

CORE SPACE™



Tout s'effondre. L'accord galactique millénaire s'effondre, la superstition et la peur remplacent la science et la raison et les gouvernements deviennent de plus en plus draconiens alors qu'ils tentent de maintenir l'ordre.

Au bord des Désolations, une mystérieuse espèce extraterrestre appelée la Purge kidnappe des êtres vivants pour leur biomasse et réduit des mondes entiers en décombres. La peur se répercute sur toutes les espèces et des empires millénaires ont commencé à s'effondrer et à s'isoler. Au plus profond du cœur galactique, le trou noir montre des signes de détresse.

Au milieu de ce chaos, les Marchands, ceux qui travaillent aux frontières de l'espace de la Purge, bravent les dangers pour maintenir en vie les voies de navigation et essaient de survivre avec rien d'autre que leur intelligence et leur unique credo à suivre :

PILLER • COMMERCER • S'ADAPTER • SURVIVRE

CRÉDITS

Équipe Battle Systems:

Colin Young, Wayne Abela, Stewart Gibbs

Conception du jeu:

Colin Young

Histoire:

Wayne Abela

Développement et révision:

Stewart Gibbs

Conception Produit, Personnage et setting:

Colin Young, Wayne Abela

Maquette:

Kev Brett

Illustration Personnages:

Nick Greenwood

Sculpture:

Dave Whitaker, Kevin Champion, Kieran Russell, Word Forge Games

Peinture:

Deathstroke Miniature Painting Studio, Hotdrop Studios, Stewart Herbert, Stuart Willis

Testeurs:

Andrew 'Drewbacca' Cleverley, Simon 'Board In Brum' Coldrick, Stewart Gibbs, Jason 'Lucky Dice' Jardine, Kevin 'Hypno Cat' Yarroll

Version Française:

Anaïs Chambert, Anthony Pedrada, Cédric Bruzzo, Laurent Dutheil, Sébastien Jacquet

Core Space et tous les personnages, noms, lieux et choses associés sont ™ et © Battle Systems Ltd 2020



DÉCOUVRIR CORE SPACE

Core Space est un jeu de plateau de science fiction avec figurines qui se déroule à la frontière des Barrens - la région désolée de l'espace autour du trou noir supermassif de notre galaxie. Les Barrens sont devenus la base d'une espèce artificielle malveillante qui s'efforce de récolter toute la matière vivante de la galaxie à des fins inconnues.

Dans ce jeu de survie, chaque joueur prend le contrôle d'un petit groupe de Marchands qui tentent de gagner leur vie dans une galaxie dangereuse. Vous devez faire face à des factions criminelles, une police trop zélée, un vaisseau qui se détériore, des Marchands rivaux et une espèce extraterrestre implacable qui veut votre biomasse.

Vous devez mener à bien des missions, explorer des épaves spatiales et des mondes frontaliers, piller, faire du commerce, améliorer votre équipage et vous battre pour survivre un jour de plus...

Une partie de Core Space se déroule sur un plateau de jeu en 3D détaillé représentant l'intérieur d'une station spatiale, une base militaire à la surface d'une planète, ou même un quartier urbain délabré. Vos Marchands vont devoir explorer le plateau pour atteindre leurs objectifs, puis retourner à leur vaisseau en utilisant leurs acquisitions afin d'effectuer des réparations indispensables.

Le cœur de Core Space, ce sont ses personnages. Le système de campagne vous permettra d'emmener votre équipage à travers une série de

parties, pour apprendre à les connaître, développer leurs Compétences, améliorer leur équipement et construire leur histoire.

Core Space peut être joué en solo ou avec vos amis. Pour commencer, chaque joueur aura besoin d'un équipage de Marchands, et au moins un joueur aura besoin de la boîte de base contenant le plateau de jeu, les éléments de décor, les cartes Événement, les pions d'équipement et les figurines de la Purge.

Après avoir joué quelques parties, vous voudrez sans doute vous procurer les différentes extensions de Core Space, chacune se raccordant directement à la boîte de base et vous permettant d'effectuer de nouvelles missions et de rencontrer de nouveaux personnages.



LA PURGE

La Purge est une espèce de machines très agressives apparue dans la Désolation, l'espace stérile entourant le trou noir galactique. Elle a immédiatement commencé l'assimilation de tous les êtres vivants. Si ces machines semblent se satisfaire de récupérer la biomasse des cadavres, elles préfèrent en réalité capturer leurs proies vivants. La raison de leurs actions est inconnue. Ce qui ne fait aucun doute en revanche, c'est que ceux qui sont capturés par la Purge connaissent une fin horrible. Si elle dispose d'assez de temps, la Purge peut détruire entièrement des planètes, voire même des étoiles. Ce processus prend des décennies, avant que les restes atomisés du corps céleste ne soient avalés par le trou noir galactique.

Peu de Civils ont rencontré la Purge et survécu pour en parler. Mais les terrifiantes légendes qui l'entoure distillent la terreur à travers toute la population de la galaxie. Vaincre cette peur pourrait être le seul véritable moyen de repousser la Purge.

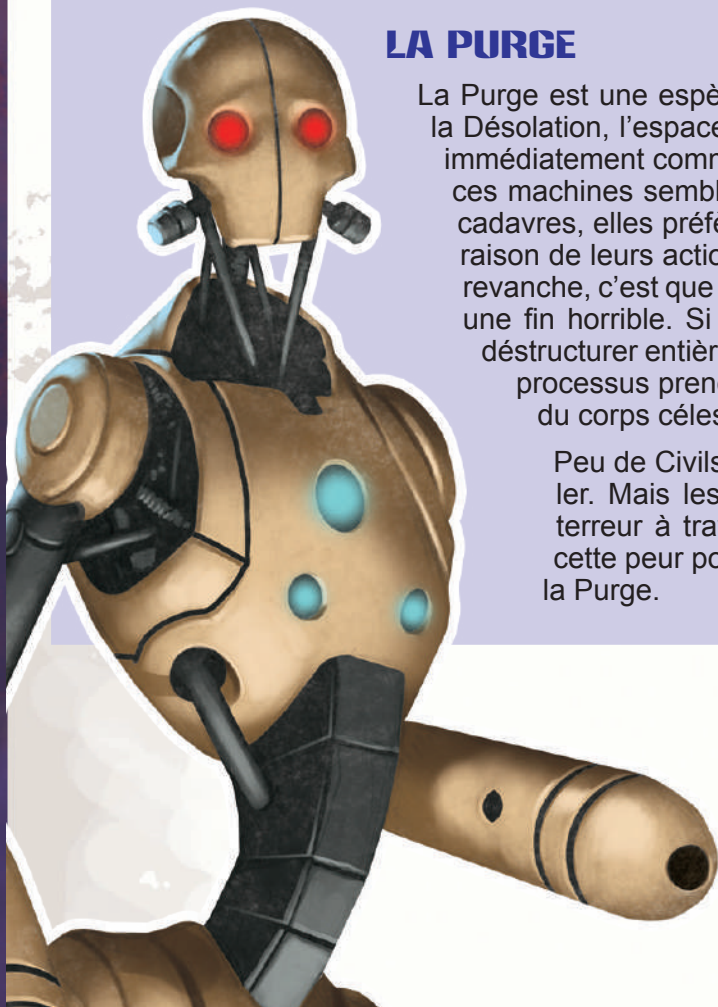


TABLE DES MATIÈRES

Aperçu du jeu	4	Phase des PNJ	40
Matériel	4	Civils	42
Glossaire	7	Corps Galactique	44
Décors	8	Sécurité	46
Supports d'équipage	10	Criminels et Gangsters	48
Concepts clés	12	Rejoindre un équipage	50
Hostilité	12	Missions	52
Dés de Combat	13	Structure de la Mission	52
Chance et Hasard	13	Légende des cartes de mission	53
Dispersion et directions aléatoires	13	PNJ en Mission	53
Ligne de Vue	14	Choisir une Mission	54
Couvert	15	Mission de sauvetage	54
Portée	15	Autres manières de jouer	55
Équipement, Icônes et Statistiques	16	Exemple de mission - Pillage express	56
Mise en place du jeu	18	Créer une mission	58
Ordre de jeu	20	Création d'un équipage	66
Phase d'Hostilité	20	Campagnes	68
Phase d'évaluation	20	Séquence d'après-partie	69
Phase des Marchands	21	Les vaisseaux	70
Actions	21	Phase d'Extraction	72
Avancer	22	Phase d'Avancement	74
Attaques d'Opportunité	22	Phase de Commerce	75
Actions de Combat	23	Phase de Maintenance	79
Attaques	23	Règles avancées	80
Armure	24	Réparation	80
Combat Rapproché	25	Décors	81
Combat à distance	26	Escalade et saut	82
Repousser	28	Personnages Machines	84
Fouiller	28	Personnages Mergs	85
Persuader	29	Référence – Compétences	86
Recharger	29	Compétences de Combat à distance	86
Interagir	29	Compétences de Combat Rapproché	87
Actions Sans Effort	30	Compétences d'Endurance	88
Armes à explosion	31	Compétences de Furtivité	89
Utilisation des Compétences	32	Compétences de Ruse	90
Personnages vaincus	33	Compétences de Tech	91
Phase de la Purge	34	Compétences des Augmentés	82
Arrivée	34	Compétences des Machines	93
Activation	35	Compétences des Mergs	94
Schéma d'activation de l'IA	36	Référence – Icônes	95
Cueilleurs	38	Notes sur les équipements	97
Annihlateur	39	Références Rapides	98

APERÇU DU JEU

Core Space se joue en succession de missions narratives. Votre groupe de Marchands se verra présenter une série d'objectifs et une carte de la zone, montrant comment organiser votre décor. Ils devront s'aventurer hors de leur vaisseau, réaliser les objectifs et se mettre à l'abri. Les objectifs peuvent être de collecter des informations auprès d'un Civil du coin, de saboter du matériel ou simplement d'en récupérer suffisamment pour les échanger contre des ressources.

C'est aux joueurs de décider s'ils veulent travailler en coopération avec les autres équipages ou s'ils veulent les affronter et essayer de s'approprier les objectifs pour eux-mêmes. Ce n'est pas si simple non plus : les alliances peuvent changer au fur et à mesure que le jeu progresse, ou lorsqu'un joueur réalise qu'il a finalement besoin d'aide pour s'échapper !

Au cours de chaque round de jeu, chaque équipage alternera les actions avec ses Marchands : se déplacer, tirer et explorer le plateau. Les capacités des Marchands sont suivies à l'aide de leurs Profils de personnage, et le succès de leurs actions est déterminé par le jet de différents dés.



Lorsque les Marchands ont effectué leurs actions, c'est au tour des PNJ. Les PNJ sont des Personnages Non-Joueurs contrôlés par les mécanismes du jeu. Les PNJ les plus courants sont la Purge - l'ennemi extraterrestre mortel envoyé pour détruire toute vie - mais vous pouvez aussi rencontrer des Civils, des Gangsters ou les troupes du Corps Galactique.



Pendant que tout cela se déroule, le Niveau d'Hostilité du jeu va augmenter. Au fur et à mesure que chaque pion est placé dans le Compteur d'Hostilité, la Purge deviendra encore plus dangereuse, tout comme les Événements imprévisibles qui seront révélés à chaque tour.



MATÉRIEL

Vous trouverez ici des images de référence des éléments les plus courants du jeu. Ceux-ci seront étudiés plus en détail dans les pages suivantes.

Équipage du Black Maria



Jace Lars Renton Beck

Équipage du Ion Hope



Arianna Roykirk Gak Tirgarde

Purge



Récolteurs



Dévastateurs



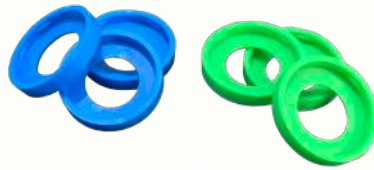
Assassin Organique

Civils



Clips

Ils sont fournis dans deux couleurs et s'adaptent aux socles de vos figurines pour les identifier facilement en cours de jeu.



Pion de Tour

Ce marqueur représente un Crédit Galactique. Il permet de désigner le joueur en contrôle à chaque round. Il peut aussi servir pour tirer à pile ou face en cours de jeu pour décider, par exemple, qui agit en premier.



FLORENCE

Florence est le terme Marchand pour l'UA (Universal Assets ou Actifs Universels), la monnaie universelle. Mais il désigne aussi toute forme de monnaie. Ce terme d'argot vient du terme *cash-flow* qui est à l'origine de la célèbre expression Marchande : "suivre le Flo" qui signifie "toujours suivre l'argent". Plusieurs capitaines Marchands portent d'anciennes pièces de monnaie qu'ils considèrent superstitieusement comme des talismans pour éloigner le danger. Le Pion de Tour représente ces pièces porte-bonheur.

Cartes d'Évènements



Pion d'Éradication



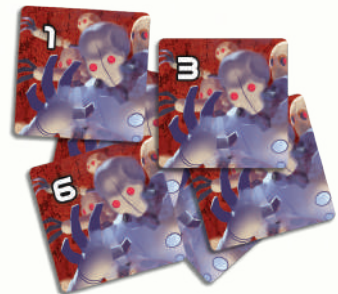
Marqueur Cible

Il est utilisé pour désigner un point du plateau (par ex., le centre d'une explosion).

Réglettes

Ces Réglettes imprimées recto-verso permettent de mesurer les distances lors des tirs ou des déplacements.

Marqueurs Point d'Entrée



Feutre effaçable

Lorsque vous jouerez une campagne, ce feutre vous servira à indiquer votre progression sur votre Profil de Marchand.

Dé de Chance

Il sert pour définir au hasard certains éléments de jeu, ainsi que pour l'activation des Civils.



Dés de Combat

Ils servent pour résoudre les attaques. Les dés bleus sont toujours utilisés en premier, les dés rouges s'ajoutant pour les attaques les plus puissantes.



Dé de la Purge

Il est utilisé pour déterminer le nombre de personnages de la Purge qui entrent en jeu : 0, 1 ou 2.



Dé de Sécurité

Il est utilisé lors de l'activation de systèmes de sécurité.



Profils de Marchand

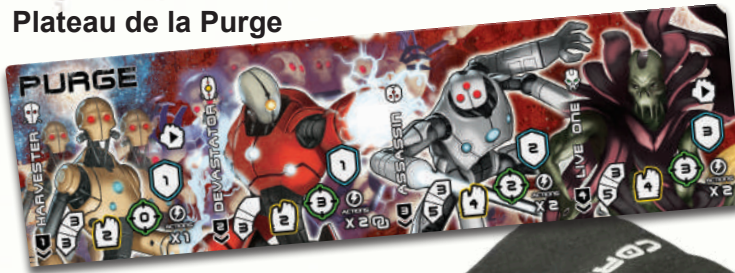
Ces Profils sont imprimés recto-verso : d'un côté se trouve un Marchand jouable et de l'autre un PNJ Civil.



Profil de vaisseau



Plateau de la Purge



Support d'Équipage



Compteur d'Hostilité

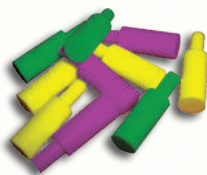
La Fiche d'Hostilité se place sur le Compteur d'Hostilité.



Sac à jetons/Jetons Équipement

Les jetons représentent les différentes armes et objets que vous trouverez dans Core Space. La plupart peuvent être rangés dans le sac. Les jetons suivants en revanche doivent être conservés à part et utilisés uniquement si quelque chose vous l'indique :

- Grands jetons rectangulaires
- Jetons verts d'Objectif
- Les objets rares, identifiés par le symbole ©



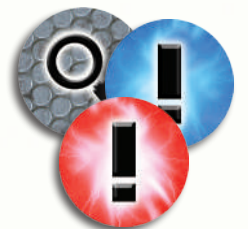
Épingles

Elles sont utilisées sur le Compteur d'Hostilité et les Supports d'Équipage pour mesurer différentes statistiques et effets.



Jetons Recherche/Rappel

Ces jetons sont imprimés recto-verso. Ils sont placés sur le plateau durant la partie, face 🔍 visible pour indiquer un endroit où Fouiller. Au verso, les symboles ! (bleu) et ! (rouge) sont utilisés pour vous rappeler certains effets positifs (bleu) ou négatifs (rouge).




Jetons Activation/Assistance

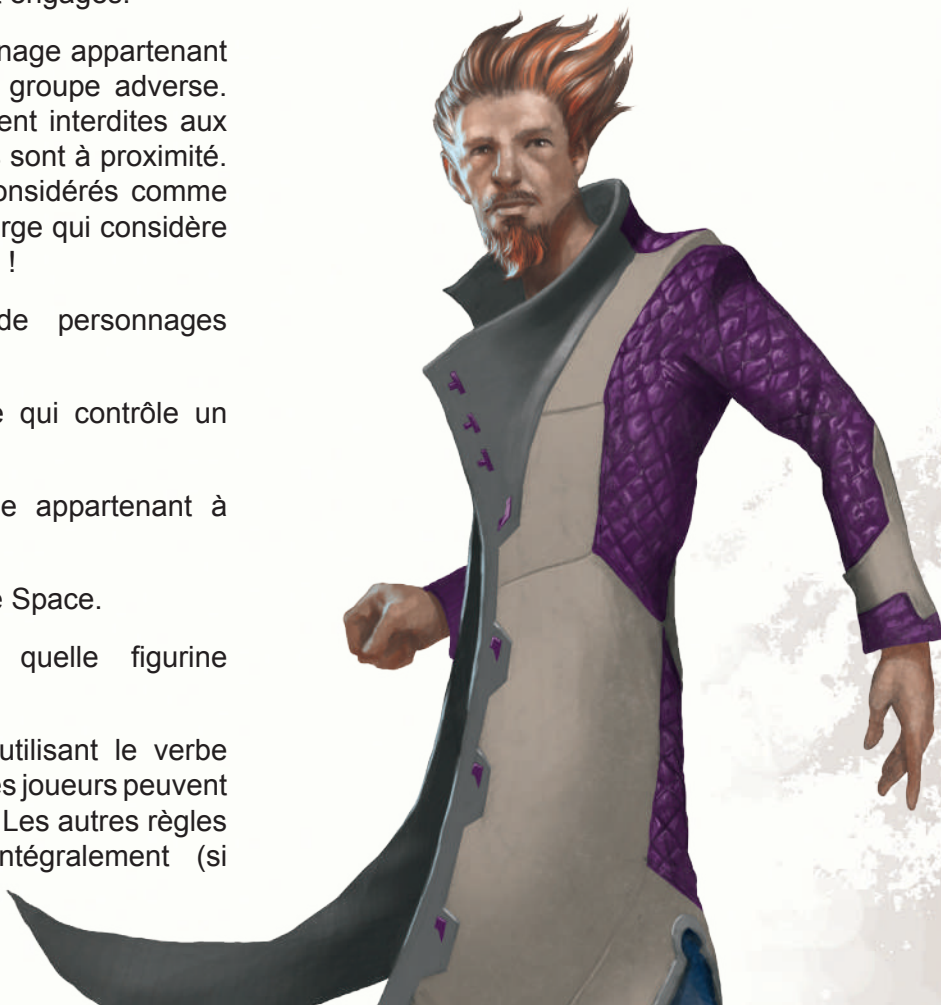
Ces jetons sont imprimés recto-verso. Ils sont placés sur un Profil de Personnage, face ⚡ visible pour rappeler que ce personnage a été activé. Au verso, le symbole 🖐️ est utilisé pour indiquer un personnage Vaincu et qui a besoin d'aide.



GLOSSAIRE

Vous trouverez ici la définition spécifique des certains mots utilisés dans cet ouvrage.

- **À terre** : un personnage qui est tombé ou a été renversé. Sa figurine doit être couchée sur le côté.
- **Action** : activité déterminée qu'effectue un personnage. Le nombre d'actions qu'un personnage peut effectuer dans un tour est limité (sauf si l'action est 'gratuite').
- **Activation** : le moment à partir duquel un personnage commence à agir.
- **Attaque** : un jet de dé effectué contre un personnage pour lui infliger des dégâts. Il fait généralement suite à une action de Combat mais peut aussi être le résultat d'autres sources.
- **Cible** : l'objet d'une Attaque ou d'une action spécifique.
- **Dégâts** : de véritables blessures subies suite à une Touche après la résolution de diverses règles.
- **Dispersion** : déplacement d'un personnage ou d'un objet dans une direction aléatoire déterminée par le Dé de Chance (p. 13).
- **Engagé** : les personnages en contact socle à socle avec des ennemis sont engagés.
- **Ennemi/Hostile** : un personnage appartenant à un autre équipage ou un groupe adverse. Certaines actions sont souvent interdites aux personnages si des ennemis sont à proximité. Les Civils ne sont jamais considérés comme des ennemis sauf pour la Purge qui considère tout le monde comme hostile !
- **Équipage** : le groupe de personnages contrôlés par un joueur.
- **Joueur** : la vraie personne qui contrôle un équipage.
- **Marchand** : un personnage appartenant à l'équipage d'un joueur.
- **Mission** : une partie de Core Space.
- **Personnage** : n'importe quelle figurine individuelle.
- **Peut/Pouvoir** : les règles utilisant le verbe 'pouvoir' sont optionnelles. Les joueurs peuvent choisir de les utiliser ou non. Les autres règles doivent être appliquées intégralement (si possible).
- **Phase** : partie spécifique du round durant laquelle certains groupes de personnages agissent et des règles particulières s'appliquent.
- **PNJ** : Personnage-Non-Joueur contrôlé par l'IA du jeu (comprend la Purge).
- **Rang** : le niveau de puissance d'un PNJ. Les PNJ de haut Rang arrivent souvent plus tard mais agissent avant ceux d'un Rang inférieur.
- **Round** : série de phases qui se répètent durant la partie et lors desquelles tous les personnages agissent.
- **Touche** : des dégâts potentiels sont représentés par le symbole  des Dés de Combat. Les Touches sont liées aux règles des armures et du Couvert.
- **Tour** : le moment durant lequel un personnage s'active et effectue des actions.
- **UA (Universal Asset)** : la monnaie universelle utilisée dans le jeu pour engager des membres d'équipage et acquérir de l'équipement entre les parties.
- **Vaincu** : un personnage temporairement hors-jeu. Les figurines des Marchands Vaincus sont couchées sur le côté mais restent en jeu. Les PNJ Vaincus sont retirés de la partie.

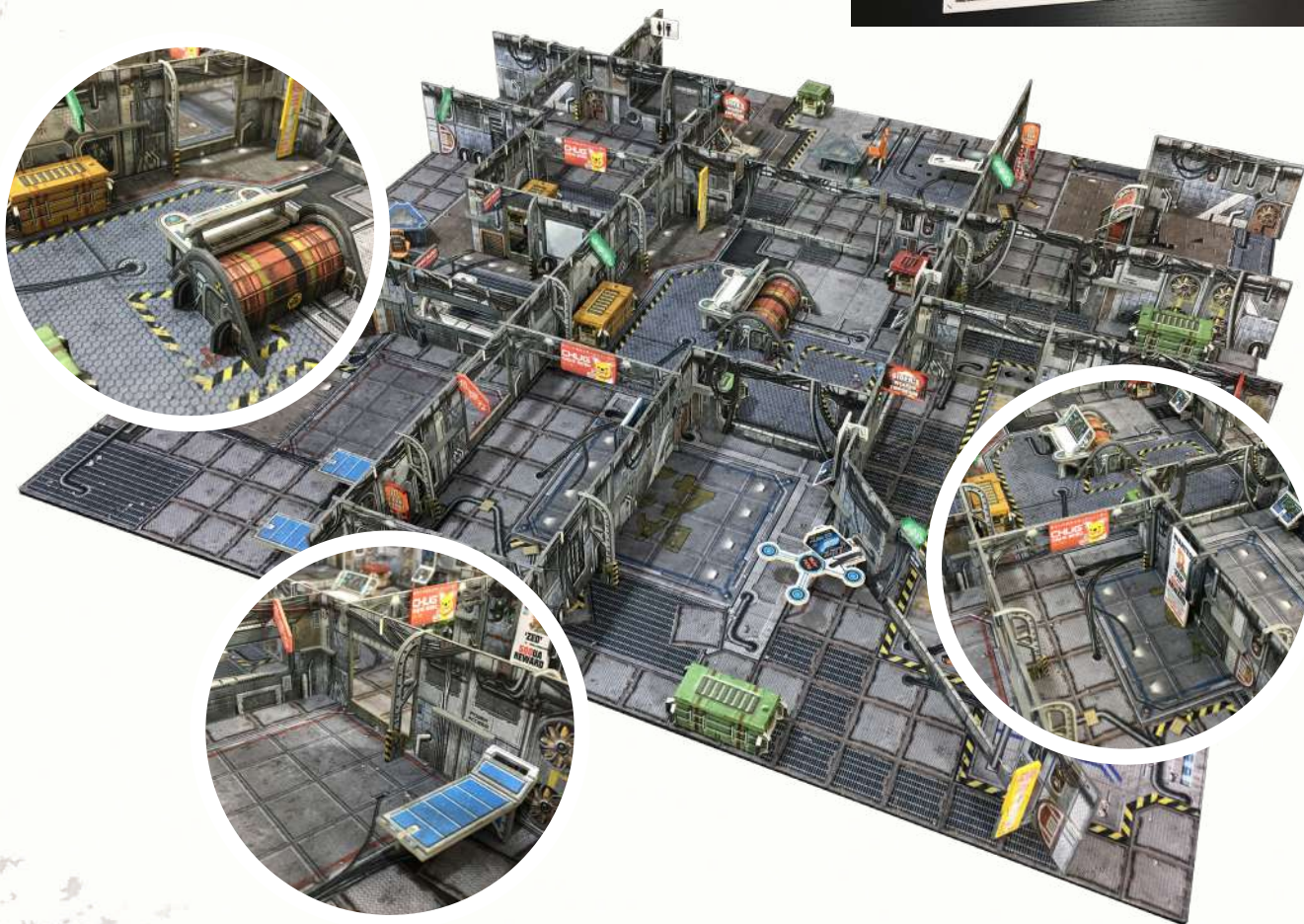


DÉCORS

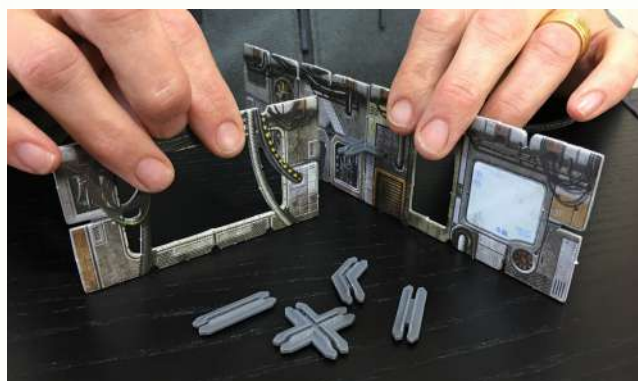
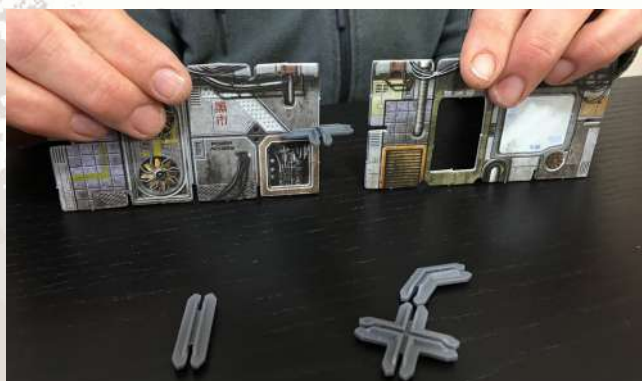
Le jeu Core Space est conçu pour fonctionner avec les décors modulaires de Battle Systems. Ils sont fabriqués à partir de carton épais en couleur et peuvent être assemblés sans colle ni connaissance préalable du modélisme.

Avant de jouer pour la première fois, vous devrez retirer tous les murs, petits éléments de décor, Profils de personnages et les pions des plaques en carton. Certains des petites éléments de décor nécessitent un assemblage basique.

La boîte de base de Core Space est livrée avec suffisamment de décors pour remplir une zone de jeu classique de 60 cm par 60 cm, et pour jouer toutes les missions standard. Voici un exemple de la mission Pillage Express (p. 56).



Chaque mission de Core Space est accompagnée d'une carte indiquant comment installer le plateau. Les grands éléments rectangulaires contenus dans la boîte sont des murs (voir ci-dessous) et ils sont assemblés en suivant la grille du plateau en utilisant les clips en plastique fournis pour correspondre à la carte.



Le bord de l'aire de jeu est considéré comme un mur pour les besoins des règles, mais vous n'avez pas besoin de placer physiquement des murs sur les bords.

Selon le nombre de joueurs disponibles pour vous aider, vous devrez prévoir environ 20 minutes pour installer l'aire de jeu avant chaque partie, et 10 minutes supplémentaires pour installer le reste des éléments du jeu.

SUPPORTS D'ÉQUIPAGE

Chaque Marchand a son propre Profil, qui s'intègre dans le Support d'Équipage. Le Support est divisé en quatre sections : Profil des Marchands, Inventaire, Classe et Fiches.

PROFIL DE MARCHAND

Un Profil de Marchand présente les statistiques des Marchands. Le verso du Profil montre le Marchand sous son aspect Civil. Leurs statistiques sont présentées en p. 16.



ESPÈCE ET TYPE DU PERSONNAGE

L'espèce du personnage est indiquée en haut de la carte et son type (*Capitaine* ou *Équipage*) en bas. Certaines règles font référence à ces attributs.

STATISTIQUES

Celles-ci sont représentées par une série de cercles et comprennent la Santé, les actions, les Compétences et la Carrière du personnage.

La **Santé** représente la force et l'endurance du personnage et indique les dégâts qu'il peut encaisser avant d'être vaincu.

Les **Actions** indiquent le nombre d'actions (p. 21) que le personnage peut effectuer à chaque round.

Les **Compétences** sont les talents particuliers ou des savoirs spécifiques que le personnage peut utiliser dans le jeu (p. 32).

La **Carrière** représente tout ce que le personnage a appris pendant son temps dans l'équipe et affecte le nombre de Compétences qu'il peut acquérir et ses améliorations possibles lors d'une campagne (p. 68).

PAR DÉFAUT ET POTENTIEL

Vous remarquerez que chaque statistique comporte des espaces remplis d'un cercle intérieur (par défaut), et d'autres laissés vides (potentiels).

Les espaces par défaut représentent les capacités de départ du personnage - les cercles intérieurs doivent être remplis avec un feutre effaçable à sec au début de la partie. Les espaces potentiels représentent la capacité du personnage à s'améliorer au cours d'une campagne. Ces espaces peuvent être remplis pour ajouter des points aux statistiques du personnage.

Un personnage ne peut jamais dépasser son potentiel, mais il peut descendre en dessous de sa valeur par défaut !

POINTS

Les Points sont l'expression de la valeur totale du personnage lors de la création d'un équipage (p. 66).

La valeur en Points est située dans le coin inférieur gauche du Profil de Personnage.

CAPACITÉS DE BASE

En plus des Compétences de leur classe, certains personnages ont aussi certaines Compétences ou aptitudes standards, indiquées en bas à gauche. Les Compétences seront pré marquées avec un certain Niveau (voir Fiche de Classe) et fonctionnent de la même manière. Vous pouvez également voir des icônes supplémentaires, comme celle de droite, qui sont décrites plus en détail (p. 16).

INSERT D'ARMURE

Le Profil de Marchand comporte, dans le coin inférieur droit, un espace qui peut être retiré, laissant de la place pour un objet (voir ci-dessous), plus précisément une armure. L'armure offre une protection supplémentaire au personnage mais ses règles ne s'appliquent que lorsqu'elle est placée dans cet emplacement.

Ne jetez pas l'objet que vous avez retiré ! De nombreux personnages ont une capacité de base supplémentaire dans cette zone qui sera active chaque fois qu'ils ne seront pas alourdis par une armure.

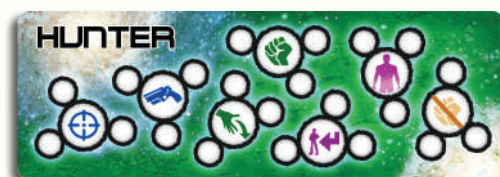
INVENTAIRE

Les objets avec lesquels un personnage commence ou qu'il récupère en cours de jeu sont stockés ici. Il existe une limite physique réelle : le personnage ne peut pas transporter plus d'objets que son inventaire ne peut en contenir ! Les objets plus volumineux, comme les fusils, prennent plus de place, alors utilisez cette zone à bon escient.



CLASSE

La Fiche de Classe représente la profession du personnage et les Compétences dont il dispose.



Chaque icône colorée représente une Compétence (p. 86-94). Les petits cercles qui l'entourent indiquent le Niveau de maîtrise (de 1 à 3) de cette Compétence par le personnage. Lors de la création d'un équipage (p. 66), le joueur rem-

plit autant de ces cercles que le nombre actuel de points de Carrière actuels du Marchand pour indiquer ses Compétences de départ. Au fur et à mesure que la Carrière du personnage progresse dans une campagne, des points supplémentaires peuvent être alloués à la Fiche de Classe pour apprendre de nouvelles Compétences ou améliorer les Compétences existantes.

ÉPINGLES

Si les statistiques initiales du Profil de Marchand sont fixées avant le début de la partie, elles peuvent évoluer en jeu. Les trois rangées de trous du Support sont remplies avec des épingles en plastique qui montrent les fluctuations des capacités du personnage.


La rangée du haut utilise les épingles vertes pour mesurer la Santé du personnage. Au début de la partie, ajoutez autant d'épingles que la statistique de Santé du personnage. Des épingles sont reti-

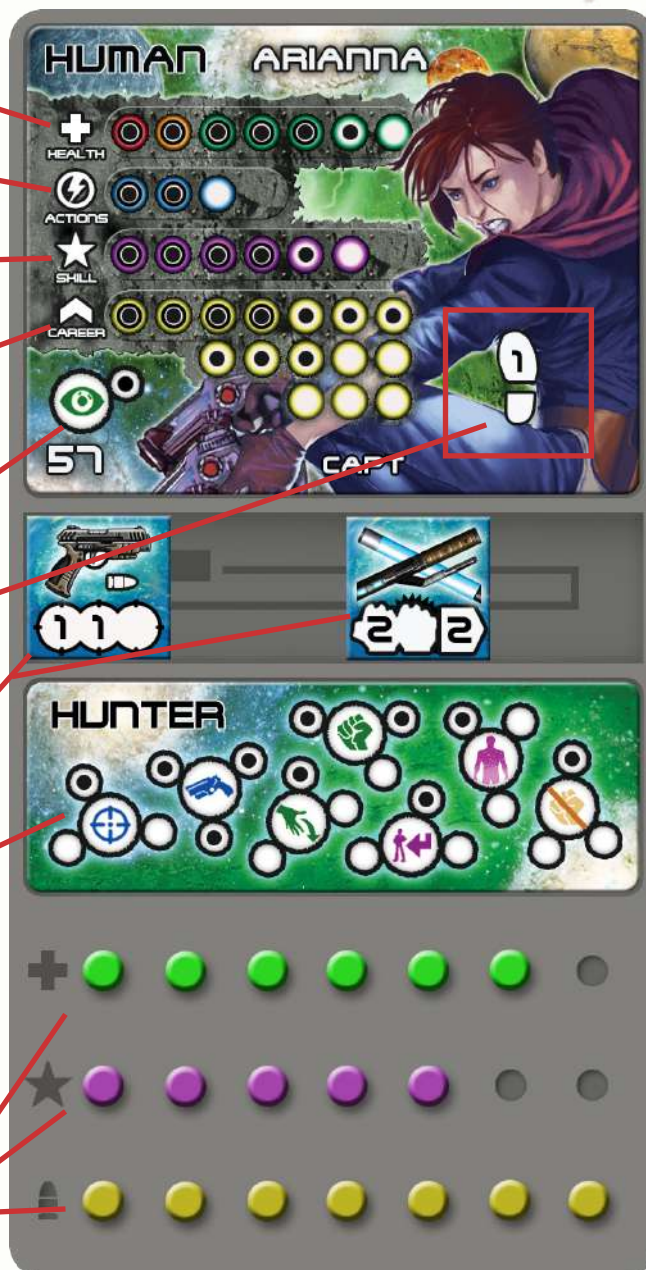
rées ou ajoutées en cours de partie quand le personnage subit des dégâts ou se soigne. S'il n'y a plus d'épingles sur le Support, le personnage est vaincu. Sauf indication contraire, un personnage ne peut pas dépasser sa statistique de Santé de départ.

La deuxième ligne utilise les épingles violettes et mesure l'aptitude du Marchand à se servir de ses capacités. En début de partie, la ligne est remplie pour correspondre à la statistique Compétence du Marchand. S'il n'y a plus d'épingles, le personnage ne peut plus utiliser de Compétences.

La ligne du bas utilise des épingles jaunes pour mesurer le stock de Munitions que transporte le personnage. En début de partie, un personnage est à son max. de Munitions. Les épingles sont retirées au fur et à mesure qu'il utilise ses armes. S'il ne reste plus d'épingles, le personnage ne peut plus tirer avec ses armes à distance.

EXEMPLE

- Arianna a une Santé par défaut de 5 mais un potentiel de 7. Sa valeur actuelle est à 6.
- Elle a 2 actions par défaut et un potentiel de 3.
- Elle a 4 points de Compétences par défaut et un Potentiel de 6. Sa valeur actuelle est de 5.
- Elle a par défaut 4 points dans sa Carrière, en a actuellement 10 et dispose d'un maximum de 15!
- L'aptitude de base d'Arianna est la Compétence Réflexes au Niveau 1.
- De plus, elle a le symbole  dans son emplacement d'armure. Si elle ne porte pas d'armure, elle est capable de se déplacer d'un pouce supplémentaire.
- Arianna porte un *Pistolet de base* et un *Bâton énergétique*.
- Arianna a alloué ses 10 points de Carrière dans 7 Compétences différentes de sa Classe Chasseur :
 - Elle a un Niveau 1 en Tireur d'élite, Désarmement, Embuscade, Fondu au noir et Évasion.
 - Elle a un Niveau 2 en Expert en Combat.
 - Elle a un Niveau 3 en Expert en armes.
- Arianna commence la partie avec 6 épingles Santé (qui correspondent à sa Santé initiale), 5 épingles de Compétences et 7 épingles munitions (un chargeur complet).



CONCEPTS CLÉS

HOSTILITÉ

Le Compteur d'Hostilité est utilisé pour évaluer les interférences de la Purge. Plus l'Hostilité est élevée, plus la Purge sera nombreuse et meurtrière. Le Compteur augmente d'un point à chaque tour, marqué à l'aide des épingles noires, et augmentera encore d'un point après le premier coup de feu tiré par un Marchand à chaque roud (s'il y en a un), le bruit amenant la Purge à se rapprocher.

Il y a 7 Niveaux d'Hostilité :

- Détendu !
- Prudence !
- Attention !
- Couvrez-moi !
- Chargez !
- À l'Aide !
- Purge !

Chacun d'eux comprend plusieurs icônes indiquant les types de personnages qui arrivent dans les Phases de la Purge et des PNJ (p. 34 et 40).

Si une icône est suivie d'un chiffre, c'est le nombre de figurines qui sera placé. Si l'icône est suivie d'un dé, jetez ce dé pour déterminer le nombre de personnages de ce type qui apparaîtront.

Le Niveau d'Hostilité déterminera également l'effet des cartes Évènement à chaque tour (p. 20).

Si le Niveau d'Hostilité atteint le Niveau «Purge», retournez le plateau de la Purge sur le côté «Chargé». À partir de maintenant, tous les personnages de la Purge auront des statistiques supérieures.

LA FICHE D'HOSTILITÉ

Vous remarquerez que la Fiche d'Hostilité a deux côtés. La face illustrée ci-contre doit être utilisée pour toutes les parties utilisant uniquement le jeu de base. Le verso doit être utilisé lorsque vous souhaitez relever un défi plus important et que vous avez intégré les types supplémentaires de PNJ et de la Purge dans vos parties.

LÉGENDE



Récolteur



Dévastateur



Assassin



Organique



Annihilateur



Mère



Civil



Gangster



Corps Galactique



Dé de la Purge



Dé de Chance





DÉS DE COMBAT

Il existe deux types de Dés de Combat : bleu et rouge. Ils sont surtout utilisés pour les Combats (p. 23), mais vous aurez parfois besoin de les jeter pour d'autres raisons.

Le dé bleu est toujours utilisé lors d'un jet. Si un seul dé est nécessaire, seul le dé bleu est jeté. Si plusieurs dés sont nécessaires, tous les dés supplémentaires seront rouges. Les dés rouges ne sont pas aussi puissants que les dés bleus.



Il y a deux icônes différentes sur les dés :

- Chaque icône  est une **Touche**.
- Chaque icône  est un **Échec** qui aura souvent un effet négatif.

Les faces vierges sont des résultats nuls et n'ont aucun effet.

CHANCE ET HASARD

Dans Core Space, vous devrez souvent sélectionner un équipage, un Marchand ou un objet au hasard. Cela se fait en utilisant les chiffres du Dé de Chance pour générer un résultat. Ignorez les icônes et les flèches du dé pour ces jets.



C'est une façon simple de déterminer les actions aléatoires et de faire avancer le jeu rapidement.

Si vous vous trouvez dans une situation non Couverte par les règles, ou si vous ne pouvez pas prendre de décision, jetez simplement le Dé de Chance pour savoir ce qui se passe.

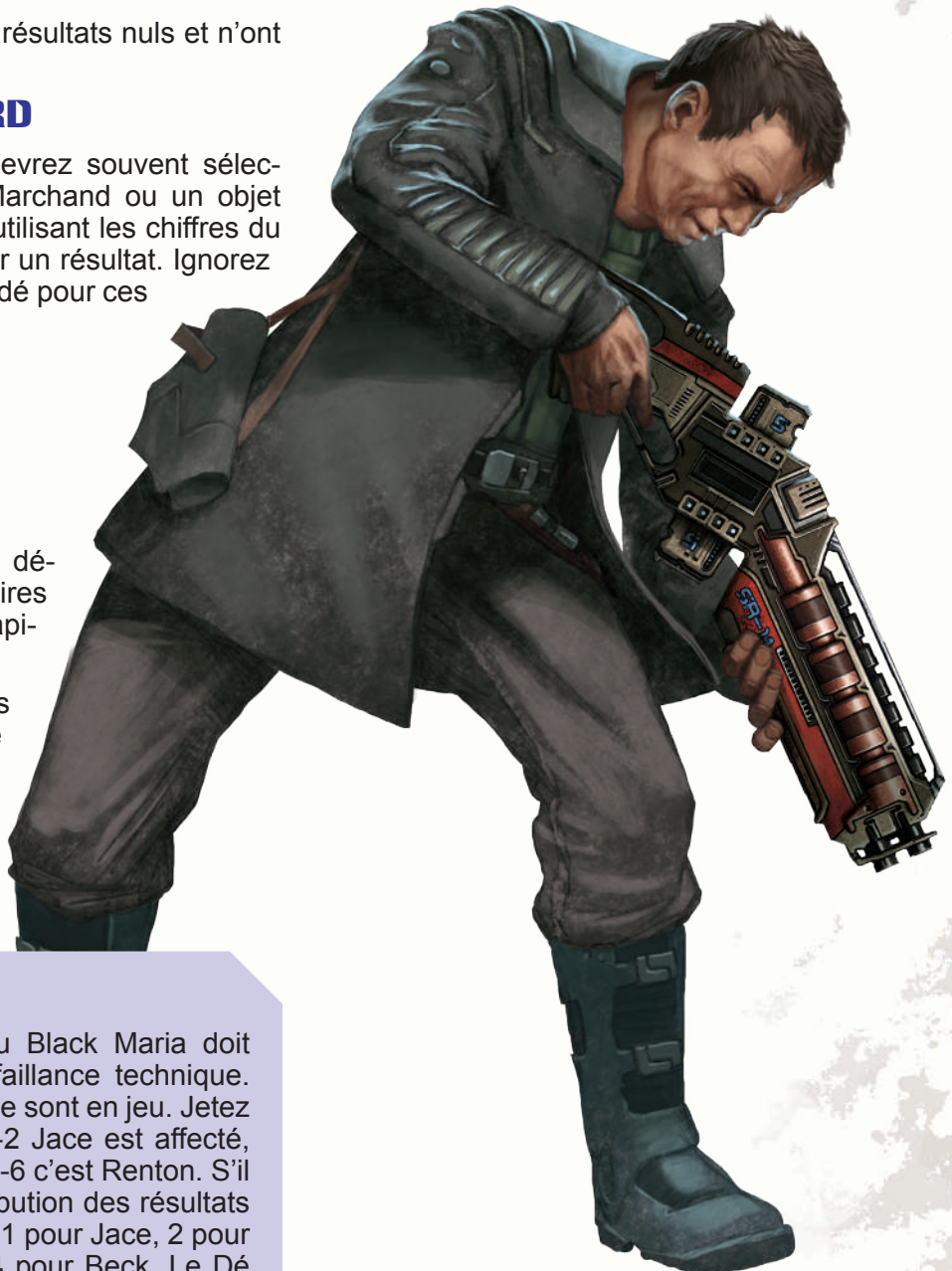
EXEMPLE

Un membre aléatoire du Black Maria doit être affecté par une défaillance technique. Trois membres d'équipage sont en jeu. Jetez le Dé de Chance. Sur 1-2 Jace est affecté, sur 3-4 c'est Lars et sur 5-6 c'est Renton. S'il y avait 4 membres, l'attribution des résultats pourrait être la suivante : 1 pour Jace, 2 pour Lars, 3 pour Renton et 4 pour Beck. Le Dé serait relancé en cas de résultat 5 ou 6.

