsque vous déclenchez un combat, piochez une carte Ennemi (ou utiliser celle(s) déjà révélée(s) dans le Système) et placez la près de votre plateau Vaisseau. Vous êtes désormais **engagé** avec l'Ennemi et ne pouvez rien faire jusqu'à ce qu'il soit Vaincu ou que vous vous Désengagez.

LE COMBAT EN LUI-MÊME DE NÉCESSITE PAS D'ACTIONS.

Chaque Ennemi a une valeur de Santé et de Boucliers, et une compétence spéciale qui s'active sous certaines conditions.

SÉQUENCE DE COMBAT

Un combat est divisé en une série d'attaques des joueurs et de représailles (retaliations) des Ennemis. Avant chaque attaque, vous devez choisir une manœuvre Offensive, Défensive ou de vous Désengager.

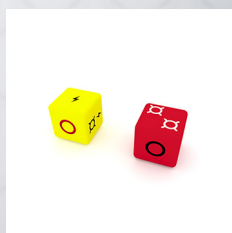
- Lors d'une manœuvre Offensive, vous **lancez tous vos Dés**, augmentant vos Dégâts, mais aussi les risques de riposte.
- Lors d'une manœuvre Défensive, vous **lancez un seul Dé** (de votre choix), limitant vos Dégâts et la chance d'un raté critique.
- Lorsque vous vous Désengagez, vous fuyez le combat (voir *Se Désengager* p.14).



Mise en place d'un combat.



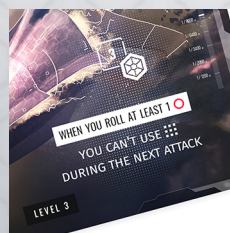
(optionnel)
Activez vos Modules éligibles.



Lancer d'attaque.
Lancez votre / vos dés.



(optionnel)
Activez vos Modules éligibles.



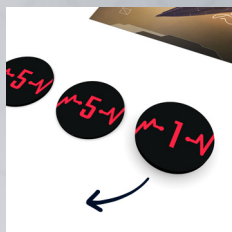
Déclenchez les compétences ennemies.



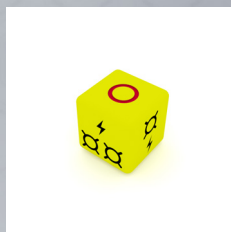
Ajoutez toutes vos touches pour obtenir la valeur d'attaque.



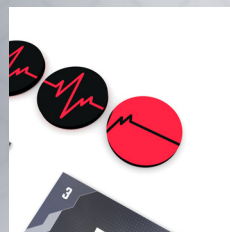
Soustrayez les boucliers ennemis (ils ne sont pas détruits)



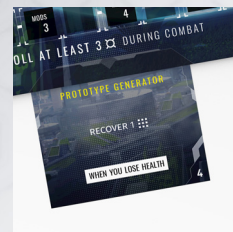
Retirez la différence des marqueurs de Santé Ennemis.



Additionnez tous vos ratés pour obtenir la valeur de riposte.



Riposte.
Perdez des points de Santé égaux à la valeur de riposte.



(optionnel)
Activez vos Modules éligibles.

ENNEMI VAINCU

Lorsque la Santé d'un Ennemi atteint 0, il est **immédiatement vaincu et ne riposte pas**. Défaussez les marqueurs de Santé et de Boucliers ainsi que sa carte Ennemi. Chaque joueur gagne un nombre de Scraps égal au niveau de l'Ennemi vaincu.

CERTAINS VAISSEAUX ONT DES MODS QUI SE DÉCLENCHENT "LORSQUE VOUS VAINQUEZ UN ENNEMI", NE LES OUBLIEZ PAS !

JOUEUR VAINCU

Lorsque votre Santé atteint 0, vous êtes **immédiatement vaincu** et votre vaisseau est détruit. Défaussez vos marqueurs de Santé et d'Énergie, vos cartes Modules et cartes Dégâts, mais laissez votre jeton Vaisseau sur la tuile où vous avez été vaincu.

