



VII Legio

Nébuleuse Rouge

Un jeu pour 2-4 personnes, 20mn par personne, à partir de 10 ans

Aperçu du jeu

L'Impérium galactique a décidé d'engager une nouvelle campagne d'expansion vers la Nébuleuse Rouge. Comme toujours, la première à partir est la VIIème Légion, car sa mission est d'en cartographier l'espace profond et de nouer des premiers contacts utiles avec les Extrasolaires rencontrés.

Vous êtes celles et ceux chargés de cette opération, vous êtes les Unités Commandantes (U.C.) de la VIIème Légion et vous explorerez sur un vaisseau de classe Frombola. Votre aventure vous amènera à rencontrer de nouvelles civilisations et des créatures extrasolaires incroyables. Peut-être même parviendrez-vous à percer les secrets du mystérieux Secteur « X »...

Une partie se déroule en tours joués successivement par les U.C. Vous explorerez l'espace, découvrirez de nombreuses créatures, sapiens ou non. Vous devrez vous montrer aussi diplomate qu'apte à la capture d'espèces sauvages. Vous aurez besoin de coopérer pour gagner, la VIIème Légion formant un corps soudé bien que compétitif.

Intelligence et Force vous feront gagner des points de cartographie (PC). 12 PC (ou plus) ouvriront la voie à votre promotion. Au retour du vaisseau à la base stellaire, vous prendrez le commandement d'un vaisseau de classe Spatha, mieux équipé et plus puissant.

En plus de la cartographie, il vous faudra montrer le discernement attendu par une U.C. de la VIIème, mesuré par les points de Xénoscience (PX) que vous aurez acquis dans l'exploration de la nébuleuse. L'U.C. ayant validé le plus de PC gagnera la partie.

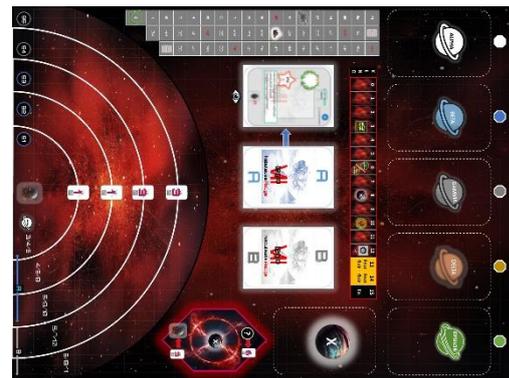


Composants du jeu

Les Plateaux

Le Plateau Central contient :

- La Nébuleuse Rouge découpée en 5 secteurs principaux, S1 à S5, et le Secteur X.
- 5 emplacements pour recevoir les cartes des Extrasolaires découverts : alpha, beta, gamma, delta, epsilon.
- La piste de score allant de 0 à 50.
- La piste Xéno allant de 0 à 15.
- 3 emplacements pour les contacts à venir : A, A et B.
- 1 emplacement pour les cartes du Secteur X



Le tableau des réserves pour :

- Les decks extrasolaires, Imperator et Exploration
- Le Tableau des dégâts occasionnés par les vaisseaux Xéno.



Les cartes

- 57 cartes Exploration
- 50 cartes Extrasolaires réparties en 3 piles : A (24), B (21), X (5).
- 30 cartes Imperator
- 12 cartes Objectif Secret



Les pions et jetons

- 1 pion Imperator 
- 4 pions score - 1 par couleur 
- 4 vaisseaux – 1 par couleur 
- 52 compteurs, 13 par couleur 
- 5 pions « planète active » - Alpha, Beta, Gamma, Delta et Epsilon 
- 26 pions *Experts* :



Diplomates x 8



Aventurière x 10



Chasseurs x8

- 8 pions Nanoprobes et Holodeck - 2 par U.C.



- 50 jetons planètes explorées :



- 4 Plateaux Vaisseaux double face : une face Frombola, une face Spatha 

- 1 jeton 1^{ère} U.C. 

Les dés

1 dé à 10 faces pour résoudre certains événements et infliger des dommages aux vaisseaux.

Les Aides de jeu

4 - 1 par U.C., recto/verso



Prenez le commandement de votre Frombola

Prenez un plateau vaisseau, face Frombola visible ainsi que les pions de couleur associés.

The diagram shows the Frombola ship board with various sections: EQUIPEMENT (Equipment), PERSONNEL (Personnel), and a score track. Callouts provide instructions:

- Top Left:** Placez un compteur sur chaque case grisée des équipements : Propulseurs spatiaux (Space Propellers), Lasers, Décodeurs de signaux (Signal Decoders).
- Top Right:** Fixez votre profil de commandement sur l'échelle Diplomatie – Exobiologie en plaçant votre pion U.C. sur la ligne de votre choix, entre les 2 colonnes.
- Middle Left:** Placez un compteur sur la case 0 de l'utilisation de l'Imperator.
- Middle:** Placez un compteur sur la case grisée du nombre d'Escouades.
- Bottom Left:** Placez votre jeton Holodick/Naoprobes à côté du plateau.
- Bottom Center:** Embarquez 1 expert de votre choix.
- Bottom Right:** Placez un compteur sur chaque case 0 du tableau d'expérience.
- Far Right:** Cette échelle, graduée de 0 à 3, détermine les points de bonus qui s'ajouteront lors de vos rencontres avec des extrasolaires suivant qu'ils sont sapiens ou non sapiens. Se réclamer plutôt Diplomate vous aidera dans les alliances et le commerce alors que préférer le recours aux Chasseurs vous aidera à capturer ou intimider.