DISPERSION ET DIRECTIONS ALÉATOIRES

Le Dé de Chance peut aussi être employé pour déterminer une direction aléatoirement : dans ce cas, la direction choisie est celle indiquée par la flèche du résultat du Dé de Chance.

Certains objets ou personnages peuvent subir une **dispersion** en raison de plusieurs règles. Dans ce cas, jetez le Dé de Chance. L'objet de la dispersion est déplacé de sa position actuelle d'autant de pouces et dans la direction indiquée par le résultat du dé. Si cela entraîne une collision (avec un obstacle ou une autre figurine), l'objet ou le personnage interrompt son mouvement de dispersion au point d'impact.



LIGNE DE VUE

Plusieurs règles de Core Space exigent que les figurines se voient, comme par exemple pour un tir avec une arme à distance. C'est ce qu'on appelle la **Ligne de Vue (ou LdV)**.

Pour qu'un personnage ait une LdV, vous devez pouvoir tracer une ligne droite du centre de son socle jusqu'à n'importe quelle partie du personnage ciblé. Utilisez la Règlette pour tracer cette ligne afin de vous assurer qu'elle soit droite.



Fusil Bio-Tag

La Ligne de Vue ne peut pas être établie si vous ne pouvez pas tracer au moins une ligne droite vers la cible qui ne soit pas obstruée par un autre personnage, un mur ou un décor au moins aussi haut que la cible.

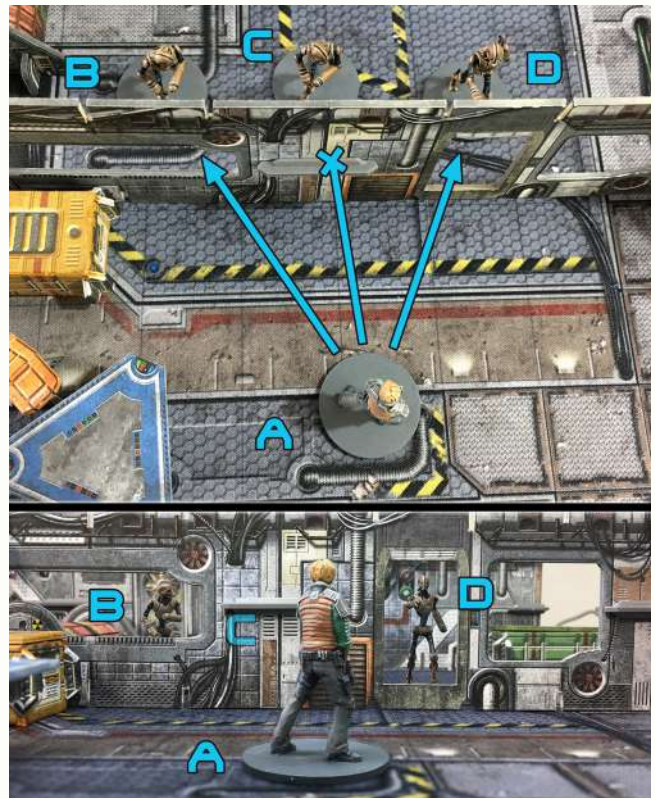
Toutes les figurines sont considérées comme ayant une taille équivalente lorsque vous déterminez les LdV, à l'exception des figurines Massives (voir Massif, p. 95). Une figurine et l'espace au-dessus d'elle bloque les LdV, quelle que soit sa pose.

Si vous ne pouvez tracer une ligne que vers une partie de la cible, ou si la ligne est obstruée par un élément de décor plus petit que la cible (comme une caisse), vérifiez les règles de Couverts à la page suivante pour voir si la Ligne de Vue peut être tracée.

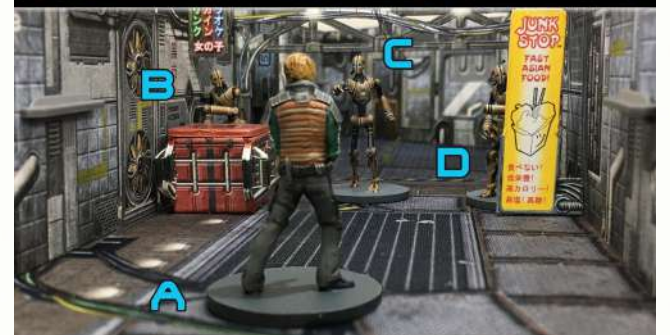
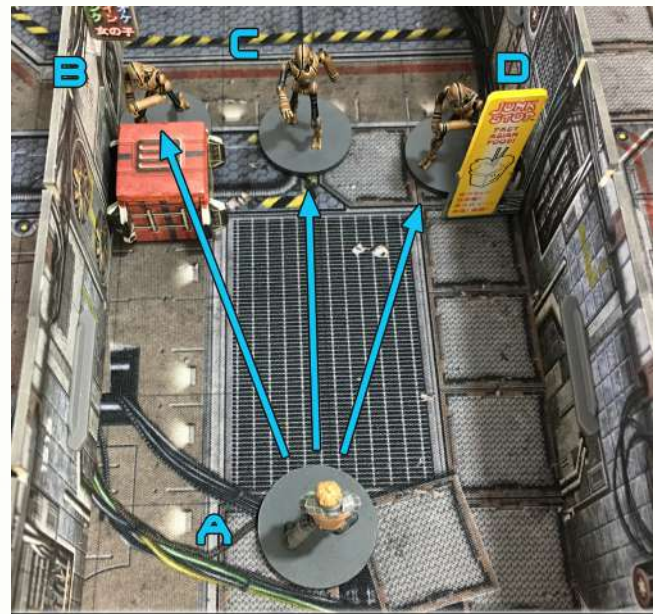


Pistolet Magnum

L'exception à cette règle est que les personnages peuvent ignorer les éléments de décor plus petits qu'eux s'ils sont en contact avec leur socle (ainsi, une figurine en contact avec une caisse peut tirer par-dessus sans pénalité, par exemple). Il en va de même pour les autres membres de leur équipe en contact avec leur socle - on suppose qu'ils feront en sorte que leur camarade se baisse !



La LdV du personnage A vers la cible B n'est que partiellement bloquée car B peut être vu à travers la fenêtre - se référer aux règles de Couverts. La LdV vers la cible C est complètement bloquée par le mur. La LdV de A vers D est dégagée.



La LdV de A vers C est dégagée. Cependant, les LdV de A vers B et D sont partiellement obscurcies par le décor - voir les règles de Couverture.

COUVERT

Les décors et les murs bloqueront parfois partiellement la Ligne de Vue, mais la cible sera quand même suffisamment visible pour qu'un tir puisse être effectué. Dans certains cas, la cible peut bénéficier d'un Couvert. La qualité du Couvert peut avoir un impact sur l'attaque ou l'action menée comme suit :

- Si 25% ou moins de la cible est visible depuis la position du tireur, la cible ne dispose pas d'un **Couvert suffisant** et la Ligne de Vue est tracée normalement.
- Si entre 25 et 90% de la cible est visible depuis la position du tireur (elle est cachée derrière une caisse ou une cloison), la cible bénéficie d'un **Couvert partiel** (voir p. 26 pour l'influence de ce Couvert sur le Combat à distance).
- Si seulement 90% ou plus de la cible est visible depuis la position du tireur, elle bénéficie d'un **Couvert total**. Aucune Ligne de Vue ne peut être tracée jusqu'à la cible.



Couvert insuffisant



Couvert partiel



Couvert total

Le Couvert des personnages allongés est déterminé par rapport à leur position au niveau du sol : une caisse peut donc leur fournir un Couvert total.

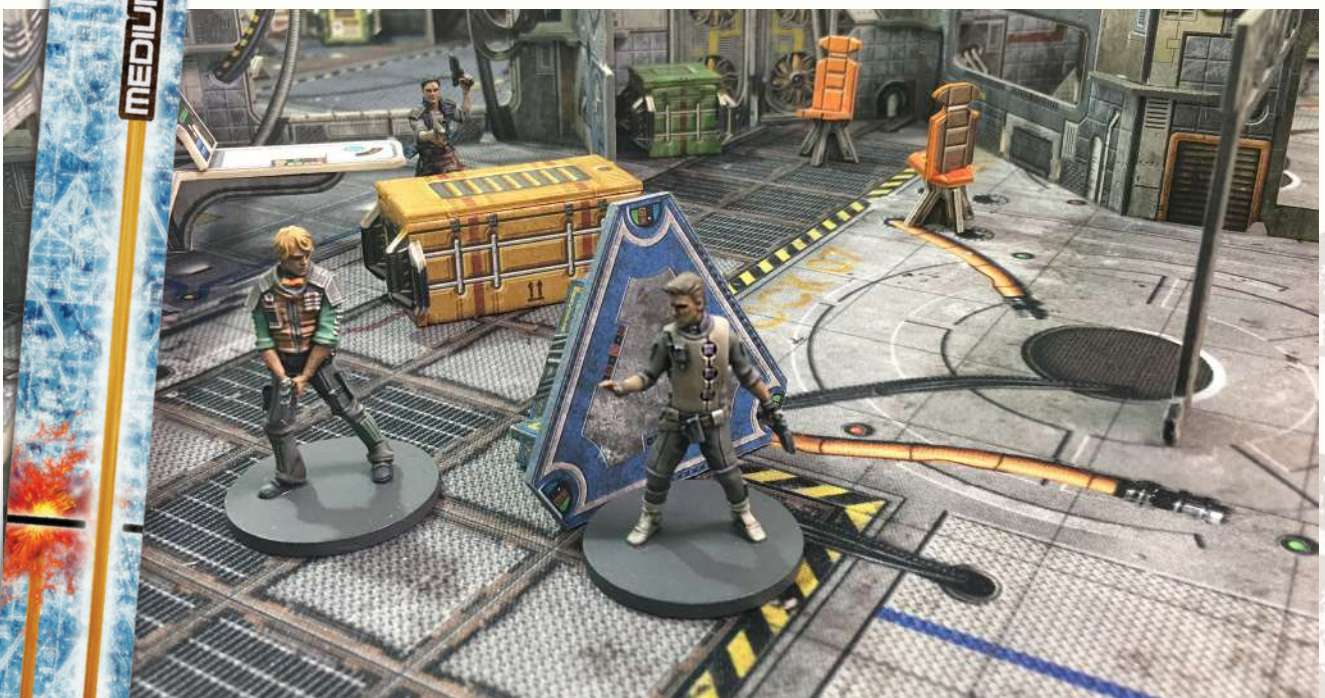
Si vous n'arrivez pas à trancher de quel type de Couvert bénéficie une cible, jetez le Dé de Chance. Sur 1 à 3, la cible bénéficie du meilleur Couvert : sur 4 à 6, elle ne bénéficie que du moins bon.

PORTÉE

La Ligne de Vue n'est pas suffisante pour une grande partie des armes. Il y a aussi une question de **Portée**. Selon la distance entre le tireur et sa cible, l'arme sera plus ou moins puissante, voire totalement inutilisable. La Réglette est utilisée pour mesurer la distance depuis le bord du socle du tireur jusqu'au bord du socle de la cible.

- **La Portée Courte** s'étend jusqu'à 5 pouces.
- **La Portée Moyenne** va de 5 à 13 pouces.
- **La Portée Longue** commence au-delà de 13 pouces (toute mesure dépassant la longueur de la Réglette).

Vous verrez en p. 17 comment ceci est indiqué sur les jetons d'armes.









ÉQUIPEMENT, ICÔNES ET STATISTIQUES

Core Space utilise plusieurs icônes assorties de nombres sur les Profils de Marchand, les jetons d'équipement ou dans ce livre de règle. Vous trouverez ici un guide explicatif rapide. Une liste complète des icônes du jeu se trouve en p. 95.






ICÔNES DES CAPACITÉS DE BASE

Plusieurs Marchands et d'autres personnages ont des aptitudes initiales qui leur confèrent des bonus en jeu. Les plus courants sont :

	Chaque fois qu'il effectue une action Avancer (p. 22), ce personnage peut se déplacer d'autant de pouces supplémentaires que le nombre inscrit sur l'icône. Il est toujours limité à un maximum de 11".
	Lorsqu'il effectue une action de Combat Rapproché (p. 25) et qu'il n'est pas armé, ce personnage jette autant de dés qu'indiqué par le nombre de l'icône. Si le Marchand choisit d'utiliser une arme, il utilisera alors les statistiques de l'arme.
	Ce personnage a une valeur d'armure physique permanente (p. 24) égale au nombre qui se trouve à l'intérieur de cette icône, lorsqu'il ne porte pas d'armure. S'il porte une armure, il utilise la valeur de celle-ci à la place.
	Lorsque ce personnage entre en contact avec un ennemi, il bénéficie d'une action de Combat rapproché gratuite et immédiate (p. 25).
	Vous pouvez ignorer cette icône lors de vos premières parties. Elle est utilisée pour les règles d'escalade et de saut (p. 90-91).
	Les actions des personnages avec ce symbole sont 'liées'. Cela signifie que toutes les actions qu'ils font à leur tour doivent être du même type. Par exemple, un personnage avec deux actions peut se déplacer deux fois ou tirer deux fois, mais ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour.

STATISTIQUES DES PNJ

Contrairement aux Marchands, les PNJ n'effectuent pas d'actions complexes et n'utilisent pas d'objets, leurs statistiques sont donc beaucoup plus simples. Il y a quatre statistiques que vous verrez sur tous les Profils de PNJ, que ce soit de la Purge, du Corps Galactique, ou des humbles Civils. Ces Profils doivent être placés sur le côté de la surface de jeu, à la vue de tous les joueurs.

	C'est le nombre d'actions que le PNJ peut effectuer chaque tour. Un PNJ n'utilise pas toujours ses actions quand il s'active (p. 40).
	Lorsqu'il effectue une action de Combat Rapproché, ce PNJ jette autant de dés que le nombre indiqué.
	Lorsqu'il effectue une action de Combat à distance, ce PNJ jette autant de dés que le nombre indiqué. Tous les PNJ peuvent tirer jusqu'à Portée Moyenne ; la Purge peut tirer sans limite de Portée.
	Ceci est la valeur d'Armure Physique du PNJ : elle modifie les Touches obtenues contre lui.
	Ceci est la valeur utilisée quand un Marchand essaye de Persuader ce PNJ de faire quelque chose (cf. p. 29).

Certains PNJ peuvent transporter des objets, mais ils ne **peuvent pas** s'en servir. Les PNJ n'utilisent que les statistiques ci-dessus.



JETONS ÉQUIPEMENT

L'équipement est l'une des caractéristiques les plus importantes de Core Space. Il est représenté par des petits pions carrés et rectangulaires - chacun d'eux est une arme ou un objet plus spécialisé pouvant être transporté par les Marchands ainsi que par d'autres personnages.

Ces jetons sont de différentes couleurs qui définissent leurs types :



Bleu : Armes - elles seront conservées dans votre inventaire et utilisées pour effectuer des actions de Combat.



Jaune : Armures - elles peuvent être placées dans l'inventaire, mais leurs règles ne s'appliquent que lorsqu'elles se trouvent dans l'insert prévu à cet effet.



Orange : objets spéciaux - ils couvrent tout autre équipement utilisé pendant le jeu, comme des chargeurs de Munitions, des Médi-Stims ou des Lunettes de Détection.



Violet : Équipement utilisé en dehors des combats, comme de l'argent ou des pièces de rechange. Ces objets ne sont pas utilisés pendant la partie, mais ils seront très utiles pour échanger et entretenir votre navire une fois la mission terminée, vous devrez donc leur laisser de la place dans votre inventaire.



Vert : Objectifs. Ces pions ne sont utilisés que lorsque cela est spécifié dans les missions, pour représenter un atout vital que les équipages tentent de récupérer. En général, un Marchand devra le faire sortir du plateau de jeu pour gagner.

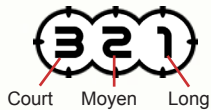


Au dos de chaque pion d'équipement est indiquée sa valeur. Elle est utilisée lors de la Phase de Commerce dans le cadre d'une campagne (p. 75).

STATISTIQUES DES ARMES

Les armes et les armures ont aussi des statistiques, présentées ci-dessous. De nombreux équipements auront également des icônes plus spécialisées. Elles sont toutes traitées dans la section appropriée des règles et se trouvent également dans la section de référence (p. 96).

ARMES À DISTANCE



Court Moyen Long

C'est le nombre de Dés de Combat utilisés par l'arme lors d'une action de Combat à Distance (p. 26), respectivement à Portée Courte, Moyenne et Longue. Si aucun chiffre n'est indiqué, l'arme ne peut pas être utilisée à cette distance.

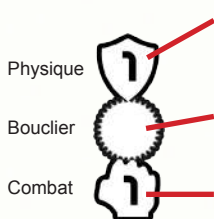
ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

C'est le nombre de Dés de Combat utilisés par l'arme lors d'une action de Combat Rapproché (p. 25), respectivement lors d'une attaque standard ou d'une attaque appuyée.



C'est le nombre de Dés de Combat utilisés lorsque vous lancez une arme (p. 31). Si aucun nombre n'est indiqué, l'arme ne peut pas être utilisée de cette manière.

ARMURE (P. 24)



Physique

Bouclier

Combat

Une valeur d'armure physique réduit le nombre de Touches subies par le porteur de la valeur indiquée.

Une valeur de bouclier réduit le nombre de Touches de la valeur indiquée, mais si la valeur est dépassée, le bouclier devient inactif pour le reste de la mission.

Une valeur de combat signifie que l'armure permet à son porteur d'effectuer des actions de Combat Rapproché avec elle lorsqu'il n'est pas armé. Lorsqu'il utilise une arme, il utilisera les dés de l'arme comme d'habitude.

ARMES À EXPLOSION (P. 31)

C'est le nombre de Dés de Combat ou l'effet utilisé contre la cible de l'attaque.



Les chiffres les plus petits indiquent le nombre de Dés de Combat utilisés contre les personnages se trouvant respectivement à moins de 1" et 2" de la cible.

MISE EN PLACE DU JEU

Core Space est joué à l'aide d'une série de missions - des scénarios avec des objectifs préétablis. Ceux-ci peuvent être joués sous forme de récit continu (Campagnes, p. 68), mais la plupart des gens commenceront en jouant des parties ponctuelles. C'est ce que nous allons illustrer ici.

Remarque : certaines missions peuvent présenter des variations par rapport à ces règles de mise en place. C'est indiqué le cas échéant dans le briefing de la mission.

Pour mettre en place une partie, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Lisez la section Missions de ce livre (p. 52) ou les briefings de mission des scénarios de Core Space. Sélectionnez celui que vous voulez jouer. Chacun d'eux comporte une introduction narrative qui plante le décor et vous aidera à prendre votre décision. Pour votre première partie, commencez par la mission Pillage Express (p. 56).
2. Disposez les tapis de jeu et les décors comme indiqué sur la carte. Ne placez pas encore les caisses. Les Instructions de mise en place d'une mission (p. 53) indiquent combien et quel type de pion vous devez mettre dans chaque caisse. Il peut également indiquer des pions «équipements clés» à mettre de côté avant de commencer.
3. Prenez tous les grands pions d'équipement de votre collection et mettez-les dans le sac de pioche. Sans les regarder, piochez le nombre indiqué dans le schéma de la mission pour chaque grande caisse et placez-les à l'intérieur. Les grands pions de matériel restants sont retirés du sac et rangés dans la boîte de jeu (ils **ne sont pas** utilisés pour cette mission).
 - Certaines missions exigent que des pions spécifiques (généralement rares) soient ajoutés à la sélection aléatoire avant le placement des pions dans les caisses (p. 53).
4. Prenez tous les petits pions d'équipement dans le sac. Sans les regarder, piochez le nombre indiqué dans le schéma de la mission pour chaque petite et grande caisse et placez-les à l'intérieur. Comme pour le point «3», veillez à inclure dans votre sélection tous les pions rares ou spéciaux indiqués pour la mission. N'oubliez pas de remettre les couvercles des caisses. Laissez les petits pions d'équipement restants dans le sac (ils **seront** utilisés pendant la partie).
5. Les joueurs se relaient ensuite pour placer les caisses sur les positions indiquées par la carte.
6. Choisissez les Évènements qui seront utilisés pour la partie (p. 53). Mélangez les cartes Évènement, constituez une pile et placez-la, face cachée, à côté du plateau.
7. Placez les marqueurs de Points d'Entrée autour du plateau comme indiqué sur la carte.
8. Placez la Fiche de la Purge et les figurines de la Purge à côté de l'aire de jeu.
9. Les joueurs décident quels PNJ seront utilisés pour cette partie (p. 53). Placez leurs figurines et leurs Profils de personnages à côté de l'aire de jeu.
10. S'il y a deux joueurs, utilisez le Pion de Tour pour déterminer à pile ou face lequel déploiera son équipage en premier. S'il y a plus de deux joueurs, chaque joueur jette le Dé de Chance. Celui qui obtient le résultat le plus élevé sera le premier joueur (rejetez en cas d'égalité). Le premier joueur peut choisir n'importe quelle porte de sas sur la carte comme point de départ. Les autres joueurs choisissent ensuite leurs points de départ, en procédant dans le sens horaire à partir de lui. Lors d'une campagne, le gagnant de la partie précédente pourra choisir sa porte de sas au lieu de jeter le Dé de Chance ou tirer à pile ou face.





11. Chaque joueur choisit son équipage (p. 58). Les joueurs placent leurs Supports devant eux, chacun avec leur Profil de Marchand et la Fiche de Classe appropriée. Leur Profil de Vaisseau est placée côté sas vers l'avant (p. 63) selon l'emplacement de sas sélectionné. Les figurines sont placées sur le Profil de Vaisseau.
12. Chaque joueur place des épingles dans les Profils de ses membres d'équipage (épingles de Santé et de Com correspondant aux statistiques des personnages et épingles de Munitions au maximum de la capacité du chargeur). Sauf pour la Mission de Sauvetage (p. 54), les épingles sont toujours remises à leur pleine valeur en début de partie, même lors d'une campagne.
13. Il est temps de commencer à jouer. Le joueur qui s'est déployé en dernier prend le Pion de Tour : il sera le premier à jouer.

FIN D'UNE MISSION

Les missions listeront divers objectifs, mais ceux-ci ne doivent pas nécessairement être atteints pour mettre fin à une mission. Parfois, il vous suffira de vous échapper en vie !

Sauf indication contraire dans le briefing de la mission, une partie se termine immédiatement lorsque tous les Marchands sont vaincus ou de retour sur leur vaisseau.

Un joueur perd automatiquement si son équipage est entièrement éliminé (tous les Marchands ont été vaincus), .

Lors d'une partie indépendante, si l'objectif principal est atteint, les joueurs qui l'atteignent sont les gagnants (l'égalité est possible). Si l'objectif n'est pas atteint, le vainqueur est le joueur qui a le plus de Marchands toujours en vie. En cas d'égalité, additionnez le prix de vente de tous les pions d'équipement de votre équipage (le second chiffre au dos du pion). Le gagnant est celui qui a le plus d'argent.

Bien sûr, dans une campagne, ce n'est pas aussi simple : vous pouvez perdre une partie mais finir par gagner si vous jouez bien ! La section consacrée aux campagnes (p. 68) vous en dira plus à ce sujet.

ORDRE DE JEU

Chaque mission est jouée en une série de rounds, au cours desquels tous les personnages sur le plateau vont agir. Chaque round est divisé en plusieurs phases :

1. Hostilité
2. Marchand
3. Purge
4. PNJ
5. Évaluation

1. PHASE D'HOSTILITÉ

Au fil de la partie, les interférences de la Purge augmenteront à mesure qu'elle prend conscience de votre présence. Durant cette phase, ajoutez une épingle noire dans le premier espace vide du Compteur d'Hostilité.



Note : dans les parties multijoueurs, vous devrez ajouter 1 épingle par groupe de trois équipages (1 épingle pour des parties avec 1-3 équipages, 2 épingles par tour avec 4-6 équipages).

Ensuite, le joueur avec le Pion de Tour tire une Carte d'Évènement. Les Évènements aléatoires peuvent aider ou gêner la progression des joueurs. Certains ne sont que de simples nuisances, mais d'autres peuvent être mortels et vous devrez vous y préparer.

Selon le Niveau d'Hostilité, la carte peut avoir des effets différents. Résolez tous les effets détaillés pour le Niveau d'Hostilité actuel. Une fois résolue, défaussez la carte à côté du plateau, face visible. Si la pile de cartes Évènement est épuisée, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pioche.



Notez ce qui suit :

- Si vous piochez une carte Assistance (disponible dans les extensions de Core Space), ne la montrez pas aux autres joueurs. Ces cartes sont conservées par le joueur ayant le Pion de Tour pour être utilisées plus tard.
- Si une carte permet à plusieurs joueurs d'effectuer une action, celui avec le Pion de Tour agit en premier, suivi des autres dans le sens horaire.
- Si une règle n'a pas de cible valide, elle n'a pas d'effet. Résolez autant que possible l'effet d'une carte, même si la totalité de sa règle ne peut être appliquée.
- Si pour quelque raison que ce soit, aucune partie du texte d'une carte ne peut être résolue (ex. : une carte déplace un Civil alors qu'il n'y en a pas), ignorez-la. S'il y a une icône à la fin du paragraphe, elle sera utilisée pour placer, si possible, un nouveau PNJ à la place. Le PNJ arrivera comme indiqué p. 34-41. Qu'un PNJ soit placé ou non, remettez la carte non résolue dans la pioche et tirez-en une autre.



2. PHASE DES MARCHANDS (P. 21)

Lors de la Phase des Marchands, les joueurs activent à tour de rôle leurs Marchands.

3. PHASE DE LA PURGE (P. 34)

À la Phase de la Purge, de nouvelles unités de la Purge arrivent sur le plateau puis la Purge attaque.

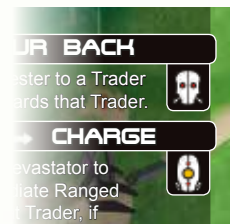
4. PHASE DES PNJ (P. 40)

Durant la Phase des PNJ, tous les autres PNJ contrôlés par le jeu (ex. : les Civils ou le Corps Galactique) agissent.

5. PHASE D'ÉVALUATION

Durant la Phase d'Évaluation, le plateau est réorganisé pour le round suivant.

- Tous les Pions d'Activation sont retirés.
- Tous les autres effets qui se produisent «en fin du tour» se résolvent maintenant.
- Le Pion de Tour est passé au joueur suivant, dans le sens horaire. Il sera aux commandes pour le tour suivant.



PHASE DES MARCHANDS

Lors de la Phase des Marchands, les joueurs activent à tour de rôle leurs Marchands. Le joueur ayant le Pion de Tour commence, puis la partie continue dans le sens horaire autour de la table, chaque joueur activant un personnage à la fois jusqu'à ce que tous les Marchands soient activés.

TOUR D'UN JOUEUR

Quand un joueur doit activer un Marchand, procédez comme suit :

1. Le joueur choisit un de ses Marchands. Celui-ci ne doit pas avoir déjà reçu un Pion d'Activation.
2. Effectuez des actions avec le Marchand, lui permettant de se déplacer, de tirer, d'interagir avec le décor et plus encore. Les pages suivantes présentent en détail les actions disponibles.
3. Lorsque vous avez terminé, placez un Pion d'Activation sur le Profil du Marchand pour vous rappeler qu'il ne peut plus agir durant ce round. 
4. Le jeu passe au joueur suivant dans le sens horaire autour de la table. Lorsque tous les Marchands sur le plateau ont été activés, passez à la Phase de la Purge.

ACTIONS

La statistique Actions d'un Marchand (p. 10) indique le nombre d'actions qu'il peut entreprendre durant un tour. La plupart des personnages en ont deux, mais certains en ont plus. Vous pouvez choisir de les utiliser toutes, certaines ou aucune lorsque vous activez votre personnage.

Les actions les plus courantes sont les suivantes :

- Avancer
- Combat à Distance
- Combat Rapproché
- Repousser
- Fouiller
- Recharger
- Persuader
- Interagir

Chacune d'entre elles est détaillée dans les pages suivantes, ainsi que quelques autres actions moins courantes. Sauf indication contraire, il n'y a aucune restriction quant au nombre de fois qu'une action en particulier peut être utilisée, ni quant à l'ordre dans lequel elle peut être entreprise.

De plus, un personnage peut faire une **action Sans Effort** qui ne compte pas dans sa limite d'action (p. 30). Il peut faire plus d'une action Sans Effort, mais celles suivant la première ne sont plus gratuites.

PERSONNAGES AU SOL

Les personnages au sol ne peuvent effectuer que l'action Se Relever (p. 29), après quoi ils peuvent agir normalement.

PERSONNAGES VAINCUS

Les personnages vaincus ne peuvent pas agir du tout avant d'avoir été ranimés par un autre personnage. Pour en savoir plus sur les personnages vaincus voir p. 33.



AVANCER

Les déplacements dans Core Space sont mesurés en pouces (ex. : 1") à l'aide de la Réglette. Les personnages peuvent Avancer dans n'importe quelle direction mais ils ne peuvent pas Avancer à travers ou au-dessus des décors, sauf indication contraire. Les personnages peuvent traverser des alliés mais ils ne peuvent traverser les ennemis sans permission (des PNJ ennemis ne donneront jamais leur permission).

Lorsqu'un personnage effectue une action Avancer, il peut se déplacer jusqu'à 4", comme indiqué sur la Réglette. Ce déplacement est mesuré à partir du bord de son socle.

Le déplacement maximal est de 11". Quelles que soient ses capacités et le nombre d'actions qu'un personnage dépense pour Avancer, il ne peut jamais se déplacer volontairement de plus de 11" en un seul round (il peut toujours être Repoussé par un ennemi ou déplacé involontairement par un effet).



ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Si un personnage veut se désengager d'un ou plusieurs ennemis, au début ou durant son déplacement, tous les ennemis debout et engagés (en contact socle à socle) peuvent effectuer une attaque de Combat Rapproché gratuite (p. 25) contre le personnage, qu'ils aient déjà été activés ou non durant ce tour. Cette action est résolue immédiatement et n'utilise aucune de leurs actions pour le tour.

ENTRER ET SORTIR DU VAISSEAU

Les Marchands commencent la partie à l'intérieur du sas de leur vaisseau. Pour entrer sur le plateau de jeu, leur première action devra être une action Avancer, mesurée depuis la porte du sas.

Les Marchands qui souhaitent retourner à leur vaisseau pourront également le faire avec une action Avancer, mesurée à nouveau jusqu'à la porte du sas, au bord du plateau. Quand un personnage quitte le plateau de jeu et retourne dans son vaisseau, il quitte définitivement la partie.

Les Marchands et les PNJ ennemis ne peuvent pas entrer dans le vaisseau d'un joueur sans sa permission.

EXEMPLE



Lars veut entrer dans un couloir proche en utilisant deux actions Avancer. Il ne peut pas traverser le mur et la caisse, mais il peut les contourner comme indiqué en respectant la limite des 4" par action.

ACTIONS DE COMBAT

Une action de Combat permet à un personnage d'en attaquer un autre. Il existe deux types d'action de Combat : le **Combat Rapproché** (p. 25) effectué avec les poings ou une arme de corps à corps et le **Combat à Distance** (p. 26) exécuté avec une arme balistique, chimique ou énergétique.

Les deux types sont similaires dans leur exécution, à l'exception du positionnement de l'attaquant et de sa cible. Chacun permet au personnage d'effectuer une **attaque**.

ATTAQUES

Le Combat Rapproché ne peut être utilisé **que contre des ennemis en contact** avec le personnage.

Le Combat à Distance est employé contre des cibles distantes situées dans la LdV et à Portée de l'arme du personnage. Il **ne peut pas** être utilisé contre des cibles en contact avec le personnage.

Les deux types d'attaque sont résolus de la même manière :

- Jetez les dés de combat de l'arme indiqués sur son pion (ou sur le profil du personnage s'il combat sans arme). Le nombre d'icônes 🌟 obtenues sur le jet correspond aux Touches provoquées.
- Appliquez les modificateurs éventuels au jet de dés (comme le Couvert, p. 15, ou les armures, p. 24) en modifiant le nombre de Touches obtenues. Certaines règles et Compétences peuvent ajouter d'autres modificateurs.
- Les Touches restantes causent des dégâts.
 - Si vous visez un Marchand, réduisez sa Santé de 1 par point de dégâts. Si sa Santé atteint zéro, le personnage est vaincu : couchez le personnage au sol. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit déplacé, ranimé ou tué (p. 33).
 - Sauf indication contraire, si vous visez un PNJ, le personnage est instantanément vaincu et retiré du jeu s'il subit des dégâts. Les objets qu'ils transportaient sont laissés au sol où il a été tué.

Certaines règles ou cartes prévoient également des attaques contre une cible. Celles-ci sont effectuées de la même manière, mais elles préciseront le nombre de dés à jeter plutôt que de renvoyer à un personnage ou à une arme. Sauf indication contraire, ces attaques n'ont pas de point d'origine et les modificateurs de Couvert ne s'appliquent donc pas.

ÉCHECS

L'icône ⚠ des dés signifie un dysfonctionnement de l'arme.

Si deux icônes ⚠ ou plus sont obtenues lors d'une attaque, l'arme s'enraye ou se casse et aucun dégât n'est provoqué.

Une arme à distance **s'enraye** : pivoter son pion de 180°. Désenrayer une arme à distance coûte 1 action.



Une arme de combat rapproché **se casse** : retournez le pion de l'objet.



Tant qu'elle est cassée, une arme ne peut plus être utilisée. Elle peut être réparée en jeu grâce à une action Réparation (p. 88). Sinon, elle sera réparée automatiquement après la partie si vous jouez une campagne.

Si vous combattez sans arme, ou si votre arme comporte une icône ⚙ (p. 27), les résultats ⚠ n'ont pas d'effet.

L'ORGANIQUE

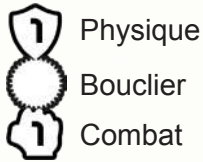
Vaincre un Organique de la Purge est un grand exploit. Le premier Marchand à vaincre un Organique dans une mission reçoit le Pion d'Éradication d'Organique.



Ce pion est échangé lors de la Phase d'Avancement après la mission (p. 74).

ARMURE

Les Touches subies lors d'une attaque peuvent être réduites par les armures. Il existe deux types d'armure : les **armures physiques** et les **boucliers**. Les nombres présents sur chaque jeton s'interprètent comme suit :



L'armure physique a un effet permanent lorsqu'elle est Portée. Elle réduit le nombre de Touches d'une attaque contre le porteur de la valeur indiquée sur le pion. Par exemple, si un personnage avec une *Veste de Combat* (valeur de 1) subit 2 Touches, l'armure dévie/absorbe une des Touches, mais l'autre passe au travers et provoque des dégâts. Cette réduction a lieu chaque fois que le personnage est attaqué.



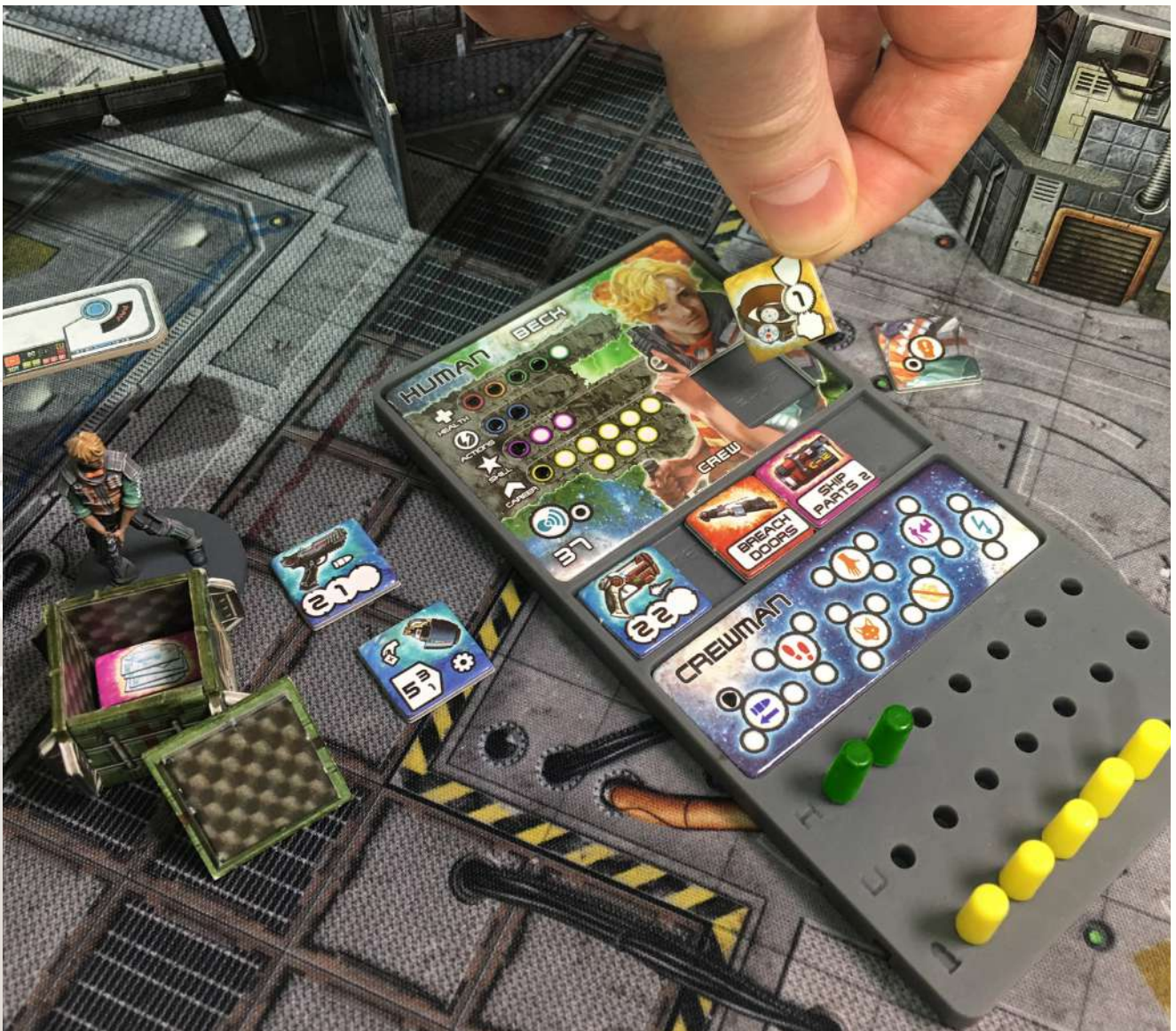
Le bouclier, quant à lui, est basé sur l'énergie. Il fonctionne de manière similaire mais si sa valeur est dépassée, il devient inactif pour le reste de la partie.

Si un personnage avec un bouclier subit des Touches ne dépassant pas la valeur du bouclier, l'attaque est résolue comme pour l'armure physique. Mais si le nombre de Touches infligées est suffisant pour blesser le porteur, le bouclier est surchargé et ne peut plus être utilisé : retournez son jeton. Il est rechargé entre les missions d'une campagne. Par exemple, si un personnage avec un Bouclier-Ceinture – Shield Belt (valeur de 1) subit 1 Touche, elle est déviée normalement et le bouclier continue de fonctionner. Si le personnage subit 2 Touches, 1 sera déviée, 1 provoquera des dégâts et le bouclier sera désactivé.



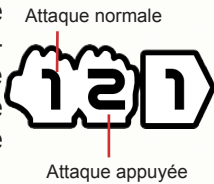
Si un personnage bénéficie en même temps d'une armure physique et d'un bouclier, il utilise l'armure ayant la valeur la plus élevée. En cas d'égalité, le bouclier est prioritaire.

Certaines armures permettent aussi au personnage d'attaquer en Combat Rapproché grâce à elles (voir page suivante).



COMBAT RAPPROCHÉ

Pour effectuer un Combat Rapproché, l'ennemi doit être engagé avec votre personnage. Vous pouvez soit vous battre sans arme (si possible), soit attaquer avec une des armes de Combat Rapproché de votre personnage. Puis vous choisissez si vous voulez faire une attaque normale ou une attaque appuyée et jetez le nombre de dés indiqué.



Les attaques normales ignorent les résultats ⚠️. Les attaques appuyées peuvent causer la casse de l'arme et les résultats ⚠️ s'appliquent normalement.

Le Couvert ne s'applique pas aux attaques de Combat Rapproché, mais les armures sont prises en compte normalement.

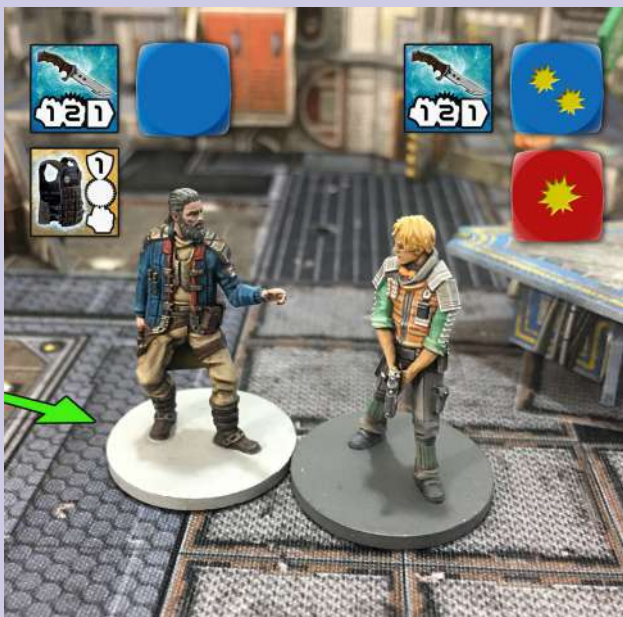
Certaines armures comportent une icône de combat sans arme, indiquant qu'elles peuvent être utilisées durant un Combat Rapproché comme une arme. Ces icônes ne se cumulent pas : un personnage doit toujours choisir une arme pour attaquer.

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

N'oubliez pas que si un personnage engagé avec un ennemi essaye de s'éloigner, l'ennemi peut effectuer une attaque de Combat Rapproché gratuite contre lui, en suivant les règles habituelles. Cette attaque est résolue immédiatement, n'utilise aucune des actions du tour de l'attaquant et peut être effectuée même si ce dernier a déjà été activé.



EXEMPLE



Combat Rapproché jusqu'à ce que l'un d'entre eux parvienne à se désengager (en provoquant une Attaque d'Opportunité) ou se fasse éliminer.

Roykirk utilise sa première action pour entrer en contact avec Beck et sa seconde action pour l'attaquer avec son *Couteau de Combat*. Cela lui donne un dé. Le joueur jette le dé, mais n'obtient pas de Touche : Roykirk n'a pas réussi à Toucher !

