



SYNDICATE

AN INTERPLANETARY CONQUEST BOARD GAME

SOMMAIRE

Nous sommes en 3105 et l'humanité s'est propagée jusqu'aux étoiles. À la suite de l'invention de l'interstellaires technologie des voyages au 22e siècle, la cupidité et le désespoir humain ont alimenté une vague de colonisation par les entreprises des solaires éloignés systèmes.

Dans un système solaire récemment colonisé, Arcturus, un régime autoritaire connu sous le nom de «Souverain» a longtemps régné sur toutes les planètes, lunes et stations spatiales avec une économique main de fer. Plus récemment, cependant, après près d'une décennie de luttes politiques internes et de guerre civile, l'emprise du souverain sur Arcturus a commencé à s'estomper, ouvrant la porte des criminelles à la prolifération d'organisations.

Vous contrôlez un jeune criminel entreprenant syndicat dans la frange extérieure d'Arcturus essayant de rester sous le radar du Souverain pendant que vous rivalisez avec d'autres syndicats criminels pour l'argent, le pouvoir, un équipage fidèle et une technologie de pointe. Terminez des missions, organisez des opérations criminelles et éliminez tous ceux qui se dressent sur votre chemin pour construire l'empire criminel interplanétaire le plus redoutable du système.

LES TENEURS

Part I: Composants.....	2
Part II: Configuration.....	7
Part III: Jouer.....	11
Part IV: Sujets de jeu avancés.....	20
Part V: Campagne solo de NGATA.....	23
Capot Arrière:	
- Crédits et remerciements	

OBJECTIF

SYNDICATE se joue sur 6 à 8 tours. Les joueurs gagnent en accumulant le plus de richesses (crédits souverains) et de victoire points (DV) - collectivement appelés « score de syndicat ».

Les joueurs génèrent de la richesse en accomplissant des missions et en installant des bases sur les 18 territoires d'Arcturus.

APERÇU

OBJECTIF

Haut Score de Syndicat
(CREDITS + DEVICTOIRE POINTS)

JEU PRIMAIRE

Missions

Acheter des Bases

Attaquer les Bases

Accumulation de Bases

SECONDAIRE

Vente non désirée
CARTES
D'OPÉRATION

Échanger des ressources
l'un pour l'autre

Fortifier les bases

Jouer de
JETONS BONUS

Acheter des améliorations

Activer / jouer
cartes dormeuses

COMPOSANTS

1 livre de règles
 1 plateau de jeu
 10 tapis de syndicat
 10 cartes Syndicat
 78 cartes d'opération
 16 Cartes Souveraines
 12 cartes de technologie avancée
 18 cartes de base
 10 dés d'action d6
 3 dés de conséquences d6
 1 dé de répression d12
 90 cubes de ressources d'argent
 50 cubes de ressources en or
 40 cristaux de ressources farsei
 18 tuiles de base
 37 jetons bonus
 1 piste de niveau d'alerte
 2 marqueurs de piste ronde et d'alerte
 1 Destructeur Souverain
 75 marqueurs de joueur
 1 navire d'assaut
 1 tuile Premier joueur
 5 cartes récapitulatives des règles
 Campagne solo de NGATA

RESSOURCES

Il existe **3** types de ressources...

-  **CREDITS SOUVERAINS** (or «Credits»)
Ceux-ci sont utilisés pour beaucoup de choses.
-  **INFLUENCE POLITIQUE** (or «INFLUENCE»)
Ceux-ci sont utilisés pour acheter des bases et soudoyer le souverain
-  **L'ÉQUIPE**
Ceux-ci sont utilisés pour les bases et les assauts

...dans **3** valeurs

-  **Cristaux de Farsei: 10** ressources
-  **Or: 5** ressources
-  **D'argent: 1** ressource

CARTES et TUILES de BASES

La mise en place de bases criminelles permanentes est une source clé de génération de ressources.