- Tirez 2 cartes Objectif Secret au hasard et conservez-en une l'autre est remise dans la pile qui est remélangée.



- Placez votre jeton score sur la case 0 de la piste de score.

Enfin, révélez la carte A la plus à gauche du plateau central, celle au-dessus de l'œil.

Les Personnels

- Les *Escouades* de légionnaires de la VIIème Légion. Vous les chargerez de réaliser les missions auprès des Extrasolaires sur les planètes découvertes. Elles seront vos yeux et votre voix.
- Les *Experts* qui ont leur domaine d'expertise propre : Aventurière, Diplomate ou Chasseur. Un vaisseau Frombola ne peut en embarquer qu'au plus 4, toutes spécialités confondues. Chaque *Expert* embarqué est matérialisé par un pion *Expert* de la spécialité choisie.

Les Équipements :

- Les *Propulseurs* qui fixent le nombre de cartes Exploration reçues par l'U.C. à chaque tour, indiqué sur le plateau suivant le nombre de propulseurs installés.
- Les *Lasers*, qui servent à attaquer ou se défendre de tout vaisseau hostile.
- Le *Décodeur de signaux extrasolaires*, qui permet de savoir quels extrasolaires seront les prochains à être contactés.



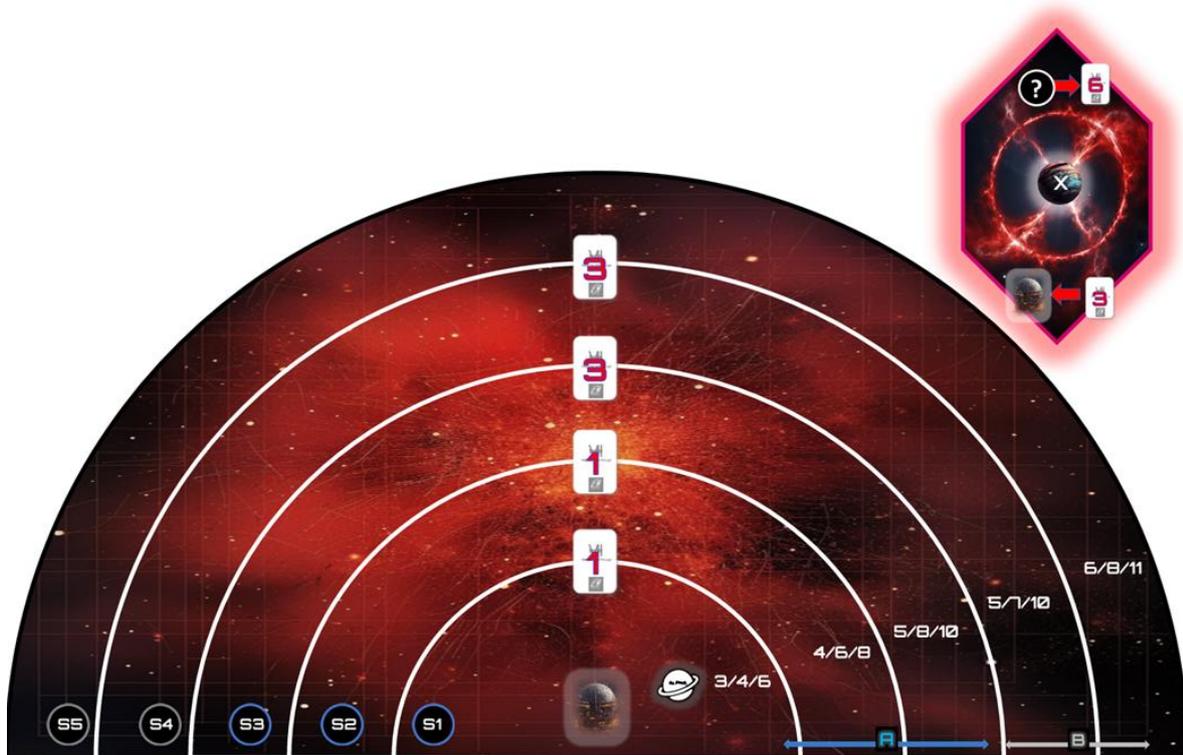
Une fois obtenues, ces technologies apporteront un point d'expertise permanent

Lors des missions concernant respectivement les extrasolaires non sapiens ou les extrasolaires sapiens.