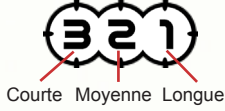
Quand Beck s'active, il peut choisir d'utiliser une action pour riposter avec son propre *Couteau de Combat*. Mais pour se donner une chance de faire vraiment des dégâts, il utilise l'option d'attaque appuyée de l'arme, en lançant deux dés. Une de ses Touches sera forcément déviée par la *Veste de Combat* de Roykirk, mais avec deux dés, il a la possibilité d'obtenir 3 Touches ! S'il y a une chance que l'arme se casse, le joueur de Beck pense que le jeu en vaut la chandelle.

Si les personnages survivent, ils resteront engagés et continueront à faire des actions de

COMBAT À DISTANCE

Pour effectuer un Combat à Distance, la cible doit être à Portée et en LdV et ne doit pas être engagée avec le tireur. Si le tireur est engagé avec un ou plusieurs autres ennemis lors d'un Combat à Distance, ceux-ci peuvent effectuer une Attaque d'Opportunité contre lui.

Vous devez choisir une des armes à distance du personnage pour l'attaque et jeter un nombre de dés en fonction de la distance entre le tireur et sa cible.

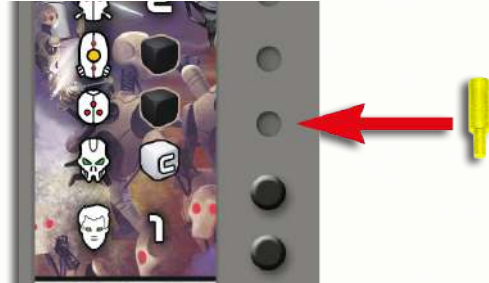


Le modificateur le plus courant appliqué aux attaques à distance est le Couvert (p. 15). Un Couvert partiel réduit de 1 le nombre de Touches contre une cible. Cette réduction s'applique toujours avant tout autre modificateur (armure par ex.).

Important : chaque attaque à distance réduit vos Munitions. Retirez une épingle de Munitions (jaune) du Profil du tireur.



Après la première action de Combat à Distance effectuée par un Marchand à chaque round, placez l'épingle Munition sur le Compteur d'Hostilité au lieu de la défaire. Vous pouvez ainsi facilement vous rappeler si cela a déjà été fait ce tour-ci car la dernière épingle du Compteur d'Hostilité sera jaune au lieu d'être noire. Une seule épingle de Munitions est placée dans le Compteur d'Hostilité par round.



TIRER SUR DES PERSONNAGES ENGAGÉS

Les personnages engagés sont constamment en mouvement, reçoivent des coups ou s'écartent et ils constituent des cibles difficiles pour un tir.

Si vous voulez tirer sur un ennemi engagé avec un autre personnage, vérifiez les points suivants :

- À Portée Courte, vous pouvez choisir librement votre cible ; vous êtes suffisamment proche pour choisir le bon moment pour viser juste.
- À Portée Moyenne ou Longue, après avoir jeté les dés pour Toucher, vous devrez jeter le Dé de Chance pour déterminer quel combattant vous avez touché (même si l'un d'entre eux est un de vos propres personnages !). Les modificateurs de Couvert et d'armure pris en compte pour les Dégâts sont ceux de la cible atteinte.



EXEMPLE



Renton tire à courte distance avec un *Pistolet Outland*, ce qui lui permet de jeter un dé. Il tire sur un Marchand rival, Roykirk, qui est partiellement à Couvert et n'a pas d'armure.

Le joueur de Renton jette le dé de combat bleu et obtient une seule Touche. Le Couvert partiel réduit le nombre de Touches de 1. Avec zéro Touche, l'attaque ne fait aucun dégât.

Au tour du joueur suivant, Roykirk riposte. Renton est en LdV, sans Couvert, mais il porte une *Veste de Combat*. Roykirk a un *Fusil de Combat* et jette deux dés (un bleu et un rouge). Il obtient un résultat et un .

Un unique résultat n'enraye pas le fusil et il est ignoré. L'armure de Renton bloque une des 2 Touches de Roykirk mais l'autre passe. Renton subit 1 dégât et perd une épingle de Santé.

ICÔNES COMMUNES DE COMBAT À DISTANCE

- Tir en rafale +1** : vous pouvez ajouter 1 dé de combat à votre attaque, mais vous devez retirer 1 épingle de Munitions supplémentaire.
- Tir en rafale +2** : vous pouvez ajouter jusqu'à 2 dés de combat à votre attaque, mais vous devez retirer le même nombre d'épingles de Munitions supplémentaires.
- Tir à pleine Puissance** : vous pouvez vider votre arme en un seul tir puissant. Vous devez avoir au moins 4 épingles de Munitions restantes. Elles sont toutes retirées. Appliquez l'effet suivant selon le nombre d'épingles retirées :
 - Ajoutez 2 dés de combat à votre attaque si 4-5 épingles de Munitions ont été retirées.
 - Ajoutez 3 dés de combat à votre attaque si 6-7 épingles de Munitions ont été retirées.

- Munitions infinies** : cette arme n'utilise pas d'épingles de Munitions (et peut être utilisée si vous n'avez pas de Munitions). Une épingle doit toutefois être ajoutée au Compteur d'Hostilité depuis la réserve quand elle est employée.
- Fiable** : cette arme ne tient pas compte des résultats .
- Verrouillage de la cible** : cette arme ignore les Couverts partiels et peut tirer sur des personnages engagés à n'importe quelle distance sans que la cible soit déterminée aléatoirement.
- Silencieuse** : cette arme n'ajoute pas d'épingle au Compteur d'Hostilité.
- Dangereuse** : après le tir, l'utilisateur subit une attaque avec un nombre de dés de combat égal au nombre indiqué dans l'icône.



REPOUSSER



Une action Repousser permet de pousser ou de détourner un autre personnage avec lequel vous êtes en contact.


Pour Repousser un autre personnage, jetez un nombre de dés égal à la valeur de combat sans arme de votre personnage, s'il en possède une, ou un seul dé s'il n'en a pas.

Par Touche obtenue (l'armure n'a aucun effet contre cette action), la figurine en défense est éloignée de l'attaquant de 1" directement en ligne droite. L'attaquant peut suivre pour rester en contact avec le défenseur s'il le souhaite et s'il n'a pas déjà parcouru la distance maximale autorisée durant ce round. Aucune Attaque d'Opportunité n'est possible contre ces mouvements.

Si vous obtenez 3 Touches ou plus, la figurine du défenseur est alors couchée au sol.

Si l'espace situé directement derrière le défenseur est bloqué par d'autres personnages ou par un décor, il sera repoussé dans la direction la plus proche possible à la place. S'il n'y a pas d'espace suffisant pour repousser un adversaire, celui-ci ne bouge pas.

Si vous obtenez un  ou plus, le personnage a mal évalué l'attaque et trébuche. L'action n'est pas résolue et la figurine adverse peut immédiatement faire une action Repousser gratuite contre lui. S'il obtient également un , il n'y a aucun effet.

Les personnages Massifs utilisent le chiffre dans l'icône de droite comme une armure contre une action Repousser, réduisant ainsi le nombre de Touches. Ce nombre est aussi automatiquement ajouté au nombre des Touches qu'ils obtiennent lorsqu'ils effectuent une action Repousser. 

FOUILLER

L'action Fouiller permet à un personnage de regarder autour de lui pour trouver de nouveaux objets. Ce sera souvent la clé de la victoire dans une mission. Il existe deux types de fouilles :

FOUILLER UNE CAISSE

Les personnages peuvent Fouiller n'importe quelle caisse avec laquelle ils sont en contact, tant qu'ils ne sont pas engagés avec un ennemi.

Ouvrez la caisse et en retirez-en le contenu, en cachant les pions aux autres joueurs. Le joueur peut ajouter tout ou partie du contenu dans l'inventaire de son personnage. Tous les objets restants, ainsi que les objets personnels dont il ne veut plus ou pour lesquels il n'a plus de place, sont replacés dans la caisse.

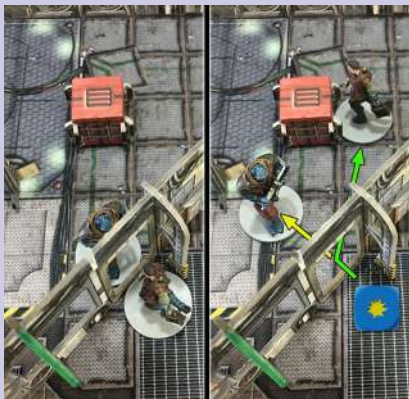
Les caisses peuvent être fouillées un nombre de fois illimité dans une partie.

FOUILLE GLOBALE

Les personnages peuvent aussi effectuer une Fouille globale de la salle où ils se trouvent, à condition qu'ils ne soient pas engagés avec un ennemi et qu'il n'y ait pas d'ennemis dans la pièce. Une salle est définie comme une zone complètement entourée par des murs ou des bords du plateau (en ignorant les portes et les fenêtres). Chaque salle ne peut être Fouillée qu'une seule fois par mission. Posez-y un Pion Fouille pour vous rappeler qu'elle ne peut plus être Fouillée.

Quand vous effectuez une Fouille globale, piochez un objet au hasard dans le sac des jetons. Vous pouvez l'ajouter à l'inventaire de votre personnage. Si vous ne voulez pas de l'objet, ou si vous voulez l'échanger avec un objet que vous possédez déjà, placez l'objet abandonné au sol, en contact avec votre personnage.

Note : la plupart du temps, la séparation des 'salles' du plateau est évidente. Mais les joueurs peuvent convenir de séparer les très grandes pièces ou les longs couloirs en plusieurs zones pouvant être Fouillées séparément.



EXEMPLE D'ACTION REPOUSSER

Gak bloque une porte. Lars veut passer la porte pour avoir accès à une caisse de l'autre côté et décide de Repousser Gak.

Lars n'a pas de valeur de combat sans armes, il jette donc le dé standard pour cette tentative. Il obtient une Touche, repoussant effectivement Gak de 1" et rendant la porte accessible.

PERSUADER

Les PNJ peuvent être Persuadés de faire certaines choses (ex. : échanger un objet, rejoindre votre équipage). Pour y parvenir, vous devez ne pas être engagé avec un ennemi et être en contact avec le PNJ que vous cherchez à Persuader.

Un personnage peut être Persuadé de :

- **Échanger un objet.** S'il transporte un objet, vous pouvez l'échanger contre un des vôtres (petits objets uniquement). S'il ne transporte pas d'objet, prenez-en un au hasard dans le sac de pioche et procédez à l'échange. Si vous ne voulez pas de l'objet tiré au sort, laissez-le dans l'inventaire du PNJ et ne faites pas l'échange.
- **Rejoindre votre équipage.** En cas de succès, le PNJ aidera votre équipage en agissant comme un des membres de votre équipage pour le reste de la mission (voir p. 50, Rejoindre un Équipage, pour plus de détails). Le personnage peut être activé dans le round en cours.
- **Effectuez une action spécifique à la mission.** Dans certaines missions, vous trouverez une liste de choses supplémentaires que vous pouvez Persuader un PNJ de faire. Par exemple, vous pouvez avoir besoin de Persuader un Civil dans un bar de fournir des informations vitales.

L'icône ci-contre, présente sur les Profils de Personnage, est la Valeur de Persuasion (VP) d'un PNJ. Elle fonctionne comme une armure en réduisant les Touches du jet de dé du personnage tentant la Persuasion.



La Persuasion fonctionne comme une attaque. Vous devez décider de quoi vous voulez Persuader un personnage avant de jeter les dés. Vous jetez autant de dés de combat que la statistique Compétences de votre personnage (la valeur de son Profil, pas le nombre d'épingles restantes). L'action réussit si votre jet est supérieur à la VP de la cible et que vous obtenez une Touche.

EXEMPLE



Roykirk est en contact avec Kaori et souhaite qu'elle rejoigne son équipage. Kaori a une VP de 2. La statistique Compétences de Roykirk est aussi de 2 et il jette donc 2 dés. Les deux premières Touches seront bloquées par la forte volonté de Kaori ; il devra donc obtenir au moins trois Touches pour la convaincre.

RECHARGER

Recharger une arme n'est possible que si un personnage détient un pion de Munitions et qu'il n'est pas engagé avec un ennemi.



Quand il Recharge son arme, ajoutez-lui le nombre d'épingles de Munitions indiqué sur le pion, sans dépasser le maximum indiqué sur son support. Vous devrez ensuite retourner (☞) le jeton ou le défaire (☞) et le remettre dans le sac.

INTERAGIR

Certaines missions comprennent des actions supplémentaires spécifiques (parfois associées à un décor) : crocheter un verrou, désamorcer une bombe, appeler un ascenseur, etc. Sauf indication contraire, pour Interagir avec un objet, un Marchand doit être en contact avec lui et ne pas être engagé.

AUTRES ACTIONS

Les actions suivantes, bien que moins courantes, peuvent aussi être accomplies par votre équipage. Cette liste n'est pas exhaustive. D'autres actions peuvent être utilisées dans des missions spécifiques, ou seulement quand un personnage possède une Compétence particulière.

DÉSENRAYER UNE ARME

Cette action désenraye une arme de tir et ne peut être effectuée que si la figurine n'est pas engagée avec un ennemi.

DÉPOSER/RETIRER UNE ARMURE

Une armure ne peut pas être équipée directement par le personnage : il faut du temps pour l'enfiler. Une fois ramassée, l'armure est placée dans son inventaire. Puis l'action Déposer/Retirer une armure doit être utilisée pour déplacer ou échanger un pion d'armure depuis l'inventaire vers l'emplacement d'armure (ou vice versa). Cette action ne peut être effectuée que si une figurine n'est pas engagée avec un ennemi.

SE RELEVER

Cette action permet à un personnage au sol de se remettre sur pied et de relever sa figurine. Le personnage peut ensuite agir normalement.

ACTIONS SANS EFFORT

Les actions Sans Effort peuvent être accomplies par un personnage dans le feu de l'action, comme s'éloigner d'une ligne de tir ou ramasser un objet au sol en passant dessus. Les actions Sans Effort ne comptent pas comme une des actions du tour du personnage. Elles peuvent donc être effectuées en plus de ses actions régulières. Cependant, il n'est possible d'effectuer gratuitement qu'une seule de ces actions Sans Effort par tour.

Si vous avez déjà fait une action Sans Effort durant votre tour, vous pouvez en faire d'autres, mais elles compteront alors dans votre limite d'actions. Vous pouvez également utiliser une épingle de Compétence pour effectuer une deuxième action Sans Effort pendant un tour, mais celle-ci comptera comme votre utilisation de Compétences pour ce tour (p. 32).

Sauf indication contraire, les actions Sans Effort ne peuvent être effectuées qu'avant ou après d'autres actions. Elles ne peuvent pas être effectuées pendant une autre action.

Les actions Sans Effort comprennent :

- Effectuer un Mouvement de Proximité
- Utiliser un élément marqué par l'icône ☑
- Lancer un objet
- Prendre, laisser tomber ou échanger un objet en contact
- Donner, prendre ou échanger un objet avec un autre personnage en contact (si l'autre joueur l'autorise)

Il peut y avoir d'autres actions Sans Effort disponibles dans certaines missions ou avec certaines

aptitudes. Certaines Compétences permettent même à des actions régulières de devenir Sans Effort !

MOUVEMENT DE PROXIMITÉ

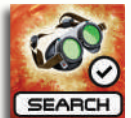
Un Mouvement de Proximité représente un personnage qui se met à l'abri, évite une attaque, se penche dans un coin pour tirer ou fait un effort supplémentaire pour charger en combat.

Il permet à un personnage de se déplacer jusqu'à 1" en suivant les règles de mouvement habituelles. Le personnage ne peut toujours pas se déplacer de plus de 11" durant un même tour.

OBJETS SANS EFFORT

Les objets ayant l'icône ☑ peuvent être utilisés Sans Effort. Le pion de l'objet indiquera l'effet qui s'applique, par exemple :

- Les *Lunettes de Détection* permettent de faire des Fouilles Sans Effort



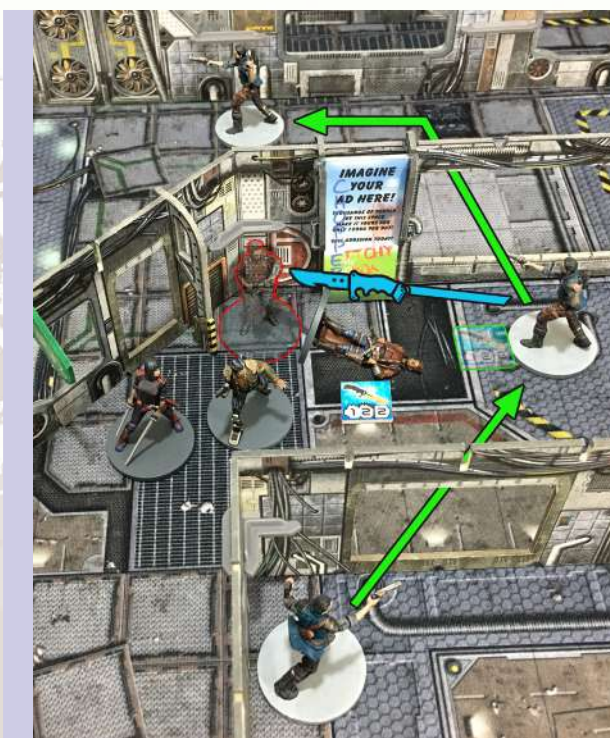
- Un *Stim de Combat* donne 2 actions supplémentaires ce tour-ci



- Un *Medi-Stim* ajoute 2 épingles de Santé



Une fois l'action terminée, vous devrez généralement jeter (♻️) le pion et le remettre dans le sac.



EXEMPLE

Jace utilise sa première action du tour pour Avancer dans une pièce remplie de Gangsters, où il y a aussi un *Couteau de Combat* au sol. Il entre en contact avec celui-ci, puis utilise une action Sans Effort pour le ramasser.

Il a encore des épingles Compétences disponibles et en utilise une pour effectuer une deuxième action Sans Effort et lancer le couteau sur un gangster qui subit les dégâts de l'attaque et est vaincu.

Jace utilise ensuite sa seconde action pour Avancer vers la sortie opposée, hors de la LdV des Gangsters restants.

LANCER DES OBJETS

Les objets disposant de l'icône suivante peuvent être lancés :



Cela inclut plusieurs armes de combat rapproché : lancer une épée sur quelqu'un peut sembler un peu désespéré mais cela peut être efficace !

Pour lancer un objet, il **faut avoir une LdV jusqu'à sa cible**. En fonction de la lettre figurant à côté de l'icône, un objet peut être lancé à Portée Courte (S), Moyenne (M) ou Longue (L).

Lancer une arme de combat rapproché se résout comme une attaque à distance, en utilisant le nombre de dés indiqué dans l'icône. Le Couvert, l'armure et tout autre modificateur s'appliquent normalement. L'arme lancée est retirée du Profil du personnage et placée sur le sol au contact de la cible. Elle peut être ramassée au sol comme n'importe quel autre pion.

Les armes lancées peuvent se casser comme n'importe quelle autre arme ayant obtenu un résultat de 2 ⚠️. Si cela se produit, retournez le pion pour vous en souvenir.

ARMES À EXPLOSION

Les armes à explosion affectent une cible et tous ceux qui se trouvent dans les 2" environnants.

Elles n'ont pas besoin de viser un personnage : leurs attaques sont résolues même si elles Touchent un point au sol. Elles peuvent même être pointées sur un tel point si vous le souhaitez, ce qui permet à une explosion de Toucher des personnages qui seraient hors de vue ! Ces armes sont généralement lancées, comme les grenades, mais il existe d'autres objets et effets qui utilisent les règles d'explosion.

Lorsque vous tirez ou lancez une arme à explosion, vous devez d'abord déterminer un **Point d'explosion**. Choisissez un point ou un personnage à Portée et en LdV, puis jetez le dé de combat bleu et résolvez son résultat comme suit :

- Touches (peu importe le nombre) : vous avez atteint votre cible.
- Résultat vierge : vous avez raté. Le Point d'explosion dévie de 1" dans la direction de votre choix.
- ⚠️ : vous avez lamentablement raté votre cible. Le Point d'explosion dévie de 2" dans une direction choisie par le joueur ciblé (ou le joueur avec le Pion de Tour si la cible était un PNJ).

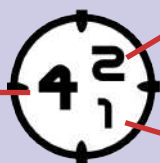
S'il y a un obstacle ou un décor entre le tireur et la cible, réduisez de 1 le nombre de Touches obtenues.

Une fois que l'origine de l'explosion a été déterminée, jetez les dés de combat pour chaque personnage touché par l'explosion comme indiqué dans le schéma ci-dessous.

Une explosion ne traverse pas les murs mais franchit les fenêtres (en les brisant si nécessaire) et d'autres éléments de décor. Les personnages se trouvant de l'autre côté du décor touché par l'explosion bénéficient d'un modificateur habituel dû aux Couverts.



Nombre de dés de combat/effet utilisé sur la cible (le cas échéant).



Nombre de dés de combat utilisés sur tout personnage se trouvant au moins partiellement à moins de 1" du Point d'explosion.

Nombre de dés de combat utilisés sur un personnage situé à plus de 1", mais au moins partiellement à moins de 2" du Point d'explosion.

UTILISATION DES COMPÉTENCES

Les Compétences sont des aptitudes spécialisées permettant aux personnages de faire des choses qui dépassent les règles habituelles.

Chaque personnage possède son propre ensemble de Compétences, qui comprend les Compétences de sa Classe et souvent une ou deux Compétences de son Profil de Marchand. Chaque Compétence est représentée par une icône de couleur (p. 86-94 pour la liste complète des Compétences). Les espaces autour de chaque icône de Compétence indiquent la maîtrise du personnage pour cette Compétence, du Niveau 1 jusqu'au Niveau 3.

Une fois par round, les Marchands peuvent dépenser des épingles de Compétences pour utiliser une de leurs Compétences. Certaines Compétences servent pendant d'autres actions. D'autres Compétences permettent d'effectuer des actions : celles-ci ne comptent pas comme une des actions du tour et sont exécutées avant ou après les actions régulières (mais pas pendant).

Pour utiliser une Compétence, un personnage doit :

1. Sélectionner la Compétence qu'il veut utiliser et à quel Niveau.
2. Retirer de son Profil un nombre d'épingles de Compétences égal au Niveau de la Compétence. Par exemple, l'utilisation d'une Compétence de Niveau 2 supprime 2 épingles.
3. Effectuez l'action indiquée dans la section Compétence pour cette Compétence.

Sauf indication contraire dans sa description, une Compétence doit être utilisée pendant le tour du personnage qui l'emploie.

Si une Compétence contredit les règles, c'est elle qui est prioritaire.

Les épingles de Compétences peuvent aussi être utilisées pour des actions Sans Effort. Cela compte dans la limite d'une fois par round ci-dessus et vous ne pourrez pas utiliser d'autres Compétences avant le round suivant.

COMPÉTENCES PASSIVES

Certaines Compétences ont des effets passifs. Quand un personnage atteint ou dépasse le Niveau approprié d'une Compétence, l'effet passif reste toujours en vigueur sans avoir à dépenser d'épingles de Compétences. Les Compétences passives peuvent toujours être utilisées même si un personnage n'a plus d'épingles de Compétences.

RÉACTIONS

Certaines Compétences sont des Réactions. Elles sont généralement utilisées en dehors du tour de votre personnage, en réponse à un Évènement (par ex., l'attaque d'un autre personnage). La condition de déclenchement de l'utilisation de chaque

Compétence (ou déclencheur) est détaillée dans sa description. Le déclencheur, ou toute action en cours (ex. : une attaque adverse), doit être entièrement résolu avant que la Réaction ne soit utilisée. Celle-ci est ensuite exécutée immédiatement avant que la partie ne reprenne son cours normal.

Les Réactions peuvent être utilisées même si votre personnage a déjà été activé lors de ce tour.

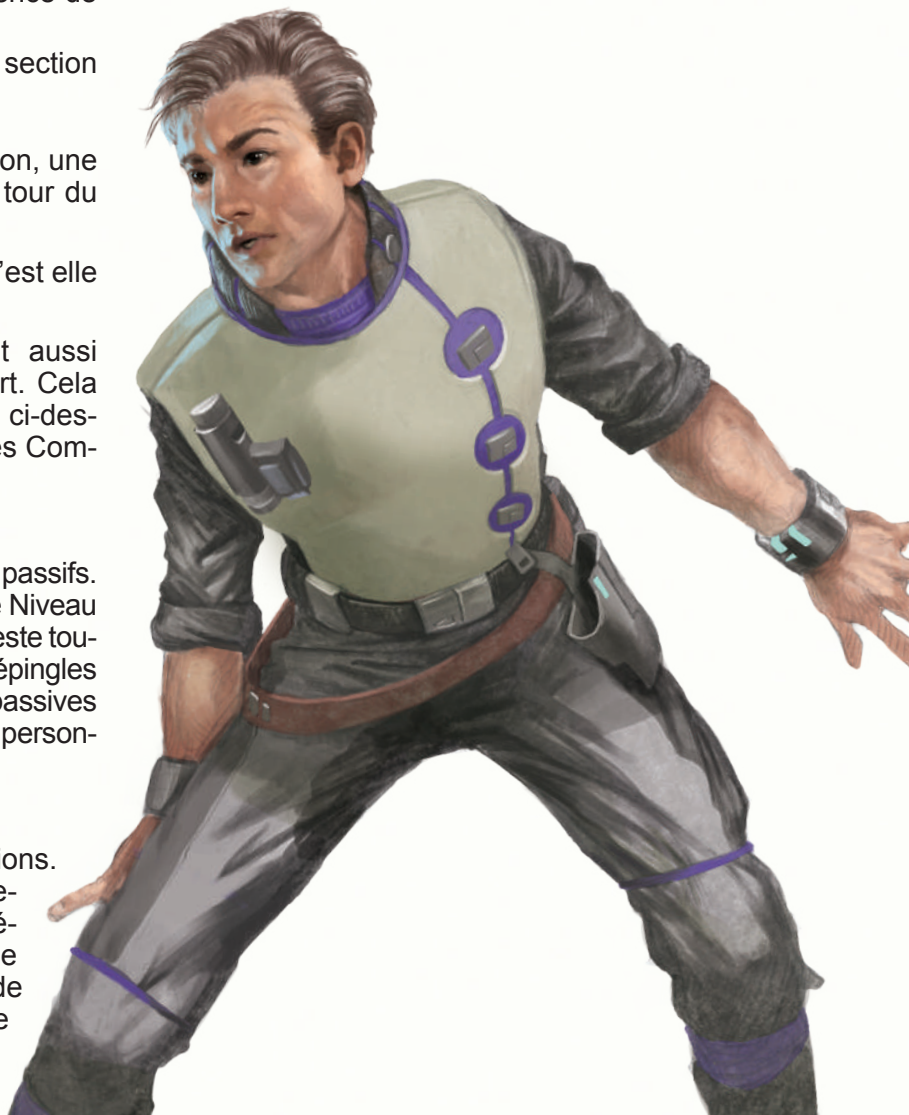
EXEMPLAIRES MULTIPLES D'UNE COMPÉTENCE

Certains personnages peuvent avoir la même Compétence à la fois sur leur Profil, sur leur Classe, ou sur un objet. Le Niveau de cette Compétence est obtenu en additionnant tous les Niveaux séparés.

Par exemple, Tirgarde possède Embuscade Niveau 1 en capacité de base. Il peut gagner deux Niveaux supplémentaires pour cette Compétence grâce à la Classe Membre d'équipage. S'il acquiert un de ces Niveaux, Tirgarde l'ajoute à celui de sa capacité basique et utilisera la Compétence au Niveau 2.

Certaines Compétences peuvent parfois se trouver dans l'emplacement d'armure. Dans ce cas, enfiler une armure peut réduire le Niveau d'une des Compétences du personnage, même s'il en dispose aussi par sa Classe.

Toutes les Compétences ont un Niveau maximum de 3.





EXEMPLE

Arianna a la Compétence Disparition. Elle y a consacré une partie de ses points de Carrière et l'a augmenté jusqu'au Niveau 2.

Durant la phase de la Purge, Arianna est à découvert et se fait tirer dessus par un Dévastateur. Elle n'a plus que 2 épingles de Santé. Disparition permet au Marchand de réagir et de se mettre à l'abri en cas d'attaque : cela pourrait lui sauver la vie.

Une fois la cible du Dévastateur déterminée, Arianna dépense une de ses épingles de Compétences pour se déplacer derrière une caisse à proximité. Elle bénéficie désormais d'un Couvert et peut ignorer une des Touches du Dévastateur (s'il en obtient).

Pour assurer sa sécurité, le joueur aurait pu utiliser deux épingles de Compétences pour utiliser le Niveau 2 de la Compétence (Avancer puis ignorer toutes les Touches).

PERSONNAGES VAINCUS

Un Marchand vaincu n'est pas nécessairement mort : il peut être inconscient ou avoir subi trop de blessures pour pouvoir se déplacer. Il est néanmoins immobilisé et ne peut plus participer à la mission. La figurine d'un Marchand vaincu doit être couchée au sol et un Pion d'Assistance est placé à côté d'elle pour indiquer qu'elle n'est pas simplement au sol.

Tout espoir n'est pas perdu. Les autres Marchands (de n'importe quel équipage) peuvent tenter de l'aider (ou non...).

Important : sauf indication contraire, les Marchands vaincus ne peuvent pas être ciblés par un ennemi, ni sélectionnés quand une règle demande de désigner aléatoirement un Marchand.

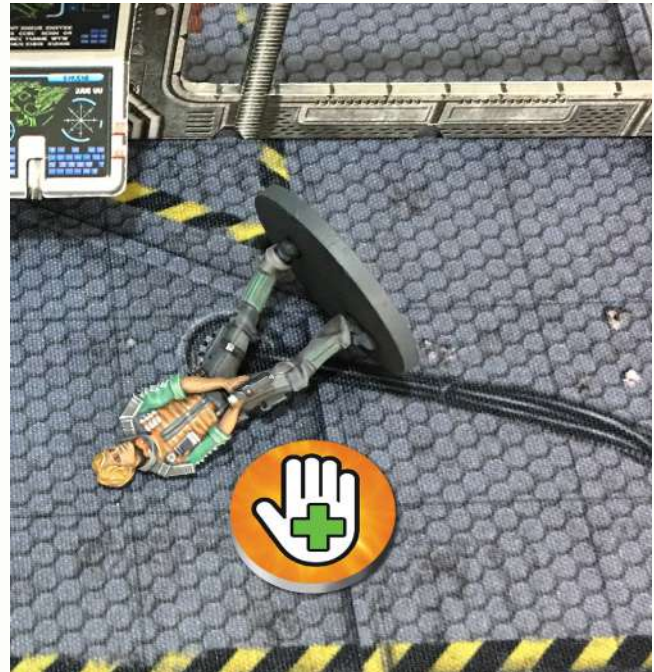
RÉANIMATION D'UN PERSONNAGE

Les objets ou Compétences qui font récupérer de la Santé (ex. : Médi-Stim, Médi-Pack) peuvent être utilisés pour réanimer un Marchand vaincu. Ils doivent être utilisés par un autre Marchand en contact avec lui : le Marchand vaincu ne peut pas utiliser lui-même ses objets. Le Marchand qui utilise l'objet peut le prendre dans son propre Inventaire ou dans celui du Marchand vaincu.

Un Marchand réanimé récupère la quantité de Santé spécifiée par l'objet utilisé et retire le Pion d'Assistance. Il est laissé au sol mais peut s'activer normalement lors du round en cours (si ce n'est pas déjà fait).

RAMENER UN BLESSÉ

En l'absence d'équipement médical, les personnages vaincus peuvent être traînés vers leurs vaisseaux. Un Marchand en contact avec un personnage vaincu n'étant pas en contact avec un ennemi peut utiliser une action pour Avancer jusqu'à 2", en tirant le personnage vaincu avec lui. Si deux Marchands de votre équipage sont en contact avec le même personnage vaincu, vous pouvez déplacer les deux Marchands et le personnage vaincu jusqu'à 4" en



une seule action. Les deux Marchands sont toujours limités à 11" de déplacement maximum dans le round. Placez un Pion de Rappel à côté du second Marchand à s'être déplacé : il fera une action de moins à son prochain tour.

FAIS-LUI LES POCHEs !

Les joueurs impitoyables peuvent «sauver» l'équipement du personnage vaincu plutôt que le personnage lui-même. D'autres Marchands en contact avec le Marchand vaincu peuvent le Fouiller comme si ce dernier était une caisse et récupérer ainsi tous les objets qu'ils souhaitent dans son Inventaire. Les objets non récupérés sont laissés à côté du Marchand vaincu.

FIN DE MISSION

Dans une campagne, les personnages laissés pour mort à la fin d'une mission doivent être secourus (p. 72). Ils ne récupèrent pas l'équipement qui leur a été volé.

PHASE DE LA PURGE

Selon le Niveau du Compteur d'Hostilité (p. 12), plus de figurines de la Purge peuvent entrer sur le plateau et attaquer lors de la Phase de la Purge. À chaque round, la Purge est déplacée et fait l'objet d'un jet de dé par le joueur qui a le Pion de Tour, sauf si c'est son équipage qui est attaqué, auquel cas un autre joueur s'occupe du jet de dé.

La Phase de la Purge se déroule en deux étapes :

1. Arrivée
2. Activation

ARRIVÉE

Chaque Niveau d'Hostilité comprend un certain nombre d'icônes indiquant les personnages qui pourraient arriver durant cette phase. Si l'Hostilité est au Niveau *Tranquille !*, aucun élément de la Purge n'arrivera.



Récolteur



Dévastateur



Assassin



Organique



Cueilleur



Annihileur

Si une icône est suivie d'un chiffre, il s'agit du nombre d'éléments de la Purge qui entrent en jeu. Si l'icône est suivie d'un dé, jetez ce dé pour déterminer le nombre de figurines entrant en jeu. Commencez par le haut de la liste puis descendez progressivement pour voir ce qui entre en jeu.



Dé de la Purge - un personnage arrive par résultat



Dé de Chance - un Organique arrive sur un résultat

Au Niveau d'Hostilité *Purge !*, le nombre de figurines de la Purge entrant en jeu est le même qu'au Niveau *Au Secours !* Mais désormais, tous les personnages de la Purge utilisent les statistiques accrues du côté Chargé du Profil de la Purge.



La Purge arrive à un endroit aléatoire autour du plateau, déterminé par le Dé de Chance. Les chiffres du Dé de Chance correspondent aux pions de Points d'Entrée. Jetez un dé séparément pour chaque type de figurines de la Purge qui arrive.



Une fois que vous avez déterminé le nombre des figurines de la Purge et leurs Points d'Entrée respectifs, placez-les sur le plateau en contact avec leur Point d'Entrée. S'il n'y a pas de place parce que la zone est occupée par d'autres figurines, placez-les le plus près possible.

Il peut arriver que des figurines de la Purge soient placées en dehors de la Phase de la Purge (via une carte Évènement par ex.). Dans ce cas, elles sont placées sur le plateau au Point d'Entrée indiqué mais ne seront activées que lors de la Phase de la Purge.

ENNEMIS DE HAUT RANG

Les figurines de la Purge les plus dangereuses sont limitées en nombre et rarement envoyées en masse dans un conflit.

Les figurines de la Purge de rang 4 et supérieur (Organiques, Cueilleurs et Annihilateurs) n'apparaissent **qu'une fois par partie**. Ne faites plus de jet pour ce type de figurine dès qu'il y en a une en jeu. Toute règle qui en générerait une autre est ignorée. Une fois ce type de personnage de la Purge vaincu, il ne reviendra plus en jeu.

Si vous utilisez les cartes Renforts de la Purge , un second élément de chaque type peut apparaître mais seulement quand l'Hostilité atteint le Niveau *Purge !*

PAS ASSEZ DE PURGE ?

Dans une partie normale à deux joueurs, vous n'utiliserez que les figurines de la Purge de la boîte de base : 5 Récolteurs, 2 Dévastateurs, 1 Assassin et 1 Organique.

Si vous devez faire un jet de dé pour des éléments de la Purge dont il ne reste plus de figurines, utilisez le personnage de la Purge de rang inférieur. Par exemple, si un Assassin (rang 3) est requis mais indisponible, utilisez un Dévastateur (rang 2) ; s'il n'y a pas de Dévastateur, utilisez un Récolteur (rang 1) ; s'il ne reste plus de Récolteurs, aucun élément de la Purge ne rentre à la place.



EXEMPLE

Le Compteur d'Hostilité est au niveau *Couvrez-Moi* ! Lors de l'Arrivée, les figurines suivantes de la Purge sont placées à côté du plateau : 2 Récolteurs sont placés en premier. Le Dé de Chance obtient un 3 et ils sont donc placés sur le plateau à côté du Point d'Entrée 3.



de Dévastateurs arrivent et à quel endroit. Le Dé de Purge obtient un et le Dé de Chance un 5. Un Dévastateur est placé au Point d'Entrée 5.



Les deux dés sont rejetés pour les Assassins et obtiennent respectivement «2» et «3». Il ne reste qu'un seul Assassin en stock : un Dévastateur entrera donc en jeu à la place du second. Les Récolteurs placés plus tôt bloquent le Point d'Entrée 3 : l'Assassin et le Dévastateur sont donc placés aussi près que possible.



Enfin, il faut faire le jet pour l'Organique. Mais avec uniquement le Dé de Chance, il n'y a qu'une chance sur six qu'il apparaisse. Le dé obtient un ; les Marchands sont en sécurité, pour le moment !

Le Compteur d'Hostilité indique également une icône de Civil : elle sera traitée en détail lors de la Phase des PNJ.



ACTIVATION

Toutes les figurines de la Purge sur le plateau vont maintenant s'activer. Le personnage de la Purge du rang le plus élevé s'active en premier, suivi du personnage de rang immédiatement inférieur et ainsi de suite jusqu'au rang 1, les Récolteurs agissant en dernier. S'il y a plus d'un personnage de même rang sur le plateau, le joueur avec le Pion de Tour choisit l'ordre dans lequel ils s'activent.

La Purge et les autres PNJs effectuent leurs actions en suivant strictement la séquence d'IA décrite ci-après. Chaque personnage de la Purge continue d'effectuer les actions de cette liste jusqu'à ce qu'il n'en ait plus à utiliser.

CIBLES

Avant de s'activer, chaque membre de la Purge choisit une cible. Et pour la Purge, le terme *cible* s'applique à tout le monde sur le plateau !

- Par défaut, la cible est le personnage n'appartenant pas à la Purge le plus proche, en LdV et n'étant pas à Couvert.
- Si tous les personnages visibles sont à Couvert, la cible est le plus proche.
- S'il n'y a pas de personnages visibles, la cible

est le personnage n'appartenant pas à la Purge le plus proche. Mesurez la plus courte distance possible entre un membre de la Purge et les cibles potentielles, en contournant les décors et en franchissant les portes si nécessaire.

- Un **Assassin** de la Purge cible en priorité les Capitaines Marchands. S'il y en a un parmi ses cibles potentielles, il devient LA cible même si ce n'est pas le personnage le plus proche. L'Assassin contournera les autres cibles pour l'atteindre. Ceci inclut le fait de se désengager d'un ennemi en contact socle à socle et de provoquer une Attaque d'Opportunité. Si un Assassin ne voit pas de Capitaine, il suit les règles normales.
- Les Marchands vaincus ne sont jamais ciblés.

Une fois qu'un personnage de la Purge a choisi sa cible, il reste «verrouillé» sur elle pour le reste de son tour, à moins qu'il ne soit vaincu. Cela s'applique même si une cible plus proche apparaît au cours d'un mouvement. Si la cible initiale a été vaincue, le choix de la cible est réévalué à la moitié du tour du personnage de la Purge. Sinon, elle sera réévaluée à sa prochaine activation.

ACTIONS

La Purge peut effectuer des actions Avancer et de Combat de la même manière que les Marchands.

Chaque fois qu'elle doit effectuer une action, la Purge choisit en priorité l'action qui cause le plus de dégâts possible en utilisant le schéma d'Activation de l'IA ci-dessous. Après quelques parties, ces actions deviendront une seconde nature.

Quelques points à retenir :

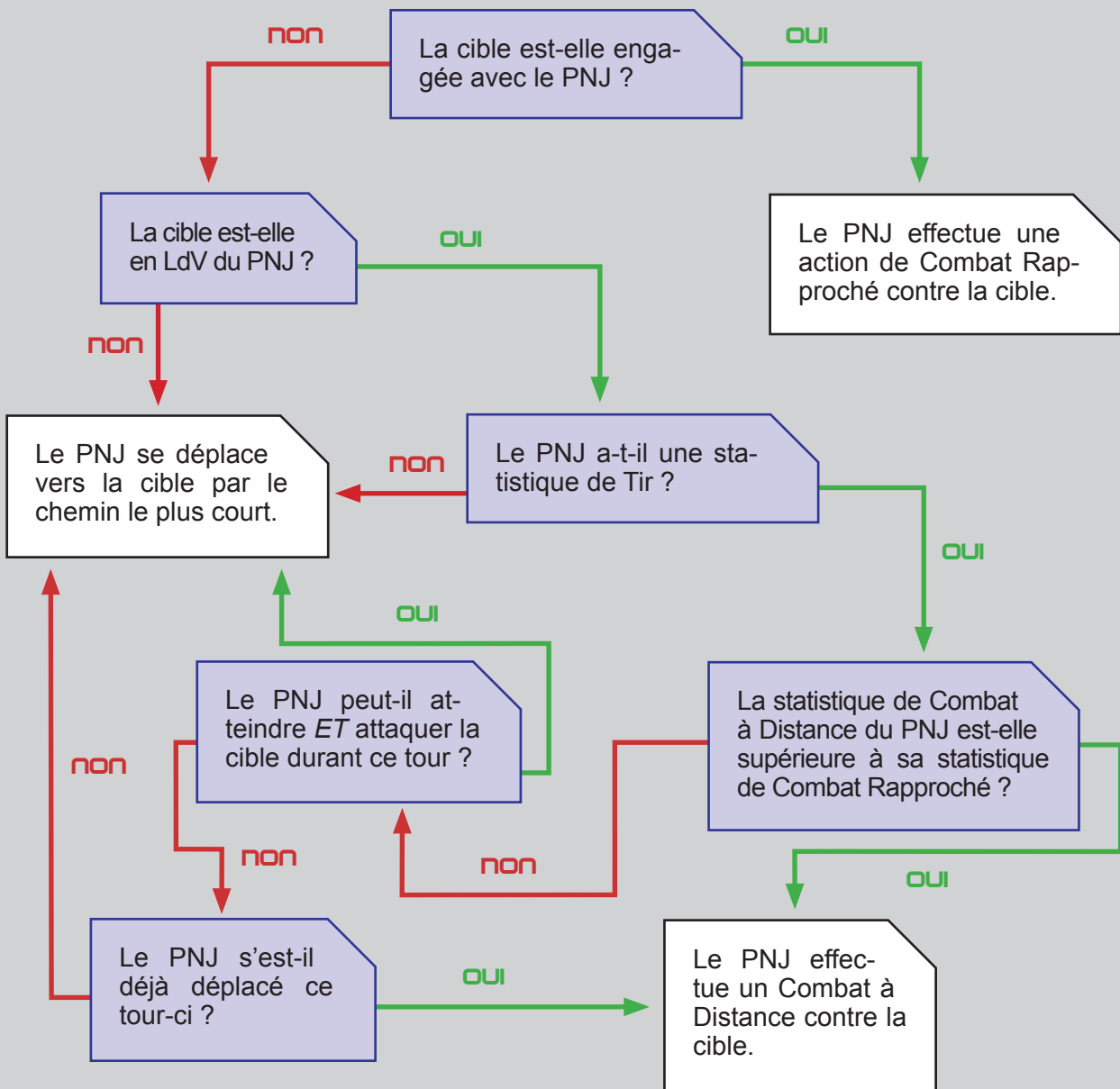
- Les PNJ qui effectuent une action Avancer se déplacent toujours aussi loin que possible (c'est-à-dire l'intégralité de leurs 4"), à moins qu'ils n'entrent en contact avec la cible, auquel cas ils s'arrêtent.

- Les actions de Combat à Distance de la Purge ont une Portée illimitée mais suivent les règles normales pour tirer sur des personnages engagés.
- Sauf indication contraire, les PNJ ne sont pas affectés par les résultats ⚠.