Si vous portiez une Clé Précurseur, les autres joueurs peuvent la récupérer en effectuant une action *Fouiller* dans le Système.

ENNEMIS MULTIPLES

Lorsque plusieurs Enemis se trouvent dans le Système, piochez toutes les cartes en même temps, et affrontez les **dans l'ordre de votre choix**.



Vous êtes engagés avec tous les Enemis dans le Système. Lorsque vous vous Désengagez, vous devez effectuer **1 Lancer de Dégâts par Enemi**, et appliquez les compétences qui s'activent "Lorsque vous vous désengagez".

SE DÉSENGAGER

En dépit de votre puissance et mods Précurseurs, parfois la chance vous abandonne et un combat tourne mal.



Si une situation devient désespérée, vous pouvez vous Désengager de l'Enemi et fuir ou vous cacher.

Lorsque vous vous Désengagez, **effectuez 1 Lancer de Dégâts par Enemi**. Une fois Désengagé, vous êtes libres de Sauter, Sauter à l'Aveugle, ou effectuer un Rush Hyperspace hors du Système (les coûts d'Actions s'appliquent normalement).

Vous pouvez vous Désengager et vous cacher dans le système, terminant immédiatement votre tour.

VOUS NE POUVEZ PAS VOUS DÉSENGAGER SI VOUS FAITES PARTIE D'UNE FLOTTE, SAUF SI TOUTE LA FLOTTE SE DÉSENGAGE.

COMBAT DE FLOTTE


Lors d'un combat en Flotte, **tous les joueurs lancent leur Dés ensemble et en même temps**. Chaque joueur peut choisir individuellement une manoeuvre Offensive ou Défensive. Les dégâts de Riposte sont individuels et **ne peuvent pas être distribués entre les joueurs**. Si un joueur est vaincu, les autres continuent sans lui et ses Scraps, Modules et Énergies sont tous perdus.


Certains Modules peuvent affecter d'autres vaisseaux dans la Flotte. Les règles spéciales des Modules s'appliquent normalement, que vous utilisiez l'un des vôtres ou ceux d'un autre joueur.



LORSQU'UN ENNEMI EST VAINCU PAR UNE FLOTTE, CHAQUE JOUEUR GAGNE LA RÉCOMPENSE EN SCRAPS.




MODS ET MODULES - RÈGLES SPÉCIALES

Les Modules Vaisseaux, Modules Précurseurs Vaisseaux, et Mods Précurseurs offrent de nombreux effets durant les combats et sur le plateau, et suivent un ensemble de règles précises.

- chaque Module ne peut être utilisé **qu'une seule fois par Attaque ou Action**.
- vous pouvez utiliser autant de Modules que vous le souhaitez tant que leurs coûts en Énergie sont payés et conditions remplies.
- vous pouvez choisir d'ignorer des effets bénéfiques (comme ignorer un  ou relancer un Dé) mais vous ne pouvez pas ignorer d'effets négatifs.
- lorsque plusieurs modules s'appliquent en même temps, vous choisissez leur ordre d'activation.

Certains Modules vous permettent de relancer des Dés. **Chaque Dé ne peut être relancé qu'une seule fois**, peu importe le nombre de Modules utilisés. D'autres Modules vous permettent d'ignorer certains  sur vos Dés, vous évitant d'éventuelles ripostes, dégâts et déclenchement de compétences ennemies.


Dans les deux cas, **vous ne pouvez pas relancer ou ignorer un Dé qui a été utilisé pour déclencher un autre Module** durant l'Attaque ou Action (comme les  ou des effets se déclenchant sur des .

Les  permettent de modifier vos Dés. Certains Modules de haut niveau utilisent ces symboles pour ajouter des  et / ou des effets uniques (récupérer de la Santé, de l'Énergie, etc.) Une fois débloqué, vous pouvez activer ces modules après une attaque pour remplacer les  par leurs modificateurs.

CONDITION D'ACTIVATION

Tous les Modules ont une condition d'activation (dans la case blanche) qui doit être résolue avant de pouvoir utiliser l'effet. En général, activer un Module ne coûte pas d'Action.