La Nébuleuse Rouge

L'espace à explorer est représenté par 5 secteurs délimités par une courbe blanche ainsi que le Secteur « X ». Ce dernier n'est pas accessible en début de partie. Le plus éloigné de la base stellaire est le secteur 5.

La Base Stellaire  se trouve au centre de la Nébuleuse rouge, dans le secteur 1. C'est de là que partent tous les vaisseaux et qu'ils y reviennent pour monter en gamme (cf. Promotion).



Ainsi qu'indiqué dans chaque secteur, le nombre de planètes extrasolaires à découvrir dépend du nombre d'U.C.



Dans le secteur 1, il y a 3 planètes à découvrir dans une partie à 2 U.C. et 6 dans une partie à 4 U.C.

Les secteurs 1,2 et 3 forment la zone d'exploration A, les secteurs 4 et 5 la zone d'exploration B comme rappelé au bas du plateau.

Mélangez les cartes Extrasolaires « X » et placez-les faces cachées sur l'emplacement du plateau prévu cet effet.

Le Tour de Jeu

Les U.C. jouent l'une après l'autre dans le sens horaire.

1. Débutez votre tour en prenant en main autant de cartes Exploration depuis le deck Exploration que vous le souhaitez, à concurrence de ce que vous permettent vos  (Exemple : 5x donne droit à 5 cartes maximum). **Toute carte non utilisée et défaussée en fin de tour (sauf si vous vous posez sur une planète) vous retire 1 PC.**

2. Utilisez ces cartes Exploration, dans l'ordre et la façon qui vous conviennent pour :

- Recruter du personnel et/ou vous doter d'équipement supplémentaire (Cf. Recruter/S'équiper)
- Vous déplacer (Cf. Se déplacer)
- Décrypter les signaux extrasolaires (Cf. Décrypter les signaux extrasolaires)
- Explorer (Cf. Explorer)

À tout moment durant votre tour vous pouvez :

- Atterrir sur une planète active de votre secteur à condition d'y conduire une mission (cf. Missions) et repartir.
- Utiliser vos lasers et/ou détecteurs de risques spatiaux pour les usages qui leurs sont réservés.

Les U.C. doivent respecter la règle d'un seul atterrissage et d'un seul décollage par tour.

Recruter/S'équiper

Pour recruter ou s'équiper, défaussez faces cachées :



- 2 cartes Exploration pour un équipement de plus (exception : passer de 0 à 1 propulseur ne coûte que 1 carte Exploration)
- 3 cartes Exploration pour un personnel de plus



Se déplacer

Choisissez quel secteur explorer. Pour vous y rendre, vous pourriez avoir besoin de changer une ou plusieurs fois de secteur. A chaque fois que vous franchissez une limite entre 2 secteurs voisins, quel qu'en soit le sens, défaussez faces cachées autant de cartes Exploration que le numéro indiqué par l'icône de frontière de secteur. Déplacez alors votre pion vaisseau dans le secteur adjacent. Il est impossible de rejoindre un secteur si le nombre de cartes Exploration restant à votre disposition est trop bas.



Pour rejoindre le secteur adjacent, Bleu devra défausser 3 cartes Exploration faces cachées.

Rappel : il n'y a que vous pour savoir les cartes utilisées pour passer d'un secteur à l'autre, puisqu'elles sont défaussées faces cachées...

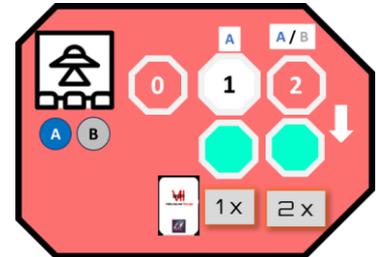
Vous n'êtes pas obligé(e) de changer de secteur pour explorer, comme vous pouvez choisir d'explorer plusieurs secteurs dans le même tour si le nombre de vos cartes Exploration le permet.

Décrypter les signaux extrasolaires

Votre vaisseau est équipé d'un décodeur qui peut être de niveau 1 ou 2. S'il est endommagé durant un combat ou désinstallé, son marqueur est placé sur l'emplacement 0.

Son utilisation est limitée à une fois durant votre tour :

- De niveau 1, il vous permet de consulter la carte Extrasolaire de la zone A qui est face cachée sur le plateau central en défaussant 1 carte Exploration.
- De niveau 2, vous avez le choix de consulter les cartes Extrasolaires faces cachées des zones A ou B du plateau central en défaussant 1 carte Exploration (zone A) ou 2 cartes (zone B).



« S'équiper » d'un décodeur revient à augmenter son niveau de 1 unité.

Explorer

Explorer un secteur consiste à jouer face visible tout ou partie de vos cartes Exploration dans l'ordre qui vous convient. Ces cartes vous feront gagner des avantages comme elles vous exposeront à des risques qui pourront perturber votre voyage.

C'est en faisant face aux risques de la Nébuleuse Rouge que vous gagnerez l'expérience indispensable à la réussite de votre mission (Cf. Expérience et gain d'expérience).