PERSONNAGES AU SOL

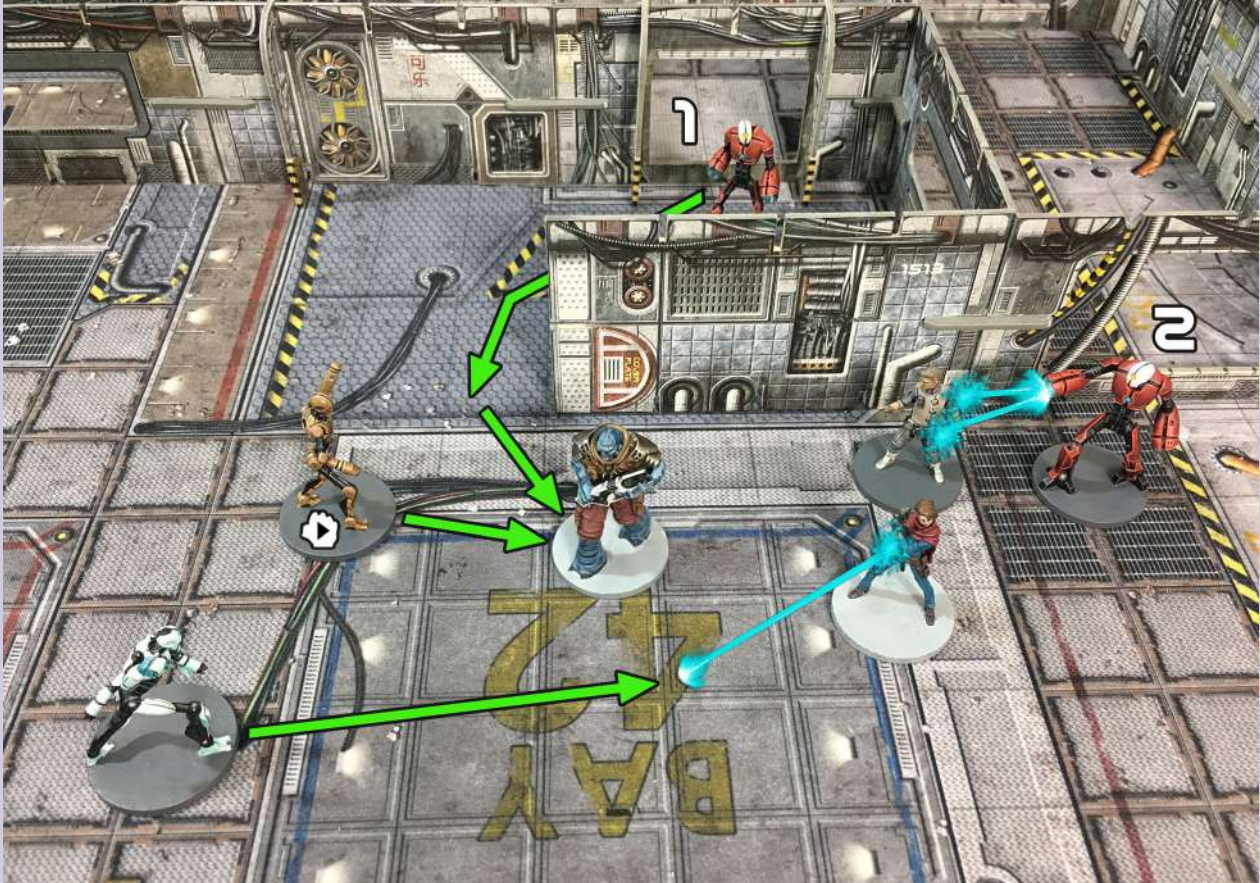
Les figurines de la Purge qui sont au sol doivent utiliser leur première action pour se Relever, avant de faire le reste de leur activation.

SCHEMA D'ACTIVATION DE L'IA



Les actions de Combat à Distance de la Purge n'ont pas de limite de Portée. Tous les autres PNJ peuvent tirer jusqu'à une Portée Moyenne. Les deux types de PNJ suivent les règles de Combat à distance normale quand ils tirent sur des personnages engagés.

EXEMPLE



Durant cette Phase de la Purge, l'Assassin possède le plus haut rang des membres de la Purge et il agit donc en premier. La cible la plus proche est Gak. Mais comme les Assassins donnent toujours la priorité aux Capitaines s'ils peuvent les voir, l'Assassin se déplacera donc vers Arianna avec sa première action. Avec sa deuxième action, il pourrait atteindre Arianna en se déplaçant à nouveau. Mais il ne pourrait pas l'attaquer (donc causer des dégâts). Il effectue donc à la place une action de Combat à Distance contre elle.

Les Dévastateurs ont ensuite le rang le plus élevé. Le Dévastateur 1 n'a pas d'ennemis en Ligne de Vue, et se déplace donc vers le plus proche : Gak. Après s'être déplacé, il a atteint le bout du mur et peut maintenant voir Gak. Cependant, les actions des Dévastateurs sont liées : comme sa première action était Avancer, sa deuxième action doit également l'être. Il entre en contact avec Gak et ne peut plus faire d'autres actions.

Le Dévastateur 2 a des ennemis en LdV et une statistique de Combat à distance élevée. Il tire donc sur la cible la plus proche, en l'occurrence Tirgarde. Là encore, comme ses actions sont liées, il tirera deux fois. Si Tirgarde est vaincu après la première action du Dévastateur, il choisira une nouvelle cible pour sa seconde action, à savoir Arianna car elle est la figurine la plus proche. Sans autre cible dans sa LdV, le Dévastateur ne ferait pas de seconde action du tout en raison de la règle des actions liées 🔄.

Enfin, le Récolteur agit. La cible la plus proche est Gak. Le Récolteur n'a pas de capacité de Combat à distance, donc le Récolteur consacre sa seule action à Avancer au contact de Gak. Comme les Récolteurs ont la capacité Première Frappe 🎯, il obtient alors une action de Combat Rapproché gratuite et immédiate contre Gak.

Cela conclut la Phase de la Purge.

CUEILLEURS

Les Cueilleurs de la Purge sont disponibles dans une des extensions de Core Space. Ils ne doivent être utilisés que lorsque cela est spécifié dans le briefing d'une mission. La Mère et ses Araignées s'activeront lors de la Phase de la Purge. Elles sont de Rang 5 et agiront avant les autres figurines de la Purge sauf l'Annihilateur. Les Cueilleurs respectent les règles supplémentaires suivantes.



Ils sont également accompagnés d'une carte d'Évènement associée qui doit être mélangée dans la pioche lorsqu'ils sont utilisés.

ASSIMILER LES MORTS

Le but des Cueilleurs est de collecter de la biomasse, et c'est beaucoup plus facile quand la biomasse ne se défend pas ! Si un Marchand vaincu se trouve dans la LdV d'une Mère, celle-ci ignorera les règles normales de ciblage et d'action. Au lieu de cela, ses actions sont consacrées à Avancer vers le Marchand vaincu.

Si elle entre en contact avec le Marchand, son action suivante est de l'assimiler, ainsi que son équipement et tout le reste. Quand cela se produit, le Marchand est définitivement mort et ne peut plus être utilisé dans la campagne.

PROTÉGEZ LA MÈRE !

Une Mère ne va nulle part sans sa suite d'Araignées. Chaque fois qu'une Mère est placée sur le plateau, les cinq Araignées sont mises en contact avec elle. Les pions Araignées sont placés le long du plateau de jeu, face Araignée visible.

Durant la partie, les Araignées et la Mère agissent indépendamment en suivant les règles normales avec les notes et exceptions suivantes.

La Mère s'active toujours en premier et peut Avancer librement à travers les Araignées (mais elle ne peut pas terminer son déplacement dessus). Les Araignées agissent après l'activation de la Mère.

Si une Araignée commence son tour sans ennemis à Portée Moyenne, elle Avance en priorité vers la Mère par le chemin le plus court possible. Elle s'arrête et ne fait rien de plus si elle entre en contact avec elle.

Si la Mère subit des dégâts lors d'une attaque alors qu'une ou plusieurs Araignées sont à Portée Courte, elles se précipitent pour la protéger. Une Araignée (choisie par le joueur avec le Pion de Tour) est retirée par dégât infligé à la Mère. La Mère ne peut être vaincue que si aucune Araignée ne se trouve à Portée Courte.

À la fin de chacun de ses tours, la Mère crée une nouvelle Araignée, s'il y a un pion Araignée disponible : les pions des Araignées éliminées en combat ou ayant explosées (ci-dessous) peuvent servir pour cette création, mais pas ceux qui se trouvent dans l'Inventaire d'un Marchand. Le joueur avec le Pion de Tour choisit un pion Araignée et le place à côté du Profil des Cueilleurs, puis met une Araignée en contact avec la Mère.

KABOUM !

Les Araignées s'autodétruisent si elles sont menacées. Quand une Araignée est vaincue, placez un pion Araignée à l'endroit où elle est tombée, face Araignée visible.

S'ils sont au-delà de la Portée Courte de la Mère, les pions sont inertes. Sinon, leurs mécanismes d'autodestruction sont armés. Si un personnage n'appartenant pas à la Purge est à moins de 2" durant le tour du pion, celui-ci peut exploser. Jetez le Dé de Chance. Sur un «1», le pion explose, retirez-le du plateau et considérez qu'il est une arme à explosion (p. 31). Chaque pion n'effectue qu'un jet de dé par tour de personnage.

Les pions peuvent être ramassés par les Marchands comme des objets. Ne retournez ces pions qu'APRÈS la partie. Ils peuvent alors être échangés durant la Phase de Commerce pour la valeur indiquée.

Un pion transporté par un Marchand peut toujours exploser si le Marchand se trouve à Portée Courte de la Mère durant son tour. Vous devez effectuer le jet de dé pour l'explosion et s'il explose, résolvez immédiatement l'effet depuis la position du Marchand. Un des objets de ce dernier, choisi au hasard, est immédiatement cassé.

LE VENIN DE LA MÈRE

La Mère possède deux emplacements distincts sur le Profil des Cueilleurs, représentant les précieux éléments de son corps. Si la Mère est vaincue, ces éléments sont laissés à l'endroit où elle a été éliminée, sur leur face rouge ou jaune, selon les statistiques utilisées pour la Mère au moment de sa mort (normales ou Chargées).

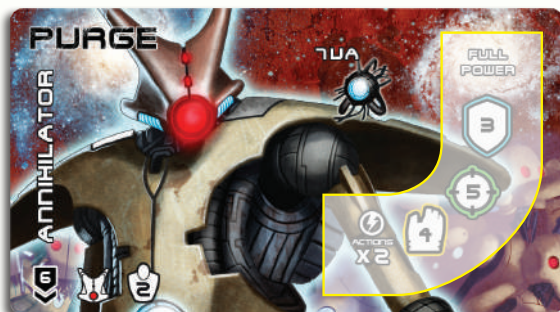
Ces éléments peuvent être récupérés par les Marchands et vendus lors de la Phase de Commerce après la partie contre la valeur indiquée sur les pions.

Si un Marchand collecte les deux éléments, ils peuvent être combinés pour créer le Venin de la Mère, une arme incroyablement puissante. Cela ne peut se faire qu'au Comptoir Commercial Giger's Emporium et coûtera 20UA en plus de l'échange des deux éléments.



ANNIHILATEUR

L'Annihilateur est disponible séparément du jeu de base et ne doit être utilisé que lorsque cela est spécifié dans le briefing d'une mission. L'Annihilateur s'active en premier lors de la Phase de la Purge car il est de Rang 6 ! Il possède son propre Profil, une carte Évènement et a également des règles supplémentaires pour représenter sa taille et son importance.



STATISTIQUES ET DÉGÂTS

L'Annihilateur est fourni avec trois inserts de Statistiques qui peuvent être interchangeables sur son Profil. Quand il est placé sur le plateau de jeu, il utilise les statistiques *Pleine Puissance* (Full power).



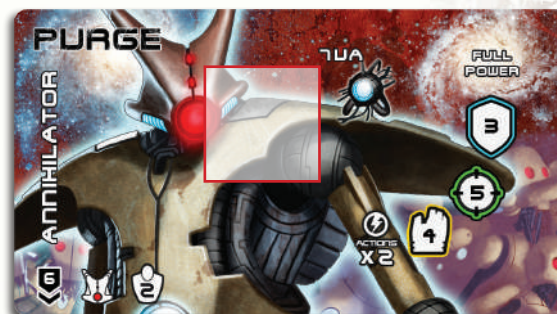
Contrairement aux autres PNJ, quand l'Annihilateur subit des dégâts, il n'est pas instantanément vaincu. Quand un Annihilateur subit un point de dégât, son Insert de Statistiques *Pleine Puissance* est remplacé par l'insert *Endommagé* (Damaged). L'Annihilateur continue d'agir normalement. Si un Annihilateur *Endommagé* subit des dégâts supplémentaires (par la même attaque ou à cause d'une autre), l'insert *Endommagé* est remplacé par l'insert *Dysfonction* (Failing). Quand un Annihilateur en *Dysfonction* subit des dégâts, il est vaincu et retiré du plateau.

Notez que si un Annihilateur subit 6 Touches en une seule attaque, il sera instantanément vaincu

(trois Touches seront bloquées par son Armure et les trois autres le faisant passer à *Endommagé*, puis à *Dysfonction*, avant de finir par le vaincre).

AMÉLIORATIONS

L'Annihilateur possède un autre insert au niveau de son torse.



Dans la plupart des parties, cet insert restera vierge. Mais si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez y placer une des améliorations de l'Annihilateur, ce qui lui donne des capacités supplémentaires. Par exemple, dans une mission sur plusieurs étages, il serait judicieux de donner à l'Annihilateur la capacité *Brouillage* pour en faire une menace plus dangereuse.



Les deux côtés des pions d'amélioration peuvent être utilisés, que le Profil de l'Annihilateur soit sur son côté Chargé ou non.

Vous pouvez aussi laisser l'insert vide, ce qui permet à l'Annihilateur de récupérer des objets. Il ne pourra pas les utiliser, mais une mission où l'Annihilateur peut voler l'objectif avant que vous n'arriviez pourrait être une perspective passionnante !

L'ŒIL DE L'ANNIHILATEUR

Enfin, l'insert en haut du Profil de l'Annihilateur représente l'Œil au centre de sa plaque thoracique. Si un Annihilateur est vaincu, cet insert est laissé à l'endroit où il a été détruit (sur la face rouge ou jaune selon la version des statistiques qu'il utilisait au moment de sa mort).

Cet insert peut être récupéré par un Marchand pour être vendu lors de la Phase de Commerce après la partie pour la valeur indiquée sur le pion.

PHASE DES PNJ

Lors de cette Phase, tous les PNJ autres que la Purge agissent. Il n'y a pas de PNJ spécifiques pour la plupart des missions et vous pouvez mélanger les PNJs que vous utilisez pour chaque partie (p. 53). Pour vos premières parties, vous pouvez même choisir de ne pas utiliser de PNJ pendant que vous apprenez le reste des règles : cette Phase est alors ignorée.

Les catégories de PNJ disponibles sont :

- Corps galactique 
- Sécurité 
- Criminels Gangsters 
- Civils 

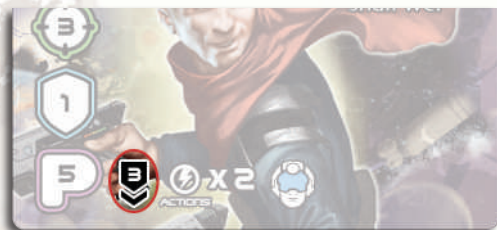
Certains des PNJs se trouvent dans la boîte de base, d'autres sont disponibles séparément. Chaque type de PNJ est fourni avec des cartes Évènement associées. Elles doivent être mélangées dans la pile d'Évènements chaque fois qu'un type précis de PNJ est utilisé dans la partie.

Les PNJs sont contrôlés par le jeu. Le déplacement de leurs figurines et les jets de dés qui leur sont associés sont exécutés par le joueur ayant le Pion de Tour, sauf si les PNJ attaquent son équipage. Dans ce cas, un autre joueur doit le remplacer.

ORDRE D'ACTIVATION

Chaque catégorie de PNJ s'active dans l'ordre indiqué ci-dessus. Chaque catégorie agit durant sa sous-phase spécifique au sein de la Phase des PNJ. Les règles d'activation de chaque catégorie sont détaillées dans les pages suivantes.

Comme la Purge, les PNJ ont des Rangs. Par exemple, le Corps Galactique a des Directeurs (Rang 3), des Juggernauts (Rang 2) et des Gardes (Rang 1). Cela est indiqué sur leurs Profils.



Par catégorie de PNJ activée, le PNJ de plus haut Rang s'active en premier, suivi par le PNJ du Rang suivant, et ainsi de suite.

S'il y a plusieurs PNJ d'un même Rang sur la table, le joueur ayant le Pion de Tour choisit leur ordre d'activation.

PERSONNAGES AU SOL

Un PNJ au sol doit utiliser sa première action pour Se Relever, avant de poursuivre son activation. Si le tour d'un PNJ est déterminé par un jet de dé plutôt que par des actions (comme un Civil), Se Relever remplace le jet de dé et il ne fera plus rien ce round-ci.

STATISTIQUES DES PNJ

Les PNJ utilisent toujours les statistiques de leurs Profils (p. 16). S'ils peuvent transporter des objets, ils ne les utilisent jamais.

Sauf si un jet de dé définit une action spécifique (ex. : le Dé de Chance pour les Civils), les PNJ utilisent le nombre d'actions figurant sur leurs Profils.



ARRIVÉE DES PNJ

Les PNJ peuvent apparaître sur le plateau de différentes manières. Parfois, ils commencent la partie à une position indiquée sur la carte de mission. Ils peuvent aussi apparaître via les cartes Événement, une règle spéciale de la mission, ou via le Compteur d'Hostilité tout comme la Purge.

Quand vous activez une catégorie de PNJ, vérifiez d'abord le Compteur d'Hostilité pour voir si son icône y figure : cela indique que des PNJ de ce type apparaîtront automatiquement.



Comme pour la Purge, les PNJs arrivent à un Point d'Entrée aléatoire autour du plateau, déterminé par le Dé de Chance. Les chiffres du Dé de Chance correspondent aux chiffres des Points d'Entrée.

Si des PNJ de plusieurs Rangs peuvent arriver en même temps, commencez par placer ceux du Rang le plus bas.

Une fois les PNJ entrant en jeu déterminés, placez leurs figurines sur le plateau en contact avec leur Point d'Entrée. S'il n'y a pas la place, placez-les le plus près possible de la zone.

Une fois que tous les PNJ sont sur le plateau, activez-les.

Si plusieurs catégories de PNJ sont présentes sur le Compteur d'Hostilité, finissez les activations de la catégorie en cours avant de placer les PNJ de la catégorie suivante.

Si vous devez placer un PNJ et qu'il n'y a plus de figurine disponible, aucun PNJ n'est placé.

CIBLES

Lorsqu'un PNJ doit attaquer ou interagir avec un autre personnage, il doit choisir une cible.

Chaque catégorie de PNJ possède une Liste des Cibles Prioritaires. Elle doit être utilisée en parallèle avec les étapes suivantes :

- Si le PNJ est engagé avec des ennemis, sa cible est le personnage en contact qu'il a le plus de chance de blesser. S'il ne peut blesser aucun des ennemis engagés, il attaque la cible de plus haute priorité sans que cela n'ait d'effet.
- Si le PNJ n'est pas engagé et qu'il a des ennemis en LdV, il sélectionne sa Cible Prioritaire selon sa liste parmi les ennemis visibles :
 - S'il y a plusieurs ennemis de même priorité, la cible sera le plus proche parmi ceux qui ne sont pas à Couvert.
 - Si tous les ennemis sont à Couvert, la cible sera le plus proche.
 - Si un PNJ doit tirer sur la cible choisie mais ne peut pas le blesser (un Garde Galactique tirant sur un Organique par exemple), il vise à la place l'ennemi suivant en LdV selon sa Liste de Cibles Prioritaires. S'il n'y a pas d'autres ennemis en LdV, il attaque quand même la cible initiale sans que cela n'ait d'effet.
- S'il n'y a pas d'ennemis en LdV, la cible est l'ennemi le plus proche et le plus prioritaire. Mesurez la distance la plus courte possible entre le PNJ et ses ennemis, en traversant les portes et en contournant les décors si nécessaire.
- Les Marchands vaincus ne sont jamais ciblés.

Si, pour atteindre sa cible ou accomplir son action, un PNJ doit dépasser un autre personnage, il doit le faire sans entrer en contact socle à socle. Si c'est impossible, il entre alors en contact avec le personnage et s'arrête.

Rappel :

- Un PNJ qui effectue une action Avancer se déplace toujours aussi loin que possible (c'est-à-dire de l'intégralité des 4"), sauf s'il entre en contact avec la cible, auquel cas il doit s'arrêter.
- Un PNJ peut tirer jusqu'à une Portée Moyenne, et suit les règles normales pour tirer sur des personnages engagés.
- Sauf indication contraire, les PNJ ne sont pas affectés par les résultats ⚠.

CIVILS

Les gens peuvent se construire une vie dans les endroits les plus délaissés de la galaxie. Parfois, ces Civils se retrouvent au milieu de tirs croisés. Ils peuvent être une gêne, ou servir de bouclier humain, ou être des alliés cruciaux.

Les Civils tentent de vaquer à leurs occupations quotidiennes habituelles, mais les combats se déroulant autour d'eux, ils peuvent agir de manière irrationnelle.

Chaque fois que vous activez un Civil, jetez le Dé de Chance. Son résultat déterminera l'action entreprise durant ce tour comme suit :



	<p>Avancer : le Civil effectue une action Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Chance, en contournant les décors si nécessaire.</p>
	<p>Attaquer : le Civil effectue une action de Combat contre la cible la plus proche, s'il y en a une (Combat Rapproché si la cible est engagée, Combat à Distance si non). Puis il panique et effectue deux actions Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Chance, en contournant les décors si nécessaire.</p> <p>S'il n'y a pas de cible en LdV, le Civil effectue une action Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Chance.</p>
	<p>Se Cacher : le Civil effectue une action Avancer, en empruntant le chemin le plus court et en contournant les décors si nécessaire, pour se mettre à Couvert contre l'ennemi visible le plus proche.</p> <p>S'il n'y a ni Couvert disponible, ni ennemis visibles, le Civil effectue une action Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Chance.</p>
	<p>Rejoindre : s'il y a des Marchands à Portée Courte et en LdV, le Civil rejoint l'équipage du Marchand le plus proche (voir Rejoindre un Équipage, p. 50).</p> <p>S'il n'y a pas de Marchands à proximité, le Civil effectue une action Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Chance.</p>



Marchander : le Civil effectue une action Avancer vers le Marchand le plus proche en LdV qui n'est pas engagé avec un ennemi.

S'il entre en contact avec le Marchand, il lui propose un échange. Le joueur tire un pion d'équipement au hasard du sac. Il peut le garder, l'échanger avec un objet qu'il détient déjà, ou le jeter. Les objets échangés ou jetés sont placés dans l'Inventaire du Civil ou dans le sac de pioche si cet Inventaire est plein.

S'il n'atteint pas le Marchand, le Civil s'arrête après avoir parcouru la distance maximale de son Avancée.

S'il n'y a pas de Marchand en LdV, le Civil effectue une action Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Chance, en contournant les décors si nécessaire.



Organique : si le Compteur d'Hostilité est suffisamment élevé pour qu'un Organique apparaisse, le Civil retire son déguisement : c'était un Organique depuis le début ! Remplacez le Civil par un Organique (si possible).

Si le Niveau d'Hostilité est trop bas ou s'il n'y a pas d'Organique disponible, rien ne se passe.

LA PURGE

Quand un Civil se met en tête d'attaquer, il fait abstraction de tout prudence et va même jusqu'à attaquer la Purge.

Dans des circonstances normales, ils évitent cependant la Purge autant que possible. À moins qu'un Civil n'obtienne un résultat Attaquer, il restera à plus de 4" de la Purge.

S'il commence son activation à moins de 4" de la Purge, tout mouvement qu'effectue un Civil doit lui permettre en priorité de s'éloigner directement de la Purge. Une fois hors de Portée (à plus de 4"), le Civil continue son action normalement.

Un Civil qui se désengage de la Purge s'expose normalement à des Attaques d'Opportunité.

LISTE DES CIBLES PRIORITAIRES

1. La Purge
2. Gangster ou Marchand (figurine la plus proche)

Les Civils ne s'attaquent pas entre eux et n'attaquent ni le Corps Galactique, ni la Sécurité. Les Civils ne considèrent pas ces catégories comme des ennemis.

Les Civils ne sont jamais considérés comme des ennemis, sauf par la Purge !

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Se désengager du contact avec un Civil ne provoque pas d'Attaque d'Opportunité de sa part.

CIVILS SUPPLÉMENTAIRES

La boîte de base contient trois Civils. Quand il n'y a plus de figurines disponibles, vous ne pouvez pas en mettre d'autres en jeu.

Si vous avez des équipages de Marchands supplémentaires, vous noterez que le dos des Profils de Marchand les montre sous leur apparence Civile. Ainsi, vous pouvez vous servir de tout Marchand inutilisé comme d'un Civil lorsque vous en avez besoin.

Inversement, chaque Profil de Civil a un verso Marchand. Chaque Civil peut être engagé en tant que Marchand (p. 78). Dans ce cas, ce Profil ne peut pas être utilisé comme celui d'un Civil dans vos parties.

Les Civils, humains ou non, seront souvent pris dans l'action. Ils accomplissent leurs tâches quotidiennes et ne sont pas habitués à être envahis par des Marchands ou par la Purge. Ils peuvent donc agir de manière irrationnelle. Bien qu'ils soient légèrement armés, ce ne sont pas des soldats entraînés et ils sont sujets à la panique.

Les Civils commercent parfois avec des personnages ou les attaquent sans provocation. Si des Civils peuvent rejoindre l'équipage d'un Marchand, à l'inverse, un Marchand peut prendre sa retraite et devenir un Civil. Cependant, les Civils ne sont pas toujours ce qu'ils paraissent être, alors faites attention ! Les Civils peuvent être des espions galactiques ou même des Organiques déguisés, en mission de reconnaissance !

KAORI

Jeune, forte et vive, Kaori a grandi dans les rues et a travaillé comme «coureuse», une coursière pouvant livrer dans des endroits où la populace rêverait d'aller. Elle s'autoproclame cyberpunk et utilise ses crédits pour acheter et améliorer la technologie dont elle a besoin pour garder une longueur d'avance sur la concurrence.

BUTLER

Privilegié, pompeux et capricieux, Butler exige le meilleur. Son attitude cache un homme profondément en difficulté qui a frôlé la banqueroute plus de fois qu'il ne voudrait l'admettre.

GAN'E EK

Gan'eeek, ingénieur et concepteur technique, travaille dans les coins les plus difficiles de la galaxie. Il préfère être au cœur de l'action plutôt que d'accepter le poste temporaire que sa famille lui a offert.

TREVA JOLE

Plombier de métier, Treva a passé ces dernières années à réparer les jacuzzis des riches et des célébrités. Il envie ses clients. Même s'il ne parvient pas à franchir le pas, Treva voudrait surtout devenir un Marchand pour avoir leur vie trépidante et marginale.

OOMA

Membre d'une espèce mystérieuse, Ooma évolue au milieu des humains en se débrouillant grâce à son auto-traducteur défaillant mais semble étranger au monde qui l'entoure. Derrière son apparence maladroite se cache un esprit extrêmement vif et, d'une certaine manière, assez sournois.



LE CORPS GALACTIQUE

Le Corps Galactique est la combinaison d'une milice et de forces de police. Il n'est pas particulièrement bien équipé mais il est discipliné. Il se présente souvent pour combattre la menace de la Purge, mais n'hésite pas à abattre les Marchands et les criminels qui se mettent en travers de son chemin !

Le Corps Galactique s'active comme la Purge, choisissant ses cibles et en effectuant les actions qui causent le plus de dégâts possible.

LISTE DES CIBLES PRIORITAIRES

1. Éléments de la Purge
2. Gangster ou Marchand (le plus proche)

Les membres du Corps Galactique ne s'attaquent pas entre eux, n'attaquent pas la Sécurité, ni les Civils. Ces catégories ne se considèrent pas comme des ennemis.

Une fois la cible d'un personnage du Corps sélectionnée, suivez le schéma de la page 36 pour déterminer ses actions. Comme pour la Purge, un personnage du Corps réévalue sa cible à la moitié de son tour si sa cible initiale est vaincue et si une autre cible est en LdV. Un personnage du Corps réévalue sa cible au début de chacun de ses tours.

CORPS D'ÉLITE

Certaines situations exigent la crème de l'élite. Le Corps Galactique dispose de statistiques alternatives Élite au verso de ses Profils.

Pour vos premières parties ou si vous jouez avec des débutants, utilisez les statistiques standards. Si vous êtes sûr de vous ou que vous voulez relever un plus grand défi, utilisez le côté Élite. Certaines missions spécifient que le Corps d'Élite est déployé.

APPRÉHENDER LES MARCHANDS

Les principaux objectifs du Corps Galactique sont d'arrêter les criminels et de s'opposer à la Purge.

Si un membre du Corps Galactique a une LdV sur un Marchand vaincu et pas d'autre cible en LdV, il n'agit pas comme d'habitude. Dans ce cas, il utilise ses actions pour Avancer vers le Marchand vaincu afin d'entrer en contact. N'oubliez pas de réévaluer la cible du personnage du Corps à la moitié de son tour, si une autre cible entre dans sa LdV. Une fois en contact, la prochaine action de l'agent du Corps

est d'Appréhender le Marchand. Placez le jeton *Appréhendu* sur la Fiche de Classe du personnage pour signaler qu'il a été capturé. Le Corps Galactique ignore les Marchands appréhendés et reprend ses actions normales.



Un Marchand Appréhendu reste vaincu et suit toujours les règles appropriées. Il peut être réanimé (p. 33), auquel cas il s'échappera et le jeton Appréhendu sera défaussé. S'il n'est pas réanimé avant la fin de la mission, le Marchand est incarcéré et ne pourra pas être extrait (p. 64). Lors d'une campagne, il se peut que vous deviez payer sa caution ou qu'il manque quelques parties représentant la durée de sa détention.



Le Corps Galactique est la combinaison d'une milice et de forces de police. Ses membres ne sont ni des héros, ni des Vilains mais tiennent un peu des deux. Ils sont contrôlés par une élite de politiciens humains qui n'ont que leur propre intérêt en tête. Ceux-ci laissent le Corps faire du bon travail comme sauver les victimes de catastrophes, mais seulement si cela n'entre pas en conflit avec leurs propres intérêts.

Le Corps est à la fois le meilleur et le pire de l'humanité : il lutte pour un monde meilleur mais seulement pour ses maîtres. Le Corps considère les Marchands avec mépris et les traite souvent comme des criminels, utilisant n'importe quelle excuse pour aller jusqu'à l'affrontement.

Dans les régions les plus riches, le Corps est mieux formé et mieux équipé, alors que la discipline dans les zones périphériques dépend entièrement du directeur local ; un directeur paresseux et corrompu dirigera une bande de brutes inefficaces plutôt qu'une machine bien huilée.

Les origines du Corps Galactique sont floues, mais il est fort probable qu'il ait débuté comme une société de sécurité privée aux penchants militaires. Au fil du temps, la population a accepté que le Corps Galactique soit l'armée et la police de la galaxie, réunies en une seule entité. Mais en fait, le Corps Galactique n'a pas de véritable statut officiel. Le BAG tolère le Corps, comprenant qu'il s'agit d'une organisation trop importante pour la diriger. Le Corps contribue au maintien de l'ordre, en particulier contre la Purge, bien que ses comportements brutaux irritent les militants des droits civils et leur attirent souvent une mauvaise publicité.

Les escouades bien coordonnées sont généralement composées d'une équipe de Gardes, d'un Juggernaut et d'un Directeur. Mais ces chiffres peuvent augmenter si la situation l'exige.

DIRECTEUR

Maîtres stratèges, ambitieux et implacables, les Directeurs sont souvent intelligents mais froids et antipathique. Généralement issus de milieux privilégiés, ces officiers sont formés pour obéir à la chaîne de commandement et sont, en fin de compte, de la chair à canon politique aux côtés de leurs hommes.

JUGGERNAUT

Les Juggernauts sont puissants et lourdement armés. Ils sont le marteau du Corps, utilisé pour écraser toute population désobéissante. Ce sont souvent des hommes de grande taille chimiquement améliorés ou qui ont subi une mutation, généralement favorable à la taille et l'agressivité au détriment de leur intellect.

GARDES

Très entraînés et souvent brutaux, les Gardes Galactiques sont recrutés dans des milieux pauvres et dans les régions où les conflits raciaux sont nombreux, ce qui les rend plus faciles à contrôler. Ils ne sont pas encouragés à penser par eux-mêmes, mais à obéir aux ordres sans poser de questions.

DIRECTEUR ZOOL

Le Directeur Zool est un homme dur, à l'humour sec et au ton doux. Il préfère résoudre les problèmes à l'amiable et sans chichis, mais n'hésitera pas à éliminer ceux qui ne sont pas d'accord. Son objectif principal est la paix : pas de perturbations extérieures ou de désobéissance civile quel qu'en soit le prix. Il dirige son secteur d'une main de fer.



SÉCURITÉ

Les Agents de Sécurité sont engagés par les autorités locales pour maintenir la paix. Ce sont surtout des civils bien entraînés et équipés de gilets pare-balles. Ils peuvent être une épine dans le pied d'un Marchand ou une distraction bienvenue.

Les Agents de Sécurité peuvent être paresseux et n'ont pas la discipline du Corps Galactique. Leurs actions dépendent de leurs sentiments et ils peuvent être imprévisibles.

SÉCURITÉ ET PURGE

Chaque fois que vous activez un Agent de Sécurité, vérifiez d'abord si une figurine de la Purge est à Portée Courte et en LdV. Si tel est le cas, l'Agent de Sécurité prend le personnage de la Purge pour cible et suit le schéma de la page 36 pour déterminer ses actions.

SÉCURITÉ ET CORPS GALACTIQUE

Si un Agent de Sécurité n'est pas à Portée Courte et en LdV de la Purge, mais qu'il se trouve à Portée Moyenne et en LdV d'un membre du Corps Galactique, il est réquisitionné par le Corps. Il suit alors les règles du Corps Galactique pour ce tour, en utilisant leurs deux actions, en ciblant et en attaquant les ennemis, et en Appréhendant les Marchands vaincus si nécessaire.

Il conserve ses statistiques habituelles et est toujours activé en même temps que les autres membres de la Sécurité.

DÉ DE SÉCURITÉ

Si aucune des deux options précédentes ne s'applique, jetez le Dé de Sécurité. Son résultat détermine l'action d'un Agent de Sécurité :



Fouille : l'agent effectue une action Avancer vers le Marchand le plus proche en LdV qui n'est pas engagé avec un ennemi.

S'il entre en contact, il le fouille. Le joueur doit abandonner un pion d'équipement de son choix ou dépenser une épingle de Compétence pour éviter la fouille. Les objets pris sont placés dans l'Inventaire de l'agent, ou dans le sac de pioche si l'Inventaire est plein.

Si l'agent ne parvient pas à atteindre le Marchand, il s'arrête.

S'il n'y a pas de Marchand en LdV, l'agent effectue une action Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Sécurité, en contournant les décors si nécessaire.



Avancer : l'agent effectue une action Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Sécurité, en contournant les décors si nécessaire.



Interroger : l'agent effectue une action Avancer vers le Marchand, le Civil ou le Gangster le plus proche en LdV qui n'est pas engagé avec un ennemi.

S'il entre en contact avec la cible, il l'interroge. Elle passe son prochain tour, à moins d'utiliser une épingle de Compétence pour éviter l'interrogatoire. Placez un Pion de Rappel à côté du personnage pour vous rappeler de ne rien faire la prochaine fois qu'il s'active.

Si l'agent n'atteint pas la cible, il s'arrête.

S'il n'y a pas de cible en LdV, l'agent effectue une action Avancer dans la direction indiquée sur le Dé de Sécurité, en contournant les décors si nécessaire.



Appeler des renforts : tous les autres Agents de Sécurité à Portée Moyenne du personnage actif effectuent deux actions Avancer directement vers lui. Ils s'arrêtent s'ils entrent en contact avec lui. Si tous les autres agents en jeu sont déjà en contact avec le personnage actif, rejetez ce résultat.

S'il n'y a pas d'autres Agents de Sécurité en jeu, placez-en un au Point d'Entrée le plus proche du personnage actif.

Tout personnage déplacé ou placé par cette règle peut être activé durant ce round s'il ne l'a pas déjà été.



Attaquer : l'Agent de Sécurité choisit une cible en suivant les règles normales et suit le schéma de la page 36 pour déterminer ses actions.



Courir : l'Agent de Sécurité effectue deux actions Avancer dans la direction indiquée sur le dé de sécurité, en contournant les décors si nécessaire.

LISTE DES CIBLES PRIORITAIRES

1. Éléments de la Purge
2. Gangster ou Marchand (le plus proche)

Les Agents de Sécurité ne s'attaquent pas entre eux, n'attaquent pas le Corps Galactique, ni les Civils. Ces catégories ne se considèrent pas comme des ennemis.

SPÉCIALISTES DE LA SÉCURITÉ

Parfois, les autorités locales ont besoin d'un travail bien fait et elles envoient des Agents de Sécurité plus qualifiés. Comme pour le Corps Galactique, vous pouvez retourner le Profil des Agents de Sécurité sur le côté «Spécialiste» pour corser un peu les choses.

EN ALERTE

Si un Marchand attaque un Agent de Sécurité, tous les agents en jeu sont instantanément en

La Sécurité est assurée localement par la police ou des agents recrutés. Ils sont souvent officieux et aiment se mêler des affaires des Marchands : faire de l'obstruction est considéré comme un avantage du travail. Ils sont bien formés et armés et ont une attitude relativement cordiale envers les civils. D'une certaine manière, ils sont de bien meilleurs policiers que le Corps Galactique qui préfère frapper que résoudre un problème. Les Agents de Sécurité assurent souvent longuement la protection d'une seule ville ou d'une seule propriété et sont bien connus des habitants.

Bien qu'ils puissent devenir laxistes, les Agents de Sécurité savent identifier une menace réelle lorsqu'ils la voient. S'ils rencontrent la Purge, ils l'attaqueront immédiatement. Si jamais le Corps Galactique se rend sur place, il réquisitionnera souvent les Agents de Sécurité pour bénéficier de leurs connaissances du décor.

alerte. Ils deviennent hostiles et pour le reste de la mission, ils ne jettent plus le Dé de Sécurité. À la place, ils suivent automatiquement les règles d'un résultat *Attaquer* à chaque tour. Cela s'appliquera également à tous les Agents de Sécurité qui entreront plus tard en jeu.

Les agents ignorent la règle *Sécurité et Purge*, mais ils traiteront toujours la Purge comme une cible normale.

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Se désengager d'un Agent de Sécurité ne cause pas d'Attaque d'Opportunité, sauf s'il a été réquisitionné par le Corps Galactique ou qu'il est *En Alerte*.



CRIMINELS ET GANGSTERS

L'univers de Core Space est rempli de gangs criminels. Ce sont parfois d'anciens Marchands transformés par cette période désespérée en voleurs violents. D'autres n'ont jamais connu de mode de vie différent. Quelques-uns se délectent des destructions et du chaos qu'ils provoquent. Tous peuvent être un problème pour les joueurs.

Les Gangers s'activent comme la Purge, en choisissant des cibles et en effectuant les actions qui causeront le plus de dégâts possibles.

LISTE DES CIBLES PRIORITAIRES

1. Éléments de la Purge
2. Corps Galactique
3. Sécurité
4. Marchands
5. Gangsters Rivaux
6. Civils

Les membres d'un même gang ne s'attaquent pas entre eux, mais peuvent attaquer des Gangsters rivaux, désignés par une icône différente sur leur Profil de personnage.

Une fois la cible d'un Gangster choisie, suivez le schéma de la page 36 pour déterminer ses actions.

DROIT AU BUT

Les Profils des Gangsters ont des Profils de Marchands au verso. Ils peuvent en effet être engagés en tant que tels lors de la constitution d'un équipage. Dans ce cas, ils ne sont pas disponibles en tant que Gangsters pour vos parties.



Les Marchands sont souvent en délicatesse avec la loi et l'enfreignent si nécessaire. Mais les gangs criminels ont largement dépassé ce stade : ce sont des voleurs, des contrebandiers ou des pirates. De nombreux gangsters étaient autrefois des Marchands un peu plus impitoyables ou désespérés, avec une perception vague des limites entre le bien et le mal.

Les factions criminelles établies sont un fléau pour les Marchands. Ces factions se cachent dans des zones que les Marchands souhaitent explorer et leur tendent des embuscades.

Les gangs sont généralement dirigés par un chef, intelligent et charismatique, mais qui n'est pas loyal envers les membres de son propre gang. Un chef de longue date apprend à ne dormir que d'un œil. Les hommes de main du chef sont un mélange de grosses brutes utilisées pour intimider et tabasser les habitants irrespectueux, de gens peu recommandables, de traîtres vicieux, malhonnêtes, sournois et prêts à tout. Pour faire respecter l'ordre au sein du gang, de nombreux chefs emploient des gardes du corps, souvent des tueurs à gages, qui sont chargés de sa protection et de faire exécuter leurs ordres. Ce sont des tueurs sans scrupules, motivés par l'argent ou un plaisir vicieux.

LA BANDE DE ZED

Dans Core Space, le principal gang criminel est la Bande de Zed. Se présentant comme un «équipe», ils détournent parfois un vaisseau et se livrent à la piraterie. Toutefois, ils n'ont pas la cohésion nécessaire pour travailler comme des Marchands en raison de la nature insensible de leur chef et de la rotation élevée des membres du gang qui en résulte.

ZED

Charismatique et dangereux, Zed passe son temps à contrôler, cajoler et intimider sa «famille» pour qu'elle fasse ce qu'il veut. Charmant en apparence, c'est un homme extrêmement dangereux au tempérament aussi vif que la couleur de ses cheveux et doté d'un manque total de respect pour la vie. Il est une source inépuisable de combines risquées pour s'enrichir rapidement qui finissent souvent mal pour son «équipe» : des gros bras malchanceux engagés et facilement remplaçables.

CHUNK

Peu importe comment Chunk a commencé sa vie, il n'est plus qu'une énorme masse de muscles, imbibée de drogue, qui fait ce que Zed lui dit et ne pose plus qu'une question : savoir quand il aura sa prochaine dose. Cette créature malheureuse est le produit d'une fusion expérimentale de technologie et de médication. Sbiro de prédilection de Zed, Chunk n'est jamais loin de lui et plonge dans une rage incontrôlable au moindre signe de tête de son maître.

EVANGELINE

Evangeline est une tueuse à gages dotée d'un penchant pour la violence. Ne s'intéressant jadis qu'au profit, elle a été fascinée par le chaos de la Bande de Zed, impressionnée par les machinations de Zed et la folie inconsciente de son équipage. C'est une combattante habile et impitoyable qui masque sa fureur avec grâce. Elle ne s'intéresse plus à l'argent, au sexe ou au pouvoir. Uniquement au néant glacial qu'elle éprouve en tuant.

HOBB, MILLY & RAZOR

Ces trois membres du gang sont le rebut de la société. Ils ont grandi dans un quartier pauvre, sans éducation, mal nourri et ont passé leur vie à prendre de mauvaises décisions, avant de devenir des voyous à louer.

Hobb a tenté de mener une vie normale. Mais sa colère et son égoïsme l'en ont empêché. Razor se laisse mener par des pulsions plus stupides les unes que les autres et prend ce qu'il veut sans se soucier des conséquences. Milly traîne une vie de regrets amers aggravés par une haine aveugle envers tout le monde.



REJOINDRE UN ÉQUIPAGE

Un PNJ (sauf la Purge !) peut rejoindre un équipage Marchand. Un Civil peut être attiré par l'aventure, un Garde Galactique peut trouver son travail quotidien ennuyeux, etc. Un Civil peut rejoindre un équipage sous deux conditions : il obtient un résultat *Rejoindre* sur le Dé de Chance ou il est Persuadé de le faire par un Marchand.

Dès qu'un PNJ rejoint un équipage, il cesse d'être un PNJ et devient un Marchand à part entière. Il peut donc devenir une cible pour les autres PNJ. Même s'ils sont les seuls Marchands restants sur le plateau, ils sont toujours considérés comme faisant partie de votre équipage.