NON RENFORCÉ TUILES

RENFORCÉ TUILES

- A** Le nom de la base avec son image sur le plateau de jeu. Si la base a un attribut spécial, il sera répertorié ici.
- B** La génération de revenus par tour (collectée pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES). Certaines bases ont un COT D'ÉQUIPAGE que les joueurs doivent payer à chaque tour.
- C** Le coût unique d'achat d'une nouvelle base sur un territoire inoccupé. Les nouvelles bases sont par défaut non fortifiées.
- D** Le coût de fortification d'une base non fortifiée. (Les fortifications protègent des agressions des joueurs et des répressions souveraines.)

JETONS BONUS

Les JETONS BONUS sont des récompenses aléatoires pour être le premier à établir une base sur un territoire. La couleur des JETONS BONUS correspond aux 3 zones d'Arcturus.



EXO JETONS BONUS



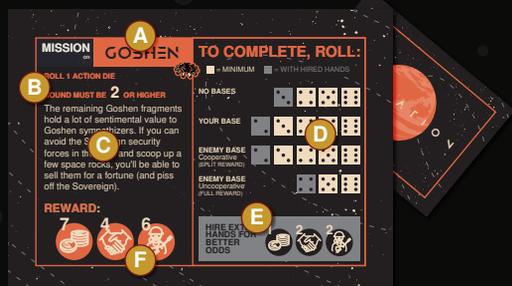
MIDDLE JETONS BONUS



INNER JETONS BONUS

CARTES D'OPÉRATION

Il existe 2 types de CARTES OPÉRATION : les missions et les cartes dormeurs. Les cartes de mission sont une autre source clé de génération de ressources et nécessitent que les joueurs lancent un DÉ D'ACTION pour les terminer.



A Chaque mission se déroule sur un territoire spécifique (dans ce cas Goshen). Que le territoire soit occupé (par vous ou un autre joueur) affecte la difficulté de la mission.

B Pour jouer des missions en dehors de la zone EXO, le jeu doit être au-dessus d'un tour spécifié.

C Chaque mission a une histoire unique. L'histoire n'affecte pas le jeu, mais elle peut être amusante à lire.

D Pour terminer une mission et récupérer la récompense, les joueurs doivent lancer un DÉ D'ACTION. Chaque mission spécifie les rouleaux gagnants en fonction du statut d'occupation du territoire concerné. Les dés Beige indiquent des rouleaux gagnants si les joueurs ne paient pas à l'avance pour augmenter leurs chances de succès en « recrutant des mains supplémentaires ». Les dés gris indiquent les rouleaux gagnants incrémentiels après avoir engagé des mains supplémentaires.

E Avant de tenter un jet de mission, les joueurs peuvent améliorer leurs chances de réussite en engageant des mains supplémentaires au coût spécifié ici.

F Si les joueurs réussissent une mission, ils récupèrent les ressources spécifiées ici auprès de la banque.

Certaines missions (Vols de joueur contre joueur) permettent aux joueurs de voler des CRÉDITS à d'autres joueurs.



G Les missions de braquage concernent des zones spécifiques. Cette mission de vol ne peut être accomplie que contre un joueur concurrent ayant une base dans la zone INNER.

H Comme pour les missions normales, vous devez lancer un DÉ D'ACTION pour terminer une mission de vol, et les joueurs peuvent payer avant de tenter le jet de mission pour améliorer leurs chances en engageant des mains supplémentaires.

I Si le joueur qui vole réussit son jet de DÉ D'ACTION, il relance (avec les DÉES DE CONSÉQUENCE) pour voir combien de CRÉDITS il vole à sa victime. Le nombre de dés de récompense est affecté par le fait que la base de la victime soit fortifiée ou non.

Les dormeurs sont un autre type de CARTE D'OPÉRATION. Les dormeurs sont des pièges qui sont activés par un joueur à son tour et joués à tout moment ultérieur du jeu (dans les limites spécifiées sur la carte) pour perturber les stratégies des autres joueurs.



REMARQUE : les dormeurs ne nécessitent pas de DÉ D'ACTION pour s'activer, mais vous ne pouvez avoir qu'un seul dormeur actif à la fois. Vous pouvez graver (dans la défausse de la CARTE D'OPÉRATION) un dormeur actif existant sans le jouer pour faire de la place pour un nouveau dormeur.