Une fois toutes vos cartes Exploration utilisées, soit pour explorer, soit pour voyager de secteur en secteur, votre exploration prend fin.

Rappelez-vous que vous pouvez toujours décider d'arrêter votre exploration pour atterrir et conduire une mission sur une planète active de votre secteur (Cf. Missions). Auquel cas les cartes Exploration qui vous resteraient en main seraient défaussées faces cachées.

Expérience et gain d'expérience

L'expérience est indispensable à la conduite des missions. Elle provient de 3 sources : votre profil de commandement, vos experts embarqués et votre confrontation aux risques spatiaux.

La confrontation aux risques spatiaux

Expérience	0	1	2	3

Votre tableau d'expérience montre son accumulation grâce à la confrontation aux risques spatiaux. Elle sera utilisée (consommée) pour remplir des missions. Son accumulation est limitée par les capacités de stockage des mémoires de données du vaisseau.



Les **risques** sont identifiés par le symbole en haut à droite des cartes Exploration.

- **L'expérience gagnée** ou - est alors indiquée en haut à gauche de la carte Exploration.

Sur cet exemple, réagir au signal inconnu vous fait gagner 1 point en Intelligence

Si un risque ne peut être confronté (vous devez par exemple vous défausser de cartes mais vous n'en avez plus), alors la carte exploration doit être utilisée à une autre fin : recruter, s'équiper ou se déplacer. Ceci pourrait vous amenez à changer votre plan de tour initial.

Les experts

Vos Experts vous apportent une expérience permanente, les Diplomates pour les missions , les Chasseurs pour les missions . Les Aventurières sont polyvalentes mais doivent être défaussées après chaque utilisation (cf. Missions), sauf si vous avez accumulé 12 PX ou plus.

Attention, les experts sont en nombre limité.

Votre profil de commandement

Lors des missions, vous ajoutez à votre expérience les points donnés par votre profil de commandement, suivant le type de la mission. Il est indiqué par la position du pion U.C. sur l'échelle de commandement de votre plateau vaisseau.

3		0
2		1
1		2
0		3

Explorer le secteur « X »

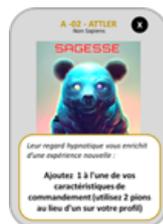
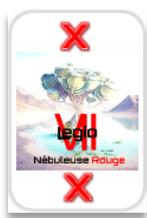


Le secteur « X » n'est pas détectable depuis les routes spatiales standards. Ce n'est qu'après avoir accumulé assez de connaissances propres à la Nébuleuse Rouge (PX) que vous en trouverez le chemin, à savoir disposer de 8 PX ou plus.

X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
E														Peut finir	Peut finir	fin
N																
O																

Le cas échéant, vous pouvez vous y rendre en défaussant 6 cartes Exploration **quel que soit votre secteur de départ**. Vous ne pourrez en sortir qu'avec 3 autres cartes Exploration qui vous ramèneront **obligatoirement à la base stellaire**.

Il n'y a pas de mission à remplir dans le secteur X et on ne l'explore pas. Vous ne vous y rendez qu'une fois dans la partie. C'est un endroit de paix où l'on échange des savoirs :



- Dès que vous entrez dans le secteur X, prenez la pile des cartes Extrasolaires X et choisissez-en une.
- Posez-là face visible près de votre plateau vaisseau. Ses effets s'appliquent.
- S'il vous reste assez de cartes Exploration, vous pouvez quitter le secteur X vers la Base stellaire. Vous ne pourrez plus y revenir.

Gestion du deck Exploration

Si le deck est épuisé quand vous devez prendre une carte Exploration, remélanguez la défausse pour former un nouveau deck.

Découvrir une planète

Pour gagner des PX et des PC, vous devrez le plus souvent découvrir une planète et y poser votre vaisseau. Assurez-vous d'abord que les conditions de la découverte soient réunies :