Le nouveau Marchand sera activé lors de la Phase des Marchands par le joueur de l'équipage qu'il a rejoint. Il peut effectuer toutes les actions possibles pour un Marchand. Il conserve ses statistiques Civiles pour le moment (ne retournez pas son Profil). Vous pouvez utiliser un des clips colorés pour le socle de la figurine afin d'indiquer le changement de statut du Civil. S'il est vaincu, il est retiré du plateau et ne peut pas être ranimé (p. 33).



La plupart des PNJ continueront à se battre avec vous pendant toute la durée de la partie. Mais les Civils sont toujours imprévisibles. Lors de la Phase des PNJ, le Dé de Chance doit toujours être jeté pour ceux qui vous ont rejoint, en même temps que pour les autres Civils.

- Si un résultat *Rejoindre* est obtenu, le PNJ «recruté» change d'avis et redevient un Civil.
- Si un résultat *Organique* est obtenu et que l'Hostilité est suffisamment élevée, le Civil se change en Organique.

Tous les autres résultats sont ignorés.

TRANSPORT D'OBJETS

Lorsqu'un PNJ rejoint un équipage, vous pouvez utiliser son Inventaire, uniquement pour les petits pions. S'il ne possède pas déjà un objet, tirez-en un au hasard du sac et placez-le dans son inventaire. Le PNJ ne peut toujours pas utiliser d'objet, mais il sera disponible pour vos autres Marchands en utilisant les règles d'échange d'objets. Le PNJ peut également utiliser l'action Fouiller et récupérer des objets supplémentaires pour vous au cours d'une partie.

Si un Civil quitte votre équipage, tout objet qu'il transporte reste sur son Profil. Vous pouvez toujours essayer de le Persuader de marchander ou l'attaquer et lui prendre par la force.

Si un PNJ est vaincu, tout objet qu'il transportait est laissé au sol où il a été vaincu.

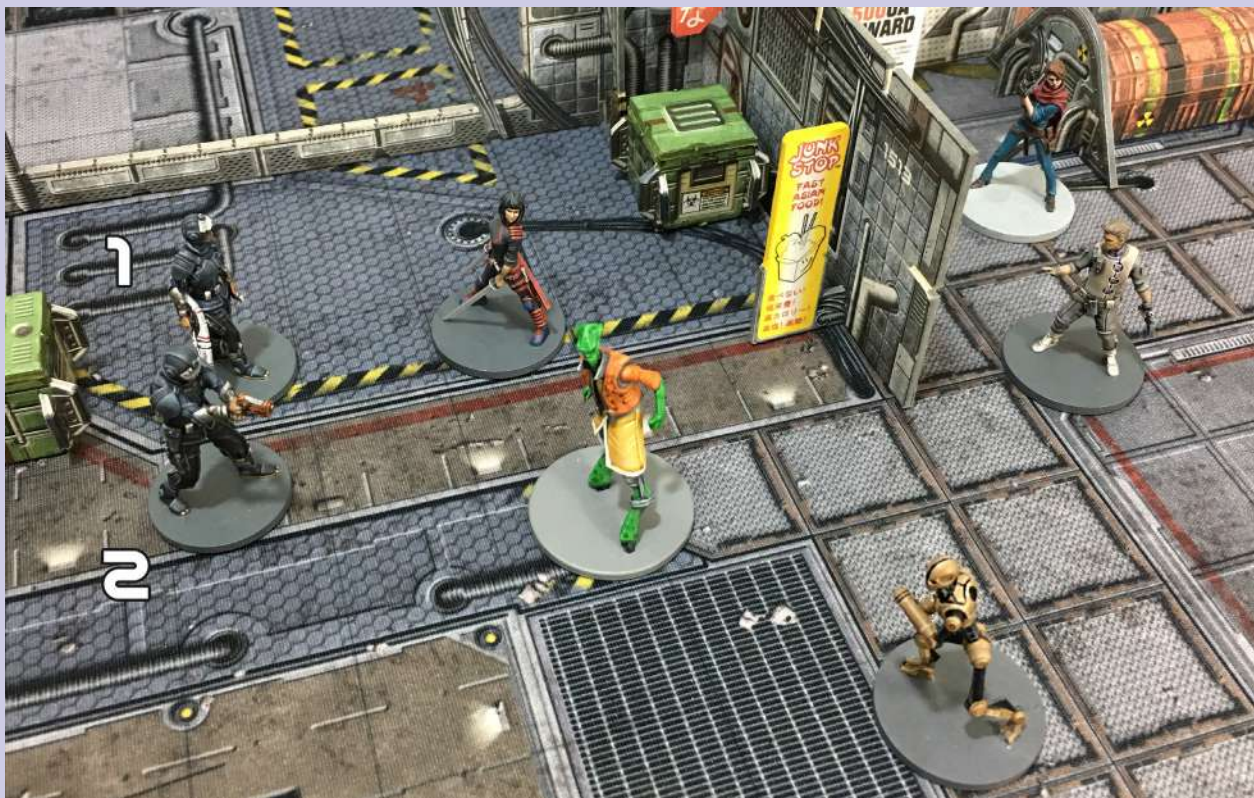
ENGAGEMENTS PERMANENTS

Lors d'une campagne, les Civils et les Gangsters qui ont rejoint votre équipage et retournent sur votre vaisseau à la fin d'une mission peuvent être engagés de façon permanente (p. 78). Si vous voulez les garder, vous devrez donc les jouer jusqu'à ce qu'ils s'échappent sur votre vaisseau, ou qu'ils soient vaincus. Si vous ne voulez pas les engager définitivement, vous pouvez mettre fin à la partie prématurément et les abandonner à leur sort...

Note : le Corps Galactique et la Sécurité ne peuvent jamais être engagés de façon permanente.

EXEMPLE DE PHASE DE PNJ

Dans cette Phase de PNJ, il y a trois types de PNJ sur le plateau : le Corps Galactique, des Gangsters et des Civils.



Les deux Gardes du Corps Galactique s'activent en premier et agissent selon le schéma d'activation de l'IA. Tout d'abord, ils doivent choisir une cible. Il y a deux ennemis dans la pièce : un Récolteur de la Purge et un Gangster. Normalement, l'ennemi le plus proche devrait être la cible, mais le Récolteur de la Purge a une priorité plus élevée.

La Ligne de Vue vers le Récolteur du Garde 1 est bloquée par un Civil. Donc sa cible pour son tour sera le Gangster. Comme le Garde Galactique a une statistique de Combat à Distance supérieure à celle de son Combat Rapproché, il tire sur le Gangster avec ses deux actions. Si le Gangster est tué par la première attaque du Garde, sa cible prioritaire devient le Récolteur. Comme le Garde ne peut pas le voir pour tirer, sa deuxième action sera de se déplacer vers lui. Les Gardes Galactiques ne ciblent pas les Civils et se déplacent autour d'eux.

Le Garde 2 peut voir clairement le Récolteur et tire sur lui.

À tout moment, si les deux Gardes ont vaincus le Récolteur et le Gangster, toutes leurs actions restantes sont utilisées pour Avancer vers la nouvelle cible prioritaire la plus proche ; Tirgarde.

La Gangster, Evangeline, s'active ensuite si elle est encore en vie. Sa statistique de Combat Rapproché est supérieure à celle de son Combat à distance. Elle utilise donc ses actions pour se déplacer vers sa cible et effectuer un Combat Rapproché contre elle. Sa cible sera le Récolteur, ou le Garde 1, en fonction de ce qui s'est passé lors des activations des Gardes du Corps.

Enfin, le Civil agit. Le Dé de Chance est jeté, obtenant un résultat Marchander. Cependant, les Civils sont terrifiés par la Purge. Si le Récolteur n'a pas été vaincu, le Civil doit d'abord s'éloigner directement de lui jusqu'à être à 4" ou plus avant de reprendre son action en se déplaçant de nouveau vers Tirgarde. Mais en raison de sa fuite, le Civil serait trop loin de Tirgarde pour l'atteindre et pouvoir Marchander. Si le Récolteur a été vaincu avant l'activation du Civil, celui-ci résout normalement le résultat du Dé de Chance, atteint Tirgarde et lui offre un objet.

MISSIONS

Chaque partie de Core Space est une **mission** : un scénario narratif avec une série d'objectifs. En utilisant les règles de campagne (p. 68), les missions peuvent être jouées l'une après l'autre, les performances de votre équipage au cours d'une partie ayant une incidence sur la suivante. Chaque mission peut également être jouée en partie simple.

Avant de commencer, vous devez choisir un équipage (p. 66).

STRUCTURE DE LA MISSION

Chaque mission est présentée de façon similaire sous la forme d'un briefing de mission. Vous trouverez un exemple de mission en p. 56. Chaque mission comporte les sections suivantes :

INTRODUCTION

Chaque mission a un titre et une introduction narrative qui plante le décor, en expliquant pourquoi les équipages sont ici, ce qu'ils recherchent et les dangers qui les attendent.

OBJECTIFS

Toutes les missions ont un objectif principal et certaines peuvent avoir des objectifs secondaires. La réalisation de ces objectifs détermine votre réussite à la fin de la mission.

Les objectifs principaux sont le but central de la mission et les joueurs qui les accomplissent peuvent prétendre à la victoire. Ils recevront souvent une importante récompense en argent qui sera essentielle pour l'entretien du vaisseau et l'achat d'équipement.

Les objectifs secondaires sont des tâches annexes lucratives qui peuvent être accomplis pendant que l'équipage est dans la zone (ex. : éliminer un ennemi spécifique, détruire les serveurs d'une banque pour perturber ses activités). Ils sont généralement récompensés par une petite somme d'argent.

Sauf indication contraire, il n'est pas nécessaire d'atteindre les objectifs pour terminer une partie. L'important, c'est que votre équipage survive pour combattre un jour de plus. Il est parfaitement raisonnable de décider de fuir pour ne pas trop exposer son équipage et lui permettre de se trouver en meilleure posture sur le long terme !

De plus, rien ne vous empêche de saboter une mission en détruisant l'objectif. Gagnée ou non, chaque partie est rentable pour votre équipage en termes d'expérience et de récupération de matériel. Mais n'attendez pas que les autres joueurs apprécient que vous sabotiez un objectif ! Ils chercheront sûrement à se venger lors d'une prochaine partie...

PIONS OBJECTIFS

Si votre scénario comprend des objectifs qui consistent à trouver des objets spécifiques (et non des armes ou d'autres équipements existants), le jeu dispose de pions d'Objectifs qui peuvent être transportés comme des objets normaux.

Trois de ces pions ont des valeurs en UA : 3, 5 et 7. Ils peuvent être vendus dans la Phase de Commerce comme n'importe quel autre objet.



Il y a aussi un pion sans valeur, utilisé pour représenter un objet sans valeur monétaire pour l'équipage et qui lui évite donc la tentation de le conserver !

Contrairement à d'autres objets, les pions Objectifs ne peuvent pas être cassés ou détruits.

INSTRUCTIONS SPÉCIALES

Cette section énumère toutes les règles spéciales de la mission. Elles s'appliquent en plus des règles de base et ont la préséance sur elles. Cette section peut énumérer des lieux de déploiement alternatifs, des équipements spécifiques à placer dans les caisses pour représenter des objectifs, ou certains PNJ qui ne suivent pas les règles normales, comme un Civil trop hostile.

Cette section énumère tout décor spécifique avec lequel il est possible d'Interagir (ex. : une console d'ordinateur, des machines à réparer, etc.).



La section Instructions spéciales fera souvent référence à des zones surlignées sur la carte de la mission pour indiquer les objectifs ou d'autres emplacements clés.

CARTE

Chaque mission a une carte indiquant comment agencer le plateau de la mission, détaillant la position des salles, des couloirs, des caisses et autres décors. Chaque carte respecte la légende figurant sur la page ci-contre.

Sauf indication contraire, le bord du plateau est considéré comme un mur pour l'application de toutes les règles.

LÉGENDE DES CARTES DE MISSION

	MUR		SAS		COMPTOIR		CIVIL
	PORTE		COUCHETTE		ÉTAL		CUEILLEUR
	PORTE LARGE		CHAISE		SIGNE MURAL		DÉVASTATEUR
	FENÊTRE		CAISSE (PETITE)		TABLE		ASSASSIN
	MUR (MOITIÉ)		CAISSE (GRANDE)		CONSOLE MURALE		
	PORTE (MOITIÉ)		CONDUIT		CASIER		
	ENTRÉE LARGE		ATELIER		1 À 6		POINT D'ENTRÉE
	ENTRÉE						
	POUTRE						
	PORTE FERMÉE						

INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE

Chaque mission dispose d'instructions pour la mise en place, détaillant les éléments suivants :

Membres d'équipage initiaux maximum : les équipages peuvent compter jusqu'à 7 Marchands, mais vous ne pourrez pas toujours tous les utiliser. Le nombre maximum de Marchands que vous pouvez avoir en même temps sur le plateau est indiqué ici.

Répartition des cartes Évènement : les cartes d'Évènements ne sont pas toutes utilisées à chaque partie. Selon le lieu de la mission, les PNJ utilisés et la durée de la partie, vous n'utiliserez que certaines d'entre elles. Prenez le nombre de cartes correspondant aux icônes de cette section. Ces icônes se trouvent aussi dans les coins inférieurs des cartes pour vous permettre de les identifier. Une fois toutes les cartes récupérées, mélangez-les pour créer une pile qui sera utilisée en cours de jeu. Les icônes sont les suivantes :

- Environnement 
- Purge 
- Assistance 
- Corps Galactique 
- Gangsters et Criminels 
- Civils 
- Annihilateurs (Purge) 
- Cueilleurs (Purge) 
- Renforts (Purge) 

Les cartes *Renforts de la Purge* sont utilisées quand vous voulez rendre votre partie plus dangereuse en ajoutant un deuxième groupe de figurines de la Purge. Vous aurez alors 10 Récolteurs, 4 Dévastateurs, 2 Assassins et 2 Organiques ! S'il y a 4 équipages ou plus en jeu, il est recommandé d'utiliser les cartes des Renforts de Purge et ce groupe supplémentaire de figurines.

Éléments Importants : ce sont des objets qui doivent être mis de côté avant que les caisses ne soient remplies. Ils seront généralement nécessaires pour des objectifs spécifiques détaillés

dans la section Instructions spéciales.

Répartition des objets : les pions rares, d'objectifs et de grande taille doivent être conservés à part. Cette section indique comment et combien de pions de chacune de ces catégories doivent être attribués aux caisses pour cette mission. Une mission peut parfois nécessiter un pion spécifique ou elle peut spécifier de choisir au hasard un certain nombre de pions.

Hostilité de Départ : cette section indique combien d'épingles placer sur le Compteur d'Hostilité avant le début de la partie. Une mission se déroulant dans un environnement dangereux peut commencer à un Niveau d'Hostilité élevé.

PNJ EN MISSION

Certaines missions (notamment celles des extensions) précisent les catégories de PNJ à utiliser, car ils sont essentiels au déroulement de la mission. Les figurines de la Purge de la boîte de base sont toujours utilisées et il est recommandé d'employer les Civils dès que vous êtes à l'aise avec les règles.

Sinon, ce sont les joueurs qui décident quels PNJ seront utilisés à chaque partie, en fonction de leur collection et de leurs préférences. Les joueurs doivent placer les Profils de Personnage des PNJ qu'ils utilisent à côté du plateau et disposer de leurs figurines.

Lors du mélange des cartes Évènements au début de chaque partie, les cartes Évènement des PNJ utilisés doivent être mélangées avec les autres cartes nécessaires à la mission.

CHOISIR UNE MISSION

Maintenant que vous savez comment fonctionnent les missions, il ne vous reste qu'à choisir laquelle jouer ! Vous pouvez jouer les missions individuellement ou les réunir en une histoire continue, une campagne, en suivant les règles de la p. 68.

Vous trouverez la mission standard Pillage Express pour 1 à 4 joueurs dans les pages suivantes. Vous trouverez d'autres missions dans les extensions de Core Space et sur le site web de Battle Systems et de Légion Distribution.

REJOUER DES MISSIONS

Il n'est pas nécessaire d'accomplir les objectifs d'une mission pour que celle-ci prenne fin. Tout ce qui compte, c'est que vous en sortiez vivant !

Lorsque vous jouez une campagne, si vous terminez une mission sans avoir atteint l'objectif, vous pouvez souhaiter la rejouer afin de poursuivre l'histoire. Si c'est le cas, nous vous recommandons de faire quelques ajustements à la mission comme détaillé dans la section *Diverses manières de jouer* ci-contre, pour transformer légèrement la zone au cours de votre nouvelle tentative !

Cela vaut en général la peine de corser un peu la partie, car même si vous avez échoué la première fois, vous aurez quand même acquis de l'expérience et récupéré un peu de matériel qui vous permettra de mieux recommencer.

MISSION DE SAUVETAGE

Parfois, une partie de votre équipage parviendra à regagner votre vaisseau, mais un ou plusieurs de vos Marchands auront été laissés sur place. Dans le cadre d'une campagne, vous voudrez probablement faire quelque chose à ce sujet ! De nombreuses options s'offrent à vous lors de la phase d'extraction (p. 72), dont l'une consiste à effectuer une Mission de Sauvetage.

Cela vous permet de retourner directement dans la partie que vous venez de jouer et de sauver votre camarade. Rechargez vos armes, soignez vos blessures et injectez-vous les meilleures drogues de combat sur le marché et commencez immédiatement une nouvelle partie avec les règles suivantes :

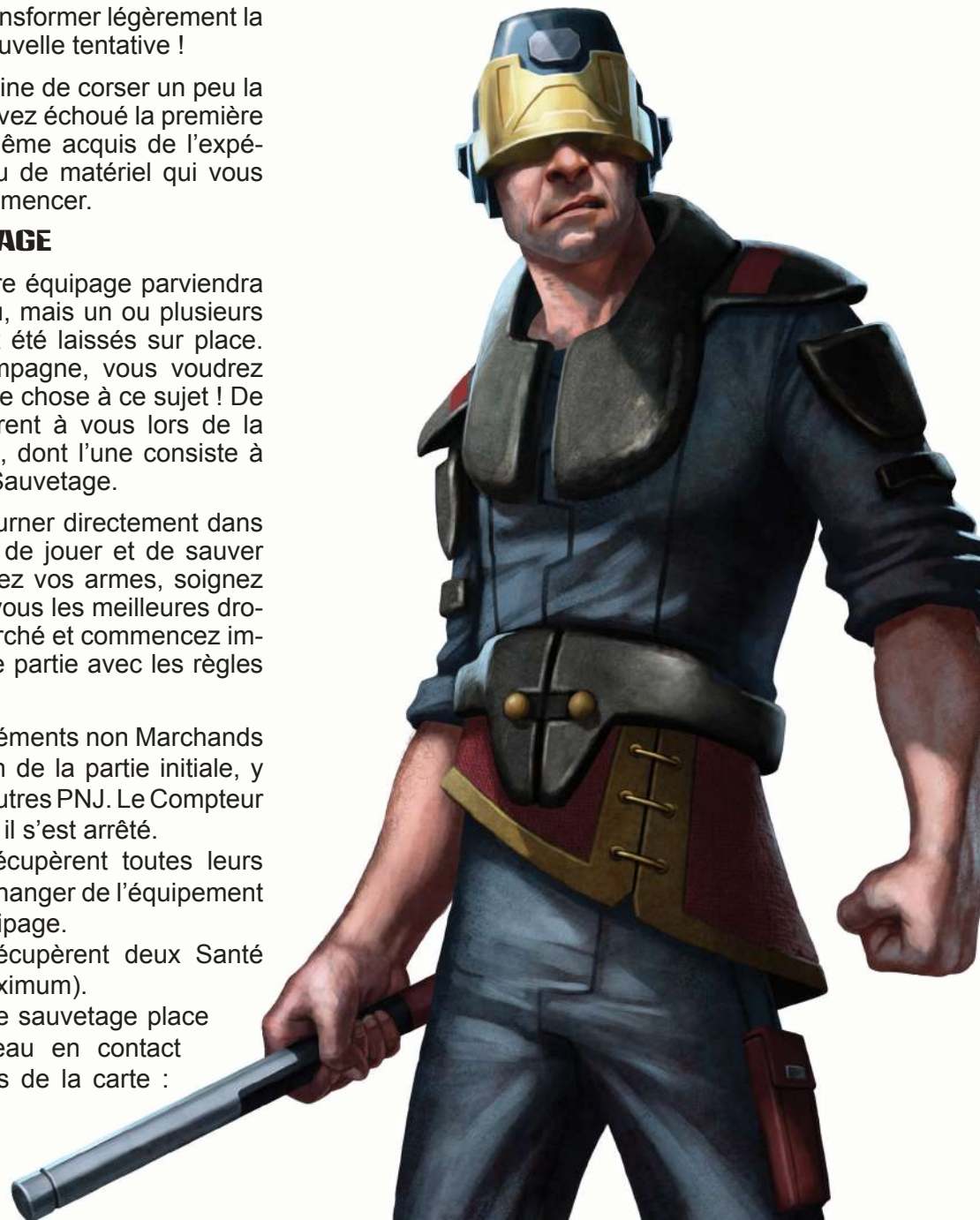
- Le plateau et tous les éléments non Marchands restent en place à la fin de la partie initiale, y compris la Purge et les autres PNJ. Le Compteur d'Hostilité reprend là où il s'est arrêté.
- Tous les Marchands récupèrent toutes leurs Munitions et peuvent échanger de l'équipement entre membres de l'équipage.
- Tous les Marchands récupèrent deux Santé (sans dépasser leur maximum).
- Le joueur qui effectue le sauvetage place le Profil de son Vaisseau en contact avec n'importe quel sas de la carte :

il n'est pas obligatoire que ce soit celui qu'il a utilisé lors de la mission initiale. Si plusieurs équipages participent au sauvetage, les joueurs plaçant leurs vaisseaux dans le sens horaire en commençant par le gagnant de la partie initiale.

- La partie se terminera lorsque tous les Marchands auront été vaincus ou seront de retour à bord de leur vaisseau.

Vous ne pouvez effectuer une Mission de Sauvetage qu'une seule fois après chaque partie. Si un Marchand est laissé derrière pendant une Mission de Sauvetage, vous devrez l'extraire d'une manière différente.

Les Missions de Sauvetage peuvent être jouées en solo, ou d'autres joueurs peuvent s'y joindre, soit pour sauver leurs propres Marchands, soit pour vous aider à sauver les vôtres. Bien entendu, ils peuvent vouloir être rémunérés pour un tel service...





AUTRES MANIÈRES DE JOUER

Il y a plusieurs façons de modifier le déroulement de vos parties. Voici quelques idées :

ÉQUIPAGE UNIQUE EN CO-OP

Si vous n'êtes pas un compétiteur et que vous aimez les jeux de rôle, vous préférerez peut-être prendre un seul équipage et jouer les missions en solo. Au lieu de jouer seul, vous et vos amis pouvez prendre le contrôle d'un seul Marchand et gérer ses actions et ses décisions.

Essayer d'avoir un plan de bataille cohérent commun au sein d'un groupe de personnes est beaucoup plus complexe que vous ne le pensez : cela ajoute une toute nouvelle dynamique au jeu.

Même si vous jouez avec plusieurs équipages, vous pouvez toujours les séparer et jouer en équipe si vous le souhaitez.

AJOUTER UN MAÎTRE DE JEU

Certains joueurs, en particulier ceux qui aiment concevoir des missions et élaborer des scénarios, préféreront peut-être jouer un rôle de superviseur plutôt que de participer en contrôlant un équipage. Dans ce cas, vous pouvez ignorer les règles d'IA et ce joueur prendra le contrôle de la Purge et des autres PNJ. Cette approche peut rendre certaines parties vraiment passionnantes.

MODIFIER LES MISSIONS

Avec des jets de dés imprévisibles et les cartes Événement, vous pouvez jouer de dizaines de fois la même mission sans qu'elle soit identique. Si vous voulez une partie rapide, sans investir trop de temps dans la conception d'une mission, voici la solution !

Apporter de petites modifications aux missions déjà existantes pour créer une expérience radicalement différente et augmenter considérablement la rejouabilité du jeu. Voici quelques exemples :

- Modifier le Niveau d'Hostilité de départ.
- Ajouter différents PNJ.
- Échanger les cartes Événement.
- Modifier le nombre de membres d'équipage initial.

En bref, vous pouvez faire tout ce que vous voulez, à condition que vous et vos adversaires y consentiez au préalable.

JEU COOPÉRATIF – OU PAS ?

Les équipages de Core Space luttent tous pour rester en vie et cela peut devenir assez compétitif. Cependant, il arrive que les équipages aient un objectif commun qu'il sera plus facile d'atteindre s'ils travaillent ensemble. Un équipage peut aussi décider d'en aider un autre, pour un bon prix...

C'est aux joueurs de décider comment ils veulent jouer le jeu : régler ça par une bonne fusillade ou faire une trêve avec les autres joueurs dans l'intérêt de chacun. Les joueurs peuvent établir n'importe quel accord qui leur semble profitable. Un équipage peut en autoriser un autre à utiliser son vaisseau pour s'échapper du plateau en échange d'un certain objet par exemple. Un joueur peut demander un paiement en cash pour son équipage en échange de la réanimation d'un Marchand adverse vaincu.

Si les joueurs concluent un accord et jouent en coopération, leurs équipages ne sont plus considérés comme des ennemis et peuvent donc ignorer les règles qui font référence à ce statut (par ex., les Attaques d'Opportunité).

En revanche, il n'y a aucune restriction aux coups de poignard dans le dos et aucune garantie dans les règles sur le respect d'un accord. Alors soyez prudents ! Mais n'oubliez pas que si vous vous faites une réputation de traître, vous risquez de devenir la cible principale des prochaines parties...



EXEMPLE DE MISSION - PILLAGE EXPRESS

(1-4 JOUEURS)

L'équipage est à court de cash. Le vaisseau tombe en lambeaux, les armes ont été réparées bien trop souvent et tout le monde en a assez de manger des haricots recuits. Heureusement, des rumeurs font allusion à un entrepôt récemment désaffecté car jugé bien trop proche de la Purge. Une aubaine pour quiconque saura s'emparer des restes. L'entrepôt pourrait contenir pas mal de choses utiles. Les informations manquent un peu et le plan est donc simple : foncer, prendre tout ce qui est possible de dégager avant d'attirer les ennuis. Cette mission n'est qu'une question de fric : vous en avez besoin, et rapidement !

OBJECTIF PRINCIPAL

Récompense : tout ce que vous pouvez trouver.

Le but de la partie est d'accumuler le plus d'argent, purement et simplement. Foncez, prenez tout ce que vous pouvez emporter, sortez. Et évitez de mourir.

Il y a des objets rares dans l'entrepôt, mais ne tardez pas trop à les trouver : après tout, la Purge serait dans le coin...

L'équipage qui parvient à s'échapper de cette mission avec la valeur totale la plus élevée de nouveaux objets est le vainqueur. Les joueurs doivent noter la valeur des objets avec lesquels ils commencent la mission afin de comparer leur total à la fin.

OBJECTIF SECONDAIRE

Récompense : 3UA

Tant que vous y êtes, autant en profiter. Si vous pouvez pirater les systèmes informatiques de la corporation propriétaire de l'entrepôt, vous accéderez à leur *planning des expéditions*. Avec ces informations, vous saurez exactement quand et où frapper pour vos prochains ravitaillements. Bien sûr, l'information vaut une petite fortune en elle-même...

Le *planning des expéditions* est représenté par le pion objectif 3UA. Dans une campagne, ce pion peut être échangé normalement pendant la Phase de Commerce pour obtenir la récompense de 3UA.

De plus, le joueur qui a récupéré ce pion obtiendra certains avantages lors de sa prochaine partie :

- Il peut décider d'être automatiquement le premier équipage à choisir l'emplacement de son sas et à déployer ses Marchands.
- Il peut choisir de prendre automatiquement le Pion de Tour lors du premier round.

INSTRUCTIONS SPÉCIALES

MISE EN PLACE

Le *planning des expéditions* est représenté par le pion objectif 3UA. Mettez-le de côté en début de partie.



LE PLANNING DES EXPÉDITIONS

Pour accéder au *planning des expéditions*, un Marchand doit Interagir avec la console de l'ordinateur surlignée en rouge au centre du plateau. Une fois cela fait, il peut prendre le pion Objectif.

Une fois que vous l'avez, faites attention à ne laisser personne vous le voler.



CRÉER UNE MISSION

Lorsque vous créez vos missions, vous devriez utiliser le format suivant. Vous pouvez choisir l'un des différents exemples fournis ou partir de zéro. Vous devrez remplir les détails pour chacune des sections suivantes. Vous trouverez un gabarit de mission vierge sur www.battlesystems.co.uk/core-space/

L'HISTOIRE

C'est de loin la décision la plus importante. Vous devez planter le décor. Où sont vos Marchands et pourquoi sont-ils là ? Quel objectif les a amenés dans cette partie de l'espace ? Quelles sont leurs motivations ? Vous écrivez ainsi une histoire très courte avec une fin ouverte qui sera déterminé par la partie à venir.

Vous devriez aussi trouver un nom passionnant pour votre mission.

OBJECTIFS

Une fois l'histoire en place, vous devez décider des objectifs et des récompenses pour lesquels les équipages s'affronteront. En cas de doute, choisissez des montants de récompense réduits pour éviter de rendre un équipage trop puissant rapidement en lui donnant trop d'argent ! Les récompenses n'ont pas besoin d'être définies en UA : atteindre l'objectif de la mission peut parfois être une récompense suffisante. Rien n'interdit de récompenser les joueurs avec un objet, un nouveau membre d'équipage ou un bonus pour une partie future.

L'Objectif Principal doit être la raison principale pour laquelle un équipage participe à la mission et qui détermine son succès ou son échec. L'équivalent de 6 à 10 UA est une récompense appropriée pour avoir accompli Objectif Principal. Voici quelques exemples :

- Localiser un Civil et le Persuader de vous donner des informations.
- Localiser un objet de valeur et le ramener à votre vaisseau pour le revendre.

- Verrouiller les Points d'Entrée et éliminez tous les éléments de la Purge sur le plateau de jeu.
- Infiltrer une base militaire en faisant ressortir vos Marchands de l'autre côté du plateau de jeu alors qu'il est envahi par la Sécurité et le Corps Galactique.
- Faire un raid sur un quartier d'entrepôts pour récupérer le plus de butin possible (en concurrence avec les autres équipages).
- S'échapper de prison pour retourner à son vaisseau.

Les Objectifs Secondaires doivent être des tâches additionnelles pouvant être accomplies pendant la partie mais qui ne sont pas essentielles à l'histoire. Vous n'êtes pas obligé de fixer des Objectifs Secondaires mais ils peuvent être utiles. Si un joueur se retrouve dans une situation où l'Objectif Principal devient trop difficile à atteindre, il peut toujours réaliser quelques Objectifs Secondaires pour s'en sortir avec un peu d'argent. 1 à 5 UA est une récompense appropriée pour un Objectif secondaire. Voici quelques exemples :

- Vaincre un Marchand ou un PNJ ennemi spécifique pour toucher la prime sur sa tête.
- Détruire un certain nombre d'éléments de la Purge pour toucher une prime.
- Faire évader un PNJ de prison et le ramener à votre vaisseau.
- Trouver un objet de valeur.
- Télécharger des plans à partir d'une console d'ordinateur.
- Persuader un Civil spécifique de rejoindre votre équipage.

Si vos objectifs impliquent des Civils, vous devez noter dans le briefing de mission s'ils suivent les règles normales des Civils ou font des actions spécifiques et s'ils ignorent ou non le résultat Organique du tableau de la page 42.



LA CARTE

Un des atouts des décors de Battle Systems, c'est leur modularité. Ils permettent de construire presque tout ce que vous voulez. Cette partie de la création de la mission peut donc être vraiment amusante. Vous rêviez d'un décor particulier : vous pouvez maintenant le construire en 3D !

Si vous manquez d'expérience dans l'agencement des décors, vous pouvez adopter l'un des schémas donnés en exemples dans les pages suivantes.

Vous pouvez aménager votre plateau de jeu en fonction des légendes présentées puis modifier l'agencement des décors en fonction de votre récit, par exemple en décidant que certaines portes sont verrouillées ou en déplaçant une caisse ou une console pour en faire votre Objectif Principal.

Si vous concevez entièrement votre mission, gardez les informations suivantes à l'esprit :

- N'utilisez pas plus d'éléments que vous n'en possédez ! La meilleure façon de concevoir une carte de mission est de disposer tous les murs et les petites décors face à vous et de les organiser progressivement pour qu'ils correspondent au cadre que vous avez imaginé.
 - Les bords du plateau de jeu sont déjà considérés comme des murs : vous n'avez donc pas besoin d'en y placer.
- N'oubliez pas vos objectifs ! Avant de constituer votre carte, sélectionnez les décors correspondants aux objectifs choisis et mettez-les de côté afin de ne pas les utiliser ailleurs. Si un objectif nécessite une salle spécifique (ex. : une chambre forte ou une cellule), construisez-la d'abord avant d'aménager le reste.
- Veillez à ce que votre carte soit équilibrée pour tous les joueurs. Quand vous placez des caisses, des consoles ou d'autres objets que les joueurs devront utiliser, assurez-vous que chaque équipage ait une distance presque

équivalente à parcourir pour l'atteindre. S'il y a une caisse près d'un sas, assurez-vous qu'il y en a également une près de chaque autre sas.

- Assurez-vous qu'il n'y a aucune pièce sans porte. Évitez aussi les sections étroites et labyrinthiques avec beaucoup de virages et de détours, ce qui évitera de passer trop de temps à les traverser sans avoir d'occasion de se battre.
- Les pions de Points d'Entrée doivent être espacés régulièrement autour du plateau de jeu afin que tous les joueurs soient à distance égale les uns des autres. Les Points d'Entrée n'ont pas toujours besoin d'être situés sur les bords du plateau. Vous pouvez en placer au milieu du plateau de jeu pour représenter une écrouille venant d'un autre étage ou un dispositif de téléportation.
- Pensez aux Couverts, au nombre de petits décors derrière lesquels les personnages pourront se cacher. Plus les Couverts sont nombreux, plus la partie sera tactique mais également plus lente. Avec moins de Couverts, les équipages s'infligeront plus rapidement des dégâts.
- Les montants et les panneaux publicitaires sont des Couverts utiles qui créent une expérience plus immersive. Mais vous pouvez ne pas vous en servir si vous manquez de temps pour les installer.



PLACEMENT DES OBJECTIFS

Après avoir constitué la majorité de votre carte, prenez les décors que vous avez mis de côté pour vos objectifs et placez-les à un endroit accessible de façon équitable pour tous les joueurs.

Les Objectifs Principaux doivent idéalement être placés le plus près possible du centre de la carte pour forcer les joueurs à y converger.

Les objectifs secondaires, en revanche, sont souvent mieux placés à l'écart, afin que les joueurs aient à choisir s'ils veulent y consacrer du temps pour les atteindre.

INSTRUCTIONS SPÉCIALES

Vous devez noter dans cette section ce que les joueurs devront faire différemment des règles de base, les informations concernant la mise en place des caisses, la pioche des cartes Évènement et l'intervention des PNJ. Cette section peut être utile pour ajouter de la profondeur à votre récit. Tout ce qui figure dans le schéma de mise en place de la mission doit normalement être listé ici. Voici quelques exemples :

- Ajout d'une option permettant de Persuader un Civil de donner certaines informations ou un objet.
- Ajout d'un objet spécifique (représenté par un pion d'Objectif) dans une caisse lors de la mise en place.
- Explications concernant un décor permettant une Interaction et la façon de l'utiliser (par exemple pour atteindre un objectif).
- Informations concernant un élément «chronométré» (par ex., un événement se produisant après l'écoulement d'un certain nombre de rounds, ou tout autre)

HOSTILITÉ DE DÉPART

Ce paramètre détermine la difficulté de votre partie. Pour deux joueurs débutants contrôlant des équipages de trois Marchands ou moins, il est recommandé de démarrer le Compteur d'Hostilité à zéro.

- Si vous utilisez des équipages expérimentées, ajoutez une épingle au Compteur d'Hostilité au début de la partie par partie déjà jouée par ces équipages.
- Ajoutez 2 épingles au Compteur d'Hostilité par joueur au-delà de deux.
- Si les équipages joués comptent 4 Marchands ou plus, ajoutez 1 épingle au Compteur d'Hostilité par Marchand après le troisième (une épingle si 2 équipages ou plus ont 4 Marchands, deux épingles si 2 équipages ou plus ont 5 Marchands, etc.).

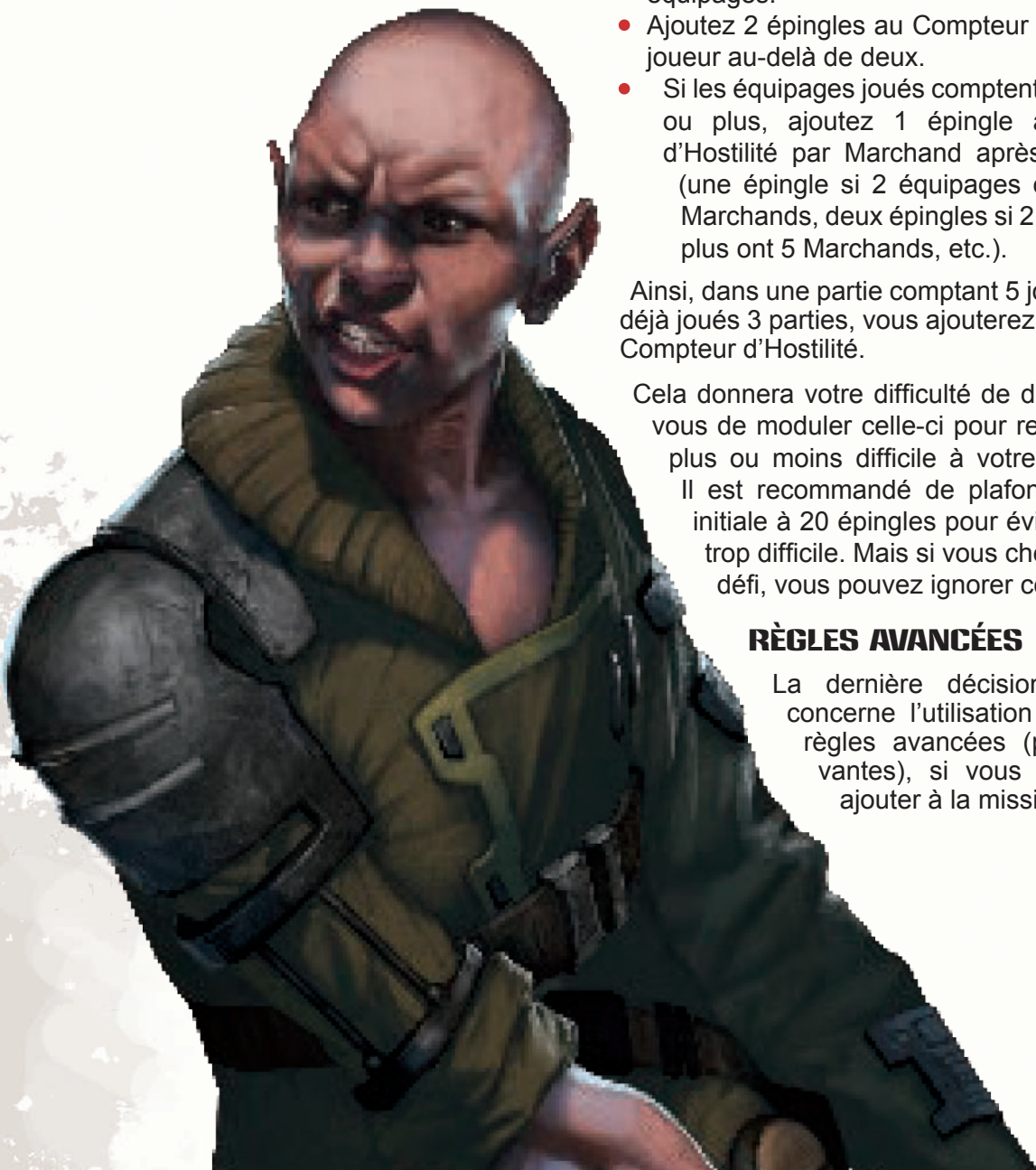
Ainsi, dans une partie comptant 5 joueurs qui ont déjà joués 3 parties, vous ajouterez 9 épingles au Compteur d'Hostilité.

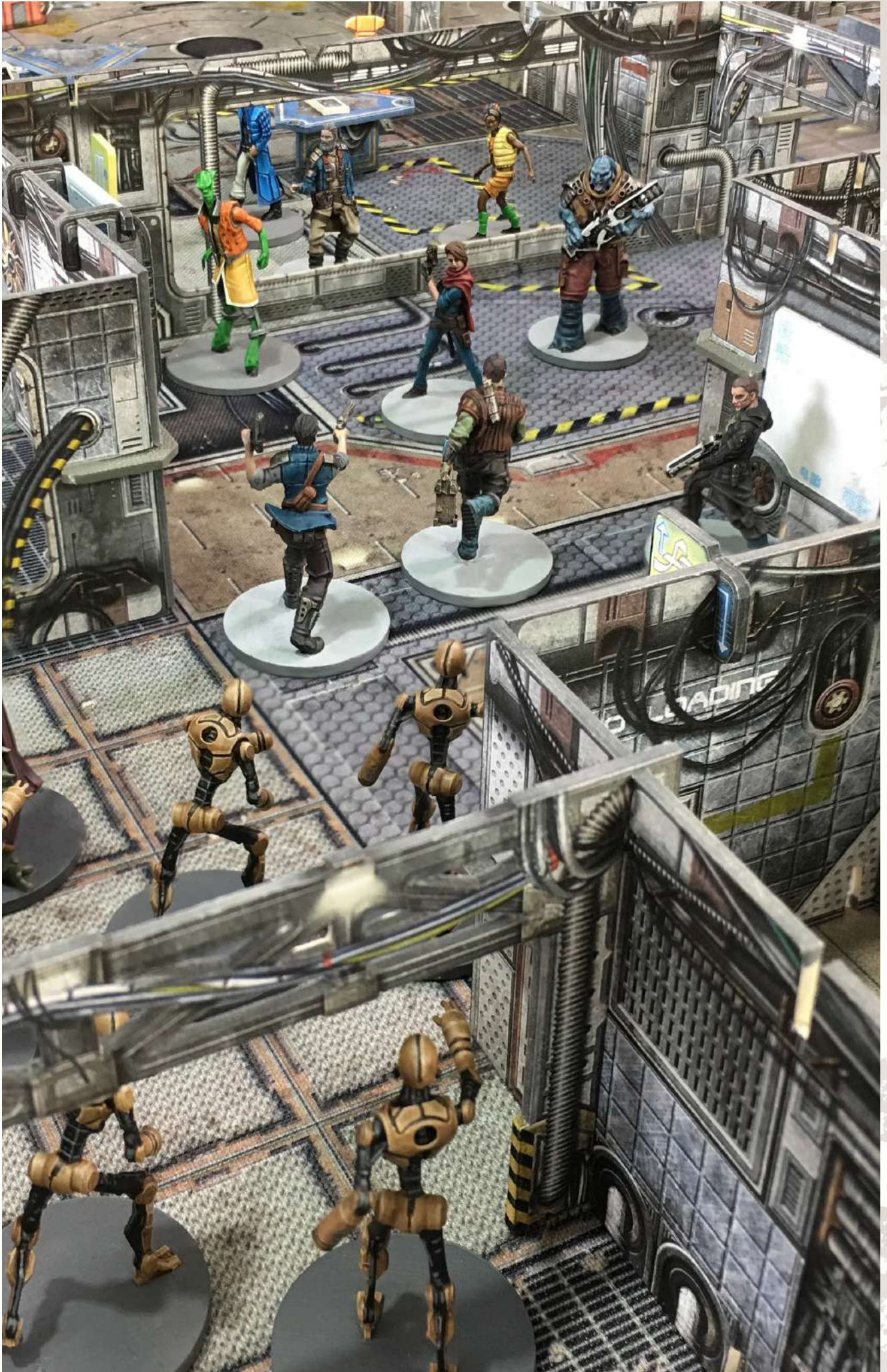
Cela donnera votre difficulté de départ. C'est à vous de moduler celle-ci pour rendre la partie plus ou moins difficile à votre convenance.

Il est recommandé de plafonner l'Hostilité initiale à 20 épingles pour éviter une partie trop difficile. Mais si vous cherchez un vrai défi, vous pouvez ignorer cette limite !