TAPIS DE SYNDICAT

Chaque joueur commence le jeu avec un groupe unique, avec des forces, des faiblesses et des capacités différentes. Les TAPIS DE SYNDICAT résument les capacités d'un groupe et sont l'endroit où les joueurs gardent une trace des ressources.



- A** Les bonus de départ de syndicat sont une force de différenciation importante.
- B** La piste ACTION DIE. À chaque tour, les joueurs commencent avec 2 DÉ D'ACTION « armés ». Lorsque les joueurs effectuent des actions qui nécessitent de lancer un DÉ D'ACTION (missions ou assauts), les joueurs déplacent le dé lancé dans la case « utilisé », indiquant que le DÉ D'ACTION ne peut pas être utilisé à nouveau ce tour. LES DÉ D'ACTION sont réinitialisés pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES.
- C** La boîte des CRÉDITS est l'endroit où les joueurs conservent les pièces de ressource représentant les CRÉDITS. Le coin supérieur gauche de cette case indique aux joueurs avec combien de CRÉDITS ils commencent le jeu et les revenus de racket de CRÉDITS qu'ils reçoivent à chaque tour (avant de collecter les revenus des bases et autres bonus).
- D** Boîte INFLUENCE, dans laquelle les joueurs conservent des pièces de ressource représentant l'INFLUENCE. Le coin inférieur gauche de cette case indique aux joueurs avec quelle INFLUENCE ils commencent le jeu et les revenus de racket d'INFLUENCE qu'ils reçoivent à chaque tour (avant de collecter les revenus des bases et autres bonus).
- E** Boîte L'ÉQUIPE, dans laquelle les joueurs conservent des pièces de ressource représentant L'ÉQUIPE. Le coin inférieur droit de cette case indique aux joueurs avec combien de CREW ils commencent le jeu et les revenus de racket de L'ÉQUIPE qu'ils reçoivent à chaque tour (avant de collecter les revenus des bases et autres bonus).
- F** Les joueurs peuvent échanger des ressources les uns contre les autres à leur tour aux taux indiqués sur les TAPIS DE SYNDICAT. (2 CRÉDITS pour 1 ÉQUIPAGE ou 1 INFLUENCE, 3 ÉQUIPAGE pour 1 INFLUENCE et 3 INFLUENCE pour 1 ÉQUIPAGE.)
REMARQUE : Aucune ressource n'est échangée en CRÉDITS.
- G** Piste de niveau d'assaut, qui permet aux joueurs de suivre leur niveau d'assaut actuel. La case de niveau d'assaut bleue avec une bordure dorée (dans ce cas NIVEAU 1) représente le niveau d'assaut de départ. (Si aucune case n'est ombrée en bleu avec une bordure dorée, ce joueur commence avec la capacité d'assaut de NIVEAU 0.) Les joueurs peuvent augmenter les niveaux d'assaut tout au long de la partie.
- H** La piste de niveau technologique permet aux joueurs de suivre leur niveau technologique actuel. La zone de niveau technologique bordée d'or à l'extrême gauche (dans ce cas NIVEAU 2) représente le niveau technologique de départ. À certains niveaux technologiques (5, 7 et 9), les joueurs reçoivent des bonus. Les joueurs peuvent augmenter leurs niveaux technologiques tout au long du jeu.
- I** Les joueurs placent ici des cartes dormant actives. (Un seul dormeur actif peut être actif à la fois.)

L'ÉPISEME 1 COMPOSANTS

PLATEAU DE JEU



- A** Piste ronde. Bien qu'il puisse y avoir jusqu'à 8 tours, la plupart des jeux en auront moins.
- B** Espace réservé pour les cartes à jouer. Placez ici les CARTES SOUVERAIN et OPÉRATION face cachée. Placez les CARTES DE BASE, TECH AVANCÉE et les CARTES OPÉRATION défaussées ici face visible.
- C** Espace réservé pour la tuile de base. Après avoir acheté des bases, les joueurs placent une TUILE DE BASE avec leur marqueur de joueur de couleur dans l'espace réservé.
- D** Certaines bases ont des attributs spéciaux, qui sont identifiables par l'icône à côté du nom de la base. Les joueurs gagnent des bonus spéciaux en possédant une ou plusieurs de ces bases.