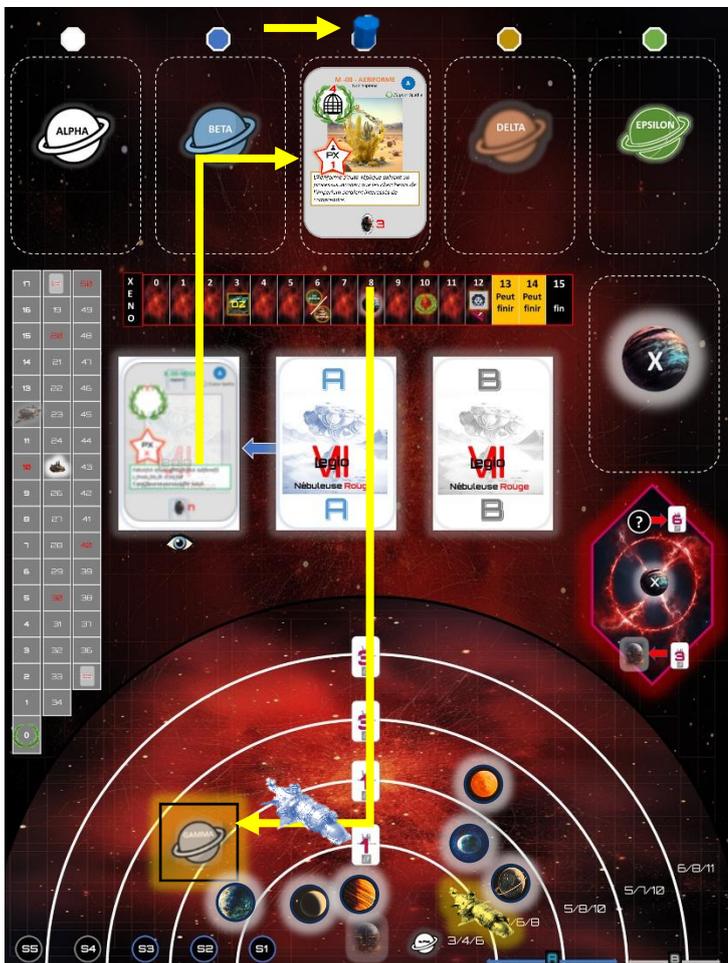
- Le nombre de jetons planètes du secteur doit être inférieur ou égal à la limite indiquée pour le nombre d'U.C. (Cf. La Nébuleuse Rouge) et il doit rester 1 planète active disponible.

Vous pouvez découvrir une planète de deux façons :

- 1) Lorsqu'une carte Exploration indique la possibilité de découverte d'une planète habitée
- 2) Si vous recevez au moins 5 cartes au début de votre tour, vous pouvez toutes les défausser pour découvrir une planète habitée.

Alors :

- L'un des jetons « Planète Active » non utilisé est placé dans le secteur de votre vaisseau.
- En zone A, vous choisissez quelle carte Extrasolaire (visible ou cachée) du plateau central est posée face visible sur l'emplacement planète active d'où est venu le jeton. La carte utilisée est éventuellement remplacée par celle au sommet de la pioche.
- En zone B, vous prenez la carte extrasolaire B au sommet de la pioche et posez-la face visible sur l'emplacement planète active d'où est venu le jeton.
- Posez l'un de vos marqueurs sur l'emplacement prévu à cet effet au-dessus de la carte Extrasolaires choisie pour indiquer que vous l'avez découverte.



Dans une partie à 2 U.C. Bleu (secteur 3) détient une carte de découverte de planète.

Le nombre de planètes qu'il est possible de découvrir dans le secteur 3 pour une partie à 2 U.C. est 5. Une seule planète a déjà été découverte dans ce secteur.

Or aucune planète n'est active dans aucun secteur : les conditions sont donc bien remplies pour que Bleu découvre une planète.

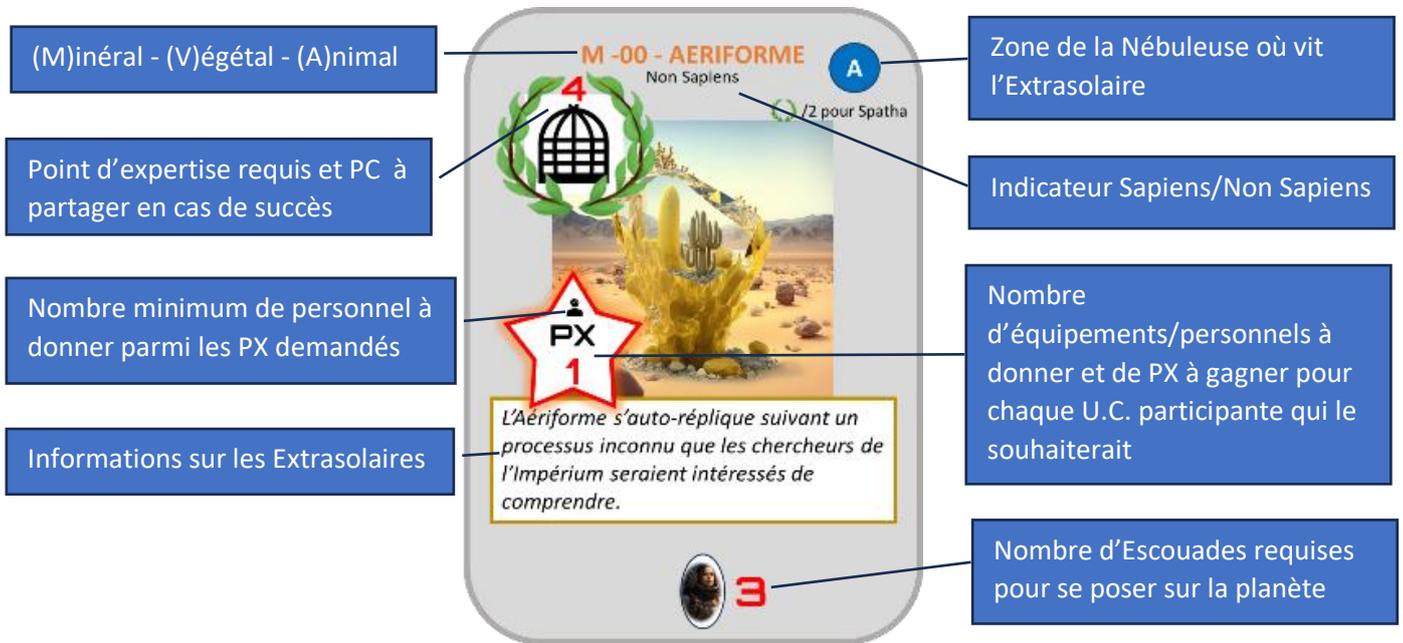
Bleu joue sa carte découverte et choisit d'activer Gamma. Le jeton Gamma est placé dans le secteur 3.