DÉGÂTS

Lorsque tous vos dés indiquent  lors d'un Lancer d'Attaque ou de Dégâts, c'est un raté critique et vous devez piocher une carte Dégâts. L'effet de la carte s'applique immédiatement et reste actif jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'elle soit retirée par une Action de Maintenance du Vaisseau (voir Actions Système p. 7).

COMBAT CONTRE UN AVATAR

Les Avatars sont les soldats les plus puissants de la Corruption et vous pourchassent sans relâche à travers la Galaxie. Ils ont plus de Santé et de Boucliers que n'importe quel autre Ennemi, et les compétences les plus dangereuses du jeu. Le combat contre un Avatar suit presque les mêmes règles qu'un combat normal, avec néanmoins 3 différences majeures :

ENGAGEMENT AGGRESSIF

Si un Avatar vous engage **durant la phase de Corruption**, il ouvre le feu avec toute sa puissance.

Effectuez immédiatement un Lancer de Dégâts.



LE COMBAT EN LUI MÊME N'AURA LIEU QUE DURANT VOTRE PROCHAINE PHASE D'ACTION, ET N'A PAS BESOIN D'ÊTRE RÉSOLU EN PRIORITÉ (PERMETTANT AINSI À D'AUTRES JOUEURS DE VOUS REJOINDRE POUR VOUS AIDER).

FUITE DIMENSIONNELLE

Lorsqu'un Avatar est vaincu, il n'est pas détruit. À la place, son **jeton est remplacé sur le plateau Corruption, à 2 cases de la position actuelle** 1. Il entrera à nouveau en jeu lorsque le marqueur de Corruption l'atteindra.

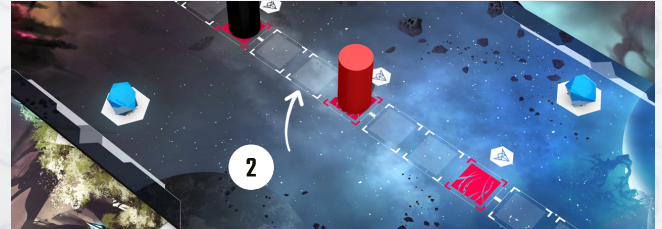
Vous ne gagnez pas de Scraps à l'issue du combat.



SI VOUS DEVEZ PLACER LE JETON AVATAR AU DELÀ DE LA CASE D'ÉVEIL DE LA CORRUPTION, IL NE REVIENDRA PLUS EN JEU DURANT CETTE PARTIE, CE QUI PEUT ÊTRE TRÈS UTILE POUR ÉLIMINER UN AVATAR AVANT LE COMBAT FINAL.

HÉRAUT DE LA CORRUPTION

Si vous vous Désengagez d'un ou plusieurs Avatars, le marqueur de Corruption progresse immédiatement de 1 sur la ligne de temps 2.



CET EFFET SE DÉCLENCHE IMMÉDIATEMENT APRÈS UN DÉSENGAGEMENT ET INTERROMPT LA PHASE D'ACTION DES JOUEURS. CELA PEUT FAIT ENTRER DE NOUVEAUX AVATARS ET ENNEMIS EN JEU.

RÈGLES SPÉCIALES DE DÉSENGAGEMENT

Lorsque plusieurs joueurs **dans un même Système** se Désengagent de un ou plusieurs Avatars, **le marqueur de Corruption progresse une seule fois.**

Cependant, si deux joueurs séparés se Désengagent de deux Avatars séparés sur le plateau, **le marqueur de Corruption progresse deux fois.**

Un moyen simple de se rappeler de cette règle est de considérer qu'**à chaque fois que vous cédez du terrain aux Avatars**, la Corruption devient plus forte.