Installation Militaire

Génère une recherche d'armes, qui augmente le niveau d'assaut du joueur contrôlant au fil du temps, et fournit un effet de fortification temporaire (contre les assauts des joueurs uniquement) aux bases adjacentes dans les rayons rouges 🚫



Station de recherche

Génère de la recherche technologique, qui augmente le niveau technologique du joueur contrôlant au fil du temps



Centre minier

Accorde au joueur contrôlant des ressources supplémentaires



Casino

Increases the controlling player's "luck" for missions. Players in control of the Casino can add +1 to any mission roll

- E** Les installations militaires et les stations de recherche génèrent des « recherches » une fois par tour. La progression de la recherche est représentée en remplissant l'une des cases adjacentes au territoire avec un cube joueur.
- F** Les faisceaux rouges indiquent quelles bases sont protégées par des installations militaires. Les joueurs doivent posséder l'installation militaire connectée pour recevoir l'avantage de la fortification ou négocier une protection par le commerce. (Une installation militaire ne fait rien contre la puissance du souverain pendant la répression.)

PLATEAU DE JEU (supplémentaire)

- G** Il existe deux routes commerciales à Arcturus. Posséder toutes les bases d'une route commerciale fournit au propriétaire un bonus de génération de ressources pendant la PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES.
- H** Les territoires d'Arcturus appartiennent à l'une des 3 zones: la zone **EXO**, la zone **MIDDLE** et la zone **INNER**. Le coût et la génération de revenus des bases varient selon les zones:

	Coût d'achat de base	Revenu (ou coût) par tour	Coût pour fortifier les bases
EXO	8 4	3 3 3	4 6
MIDDLE	12 6	6 3 -3	6 10
INNER	16 8	9 3 -6	8 12

- I** Les joueurs peuvent acheter des augmentations de niveau technologique et de niveau d'assaut à leur tour. Le prix d'un tel achat fluctue en fonction de la fréquence d'achat d'un joueur. La boîte **BLACK MARKET** garde une trace du prix des futurs achats.
- J** Les joueurs peuvent recevoir des **RÉCOMPENSES** pour avoir été les premiers à accomplir certains exploits. Les joueurs réclament des récompenses en plaçant un cube de joueur dans la case **RÉCOMPENSES** respective. À la fin de la partie, les joueurs ajoutent les points de victoire des **RÉCOMPENSES** à leurs **CRÉDITS** pour calculer leur **SCORE** final du **SYNDICAT**.

AUTRES COMPOSANTS



Cartes Syndicat
Utilisé au début du jeu pour dessiner des groupes de joueurs



Piste de niveau d'alerte
Misst die Agitation des Souveräns gegen die Kriminalität in Arcturus. Erhöhen Sie den ALARM LEVEL nach einem versuchten Angriff oder einer fehlgeschlagenen Mission

Cartes récapitulatives des règles



Marqueurs de piste ronde et d'alerte



Marqueurs de joueur



Tuile Premier joueur



Cartes Souveraines
La réaction du souverain à la montée de la criminalité à Arcturus

Navire d'assaut



Cartes de technologie avancée
Accordez des capacités spéciales aux joueurs qui atteignent des niveaux de haute technologie



Dés d'action

Dés de conséquences



Dé de répression (CRACKDOWN)