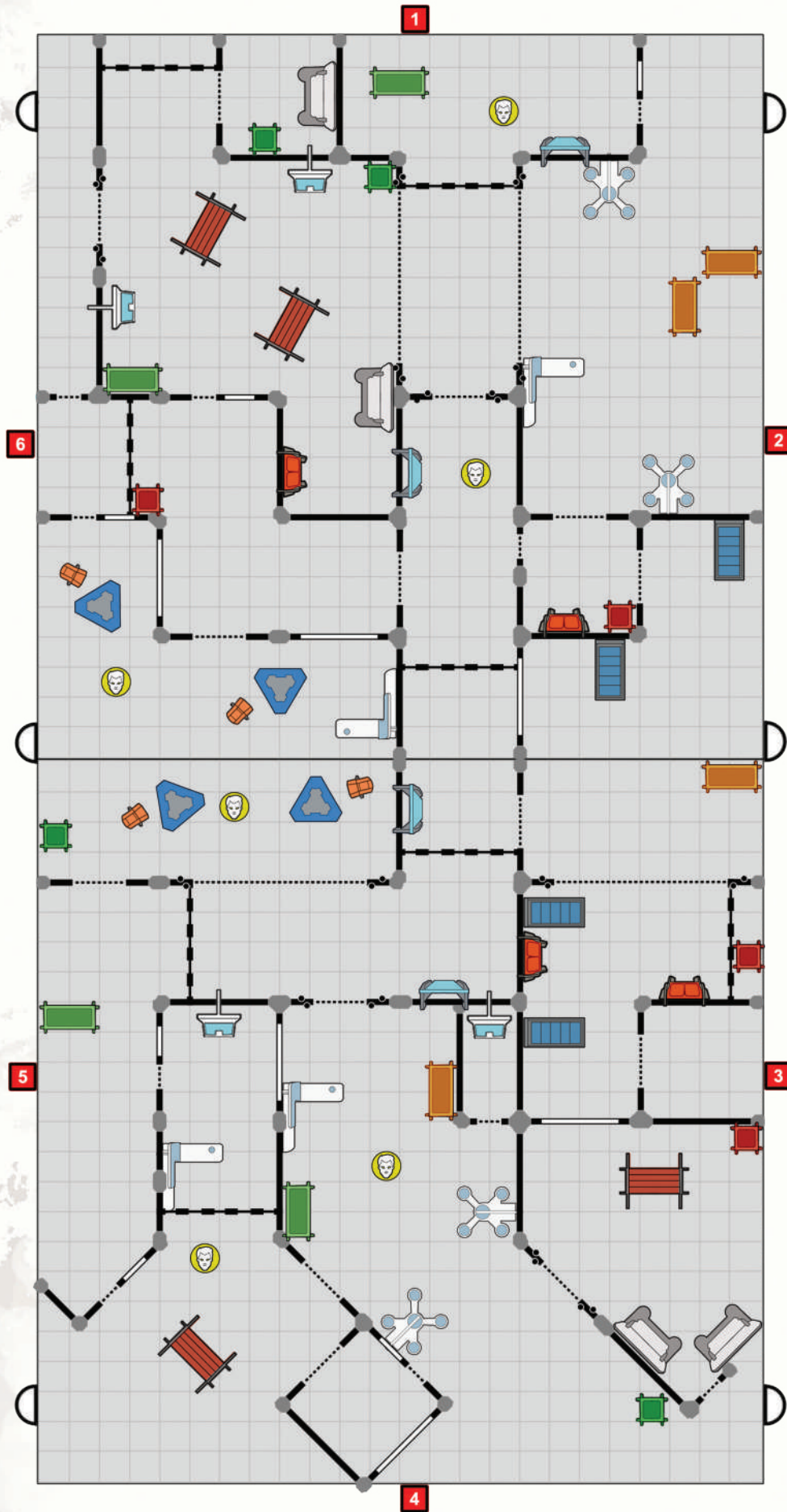
RÈGLES AVANCÉES

La dernière décision à prendre concerne l'utilisation de certaines règles avancées (p. 80 et suivantes), si vous souhaitez en ajouter à la mission.

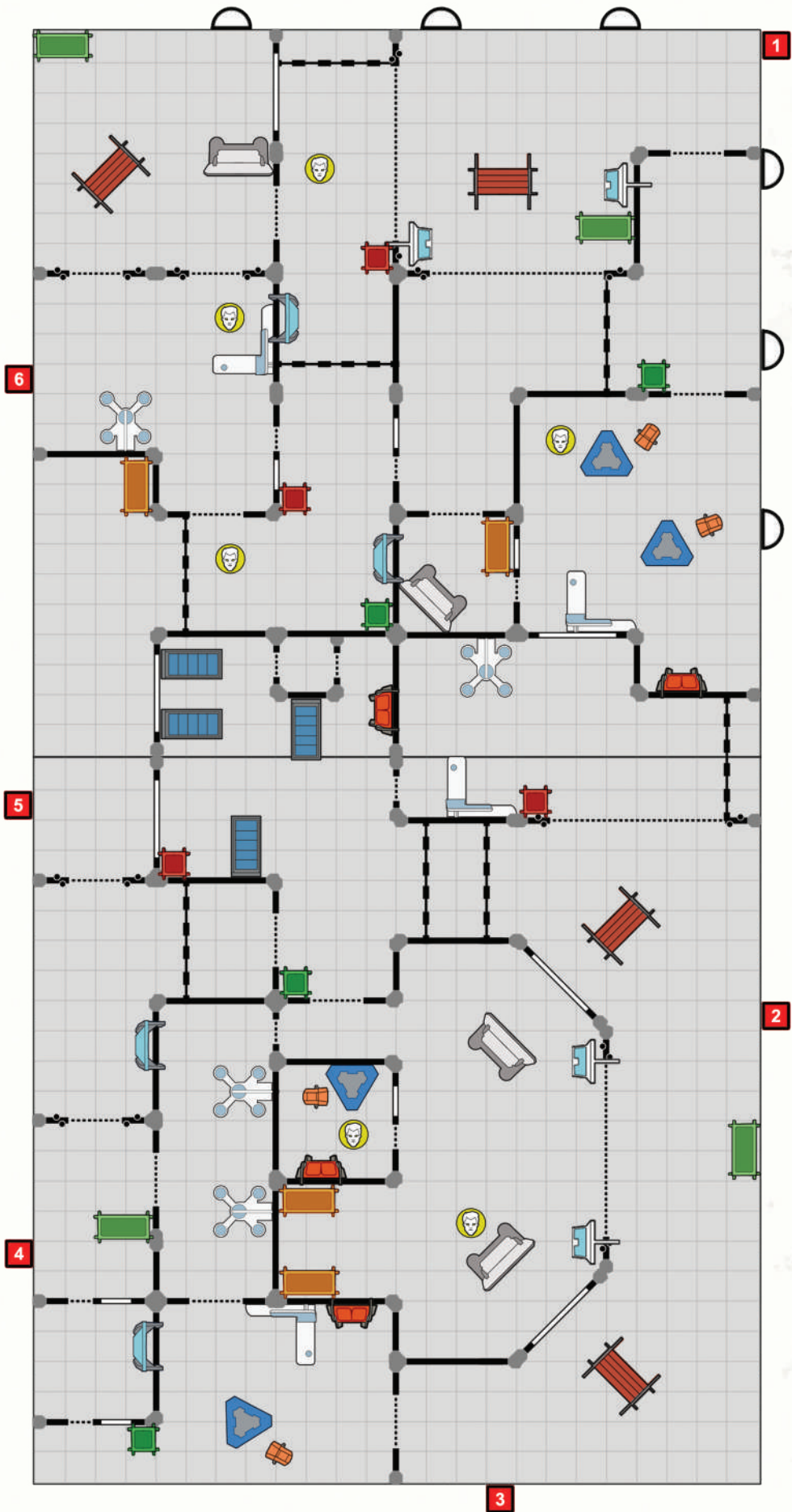




EXEMPLE 4 - 4 À 6 JOUEURS



EXEMPLE 5 - 4 À 6 JOUEURS



CRÉATION D'UN ÉQUIPAGE

Avant d'entreprendre une mission dans Core Space, vous devrez constituer votre équipage.

L'équipage est constitué sur la base d'une limite de points, convenue à l'avance entre les joueurs qui participent à la mission. Ces points seront dépensés pour acquérir des Marchands en utilisant les valeurs dans le coin de leur Profil de Marchand comme prix d'achat. Ici, vous pouvez voir que Jace coûte 57 points.



Pour vos premières parties, vous pouvez simplement jouer avec les équipages du Black Maria et du Ion Hope de la boîte de base. Ils sont équilibrés et ont une valeur similaire à celle des autres équipages préconstruits disponibles séparément. Choisissez votre équipe favorite et commencez à jouer ! Vous devrez néanmoins choisir un équipement de départ (voir *Équipages Débutants*).

Quand votre collection se sera enrichie et que maîtriserez mieux le jeu, vous pourrez décider de constituer votre propre équipage en sélectionnant ses membres parmi tous les personnages à votre disposition. Nous recommandons de créer un équipage d'une valeur de 180 points. Vous êtes toutefois libre de choisir la limite que vous souhaitez avec vos adversaires.

Sélectionnez vos Marchands en respectant les règles suivantes :

- Choisissez un (et un seul) Capitaine.
- Choisissez jusqu'à six Membres d'Équipage.

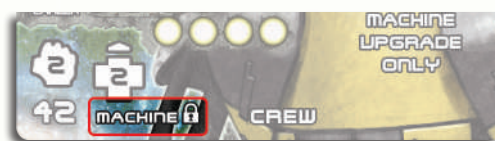
Vous pouvez choisir parmi tous les Marchands disponibles, y compris les Civils et les Gangsters, en utilisant le verso de leur Profil.

FICHE DE CLASSE

Une fois vos personnages sélectionnés, vous devez leur attribuer un boulot. Par Marchand de votre équipage, sélectionnez une Fiche de Classe parmi celles disponibles. Introduisez-la dans votre Support d'équipage avec votre Profil de Marchand et répartissez les points de Carrière du Marchand aux Compétences du Profil, sans dépasser la valeur par défaut.

Il est recommandé d'avoir au moins un Marchand de Classe Tech ou Machine, au cas où il faudrait Réparer quelque chose en cours de jeu.

Notez que certains Marchands peuvent être limités à une Classe spécifique. MAC, par exemple, ne peut prendre que la Classe Machine, indiquée par l'icône sur son Profil de Marchand.



ÉQUIPAGES DÉBUTANTS

La plupart des parties et des campagnes commencent en jouant un équipage débutant : un groupe de Marchands inexpérimentés disposant d'un équipement basique. Il appartient au joueur de développer leurs Compétences et de trouver de nouveaux équipements au fil des missions.

Un équipage débutant commence avec ses statistiques basiques et sans épingle de Carrière à répartir. Il peut recevoir des pièces d'équipement sans coût (dont certains exemples ci-dessous). Chaque Marchand ne peut prendre qu'une seule arme à distance, une unique arme de Combat rapproché et un seul Medi-Stim (avec un maximum de deux Medi-Stims par équipage).



ÉQUIPAGES EXPÉRIMENTÉS

Si vous n'avez pas le temps pour une campagne, mais que vous voulez jouer avec des Compétences et de l'équipement plus performant, vous pouvez constituer un équipage expérimenté.

Sélectionnez vos Marchands normalement en convenant avec votre adversaire d'un Niveau de Carrière de départ. Faites progresser chaque Marchand jusqu'à atteindre ce Niveau, comme indiqué p. 74.

Vous pouvez ensuite convenir d'un nombre d'UA à dépenser pour l'équipement de chaque membre d'équipage : 20 UA devraient vous donner un bon assortiment mais vous pouvez choisir n'importe quelle valeur. Ces objets sont acquis comme s'ils étaient achetés selon la méthode décrite p. 75 (vous pouvez cependant choisir votre équipement dans n'importe quel Comptoir Commercial).

Vous pouvez aussi utiliser ces règles si vous voulez faire s'affronter un équipage expérimenté et un équipage débutant : faites simplement progresser l'équipage débutant jusqu'au Niveau de l'équipage expérimenté.



CAMPAGNES

Les campagnes sont ce qui permet de transformer un jeu en histoire et c'est la meilleure façon de jouer à Core Space.

Une campagne est une série de parties reliées par une narration continue. Les joueurs choisissent leur équipage avant la première partie et, avec un peu de chance, garderont les mêmes personnages du début à la fin. Ils pourront même embaucher de nouvelles recrues en cours de route ! Vos Marchands apprendront de nouvelles Compétences et gagneront de nouveaux équipements, tout en s'efforçant de maintenir leur vaisseau en état de marche.

Dans une campagne, les Marchands peuvent être tués et leurs précieux équipements et Compétences perdus. Les joueurs devront donc y réfléchir à deux fois avant de mettre un personnage face à une situation suicidaire !

Dans une campagne, les missions se déroulent normalement. Cependant, une fois la mission achevée, la partie n'est pas terminée. Il reste des étapes supplémentaires pour voir comment le succès ou l'échec de la mission a affecté votre équipage et son navire.

Les campagnes fonctionnent mieux lorsque vous disposez d'un groupe de joueurs disponibles pour jouer régulièrement et faire avancer l'histoire. Mais vous pouvez jouer avec un seul adversaire ou même en solo si vous le souhaitez : il suffit d'adapter votre histoire en conséquence !

DURÉE D'UNE CAMPAGNE

Vous devrez d'abord décider de la durée de votre campagne. En général, les joueurs ont tendance à mener une campagne sur quelques mois en temps réel, en jouant une fois par semaine. Le gagnant est généralement celui qui a accumulé le plus d'UA à la fin de la campagne mais vous pouvez choisir une autre façon de déterminer la victoire.

Vous pouvez aussi créer un objectif scénarisé pour la campagne. Peut-être y a-t-il un Annihilateur de la Purge dans la région et les équipages s'affrontent pour être les premiers à l'abattre et réclamer la prime ? Les équipages peuvent aussi se battre pour se rendre au spatioport afin d'échapper à un évènement apocalyptique ? Peut-être qu'une opportunité lucrative s'est présentée dans un autre secteur et que les équipages doivent moderniser leurs vaisseaux afin d'être les plus rapides à s'y rendre ? Ce ne sont là que quelques exemples : à vous de choisir ce qui convient le mieux à votre campagne.

Une fois que vous avez décidé de votre histoire, vous devez déterminer son point final. En reprenant les exemples ci-dessus, ce serait une mission dont l'objectif est d'abattre un Annihilateur, ou une mission consistant à rejoindre une navette après plusieurs missions d'infiltration dans le spatioport, ou encore d'être le premier à améliorer intégralement son vaisseau. Votre campagne se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ce but final.



STRUCTURE D'UNE CAMPAGNE

Une fois déterminé comment et quand votre campagne débutera et s'achèvera, vous devez en établir la structure.

LIGUE

Les joueurs aimant la compétition préféreront sans doute une structure stricte, au tour par tour, où chacun jouera le même nombre de parties durant la campagne. Ainsi, tous les équipages auront les mêmes opportunités d'avancement à chaque étape, en conservant un équilibre de jeu.

Ce genre de campagne devrait être organisé en plusieurs «tours de campagne», au cours desquels les joueurs seront appariés pour leurs parties et compareront leurs résultats.

Les appariements peuvent être organisés en ronde suisse ou en round robin, où chaque joueur affrontera chacun des autres. La façon d'organiser les parties ne regarde que vous.

LIBRE

Pour ceux qui préfèrent une approche plus narrative, une structure plus ouverte peut être adoptée avec des parties organisées selon l'histoire mise en place, ou selon la disponibilité des joueurs. Dans cette approche, chaque joueur peut participer à un nombre différent de parties, mais cela rend la campagne plus simple à organiser et bien plus réaliste.

PARTIES DE RATTRAPAGE

Si des combats entre des forces déséquilibrées peuvent offrir un spectacle bien plus intéressant, Core Space est un jeu qui nécessite un équilibre entre tous les joueurs. Durant votre campagne, il peut arriver qu'un joueur soit significativement en retard ou qu'un nouvel équipage débutant rejoigne la campagne en cours. Si la différence de valeur (Marchands et équipements compris) entre les équipages est d'au moins 10 UA, il est recommandé que les joueurs à la traîne effectuent quelques missions supplémentaires pour se remettre à niveau.

Jouez *Pillage Express* (p. 56) entre les parties régulières : cela représente ces équipages d'outsiders en train de faire le plein de matériel avant de se replonger dans la campagne. Les joueurs peuvent jouer la mission en solo ou à plusieurs, une ou plusieurs fois, jusqu'à ce qu'ils aient rattrapé leur retard.

ENTRE CHAQUE PARTIE

Lors d'une campagne, il est important de garder un œil sur les progrès de votre équipage entre les parties. Les Profils effaçables permettent de conserver les informations nécessaires mais il peut se passer du temps entre chaque partie.

Nous recommandons de conserver les Profils des Vaisseaux, les Profils des Personnages, et les

pions d'équipement ensemble dans une boîte ou un sac entre chaque partie afin de pouvoir les réutiliser facilement pour votre prochaine mission.

SÉQUENCE D'APRÈS-PARTIE

Contrairement aux missions ponctuelles, après une partie de campagne, il y a quelques étapes supplémentaires pour gérer l'impact de la partie sur votre équipage.

Ces étapes supplémentaires devraient être gérées lorsque les joueurs sont encore ensemble, afin qu'ils puissent commercer entre eux et voient leurs jets de dés respectifs.

La séquence d'après-partie a quatre phases :

1. EXTRACTION (P. 72)

Durant cette phase, les joueurs décident quoi faire pour leurs camarades laissés sur le carreau. Ils pourraient être arrêtés par le Corps Galactique, vous pourriez monter une audacieuse mission de sauvetage, ou simplement les laisser pour mort...

2. AVANCEMENT (P. 74)

Lors de cette phase, vos personnages progressent en apprenant de nouvelles Compétences et en devenant plus puissants.

3. COMMERCE (P. 75)

Dans cette phase, vous avez une chance de vous rendre aux Comptoirs Commerciaux pour acheter ou vendre de l'équipement et recruter de nouveaux membres d'équipage, pour une prochaine mission.

4. MAINTENANCE (P. 79)

Enfin, durant la Phase de Maintenance, vous vérifierez l'état de votre vaisseau et effectuerez les réparations nécessaires. Vous pourrez aussi améliorer votre vaisseau et lui permettre de jouer un rôle dans vos prochaines parties !

BONUS DE VICTOIRE

Si un joueur remporte une partie, il choisira en premier son sas d'entrée sur le plateau lors de la partie suivante, au lieu de s'en remettre au hasard.

LES VAISSEAUX

Le vaisseau est le foyer d'un Marchand, son moyen de transport et de gagner sa vie. Sans vaisseau, un Marchand ne serait rien de plus qu'un vagabond. Dans l'état actuel de la galaxie, les vaisseaux ont besoin d'une maintenance constante pour continuer à voler. Une maintenance qui coûte des Flo, les Crédits Galactiques, les bons vieux Actifs Universels (UA).

Les vaisseaux sont représentés par un Profil de Vaisseau. Elle peut être annotée avec un feutre effaçable. Dans une partie ponctuelle, le Profil de Vaisseau n'est utile qu'en tant que zone de déploiement et vous pouvez ignorer les règles suivantes.

NIVEAU DE MAINTENANCE

Cette zone montre l'état actuel des systèmes essentiels du vaisseau : Propulsion, Systèmes de Survie, Réserves et Intégrité de la Coque. Au début d'une campagne, votre équipage débutant ne pourra s'offrir qu'un vaisseau d'occasion qui ne sera pas en parfait état de marche. Seules les trois premières cases de chaque Rangée peuvent être remplies. Avec le temps, le vaisseau se dégradera davantage et il faudra procéder à des réparations. Cela se résout durant la Phase de Maintenance. Si un des systèmes d'un navire atteint zéro, le navire devient irréparable et inhabitable. Si les réparations ne peuvent pas être effectuées immédiatement, l'équipage sera dissout et éliminé de la campagne. Assurez-vous de garder quelques crédits pour les réparations vitales !

NOM DU VAISSEAU

Chaque équipage de Core Space possède son propre vaisseau. Ceux du jeu de base sont le Ion Hope et le Black Maria. Vous pouvez baptiser votre vaisseau comme vous le souhaitez. Inscrivez-le dans cet espace.



SOUTE

La soute fonctionne comme l'Inventaire du Profil d'un personnage. Elle permet de conserver des objets que vous ne voulez peut-être pas encore vendre, mais pour lesquels vous ne voulez pas gaspiller de place sur les Profils de Marchands durant une mission. Dans la Phase de Commerce, vous pouvez librement échanger des objets entre vos Marchands et la Soute.

RESSOURCES










C'est là que vous noterez de combien d'argent vous disposez. Ce montant fluctuera au fur et à mesure que vous achèterez et vendrez des articles et que vous engagerez de nouveaux membres d'équipage durant la Phase de Commerce. Une fois tous les achats effectués, le montant restant devra être inscrit ici pour la partie suivante.

Il est sage de garder des fonds disponibles, juste au cas où vous devriez payer des frais de libération pour un membre d'équipage capturé, ou pour d'autres dépenses pouvant survenir pendant les missions.

AMÉLIORATIONS

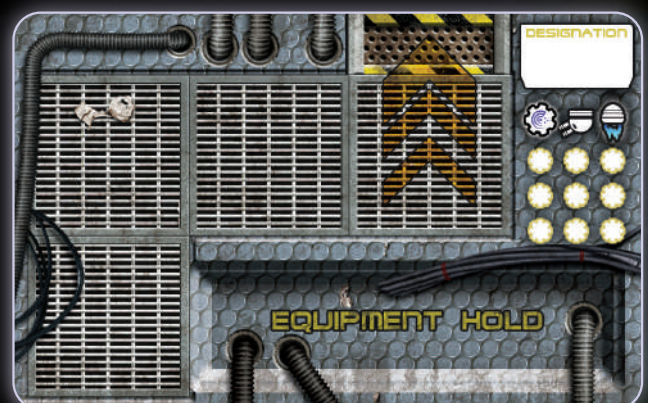
Durant la Phase de Maintenance (p. 79), vous pouvez dépenser vos Ressources pour installer les améliorations listées ci-dessous. Les améliorations de vaisseaux fonctionnent comme les Compétences d'un Marchand. Elles possèdent plusieurs Niveaux et ont des capacités qui sont utilisées en dépensant des épingles de Compétences durant la phase des Marchands. Tous les membres de l'équipage peuvent dépenser leurs épingles de Compétences pour utiliser les améliorations : cela comptera comme leur utilisation normale d'une Compétence durant un round. La partie détachable de la Soute sur le Profil de Vaisseau donne un résumé rapide des améliorations.



AMÉLIORATION	NIVEAU	ACTION
	1	Choisissez une caisse jusqu'à une Portée Moyenne de la porte du sas (aucune LdV n'est nécessaire). Regardez les objets à l'intérieur et remettez-les dans la caisse.
	2	Choisissez une caisse n'importe où sur le plateau. Regardez les objets à l'intérieur et remettez-les dans la caisse.
	3	Vous pouvez réduire l'Hostilité de 2 ou moins. Puis, selon le Niveau d'Hostilité actuel, jetez le dé pour déterminer le nombre et le Point d'entrée des PNJ et de la Purge pour la prochaine Phase d'Arrivée. Vous pouvez augmenter ou réduire de 1 les résultats des Points d'Entrée. Placez les figurines entrantes potentielles près du Point d'Entrée approprié mais hors du plateau. Lors des Phases de la Purge et des PNJ de ce round, faites entrer les figurines sur le plateau et activez-les normalement.
	1	Effectuez l'attaque à distance suivante :   ∞. Déterminez les LdV et la Portée depuis la porte du sas.
	2	Effectuez l'attaque à distance suivante :   ∞. Déterminez les LdV et la Portée depuis la porte du sas.
	3	Passive : une fois que cette amélioration est en place, le <i>vaisseau</i> peut l'activer une fois durant chaque Phase des Marchands de la partie, comme le reste de l'équipage. Elle peut effectuer une seule attaque à distance avec les statistiques suivantes :   ∞
 <p>Un membre d'équipage doit être à bord du vaisseau pour utiliser cette amélioration.</p>	1	Vous pouvez déplacer votre Profil de Vaisseau vers n'importe quel autre Sas situé du même côté du plateau par rapport à sa position actuelle.
	2	Vous pouvez déplacer votre Profil de Vaisseau vers n'importe quel Sas situé sur les bords du plateau perpendiculaires par rapport à sa position actuelle.
	3	Vous pouvez déplacer votre Profil de Vaisseau vers n'importe quel autre Sas situé du côté opposé du plateau par rapport à sa position actuelle.

SAS D'ENTRÉE

À l'arrière du Profil de Vaisseau se trouve le Sas d'entrée. C'est la zone par laquelle les Marchands sont déployés au début de la partie. La zone avec les marques jaunes et noires représente la porte elle-même. Cette partie doit être placée en contact avec le bord du plateau de jeu. Le cadre Désignation est l'espace pour inscrire votre nom ou celui du vaisseau. Ce côté du Profil de Vaisseau présente aussi les sections Soute et Améliorations. Toutes les améliorations apportées à votre vaisseau doivent être indiquées sur ce côté du Profil.



PHASE D'EXTRACTION

Votre équipage est revenu à bord du vaisseau, mais il a laissé un camarade derrière. Son destin est désormais entre vos mains. Les membres d'équipage vaincus abandonnés doivent être secourus ou laissés pour mort...

Durant cette phase, vous devez gérer tous les membres d'équipage qui n'ont pas pu sortir du plateau à la fin de la mission. Si tout votre équipage est revenu indemne, ignorez cette phase.

Par Marchand vaincu, jetez le Dé de Chance. Si vous obtenez un résultat Organique, votre personnage a été emporté par la Purge et connaîtra une fin effroyable. Le personnage ne peut plus être utilisé pour le reste de la campagne. Tout son équipement est perdu. Vous devrez lui trouver un remplaçant.

Si le Marchand vaincu a échappé à la Purge, choisissez une des options suivantes :

- Mission de Sauvetage
- Téléportation d'Urgence
- Débrouille-toi tout seul

S'il n'y a plus de membres d'équipage sur votre Profil de Vaisseau et qu'aucun n'est parvenu à survivre à la mission, vous devez ne pouvez pas choisir les options Mission de Sauvetage ou Téléportation d'Urgence et tous vos Marchands doivent effectuer un jet sur la Table de la section '*Débrouille-toi tout seul*' (p. 73).

MISSION DE SAUVETAGE

Vous pouvez monter immédiatement une Mission de Sauvetage pour ramener votre Marchand (p. 54).

TÉLÉPORTATION D'URGENCE

Tous les Marchands portent un dispositif de téléportation d'urgence, juste au cas où. Mais ils craignent de devoir l'utiliser. En fait, les moins courageux précisent qu'ils ne doivent en aucun cas être secourus par un téléporteur !

Si vous choisissez de téléporter votre Marchand, jetez le Dé de Chance pour voir ce qui arrive :

1. Le Marchand meurt durant la téléportation. Il peut avoir été retourné sur lui-même, téléporté dans l'espace ou fusionné avec la structure du vaisseau. Quel que soit son terrible sort, le Marchand et son équipement sont perdus à jamais.
2. Les téléporteurs sont connus pour jouer des tours cruels aux imprudents. Le personnage arrive sain et sauf, mais il n'est plus le même que lorsqu'il est parti ! Mélangez tous les Profils de Marchands inutilisés pour la campagne actuelle, y compris ceux des Civils et des Gangsters. Choisissez-en un au hasard : c'est la nouvelle identité de votre Marchand.

Remplacez sa figurine et son Profil par les éléments appropriés. Le nouveau Marchand conserve le même nombre de points de Carrière qu'auparavant, mais le joueur peut choisir un autre Classe et répartir les points de Carrière différemment. L'équipement du personnage reste le même.

3. Le personnage est téléporté en sécurité, mais sur le mauvais vaisseau ! Il faudra un certain temps pour le retrouver et le récupérer. Soit le Marchand ne participe pas aux deux prochaines missions, soit son joueur paye 4 UA pour que les Données Centralisées Galactiques le localisent et permettent de le ramener immédiatement.
4. Le Marchand a survécu au voyage, mais il y a eu un accident et il n'est pas en grande forme. Il met plus de temps à récupérer que la normale et doit manquer la prochaine mission. Cependant, le personnage apprend de son expérience et gagne 1 point de Carrière.
5. Le Marchand est téléporté en sécurité à bord, mais son équipement a été endommagé pendant le voyage. Tous ses objets doivent être défaussés.
6. Le Marchand est téléporté en sécurité à bord avec tout son équipement.



DÉBROUILLE-TOI TOUT SEUL

Peut-être que vous ne voulez pas risquer la téléportation et que vous n'avez pas les ressources nécessaires pour un sauvetage. Dans ce cas, vous devrez laisser votre Marchand se débrouiller seul et espérer qu'il s'en sorte. Jetez le Dé de Chance pour déterminer ce qui arrive :

1-2 Rançon : le Marchand inconscient est récupéré par l'un des trop nombreux gangs du coin. Vous devrez payer une rançon d'un nombre en UA égal à la statistique Compétences du Marchand pour le ramener à bord. Si vous ne payez pas immédiatement, vous pourrez payer plus tard, mais la rançon augmentera de 1 UA par mission jouée entre temps.

- Vous pouvez choisir de ne pas payer et abandonner le personnage à sa nouvelle existence. Dans ce cas, le personnage peut désormais être utilisé comme un PNJ Gangster en employant le côté Civil de son Profil.



3-4 Appréhendé : le Corps Galactique a arrêté le Marchand laissé pour mort qui est incarcéré dans un centre pénitentiaire local.

Pour connaître les charges qui lui sont reprochées, jetez de nouveau le Dé de Chance :

- **1** : le Marchand est relâché sans inculpation et revient à votre vaisseau.

- **2-3** : le Corps demande une caution de 2UA pour sa remise en liberté.

- **4-5** : le Corps vous extorque 5UA de «frais de justice» pour le remettre en liberté.

- **6** : aucun pot-de-vin n'est suffisant et votre Marchand est en mauvaise posture. Jetez le Dé de Chance : c'est le nombre de missions que votre Marchand ratra pour finir sa peine. Tout son équipement est perdu.

- Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer des frais de remise en liberté, considérez que vous avez obtenu un «6» sur cette table lors du jet du Dé de Chance.

5-6 Évasion : votre coéquipier se réveille juste à temps et parvient à s'éclipser dans une navette d'évacuation. Il se dirige vers un point d'extraction convenu et vous le récupérez. Vous devrez payer 1UA pour le carburant et les autres dépenses. En outre, un des pions d'équipement du Marchand, déterminé au hasard, est perdu (il est considéré comme paiement pour des frais de passage).

- Si vous ne voulez pas payer cet UA, vous pouvez abandonner le Marchand. Il est considéré comme mort et ne peut plus être utilisé pour le reste de la campagne. Tout son équipement est perdu avec lui.

PERTE PERMANENTE D'UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Les Marchands perdus définitivement suite à la Phase d'Extraction sont retirés de votre équipage. Leur Profil de Marchand peut réapparaître lors d'une prochaine Phase de Commerce lors de l'embauche d'un nouveau membre : considérez simplement qu'il s'agit d'un Marchand d'apparence similaire plutôt que de la même personne ! Le nouveau Marchand peut avoir une Carrière complètement différente.

Si votre Capitaine est définitivement perdu, vous avez deux choix :

- Si un autre Capitaine est disponible durant la Phase de Commerce de la partie actuelle, vous pouvez l'engager pour être votre nouveau Capitaine.

- Sinon, vous pouvez promouvoir un autre de vos Marchands. Faites immédiatement progresser sa Carrière d'un point supplémentaire. Désormais toutes les règles relatives à un Capitaine s'appliquent à lui.

Si tous les membres de votre équipage sont définitivement perdus, vous êtes «sorti» de la campagne et vous devrez constituer un nouvel équipage pour la rejoindre.



PHASE D'AVANCEMENT

Trouver du nouvel équipement n'est pas la seule façon d'améliorer les capacités de vos Marchands. En survivant aux missions, ils acquièrent de l'expérience et apprennent de nouvelles Compétences.

Chaque Profil de Marchand présente sa statistique de Carrière, représentant son Niveau de capacité actuel. Les espaces Par Défaut sont remplis au début de chaque partie individuelle ou d'une campagne. Mais c'est durant la Phase d'Avancement que les espaces Potentiels peuvent être remplis !



Chaque fois qu'un personnage survit à une mission et revient au vaisseau durant la partie (que les objectifs de mission soient remplis ou non), il gagne 1 point de Carrière : remplissez le premier espace vide de son Profil de Marchand.

Ce point supplémentaire peut aussi être alloué aux Compétences du personnage sur son Profil de Classe. Choisissez la Compétence que vous voulez améliorer et remplissez un des espaces près de son icône. Vous pourrez utiliser cette Compétence à un Niveau équivalent au nombre d'espaces cochés à partir de votre prochaine partie.

Un personnage qui ne revient pas à son vaisseau durant la partie et qui requiert une extraction ne gagne pas de points de Carrière.

PION D'ÉRADICATION

Vaincre un Organique peut accélérer la Carrière d'un Marchand. Littéralement. Le premier Marchand à vaincre un Organique durant une partie récupère le Pion d'Éradication.



Ce pion est échangé durant la Phase d'Avancement après la partie pour gagner un point de Carrière supplémentaire.

GAIN DE NIVEAU !

Les Points de Carrière de chaque Profil de Marchand sont organisés en lignes. Chaque ligne représente un Niveau. Remplir tous les espaces d'une ligne permet au personnage de gagner un Niveau, avec les bénéfices suivants :

- Lorsque le Niveau 1 est terminé, le Marchand gagne 1 en Santé et 1 en Compétences (et les épingles correspondantes) pour les parties futures.
- Lorsque le Niveau 2 est terminé, le Marchand gagne 1 de plus en Santé et en Compétences pour les parties futures.
- Lorsque le Niveau 3 est terminé, le Marchand gagne 1 de plus en Santé, en Compétences ainsi qu'une action supplémentaire pour les parties futures. Ce personnage a atteint son Niveau maximal et ne pourra plus en gagner.
- Quand la Carrière d'un Marchand est terminée, tous les points de Carrière qu'il gagne en plus sont ajoutés aux autres statistiques disposant d'espaces libres (au choix du joueur).

Certains Marchands ne possèdent pas trois Niveaux de Carrière. Ils ne peuvent pas atteindre un Niveau supérieur à celui indiqué sur leur Profil. Notez que les augmentations de statistique sont uniquement gagnées lorsque des espaces potentiels sont disponibles sur leur Profil. Si tous les espaces sont déjà remplis, le Marchand ne pourra pas être amélioré au-delà.



PHASE DE COMMERCE

La prochaine étape de chaque mission est d'amener les biens acquis par les Marchands à un Comptoir Commercial et de récolter les récompenses pour avoir accompli des objectifs de mission. Là, ils pourront acheter et vendre des objets, et engager de nouveaux membres d'équipage.

Les objets sont achetés et vendus en utilisant les UA, la monnaie du jeu. Le coût des objets achetés ou vendus est indiqué au dos de chaque pion, comme montré ci-dessous.

Coût : nombre d'UA que vous devez dépenser pour acheter l'objet.



Prix de vente : nombre d'UA que vous gagnez quand vous vendez l'objet.

Le prix de revente en UA d'un objet est généralement inférieur à son prix d'achat. Soyez donc sûr d'en avoir l'usage et de bien vous en servir avant de le revendre !

Les objets avec l'icône © sont rares et ne peuvent pas être achetés. Ces objets peuvent uniquement être trouvés durant les missions, ou reçus comme récompenses. Faites attention en les vendant car rien ne garantit que vous en retrouverez un !

Quand vous achetez un objet, réduisez le montant de vos Ressources de son Coût. Puis prenez le pion et mettez-le dans la Soute de votre vaisseau ou dans l'Inventaire d'un de vos Marchands. Si nous n'avez plus d'espace disponible pour des objets, vous ne pouvez pas en acheter.

Quand vous vendez un objet, augmentez le montant de vos Ressources de son Prix de vente, puis remettez le pion dans le sac d'objet. S'il s'agit d'un grand pion, d'un pion rare ou d'objectif, remettez-le avec les autres pions du même type.

LES COMPTOIRS COMMERCIAUX

La galaxie compte une grande variété de Comptoirs Commerciaux qui vendent tous les objets que vous cherchez. Après chaque partie, vous devez choisir UN (et un seul) Comptoir Commercial à visiter dans la liste suivante :

- Up Close & Personnel
- Claw Store
- Armourote
- Tech Noir
- Giger's Emporium

Tous les objets peuvent être vendus à n'importe quel Comptoir, mais seuls certains objets peuvent y être achetés (voir pages suivantes).

Les achats sont limités par le stock des pions disponibles. Si deux joueurs veulent aller au même Comptoir Commercial après une partie, le gagnant est le premier à pouvoir choisir un objet.

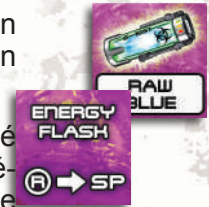
Les joueurs choisissent ensuite en alternance. S'il n'y a pas eu de vainqueur, tirez à pile ou face avec le Pion de Tour pour décider qui pourra choisir en premier.

AZURIUM (RAW BLUE)

L'Azurium est une source d'énergie unique qui alimente les membres de la Purge. Quand l'un d'entre eux meurt, l'Azurium se dissipe rapidement. Mais on peut en récupérer dans une Fiole d'Énergie qui peut être vendue sur le marché noir.

Ci-contre, vous pouvez voir un pion d'Azurium. Il est possible d'en trouver au cours d'une mission.

Son Prix de vente est indiqué comme « SP » (Spécial). Pour déterminer sa valeur, jetez le Dé de Chance :



- 1-2 Vous faites une vente rapide et gagnez 2 UA.
- 3-5 Vous trouvez un acheteur de confiance qui vous en propose 5 UA.
- 6 Vous trouvez une personne qui cherchait avidement de l'Azurium et vous en débarrasse pour 9 UA.

Vous n'êtes pas obligé de vendre l'Azurium après avoir jeté le dé. Vous pouvez le garder et tenter d'obtenir une meilleure offre lors de la prochaine Phase de Commerce en relançant le dé. Ce pion prend toutefois un espace précieux dans votre Soute. Rappelez-vous que vous pourriez avoir besoin d'argent plus vite que prévu !

TROC

L'argent n'est pas le seul moyen de faire des échanges. À tout moment durant la Phase de Commerce, vous pouvez choisir de troquer avec vos camarades de jeu. Peut-être ont-ils un objet rare que vous cherchez absolument ou que vous avez trop d'objets dans votre Soute et que vous êtes prêt à les échanger pour faire de la place.

Lors d'un troc, les échanges sont libres : les valeurs en UA des objets peuvent servir d'indicateurs mais ne sont rien de plus. Il appartient aux joueurs de conclure l'accord qu'ils jugent le plus approprié. Un joueur peut choisir de donner des Munitions gratuitement pour faciliter un accord, ou laisser un autre joueur engager le Civil qu'il vient de sauver, voire même négocier un des membres de son d'équipage. La seule chose que vous ne pouvez pas échanger, c'est votre Capitaine.

LES COMPTOIRS COMMERCIAUX

MAGASINS BS-MART

BS-Mart est une sorte de Supermarché pour l'équipement de combat, relativement bon marché et offrant une grande variété de choix. Il n'y a presque aucun endroit dans la galaxie qui ne possède son BS-Mart.

Quel que soit le Comptoir Commercial que vous choisissez, vous pouvez toujours visiter ce magasin.

Les BS-Mart stockent des objets de tous types d'une valeur maximale de 4 UA.



UP CLOSE & PERSONNEL

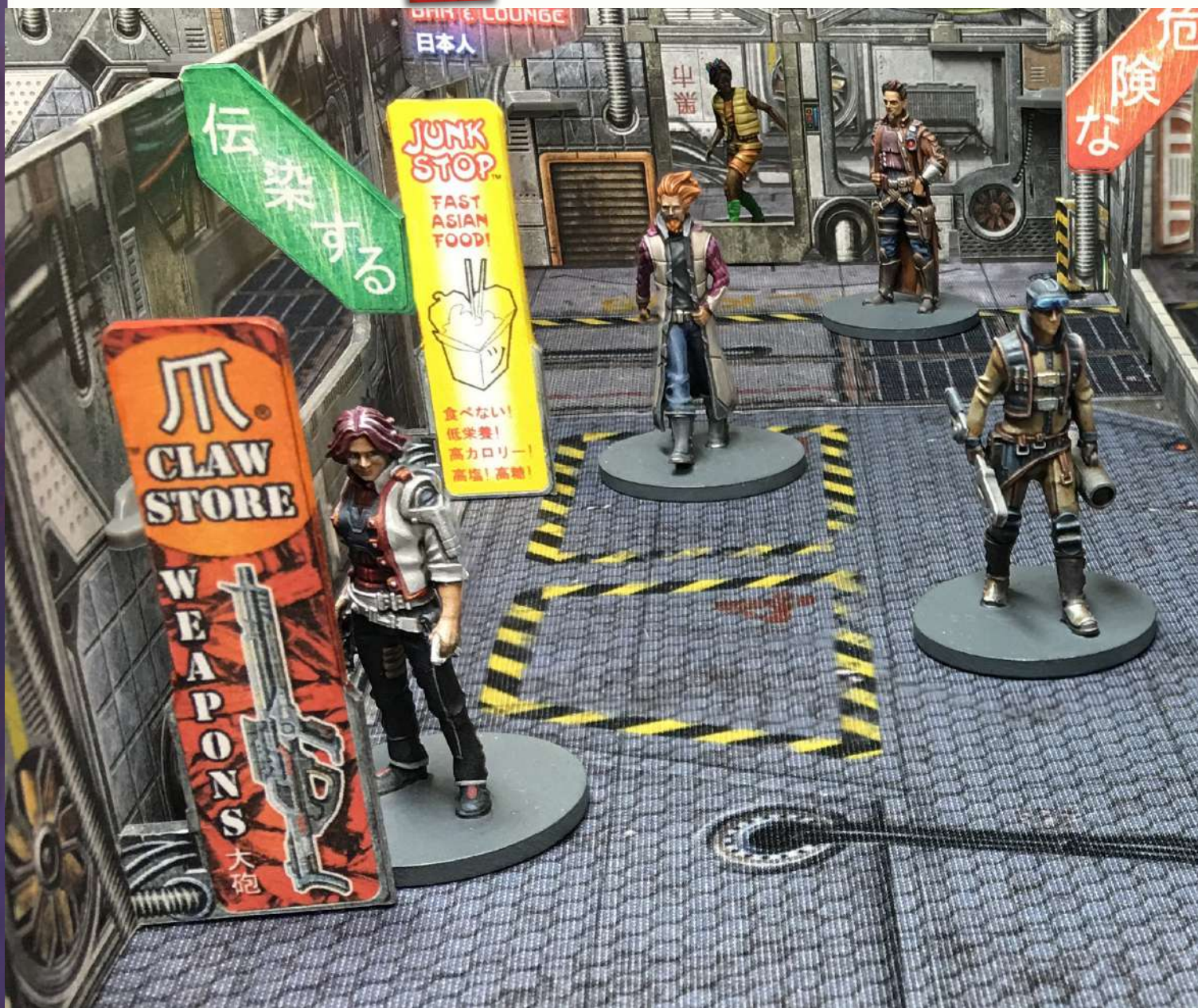
Première escale pour tous les militaires sérieux (ou en devenir), Up Close & Personnel est le spécialiste des armes de Combat rapproché de haute qualité. Ils stockent des armes de Combat rapproché d'une valeur allant de 5 à 9 UA.

Chaque arme de Combat rapproché d'un Coût de 5 à 9 UA que vous vendez chez Up Close & Personnel rapporte un bonus de +1 UA.

CLAW STORE

Claw Store est le magasin destiné aux dingues des flingues qui offrent une puissance de feu supérieure à un prix décent. Ils stockent des armes de Combat à distance d'une valeur allant de 5 à 9 UA.

Chaque arme de Combat à distance d'un Coût de 5 à 9 UA que vous vendez chez Up Close & Personnel rapporte un bonus de +1 UA.