COMPÉTENCES DES AVATARS

En plus de leur puissance et résistance, les Avatars possèdent les compétences les plus dévastatrices de tous les Ennemis. Certaines de ces compétences peuvent vous forcer à **Défausser de manière Permanente des Modules, des marqueurs de Santé et d'Énergie.**

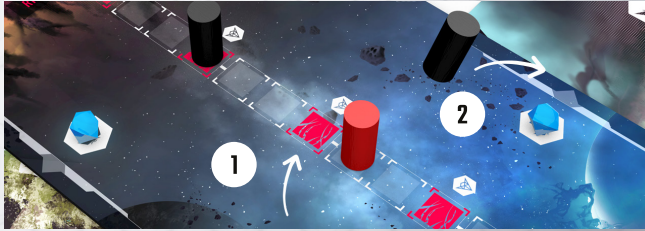
- Vous pouvez défausser un marqueur de Santé déjà perdu (face rouge visible).
- Vous devez défausser le marqueur d'Énergie le plus à droite sur le plateau vaisseau (le dernier débloqué en somme).
- Vous pouvez choisir quel Module défausser parmi tous ceux équipés sur votre vaisseau.

PHASE DE CORRUPTION

Lorsque tous les joueurs ont dépensé leurs Actions, la phase d'Action est terminée et la phase de Corruption commence.

LA CORRUPTION S'ÉVEILLE

Lorsque la phase de Corruption commence, faites progresser le marqueur de Corruption de 1 sur la ligne de temps ①.



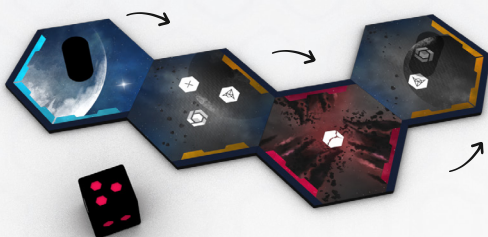
Lorsque vous atteignez une case rouge, placez le jeton Avatar face visible (numéro apparent) sur le Système Corrompu le plus proche d'un joueur ②, puis révélez sa carte Avatar. **Mélangez ensuite les 4 cartes Ennemis suivantes de la réserve dans le deck (sans y ajouter la pile de défausse).**



Si le marqueur de la Corruption est sur la case Éveil de la Corruption et progresse, **vous perdez la partie.**

LES AVATARS SE DÉPLACENT

Une fois que vous avez fait progresser la Corruption, les Avatars se déplacent. Pour chaque Avatar sur le plateau (par ordre croissant) **qui n'est pas engagé avec un joueur ou une Flotte**, lancez le Dé Avatar pour déterminer le nombre de Systèmes qu'il va traverser ce tour-ci. Si vous obtenez un symbol trou de ver, cet Avatar peut emprunter un trou de ver ce tour-ci, **en plus de ses déplacements normaux.**



Le Dé indique que l'Avatar peut se déplacer de 3 tuiles ce tour-ci.

RÈGLES DE MOUVEMENT DES AVATARS

Un Avatar prend toujours pour cible le **joueur ou la Flotte les plus proches qui ne sont pas déjà engagés avec un autre Avatar** et se déplace vers eux en utilisant le chemin le plus court. Les Avatars peuvent utiliser les voies hyperspace, les Rifts et même les trous de ver si leur dé le leur permet.

Lorsqu'un Avatar atteint un Système occupé par un joueur ou une Flotte, il arrête ses mouvements et les engage. Lorsqu'un Avatar engage les joueurs durant la phase de Corruption, ceux-ci doivent immédiatement effectuer un Lancer de Dégâts (*voir Engagement Aggressif p.16*).

Si un Avatar est à équidistance de deux joueurs ou Flottes, il choisit **l'adversaire le plus faible** en suivant ces priorités :

1. Joueur seul avec le moins de Santé restante
2. Joueur seul avec le moins de Santé totale
3. Flotte avec le moins de joueurs
4. Flotte avec le moins de Santé restante
5. Flotte avec le moins de Santé totale

En cas d'égalité, utilisez la **Règle Corrompue** pour trancher.