Destructeur Souverain



L'ÉPISEME II CONFIGURATION

PRÉPARATION DU PLATEAU DE JEU



1. **PLATEAU DE JEU**. Disposez le PLATEAU DE JEU. Ajoutez le marqueur rond clair dans la piste ronde sur le « 1 ».
2. **PISTE DE NIVEAU D'ALERTE** : placez la piste de niveau d'alerte à côté du plateau de jeu, ajoutez le marqueur de niveau d'alerte clair sur le « 1 » et placez le destructeur souverain à la fin de la piste.
3. **JETONS BONUS** : séparez les JETONS BONUS par couleur (**EXO**, **MIDDLE**, **INNER**) et mélangez chacun des 3 piles face cachée séparément. Placez un JET BONUS **EXO** face cachée dans chacun des 6 emplacements hexagonaux correspondants **EXO**, placez un JET BONUS **MIDDLE** face cachée dans chacun des 9 emplacements hexagonaux correspondants au **MIDDLE**, et placez un JET BONUS **INNER** face cachée dans chacun des 3 espaces réservés hexagonaux correspondants **INNER**. Remettez les JETONS BONUS restants dans la boîte.



4. Paquet de CARTES SOUVERAIN : retirez la carte DEBUT DE LA FIN (★) du paquet CARTES SOUVERAIN et mélangez les cartes restantes. Piochez 2 CARTES SOUVERAIN face cachée et mélangez-les avec la carte DEBUT DE LA FIN (face cachée). Piochez 4 CARTES SOUVERAIN supplémentaires et placez-les au-dessus des 3 premières cartes. Enfin, piochez une des CARTES SOUVERAIN restantes et placez-la face cachée sous les 7 CARTES SOUVERAINES. Remettez les CARTES SOUVERAINES restantes dans la boîte. Le deck CARTES SOUVERAINES devrait maintenant avoir 8 cartes, avec le DÉBUT DE LA FIN en 5ème, 6ème ou 7ème position. Placez le paquet de CARTES SOUVERAIN dans l'emplacement correspondant sur le PLATEAU DE JEU.

5. CARTES OPÉRATION : Mélangez toutes les CARTES OPÉRATION face cachée dans un seul paquet. Distribuez 4 CARTES D'OPÉRATION à chaque joueur et placez le paquet de CARTES D'OPÉRATION restant dans l'espace réservé correspondant sur le PLATEAU DE JEU.

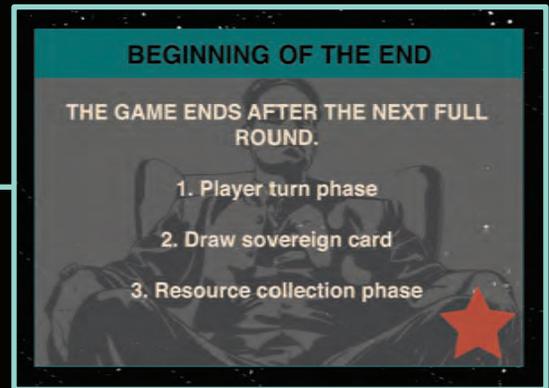
6. CARTES TECHNIQUES AVANCÉES et CARTES DE BASE: placez le paquet CARTES TECHNIQUES AVANCÉES et le paquet CARTES DE BASE dans leurs emplacements correspondants sur le plateau de jeu.

7. Autres composants du jeu : retirez les 3 DÉS DE CONSÉQUENCE, le DÉ DE RÉPRESSION, les TUILES DE BASE et les PIÈCES DE RESSOURCE de leurs sacs respectifs et placez-les à côté du plateau à la portée de tous les joueurs.

8. SYNDICATS : Mélangez les CARTES SYNDICAT et distribuez 2 CARTES SYNDICAT à chaque joueur. Les joueurs peuvent choisir 1 groupe avec lequel jouer. (Vous pouvez consulter les tapis de joueurs correspondants avant de choisir votre syndicat.) Une fois que les joueurs ont sélectionné leur syndicat, distribuez les TAPIS DE JOUEUR correspondant au syndicat sélectionné à chaque joueur. Remettez les CARTES SYNDICATE dans la boîte. Les joueurs doivent sélectionner un ensemble de CUBES MARQUEURS DE JOUEUR de couleur et installer plus tard leurs TAPIS DE JOUEUR respectifs en fonction des instructions de la page suivante.

9. [FACULTATIF] Désignez un ARCHIVISTE, qui agira en tant que banquier et supervisera la PHASE DE LA CARTE SOUVERAINE et de la COLLECTE DES RESSOURCES. L'ARCHIVISTE n'a pas de pouvoir spécial dans le jeu, mais il est utile d'avoir quelqu'un pour surveiller la phase de la CARTE SOUVERAINE et la COLLECTE DES RESSOURCES.