ARMOUROTE

Amourote est l'endroit où aller si vous faites partie des malchanceux qui ne possèdent pas de blindage naturel. Amourote est le spécialiste de la protection personnelle et stocke des armures coûtant entre 5 et 9 UA.

Chaque armure d'un Coût de 5 à 9 UA que vous vendez chez Amourote vous rapporte un bonus de +1 UA.

TECH NOIR

Tech Noir est spécialisé dans les accessoires de combat à la pointe de la technologie. Ils proposent des articles spéciaux (pions oranges) d'un prix compris entre 5 et 9 UA.

Chaque objet spécial avec un Coût de 5 à 9 UA que vous vendrez chez Tech Noir vous rapportera un bonus de +1 UA.



GIGER'S EMPORIUM

Giger's Emporium propose des articles haut de gamme à un prix élevé. Ils sont spécialisés dans les équipements haut de gamme exclusifs pour les clients avertis. Ils stockent des articles de tous types coûtant 10 UA et plus.

Giger's ne peut être visité que si votre équipage compte un Marchand avec une Carrière au Niveau 3 qui a survécu à la mission précédente. Un objet maximum peut être acheté au Giger's Emporium par Phase de Commerce.



Chaque objet rare d'un Coût de 10 UA ou plus que vous vendez chez Giger's Emporium vous rapporte un bonus de +1 UA.



RECRUTER UN ÉQUIPAGE

Les objets ne sont pas les seules choses disponibles sur le marché galactique. Il y a toutes sortes de mercenaires qui pourraient rejoindre votre équipage contre une belle somme d'argent.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 membres d'équipage.

Il existe trois façons de recruter des membres d'équipage :

RECRUTEMENT «SUR LE TAS»

Durant une partie, vous pouvez avoir Persuadé un Civil ou un Gangster de vous rejoindre temporairement. Si vous parvenez à le ramener en vie jusqu'à votre vaisseau, il peut devenir un membre permanent de votre équipage.

En récompense pour avoir gardé ce PNJ en vie durant la mission, vous pouvez le recruter définitivement à un coût réduit (voir tableau ci-contre).

RECRUTEMENT STANDARD

Quand vous êtes dans un Comptoir Commercial, vous pouvez visiter les bars locaux ou les agences de mercenaires pour repérer de nouveaux talents. Chaque joueur prend tous les Profils de Marchands et de Civils de sa collection qu'il n'a pas encore achetés, les mélange et pioche les 5 premiers (ou moins, si vous n'en avez pas 5). Utilisez le côté Marchand des Profils de Civils. Ce sont les Marchands actuellement disponibles pour être engagés.

Chacun de ces Marchands peut être engagé soit comme membre permanent, soit de façon temporaire pour la prochaine mission. Les coûts varient en fonction (voir tableau ci-contre).

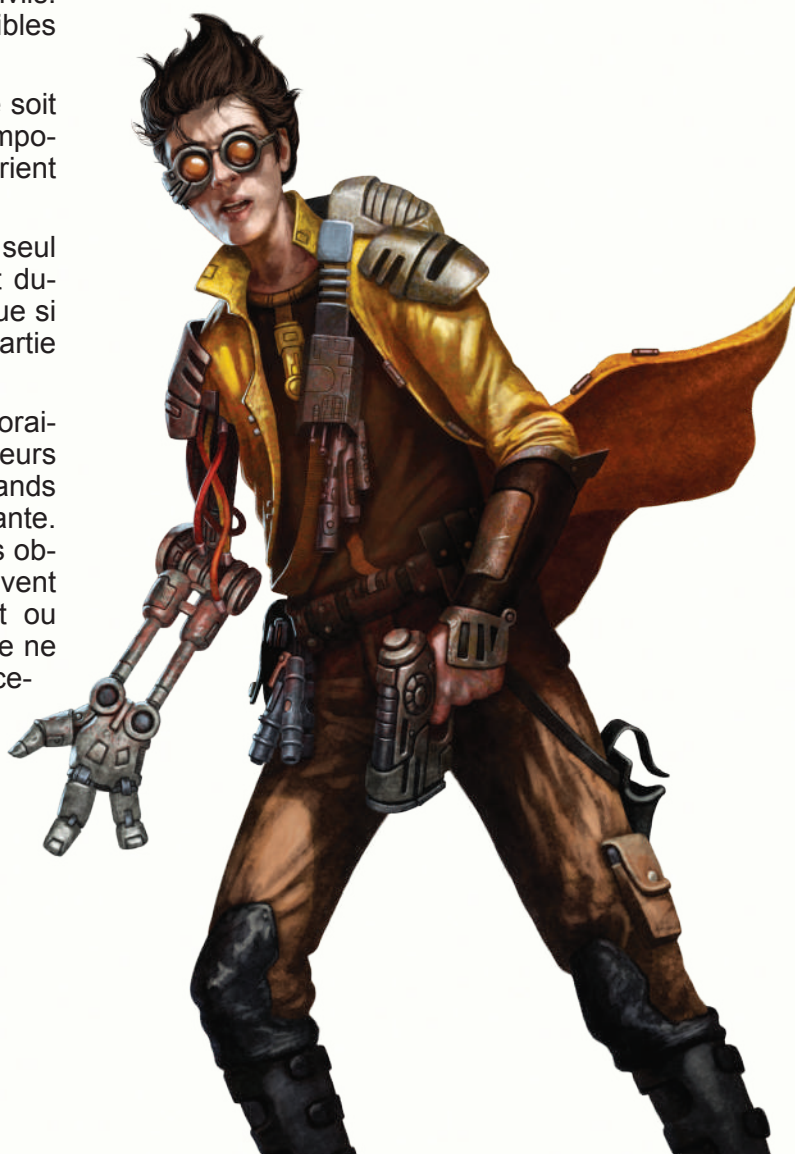
Pour rappel, un équipage ne peut avoir qu'un seul Capitaine. Les Capitaines qui se présentent durant cette Phase ne peuvent être engagés que si vous avez perdu votre Capitaine lors de la partie précédente.

Si vous avez engagé des Marchands temporairement et qu'ils ont survécu à la mission, leurs Profils sont ajoutés à la sélection des Marchands disponibles de la Phase de Commerce suivante. Dans ce cas, ils conservent les avancements obtenus lors de la précédente mission. Ils peuvent de nouveau être engagés (temporairement ou non) si vous le souhaitez. Si vous décidez de ne pas les réengager, ils perdent leurs avancements.

COÛTS

Tous les Coûts sont basés sur la valeur en points de chaque Marchand (p. 66) et varient selon que le Marchand est recruté de manière temporaire ou permanente :

Coût en points	Sur le tas	Permanent	Temporaire
0-22	2UA	5UA	2UA
23-34	4UA	7UA	2UA
35-39	7UA	10UA	3UA
40-44	9UA	13UA	4UA
45-49	10UA	15UA	4UA
50-54	11UA	17UA	5UA
55-59	12UA	19UA	5UA
60-64	13UA	21UA	6UA
65-74	14UA	24UA	8UA
75-84	18UA	30UA	10UA
85+	24UA	40UA	14UA



PHASE DE MAINTENANCE

Les équipages de Marchands dépendent entièrement de leurs vaisseaux. Ceux-ci ont besoin d'un entretien régulier pour les maintenir en état de marche. S'ils sont endommagés au point de ne plus pouvoir être réparés, ils doivent être abandonnés et l'équipage quittera la campagne.

Le Niveau de Maintenance du Profil de Vaisseau (p. 70) montre l'état actuel des quatre systèmes essentiels du vaisseau : Propulsion, Système de Survie, Réserves et Intégrité de la Coque. Ces Niveaux augmentent ou diminuent au cours de cette Phase.

DÉGRADATION

Lors de cette Phase, chaque joueur jette le Dé de Chance et consulte la table suivante pour déterminer quel système du vaisseau s'est détérioré à l'usage :

1. Jetez deux fois de plus sur cette table et appliquez les deux résultats (rejetez les « 1 »).
2. La Propulsion est réduite de 1.
3. Le Système de Survie est réduit de 1.
4. Les Réserves sont réduites de 1.
5. L'Intégrité de la Coque est réduite de 1.
6. Dysfonctionnement : choisissez au hasard un pion d'équipement dans votre Soute d'une valeur maximale de 5 UA et défaussez-le.



Si un des systèmes d'un navire tombe à zéro, le navire est irrémédiablement endommagé et inhabitable. Si vous ne pouvez pas réparer le navire dans cette Phase, l'équipage sera dissout et exclu de la campagne.

RÉPARATION

Après le test de Dégradation, vous avez une chance de réparer votre navire. Choisissez un système de votre vaisseau sur la Profil de Vaisseau et regarnissez une case. Cela coûte 2 UA. Il n'y a pas de limite au nombre de réparations que vous pouvez effectuer au cours de la même Phase de maintenance. Vous pouvez pleinement réparer les quatre systèmes du vaisseau.

Des pions Pièces de Rechange peuvent être trouvés pendant les missions. Ils peuvent être dépensés durant cette Phase pour faire autant de réparations que la valeur indiquée sur le pion pour un seul ou différents systèmes.



AMÉLIORATIONS

Quand un vaisseau est parfaitement entretenu et que tous les espaces des systèmes sont remplis, vous pouvez améliorer votre vaisseau. Les améliorations disponibles sont les suivantes :

- Scanners
- Auto-Défense du sas
- Propulseurs d'amarrage

Ces améliorations sont détaillées en page 55. Chacune possède trois Niveaux différents. Vous ne pouvez acheter un nouveau Niveau d'amélioration que si vous possédez déjà tous les Niveaux précédents de cette amélioration. Les coûts d'acquisition sont les suivants :

- Niveau 1: 1UA
- Niveau 2: 2UA
- Niveau 3: 3UA

Chaque système peut être amélioré au maximum une fois à chaque Phase de Maintenance. Une fois qu'une amélioration a été appliquée, vous devez le noter sur les deux côtés de votre Profil de Vaisseau comme rappel durant vos parties.

Vous ne pouvez pas appliquer d'améliorations tant que tous les espaces de maintenance de vos systèmes ne sont pas remplis. Les améliorations déjà appliquées ne se dégradent pas.



Crédits



Capsule biologique

RÈGLES AVANCÉES

Core Space est un jeu de plateau d'escarmouche, conçu pour être joué à un rythme effréné avec des mécaniques de jeu épurées. Mais il peut offrir une expérience beaucoup plus profonde si vous le souhaitez. Une fois que vous serez à l'aise avec les règles de base, vous souhaiterez peut-être passer d'un jeu de plateau à un Jeu de Rôle (JdR) et utiliser le cadre de Core Space pour raconter vos propres histoires ! Cette section contient quelques exemples de règles optionnelles que vous pouvez utiliser dans vos parties pour ajouter une couche supplémentaire de détails. Vous pouvez intégrer autant de ces règles que vous le souhaitez et vous pouvez les modifier pour les adapter à votre groupe de joueurs. Tous les joueurs doivent être d'accord sur les règles avancées utilisées.

Ne vous laissez pas limiter par les règles de cette section. Ce ne sont que des exemples courants. Comme dans tous les JdR, la seule limite est votre imagination. Si vous voulez que votre personnage fasse quelque chose, mettez-vous d'accord avec vos adversaires sur la façon de le faire et allez-y !

DÉ DE CHANCE ET DIFFICULTÉ

Pour régler un grand nombre de situations aléatoires, le Dé de Chance est idéal. Si vous voulez faire une action qui n'est pas incluse dans les règles et que vous ne pouvez pas vous mettre d'accord sur une règle claire, lancez le Dé de Chance pour savoir si vous réussissez ou non. Une action **facile** peut être réussie avec un 3 ou plus, tandis qu'une action **difficile** peut nécessiter un 5 ou plus.

RÉPARATION

Les objets et les machines endommagés peuvent être réparés, qu'il s'agisse d'une arme, d'un Marchand robotique, ou d'un objectif de mission !

Une Réparation ne peut être effectuée que par des personnages Machines ou de la Classe Tech.

Chaque objet pouvant être réparé nécessite de lui appliquer un montant variable de Points de Réparation. Ce montant est précisé dans les briefings de mission pour les Objectifs. Pour les autres objets, utilisez les valeurs suivantes :

- Pions d'équipement : 1 Point
- Consoles : 3 Points
- Personnages Machines Vaincus : 5 Points (une fois réparés, ils se relèvent avec 1 Santé)
- Personnages Machines Endommagés : chaque Point de Réparation rend un point de Santé

Pour effectuer une Réparation, un personnage doit être en contact avec la chose à réparer et ne pas être en contact avec des ennemis. Pour un objet, le personnage doit le transporter ou être en contact avec le personnage qui le possède.

Jetez un Dé de Combat. Chaque Touche octroie 1 Point de Réparation. Si cela ne répare pas complètement l'équipement, d'autres actions peuvent être utilisées pour le réparer davantage. Placez un Pion Rappel à côté de l'objet et n'oubliez pas de comptabiliser les Points de Réparation.

Chaque Point de Réparation appliqué à un personnage Machine endommagé lui rend autant d'épingles de Santé : il n'est donc pas nécessaire d'en faire la comptabilité. Sauf indication contraire, un personnage Machine ne peut pas effectuer une Réparation sur lui-même.

MATÉRIEL DE RÉPARATION

L'Équipement Tech est un objet permettant d'améliorer une Réparation en lançant un dé supplémentaire.



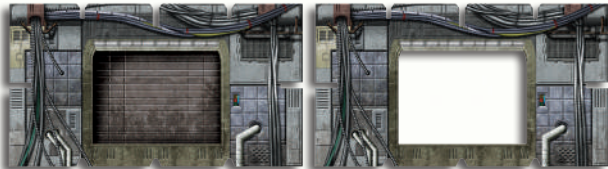
DÉCORS

PORTES

Dans la plupart des missions, les portes sont considérées comme ouvertes pour faciliter le jeu. Cependant, vous pouvez souhaiter ouvrir et fermer les portes dans vos missions, en particulier pour un scénario impliquant une effraction ou une évasion ! Les missions officielles de Core Space qui utilisent des portes font référence à cette section.

Lorsqu'elles sont fermées, les portes sont considérées comme faisant partie du mur et bloquent complètement la LdV (ne tenez pas compte des petits écarts autour du cadre).

Ouvrir ou fermer une porte est une action Sans Effort nécessitant d'être en contact avec la porte : placez ou retirez la porte selon le cas.



Fermé

Ouvert

Sauf précision contraire du briefing de mission, toutes les portes sont déverrouillées. Les portes verrouillées doivent être déverrouillées, forcées ou piratées avant de pouvoir être ouvertes. Les éléments suivants permettent de le faire :

Découpeur laser : utilisez une action pour déverrouiller et ouvrir une porte verrouillée en contact.



Bloc de données : utilisez une action pour pirater et ouvrir ou fermer une porte à Portée Moyenne (LdV non requise).



Les personnages Tech peuvent aussi utiliser leurs Compétences pour déverrouiller des portes. Certaines armes sont capables de les transpercer. Enfin, une règle propre à une mission peut permettre de verrouiller ou déverrouiller une porte.

Les portes peuvent aussi être détruites (p. 82).

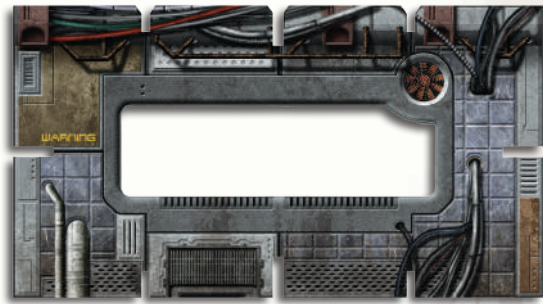
FENÊTRES

Les trous des décors peuvent être des **fenêtres** ou des **ouvertures**. Elles sont considérées comme ouvertes selon les règles standard.

Les **ouvertures** ne sont pas obstruées par du verre, un bouclier énergétique ou d'autres matériaux. Il est possible de tracer des LdV, de Lancer des objets et d'effectuer des actions de Combat à Distance à travers elles. Elles accorderont toutefois généralement un Couvert. Il n'est pas possible d'effectuer un Combat Rapproché à travers une ouverture.

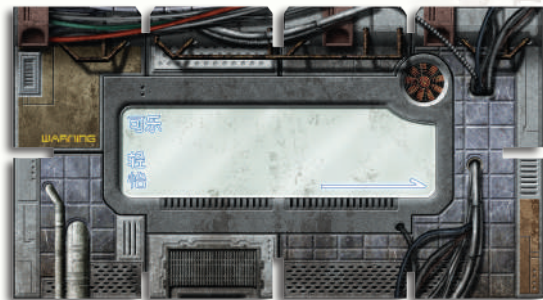
Les **fenêtres** contiennent du verre ou un autre matériau de protection. Dans le secteur de la Désola-

Ouverture



tion, elles sont généralement teintées, dépolies ou simplement trop sales pour voir à travers. Lorsque vous utilisez des fenêtres, les découpes doivent être laissées en place dans les murs pour vous rappeler qu'elles bloquent les LdV.

Fenêtre



Les fenêtres peuvent être brisées, ce qui vous permet de voir, de tirer ou de plonger à travers.

- Vous pouvez briser une fenêtre en contact en tant qu'action Sans Effort.
- Vous pouvez briser une fenêtre avec une action de Combat à Distance normale si elle est à Portée de votre arme et en LdV. Aucun jet n'est nécessaire mais l'attaque consomme les Munitions normalement.

Une fois brisée, la découpe est retirée de la partie et la fenêtre devient alors une ouverture.

ASCENCEURS

Le plus souvent, les décors s'élevant sur plusieurs étages disposent d'ascenseurs pour passer de l'un à l'autre.

Même s'ils ne sont pas représentés, les ascenseurs disposent de boutons pour les appeler et les faire déplacer.

Un Marchand se trouvant au même étage qu'un ascenseur peut y entrer normalement en utilisant une action Avancer.

Si l'ascenseur se trouve à un étage différent, un Marchand en contact avec le bord de la section de l'étage où l'ascenseur s'arrêterait normalement peut appeler l'ascenseur avec une action Sans Effort. Déplacez l'ascenseur jusqu'à trois étages en direction du Marchand.

Un Marchand dans un ascenseur peut monter ou descendre jusqu'à trois étages. C'est également une action Sans Effort.

ÉLÉVATION ET COUVERT

Si un tireur et sa cible se trouvent à des niveaux différents, le bord d'un étage peut très bien bloquer la Ligne de Vue. Vous devrez donc vous mettre d'accord avec vos adversaires pour savoir si un personnage peut voir sa cible dans ces situations. La meilleure façon de prendre sa décision est de se pencher au-dessus de la table et d'essayer de voir depuis le point de vue du personnage.



UTILISER LES DÉCORS COMME ARME

Core Space comprend de nombreux décors. Certains sont suffisamment petits pour qu'un personnage les ramasse et s'en serve comme une arme improvisée. Tout objet suffisamment petit et léger, comme une chaise de bureau, peut être utilisé ainsi.

Si un personnage est en contact avec un tel objet, il peut l'utiliser lors d'une action de Combat Rapproché, en lançant les dés suivants :

- Petit objet (ex. : Tablette numérique) : 1 dé
- Plus grand objet (ex. : Chaise) : 2 dés



Tablette numérique

OBJETS MOBILES

Les caisses, les corps des personnages vaincus et les autres objets de taille similaire peuvent être déplacés d'un endroit à un autre.

Quand vous souhaitez déplacer un tel objet, un de vos personnages doit être en contact avec lui et effectuer une action Avancer. Déplacez le personnage ainsi que l'objet jusqu'à 2".

Si un autre Marchand de votre équipage est aussi en contact avec l'objet, il peut aider le personnage actif à déplacer l'objet. Dans ce cas, déplacez les deux personnages et l'objet jusqu'à 4" en une seule action. Les deux personnages sont toujours limités au déplacement maximum

de 11" par tour. Placez un Pion de Rappel à côté du personnage qui a aidé le personnage actif : il fera une action de moins à son prochain tour.

Si un ennemi est aussi en contact avec l'objet, celui-ci ne peut pas être déplacé sans l'autorisation de l'ennemi (les PNJ ennemis ne l'autorisent jamais).

Vous pouvez aussi, au prix d'une action Sans Effort, retourner une table sur le côté pour qu'elle fournisse un Couvert total au lieu d'un simple Couvert partiel. Des objets plus petits (ex. : Chaises) peuvent aussi être déplacés Sans Effort. Vous pouvez choisir de les déplacer seuls sans que votre personnage ne bouge, par exemple en les poussant dans une porte pour bloquer le passage d'un ennemi.

DÉTRUIRE DES OBJETS

Parfois, la subtilité n'est pas la bonne solution. Il est possible de détruire les éléments de décor et les portes en effectuant des actions de Combat contre elles selon les règles habituelles. Le décor peut également être indirectement touché par des Explosions à proximité. Les décors ont la valeur d'Armure physique suivante :

- Chaises, Consoles, etc. : 1
- Caisses, Conduits, Tables, etc. : 2
- Portes : 3

Un unique point de dégâts suffit pour détruire un élément de décor.

Si une caisse est détruite, les objets qu'elle contient sont placés sur le plateau à l'endroit où elle se trouvait. Un de ces objets, choisi au hasard est cassé (mais peut être Réparé).

Il est préférable de décider quels décors ou portes ne peuvent pas être détruits ou déplacés en raison de leur poids avant le début de la partie.

Vous ne pouvez pas détruire les portes des sas de vos adversaires !

ESCALADE ET SAUT

Les personnages de Core Space sont rarement effrayés à l'idée de sauter par-dessus des objets ou de plonger à travers des fenêtres ! Comme les Marchands sont souvent dans des situations de course contre la montre, les règles d'escalade et de saut sont facilement intégrables.

ESCALADE

Il est possible de monter des escaliers, des échelles ou sur des objets.

Il est possible d'emprunter un **escalier** dans le cadre d'une action Avancer normale. Les escaliers des décors Battle Systems sont conçus pour permettre aux figurines de tenir sur chaque marche individuelle.

Un personnage en contact avec une **échelle** peut grimper ou descendre d'un étage (équivalant à la hauteur d'un mur) par action.

Une figurine peut monter sur ou descendre d'un **objet d'une hauteur maximale de 1"** (comme sur une table ou une caisse) au prix d'une action Sans Effort, à condition qu'elle puisse tenir dessus en équilibre. En raison de leur forme (un conduit par ex.), il n'est pas possible de se tenir sur certains objets de cette hauteur, mais s'ils mesurent moins de 1" de largeur, ils peuvent être franchis au prix d'une action Sans Effort : dans ce cas, placez le personnage de l'autre côté de l'objet.

Tout objet qui ne répond pas aux critères ci-dessus peut être escaladé si vos adversaires sont d'accord. Pour les escalader, il faut effectuer un certain nombre d'actions en fonction de leur hauteur et de la difficulté apparente déterminée par tous les joueurs. Vous pouvez décider qu'il y a une chance de tomber, en utilisant le Dé de Chance et en suivant les règles de Chute ci-dessous.

SAUT

Les personnages peuvent également sauter vers des étages ou niveaux inférieurs.

Sauf spécification contraire, tous les personnages ont une **distance de sécurité** de 1" qu'ils peuvent franchir sans risque de chute (voir ci-dessous). Les Personnages Massifs rajoutent la valeur figurant dans leur icône Massif à la distance de sécurité de base.

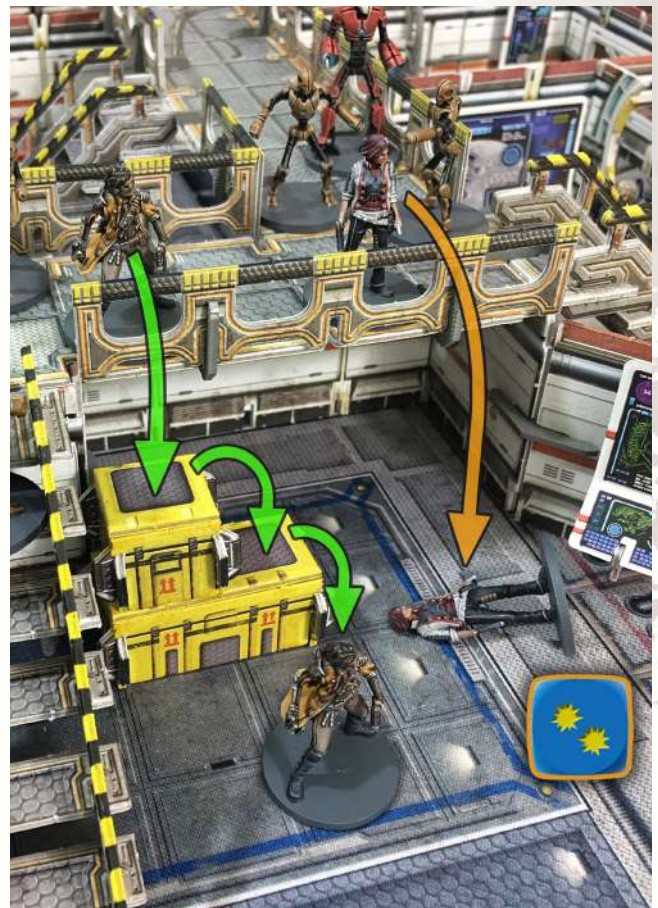
Un personnage qui se tient au bord d'un objet peut sauter vers le bas au prix d'une action Sans Effort. De même, il peut bondir vers un étage inférieur depuis le bord d'un niveau. Si la distance du bond dépasse sa distance de sécurité, il **chute et se blesse** (voir ci-dessous).

Un personnage peut aussi sauter par-dessus des espaces ouverts tels que des gouffres. Si l'espace franchi n'est pas plus large que la distance de sécurité du personnage, il n'y a pas de pénalité à condition qu'il dispose de suffisamment de mouvement pour atteindre l'autre côté. Sinon, lancez un Dé de Combat par pouce dépassant cette distance. Si une Touche est obtenue, le saut échoue et le personnage chute (voir ci-dessous).

Un personnage ne peut pas franchir, via un saut, une distance horizontale supérieure à sa distance de sécurité plus 3".

CHUTE

Si un personnage chute, mesurez la distance entre le point dont il chute et le niveau où il s'écrase. Par pouce complet dépassant la distance de sécurité d'un personnage, jetez un Dé de Combat (utilisez le dé bleu en premier puis ajoutez des dés rouges). Par exemple, vous jetterez 2 dés pour



un personnage sautant de 3½". Chaque Touche obtenue sur ce tirage cause un dégât (aucune Armure n'est applicable, sauf précision contraire).

Un personnage qui subit des dégâts de chute est mis Au Sol au pied de l'objet depuis lequel il a sauté.

Si un personnage chute de plus de 3" plus sa distance de sécurité, il est automatiquement vaincu (p. 33).

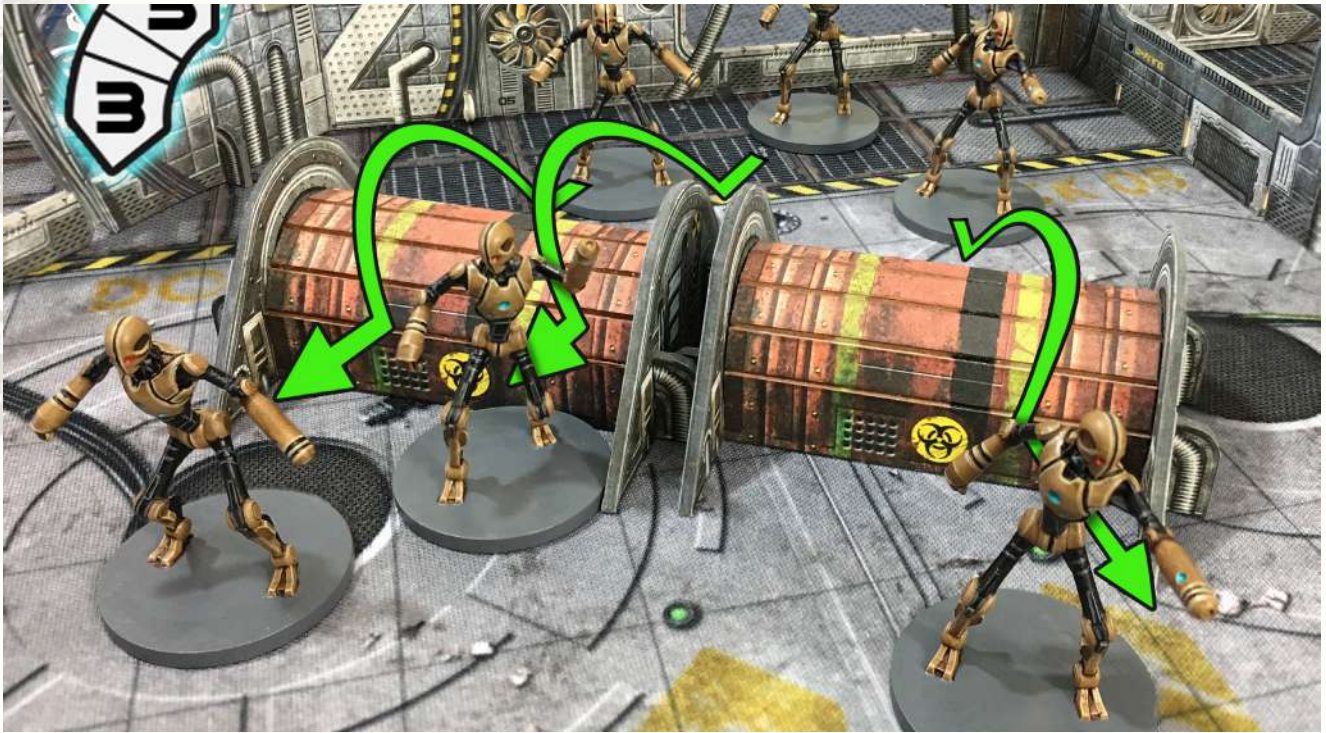
Les personnages peuvent également faire une chute si un ennemi utilise une action Repousser pour les faire tomber depuis un rebord. Comme ci-dessus, ils tomberont en ignorant leur distance de sécurité.

PLONGER À TRAVERS UNE FENÊTRE

Il n'y a pas que les espaces ouverts que les personnages peuvent franchir en sautant. Ils peuvent aussi passer à travers une fenêtre ou une ouverture pour prendre un raccourci ou pour échapper à un danger. Mais cela peut être dangereux, surtout si la fenêtre est fermée !

Un personnage en contact avec une fenêtre ou une ouverture peut plonger à travers au prix d'une action Sans Effort. Lorsqu'il effectue cette action, jetez le Dé de Chance et soustrayez 2 à ce tirage s'il s'agit d'une fenêtre encore intacte :

1 ou moins. Le personnage s'accroche au cadre ou rebondit sur la vitre. Mettez sa figurine Au Sol à sa position de départ et traitez l'impact



comme une chute de 1".

2. Le personnage n'arrive pas à traverser l'ouverture. Mettez sa figurine Au Sol sur sa position de départ.

3. Le personnage traverse l'ouverture mais se reçoit mal. Mettez sa figurine Au Sol de l'autre côté de la fenêtre et considérez qu'il subit une chute de 1".

4. Le personnage traverse la fenêtre et dérape de l'autre côté avant de tomber. Couchez sa figurine Au Sol de l'autre côté de la fenêtre jusqu'à 2" de celle-ci.

5-6. Le personnage traverse la fenêtre et se réceptionne en toute sécurité de l'autre côté. Placez sa figurine jusqu'à 2" de la fenêtre.

Si la fenêtre était fermée avant le plongeon et que le personnage réussit à traverser, cela brise la fenêtre qui devient une simple ouverture.

RUÉE

Les personnages disposant de l'icône ci-contre dans leur Profil peuvent franchir de plus grandes distances sans se blesser en raison de leur race ou de leurs améliorations. C'est notamment le cas des membres de la Purge et de certains Augmentés (des humains ayant eu recours à une chirurgie majeure et à d'importantes implantations cybernétiques, notamment pour augmenter leur force, leur vitesse et leur capacité à manipuler la matière et l'énergie).



Les personnages disposant de cette capacité peuvent franchir des fenêtres ouvertes sans pénalité dans le cadre de leurs actions Avancer normales.

De plus, le chiffre du haut de l'icône est la hauteur ou la largeur maximale, en pouces, des objets que le personnage peut franchir dans le cadre d'une

action Avancer normale. Il n'a pas besoin de les escalader ou d'effectuer des actions spécifiques et considère le franchissement de ces obstacles comme un personnage normal empruntant des escaliers (p. 82).

Le chiffre du bas de l'icône est la distance de sécurité du personnage lors de ses sauts horizontaux ou vers le bas et remplace la valeur par défaut de 1".

PERSONNAGES MACHINES

Les Machines sont des Intellectes Artificielles hébergées dans un corps robotique. Les personnages Machines peuvent adopter n'importe quelle forme et avoir n'importe quelle taille. Les Machines ont souvent des Compétences similaires, sont excellentes pour réparer d'autres machines et peuvent être immunisées contre des effets néfastes aux formes de vie organiques.

UTILISER LES MACHINES DANS CORE SPACE

Les règles suivantes s'appliquent aux personnages dont la dénomination Machine apparaît dans le Profil de Marchand et/ou aux personnages ayant un Profil de Classe Machine.

- Les Machines ont accès à l'action Réparation et peuvent être Réparées (p. 80).
- Les Machines vaincues peuvent toujours utiliser leurs Compétences.
- Les Machines peuvent s'autodétruire en utilisant le Niveau 3 de la Compétence Surchage (p. 93).

PERSONNAGES MERGS

Extrêmement grands et puissants, les Mergs sont une espèce en voie de disparition, notamment car ils ont été les proies de chasseurs impitoyables. Ils sont extrêmement lunatiques et, en dehors de leur habitat, ils constituent un danger pour toute personne ou tout objet se trouvant à proximité. Les Mergs sauvages peuvent être apprivoisés, même s'il s'agit d'un processus long et lent. Les dresseurs se lient de manière empathique à leur Merg, en renforçant le lien par des bracelets psychiquement chargés.

Lorsqu'il est entièrement lié au Merg, le dresseur peut le guider et exploiter sa force et sa nature redoutable à son avantage, tout en le gardant calme dans le monde terrifiant des armes et de la technologie. Bien sûr, le lien empathique est à double sens, et personne n'entame une carrière de dresseur Merg à la légère.



UTILISER LES MERGS DANS CORE SPACE

Un Merg n'est pas assez stable pour aller seul au combat : il doit être accompagné d'un dresseur pour garder son self-contrôle. Quand un Merg est engagé comme membre d'équipage, un autre Marchand doit être désigné comme son dresseur.

Tant que le dresseur est vivant et à Portée Moyenne du personnage Merg, celui-ci agit normalement.

Si le dresseur est vaincu ou se retrouve à une distance supérieure à la Portée Moyenne du Merg, le lien empathique est rompu et le Merg se déconnecte. Le Merg peut aussi se déconnecter après l'utilisation de certaines de ses Compétences. Quand le Merg est déconnecté, appliquez les règles suivantes :

- Un Merg déconnecté est toujours le dernier Marchand d'un équipage à être activé lors de la Phase de Marchand.
- Il effectue toutes ses actions comme suit (le joueur ne contrôle pas les actions) :
 - La première action de chaque tour est d'Avancer dans une direction indiquée par le Dé de Chance (même si cela provoque une Attaque d'Opportunité parce qu'il était en contact avec un ennemi).
 - Si ce déplacement amène le Merg au contact d'un autre personnage (ennemi ou non),

toutes ses actions suivantes seront des attaques de Combat Rapproché contre ce personnage.





- Si ce déplacement n'amène pas le Merg au contact d'un autre personnage, il effectue une seconde action d'Avancer dans une direction aléatoire.
- Répétez ce cycle jusqu'à ce que le Merg ait épuisé ses actions.
- Pour se reconnecter avec un Merg, le dresseur doit être à Portée Moyenne et utiliser une combinaison d'actions et d'épingles de Compétences (ex. : deux actions, ou deux épingles ou une épingle et une action) pendant son tour. Ceci fait, le Merg peut agir de nouveau normalement.
- Si un dresseur est vaincu au cours d'une partie et n'est pas extrait, le Merg est également perdu.

Lors de la sélection d'un équipage, les personnages Merg ne peuvent choisir que la Classe Merg et les personnages non-Merg ne peuvent pas choisir la Classe Merg. Sauf spécification contraire, les Mergs utilisés en tant que Civils sont toujours considérés comme étant à Portée de leur dresseur.

RÉFÉRENCE - COMPÉTENCES

Cette section contient toutes les règles pour les Compétences présentées sur chaque Profil de Classe des Marchands (et dans certains cas, sur les Profils de personnages). Chaque Compétence est représentée par une icône colorée qui correspond à une des Compétences de cette section. Voir p. 32 pour plus d'information sur l'utilisation des Compétences.




COMPÉTENCES DE COMBAT À DISTANCE

COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Tir Précis  Les personnages vaincus en utilisant Tir Précis ne donnent pas de points de Carrière.	1	Effectuez une attaque de Combat à Distance à Courte Portée. Ne jetez aucun dé : cette attaque obtient une Touche automatique et ignore les Couverts. L'armure modifie normalement cette Touche. Vous ne pouvez pas effectuer d'action Avancer dans le round où vous utilisez cette Compétence.
	2	Effectuez une attaque de Combat à Distance à Moyenne Portée, même si vous avez effectué une action Avancer. Ne jetez aucun dé : cette attaque obtient une Touche automatique et ignore les Couverts. L'armure modifie normalement cette Touche.
	3	Effectuez une attaque de Combat à Distance à Longue Portée, même si vous avez effectué une action Avancer. Ne jetez aucun dé : cette attaque obtient une Touche automatique et ignore les armures et les Couverts.
Fusillade 	1	Réaction. Effectuez une attaque de Combat à Distance contre une figurine immédiatement après qu'elle vous a pris pour cible lors d'un Combat à Distance.
	2	Réaction. Utilisable contre une figurine après qu'elle a effectué sa première action et à n'importe quel moment durant son activation. Effectuez une attaque de Combat à Distance contre elle.
	3	Réaction. Utilisable n'importe quand. Effectuez une attaque de Combat à Distance avec un Dé de Combat supplémentaire contre un ennemi puis faites une action Avancer.
Tireur d'Élite 	1	Effectuez une attaque de Combat à Distance.
	2	Effectuez une attaque de Combat à Distance avec 1 Dé de Combat supplémentaire. Après le jet, vous pouvez diviser les Touches obtenues entre 2 cibles différentes, tant qu'elles sont à Portée de votre arme et séparées l'une de l'autre d'une Portée Courte au maximum.
	3	Effectuez une attaque de Combat à Distance avec 2 Dés de Combat supplémentaires. Après le jet, vous pouvez diviser les Touches obtenues entre 2 cibles différentes, tant qu'elles sont à Portée de votre arme et séparées l'une de l'autre d'une Portée Courte au maximum.
Expert en Armes 	1	Passive : vous pouvez Recharger avec une action Sans Effort. Effectuez une Attaque de Combat à Distance avec 2 Dés de Combat supplémentaires. Vous ne pouvez pas faire d'action Avancer durant le round où vous utilisez cette Compétence.
	2	Passive : vous pouvez effectuer une attaque de Combat à Distance avec pistolet comme s'il s'agissait d'une action Sans Effort. Utilisez cette Compétence lorsque vous effectuez un Combat à Distance. Vous pouvez tirer avec 2 pistolets différents en une seule action : additionnez les dés des deux armes et soustrayez un dé.
	3	Vous pouvez tirer sur l'arme que tient un ennemi. La cible doit être à Portée et en LdV. Effectuez une attaque de Combat à Distance. Jetez deux dés sans tenir compte des statistiques de votre arme. Si au moins une Touche est obtenue, aucun dégât n'est appliqué, mais une arme de votre choix est retirée du Profil de la cible et subit une Dispersion (p. 13). L'arme est endommagée mais peut-être Réparée.

COMPÉTENCES DE COMBAT RAPPROCHÉ

COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Kata 	1	Pendant un Combat Rapproché, ajoutez 2 dés à votre attaque.
	2	Pendant un Combat Rapproché, ajoutez 3 dés à votre attaque.
	3	Pendant un Combat Rapproché, ajoutez 4 dés à votre attaque. Après le jet, vous pouvez diviser les Touches obtenues entre plusieurs ennemis en contact.
Désarmement 	1	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat Rapproché dans lequel vous n'avez subi aucun dégât. L'arme de l'attaquant est défaussée de son Profil et subit une Dispersion.
	2	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat Rapproché dans lequel vous n'avez subi aucun dégât. L'arme de l'attaquant est défaussée de son Profil et ajoutée au vôtre. Si vous n'avez pas d'espace suffisant dans votre Inventaire, vous pouvez la placer au-dessus de vos équipements actuels et l'utiliser jusqu'à ce que vous ne soyez plus engagé avec cet ennemi, cet équipement est ensuite jeté au sol ou échangé avec l'un des vôtres.
	3	Réaction : identique au Niveau 2. De plus, vous pouvez effectuer immédiatement un Combat Rapproché avec l'arme que vous venez de voler, suivi d'une action Avancer ne permettant pas d'Attaque d'Opportunité.
Réflexes 	1	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat Rapproché. Ignorez toutes les Touches obtenues.
	2	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat Rapproché. Ignorez toutes les Touches obtenues. Puis, effectuez immédiatement un Combat Rapproché contre l'attaquant, avec 1 dé supplémentaire.
	3	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat Rapproché. Ignorez toutes les Touches obtenues. Puis, effectuez immédiatement un Combat Rapproché contre l'Attaquant avec 2 dés supplémentaires, suivi d'une action Avancer ne permettant pas d'Attaque d'Opportunité.
Expert au Combat 	1	Passive : ignorez une Touche obtenue à chaque Attaque d'Opportunité contre vous. Vous faites un croche-pieds à votre adversaire. Un ennemi ciblé en contact est mis au Sol.
	2	Passive : vous pouvez effectuer un Combat Rapproché en tant qu'action Sans Effort. Activez cette Compétence pour effectuez un Combat Rapproché en utilisant un pistolet ou un fusil à la place d'une arme de corps-à-corps. Utilisez la statistique de Portée Courte de votre arme pour résoudre l'attaque en y ajoutant 2 dés. Les Munitions sont dépensées normalement.
	3	Vous vous dégagez du combat. Tous les ennemis engagés contre votre personnage peuvent être repoussés jusqu'à 2" de distance dans la direction de votre choix. Les murs ou tout autre obstacle interrompent leur déplacement au point d'impact. Aucune Attaque d'Opportunité n'est effectuée, mais chaque ennemi repoussé subit une attaque avec 2 dés (l'armure s'applique normalement). Puis, vous pouvez effectuer une action Avancer.

COMPÉTENCES D'ENDURANCE

COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Résistance 	1	Récupérez 1 de Santé.
	2	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par une attaque. Réduisez les dégâts reçus de 2.
	3	Réaction : activez cette Compétence après avoir été vaincu. Vous n'êtes plus vaincu. Récupérez 1 de Santé, effectuez une action Se Relever. Vous pouvez ensuite effectuer une action Avancer.
Assaut 	1	Réaction : activez cette Compétence après avoir causé une ou plusieurs Touches contre un ennemi en Combat Rapproché. Effectuez une nouvelle action de Combat Rapproché.
	2	Réaction : activez cette Compétence après avoir provoqué une ou plusieurs Touches contre un ennemi en Combat Rapproché. Effectuez une action Avancer si vous le souhaitez, puis effectuez une nouvelle action de Combat Rapproché.
	3	Activez cette Compétence durant une action Avancer. Vous pouvez ignorer les Attaques d'Opportunité durant ce déplacement et vous pouvez effectuer un Combat Rapproché contre chaque ennemi avec lequel vous entrez en contact durant votre action Avancer.
Obstiné 	1	Effectuez une action Avancer.
	2	Effectuez une action Avancer suivie par une action de Combat.
	3	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par une attaque. Ignorez toutes les Touches reçues, puis effectuez une action Avancer et une action de Combat dans l'ordre de votre choix.
Insensible 	1	Réaction : activez cette Compétence lorsqu'une autre règle ou Compétence provoque une perte de vos actions ou vous fait perdre votre prochain tour. Ignorez ces effets.
	2	Considérez la valeur de votre Armure Physique comme étant de 2 points supérieure à sa valeur actuelle jusqu'à la fin du round.
	3	Récupérez 1 de Santé. Vous pouvez dépasser votre valeur de Santé initiale pour cette partie si vous avez de l'espace suffisant sur votre Profil. De plus, vous ne pouvez pas subir de dégâts, être mis au sol, ou être affecté par les règles provoquant une perte d'actions ou une perte du tour jusqu'à la fin du round après celui en cours.