Non seulement les Avatars ne ciblent pas les joueurs ou Flottes déjà engagés avec un autre Avatar, ils **n'utilisent pas non plus de déplacement pour entrer dans un Système occupé par d'autres Avatars engagés.**

Si tous les joueurs ou Flottes sont engagés et qu'un Avatar doit encore jouer, il se déplace vers le joueur ou la Flotte la plus proche en suivant les **règles normales** de déplacement et les engage, si possible. Il est donc possible qu'un joueur ou qu'une Flotte se retrouvent engagés avec plusieurs Avatars durant la phase de la Corruption.

Dans ce cas, **la règle des Ennemis Multiples s'applique.**

Ainsi, former des Flottes est généralement plus sûr, vous permettant d'affronter des Ennemis plus puissants et des dangers plus périlleux, mais cela signifie aussi que vous pouvez être chassés par plus d'un Avatar à la fois.

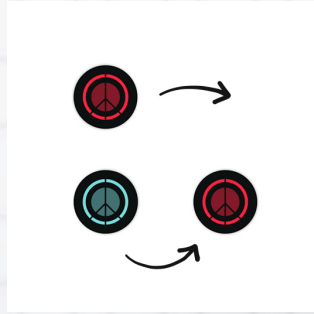
RÈGLE CORROMPUE

En cas de doute sur les actions des Avatars, choisissez l'option la plus désavantageuse pour tous les joueurs.

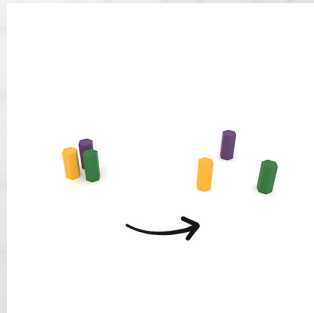
PHASE DE FIN DE TOUR

Lorsque tous les Avatars se sont déplacés, vous devez nettoyer le plateau avant de pouvoir commencer le prochain tour.

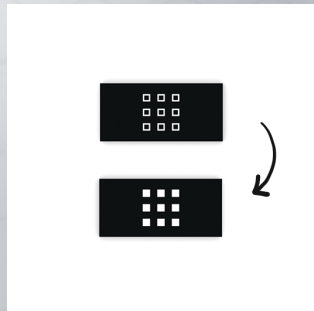
Défaussez tous les marqueurs de Système Pacifié rouges et retournez les verts côté rouge.



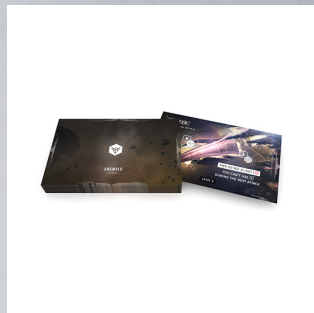
Séparez les Flottes. Les joueurs sont libres de les reformer lors du prochain tour.



Les joueurs récupèrent toute leur Énergie dépensée.



Mélangez les cartes Ennemis sur le plateau dans le deck, **sauf dans les Systèmes où des joueurs sont présents.**



Retournez les marqueurs d'Activation.



RÈGLES À RETENIR

- Vous pouvez former une Flotte n'importe quand durant votre tour et cela ne coûte pas d'Action.
- Vous pouvez utiliser des Actions additionnelles durant l'Exploration des cartes Analysis pour choisir d'autres options et récompenses.
- Les Ennemis vaincus ne reposent pas (sauf si spécifié par leur compétence).
- Vous n'effectuez des Lancers de Dégâts lorsqu'un Avatar vous engage que si vous vous trouvez dans la phase de Corruption (si vous engagez l'Avatar durant la phase d'Action, rien ne se passe).
- Vous piochez des cartes Dégâts sur un raté critique uniquement lors des Lancers de Dégâts et d'Attaque (les lancers de Compétence et de Détection ne sont pas affectés).
- Lorsque vous gagnez un Module lors d'une Exploration, vous n'avez pas besoin de payer son coût en Scraps.
- Sauf si spécifié, activer la compétence d'un Allié ne coûte pas d'Action.
- Sauf si spécifié, accéder à une Clé Précurseur ne coûte pas d'Action.
- Vous pouvez choisir d'ignorer un Lancer de Détection pour déclencher un combat.
- Lorsque le marqueur de Corruption atteint une case rouge, mélangez aussi les 4 prochaines cartes Ennemis de la réserve dans le deck (en plus du nouvel Avatar qui entre en jeu).