Le secteur 3 est situé dans la zone A. Bleu choisit de prendre la carte A face visible et la place face visible sur l'emplacement réservé à Gamma.

L'autre carte A du plateau central est révélée et glisse sur l'emplacement A vacant.

Toute combinaison de vaisseaux réunissant le nombre d'escouades requises peut se poser sur la planète pour y accomplir des missions.

Carte Extrasolaire



Se poser sur une planète

A votre tour, vous pouvez vous poser sur toute planète active de votre secteur, à condition de disposer de suffisamment d'Escouades. Pour cela, il faudra souvent vous allier avec une ou plusieurs autres U.C. du secteur ou avec l'Imperator, le vaisseau amiral de la VIIème Légion.

Quand vous vous posez, vous défausser face cachée toutes les cartes Exploration qui vous restent encore en main.

L'U.C. dont c'est le tour est libre de proposer à d'autres U.C. présentes dans le secteur de se joindre à elle. Une U.C. non invitée ne peut se poser.

- **Si la planète a été découverte par une autre U.C.** et que celle-ci est présente dans le secteur, l'U.C. dont c'est le tour est *obligée* de l'inviter à participer à la mission. L'U.C. ayant découvert la planète est libre d'accepter ou non cette invitation.

Tous les vaisseaux alliés pour une missions doivent se trouver dans le secteur de la planète active au moment de s'y poser. L'U.C. dont c'est le tour de jeu prend les vaisseaux participants et les place sur la carte Extrasolaire.



Pour atterrir sur la planète des Aériformes, il faut pouvoir débarquer au minimum 3 Escouades

Missions

Séquence d'actions

Une fois posées sur la planète les U.C. participantes effectuent les opérations suivantes :

1. Si les U.C. Participantes cumulent assez d'expérience dans les domaines précisés sur la carte Extrasolaire, elles se partagent équitablement les PC  indiqués. Ils sont toujours arrondis en faveur de l'U.C. dont c'est le tour (celle qui a déclenché l'atterrissage).

Exemple : si 2 U.C. doivent se partager 5 PC, celle dont c'est le tour en gagne 3 et l'autre 2.

Pour les missions de la zone A effectuées par des Spatha, les U.C. Spatha ne gagnent que la moitié des PC qu'elles auraient dû normalement recevoir (arrondi à l'inférieur).

L'expérience est consommée comme suit :

- A) Additionnez les points d'expérience permanents de chaque participant (Profil de l'U.C., Experts, Holodeck/Nanoprobes). Si le total est égal ou supérieur au total requis, aucune autre expérience n'est nécessaire. Attribuez les PC gagnés.
 - a. Dans le cas des missions indiquant une double compétence , chaque U.C. participante doit annoncer dans l'ordre du tour la compétence qu'elle investit dans la mission.
- B) S'il manque de l'expérience, celle-ci est prise en priorité par l'U.C. dont c'est le tour, puis la suivante de la mission dans l'ordre du tour si encore insuffisant etc. L'U.C. qui doit dépenser cette expérience choisit librement entre si aventurières et les points gagnés sur son tableau d'expérience. En cas d'objectif atteint, attribuez les PC gagnés.
- C) Si malgré tout il manquait encore de l'expérience pour atteindre l'objectif, aucun PC ne serait gagné par les U.C. participantes mais aucune expérience ne serait consommée.



Après décompte de l'expérience permanente en Diplomatie, il manque à Vert et Rouge 3 expériences pour atteindre les 10 requis par les Cerberus. Comme c'est son tour, Vert doit les dépenser dans la mesure de ses moyens : soit 2 aventurières et 1 point du tableau, soit les 2 points de son tableau et 1 aventurière.

2. Indépendamment du 1 et dans l'ordre du tour, chaque U.C. participante peut maintenant, si elle le souhaite, laisser sur place le nombre d'éléments marqués dans l'étoile pour gagner les PX indiqués. Est aussi indiqué le nombre minimum de membres de l'équipage devant rester sur place dans cette opération.