COMPÉTENCES DE FURTIVITÉ

COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Intouchable 	1	Lorsque vous êtes à Couvert, vous ne pouvez pas être blessé par des attaques à Distance jusqu'à la fin du round, bien que vous puissiez être ciblé normalement.
	2	Lorsque vous êtes à Couvert ou au-delà de la Portée Courte, vous ne pouvez pas être blessé par des attaques à Distance jusqu'à la fin du round, bien que vous puissiez être pris pour cible normalement.
	3	Effectuez une action de Combat à Distance suivie par une action Avancer. Vous ne pouvez pas être blessé par une attaque à distance ennemie jusqu'à la fin du round, bien que vous puissiez être ciblé normalement.
Embuscade 	1	Réaction : activez cette Compétence lorsqu'un ennemi termine son déplacement à 4" ou moins de vous et que vous bénéficiez d'un Couvert total ou partiel. Effectuez un Combat à Distance contre cet ennemi. Vous pouvez effectuer un Mouvement de Proximité (p. 30) avant ou après cette action.
	2	Réaction : activez cette Compétence lorsqu'un ennemi termine son déplacement à 4" ou moins de vous, et que vous êtes derrière un Couvert total ou partiel. Effectuez une action Mouvement, puis une action de Combat contre cet ennemi. Vous pouvez effectuer un Mouvement de Proximité avant ou après ces actions.
	3	Réaction : activez cette Compétence lorsqu'un ennemi termine son Mouvement à 4" ou moins de vous, et que vous êtes derrière un Couvert total ou partiel. Effectuez une action Avancer, une action de Combat contre cet ennemi, puis une autre action Avancer. Vous pouvez effectuer un Mouvement de Proximité avant ou après ces actions.
Camouflage 	1	Lorsque vous êtes en contact avec un mur, vous ne pouvez pas être pris pour cible jusqu'à la fin du round, les ennemis ne peuvent pas entrer en contact avec vous et vous ne bloquez pas les LdV vers d'autres personnages.
	2	Effectuez une action de Combat à Distance. Lorsque vous êtes en contact avec un mur, vous ne pouvez pas être pris pour cible jusqu'à la fin du round, les ennemis ne peuvent pas entrer en contact avec vous et vous ne bloquez pas les LdV vers d'autres personnages.
	3	Lorsque vous n'êtes pas engagé avec un ennemi, vous ne pouvez pas être ciblé jusqu'à la fin du round, les ennemis ne peuvent pas entrer en contact avec vous et vous ne bloquez pas les LdV vers d'autres personnages. Réaction : À n'importe quel moment durant ce round, vous pouvez interrompre le cours de la partie pour effectuer une action de Combat à Distance.
Disparition 	1	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat à Distance si vous êtes à 4" ou moins d'un Couvert. Déplacez-vous vers ce Couvert.
	2	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat à Distance si vous êtes à 4" ou moins d'un Couvert. Déplacez-vous vers ce Couvert et ignorez toutes les Touches provoquées par cette attaque.
	3	Réaction : activez cette Compétence à n'importe quel moment. Effectuez dans l'ordre de votre choix, une action Avancer vers un Couvert, ignorez toutes les Attaques d'Opportunité, et effectuez une action de Combat à Distance. Vous ne pouvez pas être ciblé pour le reste du round.

COMPÉTENCES DE RUSE

COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Distraction 	1	Activez cette Compétence quand vous effectuez une action de Combat à Distance. La cible perd 1 action à son prochain tour en plus des dégâts reçus.
	2	Effectuez une action de Combat à Distance. En plus des dégâts infligés, un ennemi à Portée Courte ou moins de la cible perd son prochain tour. Puis effectuez une action Avancer.
	3	Effectuez une action de Combat à Distance. Puis, vous pouvez faire une action Avancer avec la figurine ciblée (ce déplacement ne peut pas la faire entrer en contact avec un ennemi) qui perd son prochain tour en plus des dégâts reçus. Effectuez ensuite une action Avancer.
Évasion 	1	Réaction : activez cette Compétence quand un ennemi entre en contact avec vous. Effectuez une action Avancer, en ignorant les Attaques d'Opportunité.
	2	Réaction : activez cette Compétence lorsqu'un ennemi entre en contact avec vous. Dans l'ordre de votre choix, effectuez une action Avancer en ignorant les Attaques d'Opportunité et une action de Combat.
	3	Réaction : activez cette Compétence lorsqu'un ennemi entre en contact avec vous. Dans l'ordre de votre choix, effectuez deux actions Avancer en ignorant les Attaques d'Opportunité et une action de Combat. L'attaquant ne peut rien faire d'autre durant ce tour, y compris utiliser des Compétences.
Doigts Agiles 	1	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat Rapproché lors duquel vous n'avez subi aucun dégât. Prenez un objet de l'Attaquant, autre que celui avec lequel il vous a attaqué. Si cet objet ne contient pas dans votre Inventaire, vous pouvez le jeter ou l'échanger avec l'un des vôtres.
	2	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par un Combat Rapproché. Prenez un objet de l'attaquant, autre que celui avec lequel il vous a attaqué. Un objet avec l'icône ☑ peut être utilisé immédiatement. Si cet objet ne contient pas dans votre Inventaire, vous pouvez le jeter ou l'échanger avec l'un des vôtres.
	3	Réaction : activez cette Compétence après avoir été ciblé par une attaque de Combat Rapproché. Prenez un objet de l'attaquant. Un objet avec l'icône ☑ peut être utilisé immédiatement. Si cet objet ne contient pas dans votre Inventaire, vous pouvez le jeter ou l'échanger avec l'un des vôtres. Puis, effectuez immédiatement une action Avancer ou de Combat, en ignorant les Attaques d'Opportunité.
Persuasion 	1	Tentez de Persuader un Marchand ennemi à Courte Portée ou moins et en LdV d'abandonner la mission. Utilisez sa propre valeur Par défaut (pas actuelle) de la statistique Compétences comme la Valeur de Persuasion. En cas de succès, le Marchand perd son prochain tour.
	2	Effectuez une action Persuader contre un ennemi (sauf Purge) à Courte Portée ou moins et en LdV, avec un dé supplémentaire. Dans le cas d'un Marchand ciblé, utilisez sa statistique Compétences comme expliqué ci-dessus. Les options habituelles s'appliquent (mais un Marchand ennemi ne vous rejoindra pas) et vous pouvez Persuader un personnage de perdre son prochain tour.
	3	Comme ci-dessus avec 2 dés supplémentaires. De plus un Marchand (mais pas un Capitaine) peut être Persuadé de vous rejoindre, pour le reste de la mission. Celui-ci n'attaquera jamais ses anciens compagnons. Vous devez jeter un Dé de Chance à chaque round avant d'activer un Marchand «persuadé» de vous rejoindre. Sur un résultat 🎲, il rejoint son ancien équipage.






COMPÉTENCES DE TECH

COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Perturbation 	1	Ciblez un Marchand ennemi de Classe Tech à Portée Moyenne. Celui-ci ne peut pas utiliser de Compétence Tech durant ce round, OU Ciblez jusqu'à 2 figurines de la Purge (Rang 1 à 3) à Portée Moyenne. Celles-ci perdent leur prochain tour.
	2	Tous les Marchands ennemis de Classe Tech à Portée Moyenne ne peuvent pas utiliser de Compétences Tech durant ce round, OU Toutes les figurines de la Purge (Rang 1 à 3) à Portée Moyenne perdent leur prochain tour.
	3	Ciblez un Marchand ennemi de Classe Tech à Portée Moyenne. Il ne peut plus utiliser ses Compétences Tech jusqu'à la fin de la partie, OU Ciblez un Marchand ennemi de Classe Tech n'importe où sur le plateau. Il ne peut pas utiliser ses Compétences Tech jusqu'à la fin du round, OU Toutes les figurines de la Purge (Rang 1 à 3) à Portée Moyenne perdent leurs deux prochains tours, OU Toutes les figurines de la Purge (Rang 1 à 3) sur le plateau perdent leur prochain tour.
Aide 	1	Ciblez un membre de votre équipage ou vous-même. La cible ne peut subir aucun dégât lors des Combats à Distance jusqu'à la fin du round.
	2	Ciblez un membre de votre équipage ou vous-même : la cible regagne 2 de Santé.
	3	Ciblez-vous ainsi que deux autres membres de votre équipage. Chaque cible peut effectuer une action (résolue dans n'importe quel ordre).
Contrôle 	1	Retirez une épingle du Compteur d'Hostilité, OU Vous pouvez appliquer 1 Point de Réparation à n'importe quel équipement ou machine avec lequel vous êtes en contact.
	2	Choisissez un Point d'Entrée et retournez-le. La Purge ne pourra pas entrer en jeu à partir de ce point jusqu'à ce que le prochain Niveau d'Hostilité soit atteint. Si ce Point d'Entrée est obtenu lors de la Phase d'Hostilité, rejetez le dé.
	3	Choisissez un point sur le plateau. Toutes les figurines de la Purge (sauf les Organiques) à Portée Moyenne Avancent immédiatement vers ce point du maximum possible selon leurs actions, en ignorant toutes les cibles. Elles génèrent normalement des Attaques d'Opportunité. Ces figurines ne pourront plus agir durant ce round.
Piratage 	1	Retirez de la partie un personnage de la Purge (Rang 1 ou 2) à Portée Moyenne, OU Fermez ou Ouvrez une porte avec laquelle vous êtes en contact.
	2	Retirez de la partie jusqu'à 2 personnages de la Purge (Rang 1 ou 2) à Portée Moyenne, OU Fermez ou Ouvrez une porte se trouvant à Portée Moyenne.
	3	Retirez de la partie jusqu'à 2 personnages de la Purge (Rang 1 à 3) à Portée Moyenne, OU Prenez le contrôle d'un personnage de la Purge (Rang 1 à 3) à Portée Moyenne (placez un pion près de lui pour l'indiquer). Celui-ci est traité comme faisant partie de votre équipage jusqu'à ce que lui ou le personnage Tech soit Vaincu ou que la mission soit terminée, OU Fermez ou Ouvrez une porte se trouvant sur le plateau.

COMPÉTENCES DES AUGMENTÉS

COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Accélération 	1	Effectuez 1 action Avancer.
	2	Effectuez 2 actions Avancer et/ou de Combat supplémentaires durant ce tour. Vous pouvez effectuer vos autres actions avant, pendant ou après ces actions.
	3	Effectuez 3 actions Avancer et/ou de Combat supplémentaires durant ce tour. Vous pouvez effectuer vos autres actions avant, pendant ou après ces actions.
Explosion 	1	Vous générez une impulsion d'énergie concentrée percutante avec vos mains. Effectuez un Combat à Distance avec les statistiques suivantes :   
	2	Vous générez une énergie vous propulsant vers l'avant. Effectuez 2 actions Avancer, en ignorant tous les Couverts et personnages sur votre route.
	3	Vous générez une décharge énergétique dans toutes les directions. Tous les personnages à Portée Courte subissent une attaque à 3 dés et sont repoussés d'autant de pouces que le nombre de Touches obtenues. Cette poussée ne provoque pas d'Attaque d'Opportunité.
Manipulation 	1	Vous perturbez l'esprit de votre ennemi. Ciblez un ennemi en LdV : il perd son prochain tour.
	2	Vous endommagez l'équipement de votre ennemi. Ciblez un équipement tenu par un ennemi en LdV. Celui-ci se casse immédiatement.
	3	Vous altérez votre environnement en effectuant une des actions suivantes : Déplacez un petit décor (tel qu'une caisse ou une table) ou un pion objet en LdV d'une Portée Courte au maximum par rapport à sa position actuelle, OU Projetez un décor petit ou moyen (ex. : un distributeur ou une table) situé en LdV et à Portée Moyenne sur une distance au maximum égale à la Portée Courte (sur la Réglette). Si un personnage se trouve sur la trajectoire du décor, celui-ci le heurte et lui inflige une attaque résolue en jetant 4 dés.
Stimulation 	1	Vous améliorez votre vitalité. Effectuez une action Avancer ou une action de Combat à Distance, OU Récupérez 1 de Santé.
	2	Vous améliorez vos sens. Regardez les deux premières Cartes Évènement et replacez-les sur le haut de la pioche dans le même ordre. Puis, effectuez une action Avancer.
	3	Vous améliorez votre vitesse et votre force. Choisissez une action dans la liste suivante. Effectuez cette action et une action Avancer (avant ou après l'action choisie) : Un Combat Rapproché résolu avec 6 dés de Combat OU Un Combat à Distance résolu avec 4 dés de Combat OU Un Combat à Distance résolu avec 6 dés de Combat, mais perdez 1 Santé.

COMPÉTENCES DES MACHINES

COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Reroutage 	1	Réaction : à utiliser après avoir été vaincu. Vous n'êtes plus vaincu. Récupérez 2 de Santé et Relevez-vous.
	2	Vous activez vos systèmes d'auto-réparation et récupérez 2 de Santé.
	3	À utiliser en contact socle à socle avec un mur qui ne possède ni porte, ni fenêtre. Vous pouvez vous connecter à sa sous-structure interne pour vous recharger. Récupérez toute votre Santé.
Analyseurs 	1	Ciblez une caisse à Portée Courte et en LdV. Inspectez tous les pions objets qu'elle contient puis remettez-les à l'intérieur.
	2	Vous interceptez les capteurs de la Purge et communiquez de fausses données. Ciblez 2 personnages de la Purge (Rang 1 à 3) à Portée Moyenne : ils Avancent dans la direction de votre choix.
	3	Vous pouvez brouiller toutes les transmissions et les données de micro-contrôle. Réduisez ou augmentez le Niveau d'Hostilité de 2. Tous les autres Marchands de Classe Machine et les figurines de la Purge de Rang 1 à 3 passent leur prochain tour.
Protocole de Protection 	1	Réaction : utilisable à tout moment. Effectuez une action Avancer.
	2	Ciblez un allié en contact. Il récupère 1 de Santé. Jusqu'à la fin du round, tant que vous êtes en contact avec l'allié, vous pouvez subir à sa place tout ou partie des Touches qu'il subit.
	3	Réaction : utilisable à tout moment. Effectuez, dans n'importe quel ordre, deux actions Avancer et une action de Combat Rapproché. Après l'action de Combat Rapproché, si l'ennemi n'a pas été vaincu, jetez un Dé de Combat. Si vous obtenez une ou plusieurs Touches, l'ennemi est mis au Sol.
Réparation 	1	Effectuez une Réparation ou une action de Suppression de Brouillage sur vous-même ou sur n'importe quel autre personnage ou équipement en contact avec vous. Votre jet bénéficie d'une Touche automatique.
	2	Appliquez 3 Points de Réparation à vous-même ou à n'importe quel équipement ou machine en contact avec vous.
	3	Vous relâchez un nuage de nanites réparatrices. Réparez intégralement un objet ou soignez intégralement un personnage Machine (y compris vous-même) à Portée Courte : cette restauration ne nécessite aucun jet de dé. Appliquez aussi 1 Point de Réparation à tout autre objet, équipement ou personnage Machine à Portée Courte.
Surcharge 	1	Effectuez une action.
	2	Effectuez deux actions, puis perdez 1 de Santé.
	3	Vous surchargez vos batteries et causez une autodestruction. Effectuez une attaque de Combat à distance avec 5 Dés de Combat contre chaque personnage à Portée Courte. Effectuez une attaque à distance avec 2 Dés de Combat contre chaque personnage à Portée Moyenne. Après les attaques, jetez le Dé de Chance : 1-2 : ce personnage est intégralement détruit avec son équipement. Il est retiré de la campagne de manière définitive. 3-4 : comme ci-dessus mais les Pions d'équipement du personnage subissent une dispersion (p. 13) et sont cassés (ils peuvent être Réparés si récupérés). 4-6 : tout l'équipement et le corps du personnage sont détruits. Sa puce d'IA demeure miraculeusement intacte. Prenez un Pion Objectif qui la représente : elle subit une dispersion depuis la position du personnage Machine. Si elle est récupérée, le personnage peut être reconstruit durant la Phase des Marchands : <ul style="list-style-type: none"> • Le joueur peut engager un Marchand à moitié prix (arrondi au supérieur). • La nouvelle Carrière du Marchand est avancée au Niveau du personnage Machine détruit. • Le nouveau Marchand reçoit automatiquement la Fiche de Classe du Personnage Machine détruit, avec la même sélection de Compétences.








COMPÉTENCES DES MERGS







COMPÉTENCE	NIVEAU	ACTION
Charge 	1	Avancez. Interrompez le mouvement dès que vous entrez en contact avec un ennemi puis effectuez une action Repousser. Toutes les Touches obtenues sont appliquées en tant que dégâts supplémentaires contre l'ennemi (l'armure s'applique normalement).
	2	Lors de la résolution de ses actions Avancer du round, le personnage peut effectuer gratuitement une attaque de Combat Rapproché contre jusqu'à 3 personnages avec lesquels il entre en contact, en ignorant les Attaques d'Opportunité de ces personnages.
Déconnexion 	1	Le Merg laisse sa rage naturelle exploser. Durant ce tour, il peut se déplacer de 2" supplémentaires et jeter 2 Dés de Combat supplémentaires en Combat Rapproché. À la fin du tour, le Merg est déconnecté de son dresseur.
	2	Le Merg laisse une rage sans limite l'envahir. Durant ce tour, il gagne une action supplémentaire, se déplace de 2" supplémentaires, jette 2 Dés de Combat supplémentaires en Combat Rapproché et met Au Sol tout ennemi avec lequel il entre en contact durant ses déplacements. À la fin du tour, le Merg est déconnecté de son dresseur.
En arrière 	1	Le Merg Avance vers son dresseur par la trajectoire la plus courte et la plus directe. S'il entre en contact avec le dresseur, toutes les Touches que le dresseur devrait recevoir durant ce round sont appliquées au Merg à la place (l'armure s'applique normalement).
	2	Le Merg Avance deux fois vers son dresseur par la trajectoire la plus courte et la plus directe. S'il entre en contact avec le dresseur, toutes les Touches que le dresseur devrait recevoir durant ce round sont appliquées au Merg à la place (l'armure s'applique normalement). Le dresseur récupère aussi 1 de Santé.
	3	Le Merg Avance deux fois vers son dresseur par la trajectoire la plus courte et la plus directe (attention à la limite des 11" de déplacement max.). Lors de ces déplacements, le Merg peut traverser les autres personnages et exécuter une action Repousser gratuite contre eux. Si le Merg entre en contact avec le dresseur, toutes les Touches que le dresseur devrait recevoir durant ce round sont appliquées au Merg à la place (l'armure s'applique normalement). Le dresseur récupère aussi 1 de Santé.
Rugissement Sonique 	1	Le Merg utilise une modulation de ses cordes vocales pour déclencher une puissante explosion. Tous les personnages à Portée Courte subissent une attaque résolue avec 1 Dé de Combat et ignorant l'armure. Les Augmentés, les Machines et les agents de la Purge ne sont pas affectés.
	2	Le Merg utilise une modulation de ses cordes vocales pour déclencher une explosion encore plus puissante. Un personnage (à l'exception des agents de la Purge de Rang 4 ou plus) situé jusqu'à une Portée Moyenne et en LdV subit une attaque résolue avec 2 Dés de Combat et qui ignore l'armure. Si la cible survit, elle est mise Au Sol.



RÉFÉRENCE - ICÔNES

CAPACITÉS DES PERSONNAGES

	Quand il effectue une action Avancer (p. 22), ce personnage peut se déplacer d'autant de pouces supplémentaires que le nombre indiqué dans l'icône. La limitation à 11" maximum s'applique toujours.
	Quand il effectue un Combat Rapproché sans arme (p. 25), ce personnage jette autant de dés qu'indiqué par le nombre de l'icône. Si le Marchand utilise une arme, il se sert des statistiques de cette dernière.
	Quand il effectue un Combat à Distance sans arme (p. 26), ce personnage jette autant de dés qu'indiqué par le nombre de l'icône. Si le Marchand utilise une arme, il se sert des statistiques de cette dernière.
	Quand il ne porte pas d'Armure, ce personnage a une valeur d'Armure Physique (p. 24) égale au nombre indiqué dans l'icône. S'il porte une Armure, utilisez la valeur la plus haute.
	Quand ce personnage entre en contact avec un ennemi, il bénéficie d'une action de Combat Rapproché gratuite immédiate (p. 25).
	Quand ce personnage est vaincu, son joueur peut jeter le nombre de dés de combat indiqué dans l'icône à chaque Phase des Marchands. Si une Touche est obtenue, le Marchand peut se relever et récupérer autant de Santé que le nombre de Touches obtenues lors du jet. Ceci constitue son activation du round. Cette «résurrection» ne peut se produire qu'une fois par partie.
	Cette icône permet à un personnage d'ignorer certains décors lors de ses déplacements. Le nombre du haut est la hauteur ou largeur maximale (en pouces) de décor et/ou objets qu'un personnage peut traverser lors d'une action Avancer sans avoir à les contourner. Le chiffre du bas est la distance que peut franchir latéralement ou vers le bas (par ex., pour franchir une fissure ou sauter vers un étage inférieur) le personnage lors d'une action Avancer. Cette aptitude permet aussi au personnage de franchir les fenêtres sans pénalité.

	Ce personnage peut Désenrayer une arme avec une action Sans Effort.
	Le personnage est Massif . Les personnages Massifs peuvent voir au-dessus de plus petits personnages. De même, ils peuvent être vus derrière des personnages de taille inférieure à la leur. Tout personnage sans l'icône Massif ou avec un chiffre inférieur dans son icône Massif ne bloque pas la LdV vers un personnage Massif, mais peut servir de Couvert normalement. Les personnages Massifs réduisent les tentatives d'action Repousser contre eux du chiffre indiqué dans l'icône. Ils ajoutent autant de Touches automatiques à leurs propres tentatives pour Repousser.
	Il s'agit du Rang d'un PNJ
	Les actions des personnages ayant cette icône sont 'liées' : les actions qu'ils choisissent de faire durant leur tour doivent être du même type (ex. : un personnage avec deux actions peut se déplacer deux fois ou tirer deux fois, mais ne pourra pas se déplacer et tirer durant le même tour).
	Ce personnage peut transporter des armes de Combat à Distance, mais pas les utiliser.
	Ce personnage peut transporter des armes de Combat Rapproché, mais pas les utiliser.
	Ce personnage peut transporter des objets, mais pas les utiliser.



Boite de Munitions

CARACTÉRISTIQUES DES OBJETS



Cet objet peut être lancé (p. 31) à Portée Courte avec le nombre de dés indiqué. Si l'icône est accompagnée d'un M ou d'un L, l'objet peut être lancé jusqu'à une Portée Moyenne ou Longue



Cet objet peut être utilisé lors d'une action Sans Effort.



Cet objet est rare et ne peut pas être acheté. Il peut uniquement être trouvé en utilisant l'action Fouille durant une mission.



Rafale +1 : vous pouvez ajouter 1 Dé de Combat à votre attaque, mais vous devez retirer 1 épingle de Munitions supplémentaire.



Rafale +2 : vous pouvez ajouter 2 Dés de Combat à votre attaque, mais vous devez retirer 2 épingles de Munitions supplémentaires.



Tir à Pleine Capacité : vous pouvez vider votre arme en une seule rafale surpuissante.



- Ajoutez 2 Dés de Combat à votre attaque si 4 ou 5 épingles de Munitions sont retirées.

- Ajoutez 3 Dés de Combat à votre attaque si 6 ou 7 épingles de Munitions sont retirées.



Munitions infinies : cette arme n'utilise pas d'épingles de Munitions (et peut faire feu même si vous n'avez pas de Munitions), mais une épingle doit tout de même être ajoutée au Compteur d'Hostilité depuis la Réserve.



Fiable : cette arme ignore les résultats



Verrouillage de cible : cette arme ignore les Couverts partiels et peut faire feu sur des personnages engagés en mêlée à n'importe quelle Portée sans avoir à déterminer aléatoirement la cible.



Silencieux : cette arme n'ajoute pas d'épingle au Compteur d'Hostilité.



Dangereux : après la résolution d'un Combat à Distance, l'utilisateur de cet objet subit une attaque effectuée avec autant de Dés de Combat que le nombre de l'icône.



Après l'utilisation de cet objet, retournez son pion. Il y aura généralement un effet alternatif au dos du pion.



Tir Soutenu : si cette arme Touche, vous pouvez immédiatement effectuer un autre Combat à Distance avec la même arme, en action Sans Effort. Cette seconde attaque doit être effectuée contre la même cible ou contre un autre ennemi situé au maximum à Portée Courte de la cible initiale.



Lorsque cet objet est utilisé, défaissez-le et remettez le pion dans la pioche.



Cette arme peut être Rechargée avec une action Sans Effort.



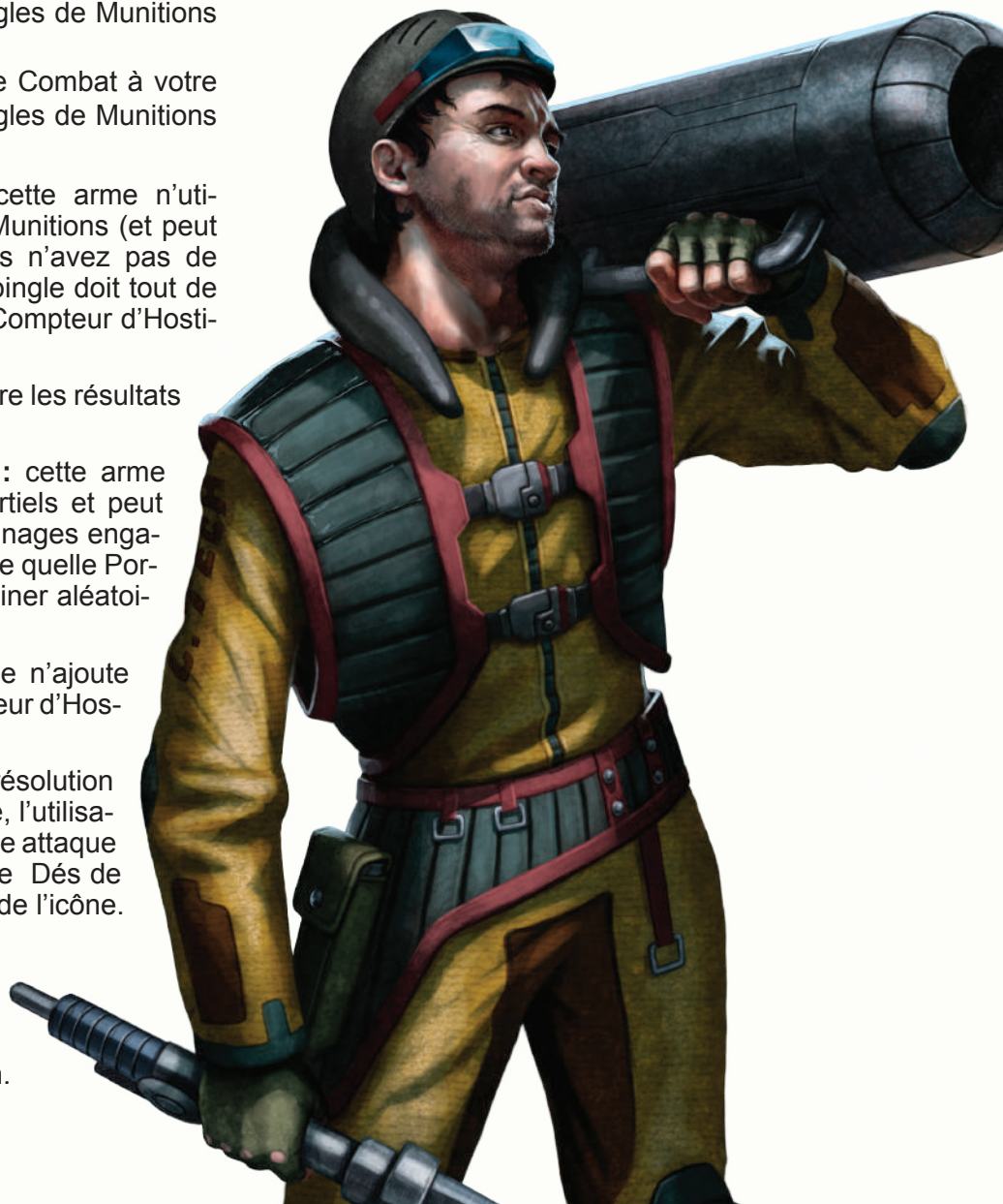
Cette arme ne peut pas être Rechargée durant une partie. Elle n'est Rechargée qu'entre chaque mission.



Cet objet ne peut pas être utilisé durant la mission où vous le trouvez. Retournez le pion pour vous en souvenir.



Cette arme gèle automatiquement sa cible et lui fait perdre son prochain tour. Jetez les dés indiqués pour les personnages situés à 1" et 2". Toute Touche obtenue (en ignorant le Couvert et les Armures) les gèle également.



JAM

Tous les personnages à Portée Courte ou moins de la cible, sans tenir compte de la LdV ou du Couvert ne peuvent pas effectuer d'actions de Combat à Distance durant ce round.



Cette arme téléporte plusieurs fois la cible, aléatoirement et sur une courte distance. Chaque téléportation est considérée comme une dispersion (p. 13). La cible subit autant de dispersion que le nombre indiqué dans l'icône (ou deux dispersions si aucun nombre n'est donné). Ces dispersions n'autorisent pas d'attaque d'opportunité. La cible peut être téléportée aux travers des murs et des décors mais ne peut pas terminer son déplacement au-dessus de ceux-ci. La cible ne peut pas être projetée en dehors du plateau, mais elle peut être projetée en l'air si vous utilisez des décors à plusieurs étages, auquel cas elle tombera depuis sa hauteur actuelle. Si des dés sont indiqués avec l'icône, jetez-les pour les personnages respectivement à 1' et 2". Toute Touche les téléportera aussi. Cette caractéristique peut être utilisée sur un allié. Si cette caractéristique se trouve sur une armure, elle est utilisée pour le porteur.

NOTES SUR LES ÉQUIPEMENTS

Ci-dessous vous trouverez des notes sur différents objets afin de clarifier leur utilisation.

OBJETS À SÉPARER

Certains objets sont utilisés séparément durant les parties et doivent être conservés séparément entre chaque partie. Les types d'objets sont :

- **Petits objets** : ces derniers sont toujours utilisés et peuvent être conservés dans le sac de pioche
- **Grands objets** : ceux-ci ne sont utilisés que dans les grandes caisses et doivent être conservés séparément.
- **Objets rares (Ⓜ)** : ils ne sont utilisés que lorsque c'est précisé dans la mission et doivent être conservés séparément.
- **Objectifs (pions vert)** : ces pions ne sont utilisés que lorsque c'est précisé dans la mission et doivent être conservés séparément.
- **Objets précieux** : les objets d'une valeur d'achat de 29 ou plus. Ils ne peuvent pas être trouvés mais uniquement achetés.

UTILISATION DES OBJETS

Les objets peuvent être utilisés par leur porteur mais peuvent aussi être employés sur un allié en contact. Par exemple, vous pouvez utiliser un Medi-Strim pour faire récupérer de la Santé à un camarade sans devoir lui passer.

OBJETS SPÉCIFIQUES



Chaque fois qu'un Marchand trouve un pion Crédits, la valeur en UA de celui-ci est immédiatement ajoutée aux Ressources de l'équipage et le jeton est défaussé.



Boîte de Munitions : cet objet contient deux chargeurs de Munitions. Lors de sa première utilisation, le pion est retourné et il est défaussé après sa seconde utilisation. Lors d'une campagne, si cet objet n'a pas été défaussé durant la mission, il est automatiquement restauré pour la prochaine mission.



Cibleur laser : cet objet permet de rejeter un seul dé lors de chaque Combat à Distance avant de déterminer le résultat. Cela peut éviter ou causer un enrayement.



Découpeur laser : cet objet permet d'ouvrir et déverrouiller les portes en contact avec l'utilisateur (p. 81)



Tablette Numérique : cet objet permet, même sans LdV, d'ouvrir ou de fermer une porte située jusqu'à Portée Moyenne (p. 81).



Équipement Tech : cet équipement permet à un personnage Machine ou Tech d'effectuer des Réparations en jetant un dé de plus (p. 80).



Pièces de Rechange de vaisseau : les Pièces de Rechange peuvent être dépensées durant la Phase de Maintenance pour effectuer autant de Réparations qu'indiqué sur le pion, sur un ou plusieurs systèmes du vaisseau.



Capacités de base : certains objets (par ex., les Menottes Empathiques) donnent des Compétences à un personnage, de la même façon que s'il en disposait sur son Profil de Marchand.



Jump Pack : le Jump Pack est utilisable en tant qu'action Sans Effort. Il permet au personnage d'Avancer en utilisant les valeurs de l'icône Ruée figurant sur le pion.



Objets exclusifs : certains équipements et armes sont exclusifs à un personnage, une espèce ou une Classe, (par ex., les Brassards Tempête sont exclusifs à l'espèce des Mergs). Ceci est indiqué sur le pion de l'objet.

RÉFÉRENCES RAPIDES


ORDRE DE JEU

1. Phase d'Hostilité
2. Phase des Marchands
3. Phase de la Purge
4. Phase des PNJ
5. Phase d'Évaluation

PHASE D'HOSTILITÉ (P. 20)

- Ajoutez 1 épingle au Compteur d'Hostilité par 3 équipages.
- Piochez une Carte d'Évènement.

PHASE DES MARCHANDS (P. 21)

Chaque joueur active un Marchand à tour de rôle. Chaque Marchand effectue autant d'actions que son  à chaque activation.

- Les Personnages Au Sol doivent d'abord Se Relever.
- Les Personnages Vaincus ne peuvent pas être activés tant qu'ils ne sont pas soignés (p. 33).

ACTIONS (P. 21)

AVANCER (P. 22)

Déplacement jusqu'à 4" (limité à un maximum de 11" par round). Les Ennemis peuvent effectuer une Attaque d'Opportunité si le personnage se désengage d'un adversaire.




COMBAT À DISTANCE (P. 26)

Effectuez un Combat à Distance contre une cible à Portée et en LdV. Défaussez les épingles de Munitions requises. Chaque round, le premier Combat à distance ajoute une épingle au Compteur d'Hostilité.

COMBAT RAPPROCHÉ (P. 25)


Effectuez un Combat Rapproché contre une cible en contact.

REPOUSSER (P. 28)

Jetez  ou  contre une cible en contact. Repousser la cible d'1" par Touche obtenue. Poursuite possible. Sur 3 Touches ou plus, la cible est Au Sol.  = pas d'effet et la cible peut Repousser l'attaquant.

FOUILLER (P. 28)



AU CHOIX : regardez le contenu d'une caisse en contact et prenez ou échangez un objet,

OU : placez un  dans une salle et prenez un objet dans le sac.





RECHARGER (P. 29)

Utiliser un pion Munition pour récupérer toutes les épingles Munition d'une arme.



PERSUADER (P. 29)

Jetez autant de dés que la valeur  contre une cible en contact. Le nombre de Touches obtenues doit dépasser la valeur  de la cible. En cas de

JETS D'ATTAQUE (P. 23)

- Jetez les dés (1 , les autres ).
- Chaque  = 1 Touche
- Réduisez les Touches du Couvert (p. 15)
- Réduisez les Touches de la valeur d'Armure
- Réduisez la Santé de la cible du nombre de Touches restantes. Un PNJ est vaincu dès qu'il encaisse une Touche.
- Si 2+  = l'arme s'enraye

ARMES EXPLOSIVES (P. 31)

Jetez . En cas de Touche, l'arme explose sur la cible. En cas de résultat vierge, déplacez le point d'explosion d'1". En cas de , l'adversaire déplace le point d'explosion jusqu'à 2". Puis résolvez l'attaque normalement.

STATISTIQUES DES ARMES (P. 17)

ARMES À DISTANCE



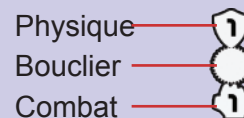
Portée Courte Portée Moyenne Portée Longue

ARMES DE CORPS-À-CORPS



Attaque normale Attaque appuyée Arme de jet

ARMURE (P. 24)



ARMES À EXPLOSION (P. 31)


Point d'explosion  Jusqu'à 1" Entre 1 et 2"


succès, la cible échange un objet, rejoint l'équipage ou autre (selon la mission).

AUTRES (P. 29)

Interagir, Se Relever, Enfiler/Déposer une Armure, Désenrayer une arme.

ACTIONS SANS EFFORT (P. 30)

1 action Sans Effort gratuite par round. Chaque action Sans Effort après la première consomme une  ou une épingle de Compétence.

- Mouvement de Proximité d'1".
- Utiliser un objet .
- Lancer un objet (p. 31).
- Ramasser ou déposer un objet.

- Donner/Prendre/Échanger un objet avec un autre personnage.


COMPÉTENCES (P. 32)

Durant le tour, dépenser X épingles de Compétences pour utiliser une Compétence disponible au Niveau X. Une Compétence au maximum peut être utilisée par round (y compris lors des actions Sans Effort).

- Les Compétences Passives ne consomment pas d'épingles.
- Les Réactions ne peuvent être utilisées que si leurs conditions de déclenchement se produisent.

PHASE DE LA PURGE (P. 34)

ARRIVÉE (P. 34)

Jetez le  ou le  pour chaque catégorie du haut vers le bas. Jetez le  pour chaque Point d'Entrée. Placez les personnages aussi près que possible du Point d'Entrée.

sible du Point d'Entrée.

Personnages de Rang 4 et + : maximum 1 par partie.

ACTIVATION (P. 35)

Activez les personnages dans l'ordre de Rang décroissant (les plus hauts Rangs en premier). Choisissez une cible, puis effectuez les actions indiquées par le Schéma d'Activation de l'IA.

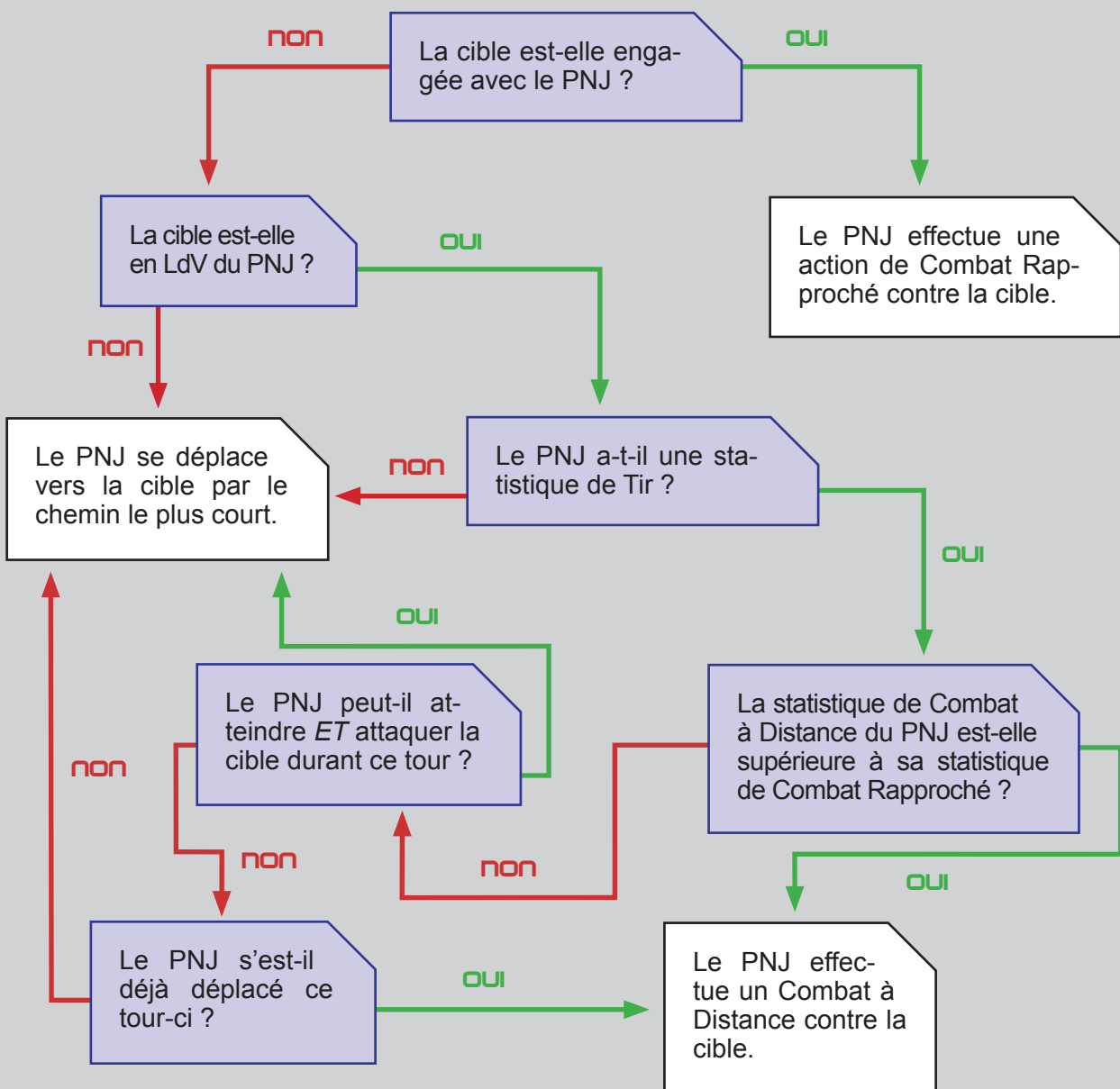
Ciblez le personnage non-Purge le plus proche, en priorité les cibles en LdV et ne bénéficiant pas de Couvert. La cible est verrouillée (p. 35) pour le tour.

Les Assassins ciblent en priorité les Capitaines dans leur LdV.

PHASE DES PNJ (P. 40)

Résolvez dans l'ordre : 1) Corps Galactique (p. 44), 2) Sécurité (p. 46), 3) Gangsters (p. 48) 4) Civils (p. 42).

SCHÉMA D'ACTIVATION DE L'IA



Chaque catégorie arrive puis s'active (les plus hauts Rangs en premier). Ciblez l'ennemi ayant la priorité la plus élevée dans la Liste des Cibles Prioritaires de chaque catégorie. Ciblez d'abord l'ennemi en Contact, puis en LdV et sans Couvert, enfin en LdV et à Couvert.










Si un PNJ ne peut pas causer de dégât à sa cible, il choisit une cible différente si possible.

PHASE D'ÉVALUATION (P. 20)

- Retirez les Pions d'Activation.
- Résolvez les effets de «Fin de Tour».
- Passez le Pion de Tour.

CIVILS (P. 42)

Jetez le  :

	Le Civil effectue une action Avancer dans la direction du  .
	Le Civil effectue une action de Combat contre la cible la plus proche. Puis il Avance deux fois dans une direction aléatoire. S'il n'y a pas de cible, le Civil Avance une fois dans la direction indiquée sur  .
	Le Civil Avance pour se mettre à Couvert de l'ennemi visible le plus proche. S'il n'y a pas de Couvert ou d'ennemi, le Civil Avance dans la direction indiquée sur le  .
	Le Civil rejoint l'équipage du Marchand le plus proche en LdV (p. 50). S'il n'y a pas de Marchand, le Civil Avance une fois dans la direction indiquée sur  .
	Le Civil Avance vers le Marchand le plus proche en LdV qui n'est pas engagé. S'il entre en contact, il y a une possibilité d'échange d'objet. S'il n'y a pas de Marchand en LdV, le Civil Avance une fois dans la direction indiquée sur  .
	Si le Compteur d'Hostilité est suffisamment élevé pour qu'un Organique apparaisse, le Civil est remplacé par un Organique (si possible).

CIBLES PRIORITAIRES

1. Purge
2. Gangster/Marchand

Un Civil ne s'approche pas à moins de 4" d'une figurine de la Purge, sauf s'il l'attaque. Si un Civil commence son activation à 4" ou moins d'un membre de la Purge, ses déplacements doivent le faire s'éloigner le plus directement possible jusqu'à se trouver à plus de 4" de distance. Il peut agir ensuite normalement.