DIFFICULTÉ & VARIANTES

La mise en place initiale est faite pour une partie à 4 joueurs, et représente la manière standard de jouer. Il est cependant possible de jouer avec moins de joueurs, voir même en solo.

VARIANTE 3 JOUEURS

Jouer avec trois joueurs ne demande que quelques ajustements. Tout d'abord, lors de la mise en place du plateau de la Corruption, **utilisez son autre face**.



Mise en place du plateau de la Corruption pour 3 joueurs.

La partie dure le même nombre de tours, mais il y a un Avatar en moins, la plupart des Ennemis de niveau 4 n'entreront pas en jeu et il n'y a que 3 Clés Précurseurs à découvrir.

Lors de la mise en place de la Pile Systèmes, retirez du jeu les Systèmes suivants (*marqués d'un point blanc*).



Au lieu de former 6 piles de tuiles, assemblez en seulement 5, avec celle contenant le Grand Rift toujours en dessous.

VARIANTES 2 JOUEURS & SOLO

Parce qu'X-ODUS dépend des tactiques de Flotte et des synergies entre les vaisseaux, **nous ne recommandons pas de jouer avec seulement 2 vaisseaux**. À la place, chaque joueur devrait choisir 2 plateaux Vaisseau et jouer les deux (ou un joueur peut en choisir 1 et l'autre 2 en utilisant la variante 3 joueurs, pour initier de nouveaux joueurs en douceur).

De même, **pour une partie en solo**, nous recommandons d'utiliser la variante 3 joueurs.

DIFFICULTÉ

PROMENEURS TRANQUILLES

La première fois que vous jouez au jeu, nous recommandons de n'utiliser que des cartes Signaux Précurseurs bleues (hazardous) et deux jaunes (perilous). Mélangez les toutes, piochez-en 4 au hasard et placez les sur le plateau de la Corruption. Elles forment un challenge équilibré pour débiter.

VOYAGEURS ENDURCIS

Après vous être familiarisés avec le jeu, vous pouvez accroître la difficulté en ajoutant les cartes rouges (lethal). Mélangez deux cartes de chaque couleur et choisissez en 4 au hasard. Le jeu en deviendra plus difficile, et les cartes rouges vous forceront à adapter votre style de jeu à différentes situations.

AVENTURIERS HÉROÏQUES

Si vous souhaitez une expérience vraiment douloureuse, nous vous recommandons d'utiliser toutes les cartes rouges et deux jaunes (prises au hasard). Les cartes rouges peuvent avoir des conséquences désastreuses et ne devraient être utilisées que lorsque que vous maîtrisez déjà convenablement le jeu. Vous pouvez également ajouter un marqueur de Mouvement Avatar permanent, pour une partie véritablement cauchemardesque !

CRÉDITS

Design du jeu : Romain Lesiuk and Yann Hilaire

Illustrations : Ryan Groskamp, Julia Wolter and Yann Hilaire
Visuels : Yann Hilaire

Testeurs : Virginie Barthel, Sine Bering Holdensen, Nicolas Pinkos, Martin Stenger, Rémi Alliot, Adrien Guénard, Clémence Kozinski.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

RÉSUMÉ D'UN TOUR

1 **Phase d'Action** : tous les joueurs utilisent leurs Actions pour effectuer diverses tâches parmi :