Avec 4 expériences en Capture, les U.C. participantes se partagent 4 PC.

Ensuite, chaque U.C. participante peut se séparer d'un personnel (Escouade ou Expert) pour gagner 1 PX.

3. Les vaisseaux quittent la planète et rejoignent son secteur. La carte Extrasolaire et son marqueur U.C. sont donnés l'U.C. qui en a fait la découverte. **Si aucun PC ni aucun PX n'ont été gagnés par les U.C. ayant participé, chacune perd 2PC.**
4. Le jeton planète active est retiré du secteur et remplacé à sa place initiale. Un jeton planète explorée est placé dans le secteur. Il permettra de savoir à tout moment combien de planètes ont déjà été découvertes dans ce secteur.

Utilisation de l'Imperator

L'Imperator est le vaisseau amiral de la VIIème Légion. Il peut vous aider à atteindre le nombre d'escouades nécessaires à vous poser sur une planète active, voire à vous fournir le complément d'expérience nécessaire pour gagner des PC, que vous soyez seule ou plusieurs U.C. à souhaiter vous poser sur une planète.

La carte Imperator visible indique les escouades et l'expérience apportées par l'Imperator. Elle donne aussi le nombre de PC que gagne l'Imperator si vous faites appel à lui.

Vous pourrez y faire appel 3 fois dans la partie si vous êtes 3 ou 4 U.C. ou jusqu'à 5 fois dans une partie à 2 U.C. Dû à ses capacités spéciales, l'Imperator sera toujours considéré comme présent dans votre secteur quand vous l'appellerez. Lorsque vous vous posez sur une planète avec l'aide de l'Imperator :

- Placez-le sur la carte Extrasolaire avec votre vaisseau
- Augmentez de 1 unité le compteur Imperator sur votre plateau vaisseau.
- L'Imperator gagne les PC indiqués sur sa carte

Quand vous quittez la planète, remplacez l'Imperator hors du plateau principal et retournez la carte suivante du deck Imperator.



Cette carte Imperator permet à l'U.C. qui fait appel à ses services de bénéficier de 2 escouades et de 3 points d'expertise supplémentaires.

Si utilisée, le pion Imperator sera avancé de 2 cases sur la piste de score.

Le calcul des PC gagnés par les U.C. participantes se fait normalement, en comptant l'Imperator comme participant. Par exemple, pour une mission à 6PC incluant 2 U.C. et l'Imperator, chaque U.C. gagnera 2PC.



L'échelle XENO (PX)

Chaque PX gagné vous fait avancer sur l'échelle Xeno qui témoigne de votre volonté de connaître en profondeur ce qu'est la Nébuleuse Rouge.

X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
E				OZ						X				Peut finir	Peut finir	fin
N																
O																

Cette progression est récompensée de façon cumulative. A partir de :

- 3 PX, vous pouvez détecter le minerai d'OZ et exploiter à votre profit les cartes Exploration associées.
- 6 PX, vous apprenez l'usage des Nanoprobes ou de l'Holodeck, à votre choix.
- 9 PX, vous pouvez rejoindre le secteur X
- 10 PX, vos PC sont comptabilisés en fin de partie
- 12 PX, vos aventurières ne sont plus défaussées après recours à leur expertise
- 13 ou 14 PX, vous pouvez déclencher la fin de partie à votre tour.
- 15 PX ou plus, la fin de partie est déclenchée.

Retour à la Base Stellaire

Il peut se faire de façon naturelle en repassant les lignes de secteurs en direction de la base durant une exploration. Le secteur X ainsi que certains risques spatiaux provoquent aussi un retour direct de votre vaisseau à la base.

Réparation

Si vous le souhaitez, la Base Stellaire vous permet de réparer votre vaisseau en le remettant dans sa configuration initiale. Cela met fin à votre Exploration pour ce tour.

Promotion

La première fois que vous rentrerez à la Base Stellaire avec 12 PC ou plus, vous aurez une promotion et prendrez possession d'un vaisseau de classe Spatha. Pour cela, retournez votre plateau vaisseau du côté Spatha :

- Sont conservés le **compteur Imperator**, les indicateurs **holodeck/nanoprobes** et l'**expérience** acquise. Vous pouvez changer votre profil de commandement lors d'une promotion.
- Comme pour le Frombola, placez marqueurs sur tous les compteurs équipements et personnels grisés.
- Recrutez 2 experts de votre choix.



Rouge reçoit une promotion et retourne son plateau vaisseau côté Spatha.

Les compteurs du vaisseau sont placés sur les valeurs grisées. Rouge rapporte à l'identique 1 mission spéciale, 1 utilisation de l'Imperator, 1 expérience gagnée en Diplomatie, 2 en Capture et ses nanoprobes. Rouge doit maintenant choisir un nouveau profil de commandement et 2 experts.

Combat Spatial

Vous pourrez rencontrer des vaisseaux Extrasolaires hostiles durant vos explorations. Le combat avec l'un d'eux sera résolu entièrement durant votre tour de jeu. Vous pourrez toutefois éviter d'attirer son attention en utilisant un *Détecteur de risque*.

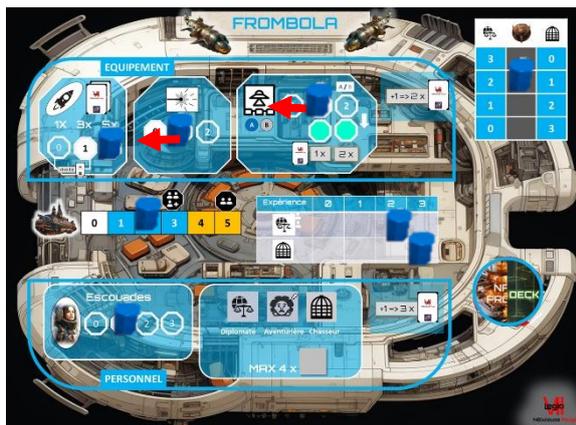
Chaque vaisseau Extralolaire est caractérisé par le nombre de lasers nécessaires à le vaincre (1, 2 ou 3). Si vous en avez moins que le vaisseau Extralolaire, vous subirez des dégâts. Lancez autant de fois le dé que le nombre de lasers qui vous manquent pour égaler la force de l'attaquant.



	1-2	3-4	5-6	7-8	9-0
Dégât					

Si le vaisseau Extralolaire indique un gain et si vous avez au moins un Laser installé au début du combat, vous empochez ce gain. Si vous aviez un ou plusieurs lasers installés au début du combat et que tous soient détruits par suite des dommages subis, vous gagnez quand même le trophée.

Quoi qu'il arrive, **si vous acceptez le combat spatial, vous perdrez au minimum 1 Laser.**



Bleu fait face à la birème Xeno ci-dessus. Le Spatha de Bleu est équipé avec 1 laser, la birème cède à 2 tirs de lasers.

Il manque 1 laser à Bleu pour égaler la puissance de la birème. Bleu subira donc un dégât.

Bleu lance le dé et obtient **7**, causant la perte de son décrypteur de signal extralolaire, auquel s'ajoute 1 laser (perte systématique en combat).

Bleu peut maintenant continuer son Exploration.

Objectifs secrets

Vous avez pris une carte Objectif Secret en début de partie. Dès que vous réalisez cet objectif, révélez la carte Objectif Secret en votre possession et gagnez les PC indiqués sur la carte. Certains objectifs ne sont révélés qu'en fin de partie (Cf. Fin de partie).

Quand vous atteignez 18 PC, vous recevez un second objectif secret choisi parmi 2 pris au hasard dans la pile.



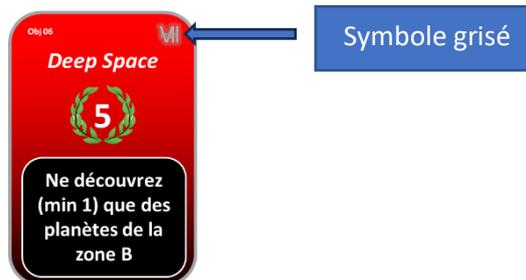
Fin de partie

La partie prend fin dans l'une de ces situations :

- Une U.C. atteint 13 ou 14 PX. Elle décide de la fin de partie en le déclarant.
- Une U.C. atteint 15 PX.
- Le pion Imperator atteint la case 25 de la piste de score.
- Il n'y a plus de planètes à découvrir.

Le tour en cours se termine de sorte que chaque U.C. ait joué le même nombre de fois.

Certains objectifs secrets s'appliquent à la fin de partie et sont révélés à cet instant. Ces objectifs sont ceux ayant le symbole VIIème légion en grisé en haut à droite. Les U.C. concernées ajoutent les éventuels PC gagnés à leur total.



Parmi les U.C. ayant gagné au moins 10 PX, celle qui totalise le plus de PC gagne la partie. En cas d'égalité, celle ayant le plus de PX l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



Table des matières

Aperçu du jeu	1
Composants du jeu	2
Les Plateaux.....	2
Les cartes.....	2
Les pions et jetons	3
Les dés.....	3
Les Aides de jeu	3
Mise en place.....	4
Prenez le commandement de votre Frombola.....	5
La Nébuleuse Rouge	6
Le Tour de Jeu.....	7
Recruter/S'équiper.....	7
Se déplacer	7
Décrypter les signaux extrasolaires.....	8
Explorer	8
Expérience et gain d'expérience.....	8
Explorer le secteur « X ».....	9
Gestion du deck Exploration.....	10
Découvrir une planète.....	10
Carte Extrasolaire.....	11
Se poser sur une planète.....	11
Missions.....	12
Séquence d'actions	12
Utilisation de l'Imperator	13
L'échelle XENO (PX).....	14
Retour à la Base Stellaire.....	14
Combat Spatial.....	15
Objectifs secrets	15
Fin de partie	16