- **Envoyer une Sonde** : Révélez un Système dans un espace vide adjacent.
- **Sauter** : Déplacer votre pion Vaisseau sur un Système adjacent, connecté et déjà révélé.
- **Sauter à l'Aveugle** : Effectuez la même action que si vous aviez Envoyé une Sonde, puis Sautez **immédiatement** dans le Système révélé.
- **Rush Hyperspace** : Sautez trois fois d'affilée pour 2 Actions.
- **Explorer** : Retirez le marqueur d'Exploration de la tuile que vous occupez et piochez une carte Explorations.
- **Fouiller (Scavenge)** : Une fois par tour, gagnez 1 Scrap ou, si un joueur vaincu est présent dans le Système, récupérez ses marqueurs de Clés Précurseurs.
- **Pacifier** : Piochez une carte Ennemi. Si vous remportez le combat, Pacifiez le système (seulement dans les Systèmes Ennemis actifs).
- **Marchander** : Acheter des Modules à un Allié ou échangez des Scraps, Modules et Clés Précurseur avec des Vaisseaux dans le Système.
- **Maintenance du Vaisseau** : Effectuez l'une de ces Action une fois : Réparer, Défausser une carte Dégâts, Démantelez un Module, Acheter un marqueur d'Énergie.

2 **Phase de Corruption** : la Corruption étend son influence sur la Galaxie et les Avatars se déplacent sur le plateau.

- **La Corruption progresse de 1** sur la ligne du temps et d'éventuels Ennemis et Avatars entrent en jeu.
- **Les Avatars se déplacent**. Lancez le Dé Avatar une fois par Avatar, par ordre croissant. Si un Avatar engage un joueur ou une Flotte durant cette phase, ceux-ci effectuent un Lancer de Dégâts.

3 **Phase de Fin du Tour** : nettoyez le plateau pour le prochain tour.

- **Retirez ou retournez** les marqueurs de Systèmes Pacifiés.
- **Séparez** les Flottes.
- **Récupérez** votre Énergie dépensée.
- **Mélangez** les cartes Ennemis sur le plateau dans le deck, sauf dans les Systèmes où des joueurs sont présents.
- **Retournez le marqueur d'Activation** pour signifier le début du prochain tour.

RÉSUMÉ DU COMBAT

La section qui suit liste les actions de combat dans l'ordre.

1. Choisissez une manœuvre Offensive (lancez tous vos Dés) ou Défensive (lancez un seul Dé de votre choix).
2. Activez les Modules "Avant un Lancer d'Attaque".
3. Lancer d'Attaque. Lancez votre ou vos Dés.
4. Activez les Modules "Après un Lancer d'Attaque".
5. Activez les compétences Ennemis éligibles.
6. Additionnez toutes vos touches pour déterminer la valeur d'attaque.
7. Soustrayez les Boucliers Ennemis (ils ne sont pas détruits).
8. Retirez la différence des points de Santé Ennemis.
9. Additionnez vos ratés pour déterminer la valeur de riposte.
10. Riposte. Perdez des points de Santé égaux à la valeur de riposte.
11. Activez les Modules éligibles ("Lorsque vous perdez de la Santé").

CONSEILS POUR LA PREMIÈRE PARTIE

- Pour votre première partie, nous vous recommandons de choisir le Warship, Proto-ship, Battlecruiser et Explorer, qui forment une équipe équilibrée.
- Lisez la description de votre vaisseau, elle donne des informations et conseils utiles sur comment le jouer.
- Gardez bien en tête le rôle et les conditions d'EXP de votre vaisseau pour rapidement croître en puissance.
- Sauter à l'Aveugle fait gagner un temps précieux, mais peut s'avérer extrêmement dangereux, surtout lorsqu'il vous reste peu d'Actions.
- La pile Système contient 1 Système Corrompu (tuile rouge) par groupe de 5 tuiles. Gardez cela à l'esprit pour éviter de révéler les mauvaises tuiles au pire moment.
- Achetez des marqueurs d'Énergie dès que vous le pouvez. La moitié de vos Modules sont inutilisables sans. Vous devriez essayer d'en avoir au moins 4 à la fin du jeu.
- N'ayez pas peur d'Explorer. La plupart des Explorations peuvent conférer de précieux avantages.
- Utilisez les trous de ver pour éviter les Avatars et revisiter des Signaux Précurseurs non résolus.
- Le jeu est presque impossible à battre sans coopérer. N'hésitez pas à former des Flottes, à jouer ensemble et, au besoin, à en prendre une pour l'équipe.