10. ORDRE : Chaque joueur lance le DÉ CACKDOWN à 12 faces. Placez le premier marqueur de joueur devant le joueur avec le résultat le plus élevé.

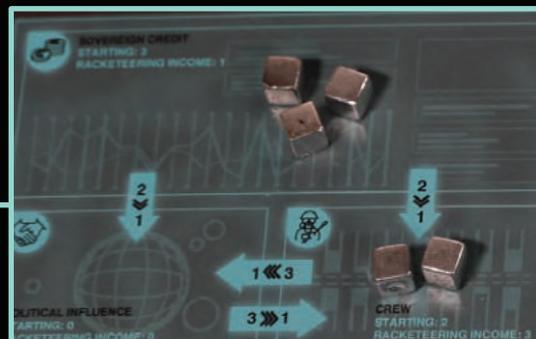
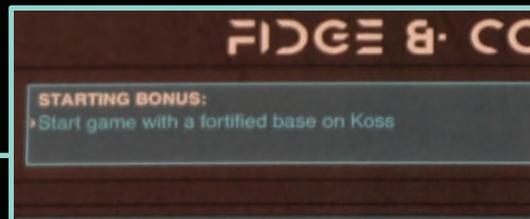


L'ÉPISODE II CONFIGURATION

MISE EN PLACE DES TAPIS DE JOUEUR



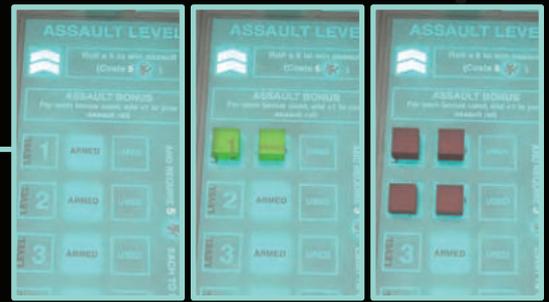
1. Sélectionnez TAPIS DE JOUEUR correspondant au syndicat sélectionné: Chaque TAPIS DE JOUEUR correspond à l'un des 10 syndicats, avec le nom du syndicat en haut à droite de chaque tapis de joueur.
2. Prenez note du bonus de départ du syndicat: La plupart des syndicats ont un bonus de départ, qui est détaillé sous le nom du syndicat. Certains bonus sont liés à la configuration d'avant-match (par exemple, Fidge & Co. démarre le jeu avec une base fortifiée sur Koss), tandis que d'autres bonus ont des effets continus. (Les joueurs avec des bases de départ comme bonus ne collectent PAS de JET BONUS pour leur base de départ.)
3. Collectez les ressources de départ: chaque tapis de joueur détaille le nombre de départ de CRÉDITS, INFLUENCE et ÉQUIPAGE pour chaque joueur. Placez les PIÈCES DE RESSOURCE appropriées dans chacune des boîtes de ressources.
4. Configurer la piste TECH LEVEL: placez un MARQUEUR DE JOUEUR sur l'espace TECH LEVEL numéroté et surligné en jaune le plus à gauche (le « STARTING TECH LEVEL »). Au fur et à mesure que les joueurs augmentent leur NIVEAU TECHNIQUE tout au long du jeu (soit par le biais de JETONS BONUS, de territoires spéciaux ou d'achats sur le marché), les joueurs glissent le MARQUEUR DE JOUEUR vers des nombres progressivement plus élevés sur la piste NIVEAU TECHNIQUE. Remarque: chaque joueur reçoit des capacités spéciales ou des bonus aux NIVEAUX TECHNIQUES 5, 7 et 9.



Fidge & Co. commence avec 3 CRÉDITS, 0 INFLUENCE et 2 ÉQUIPAGE. À chaque tour de la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES, ce joueur collectera 3 CRÉDITS, 0 INFLUENCE et 3 ÉQUIPAGES comme revenus de racket.

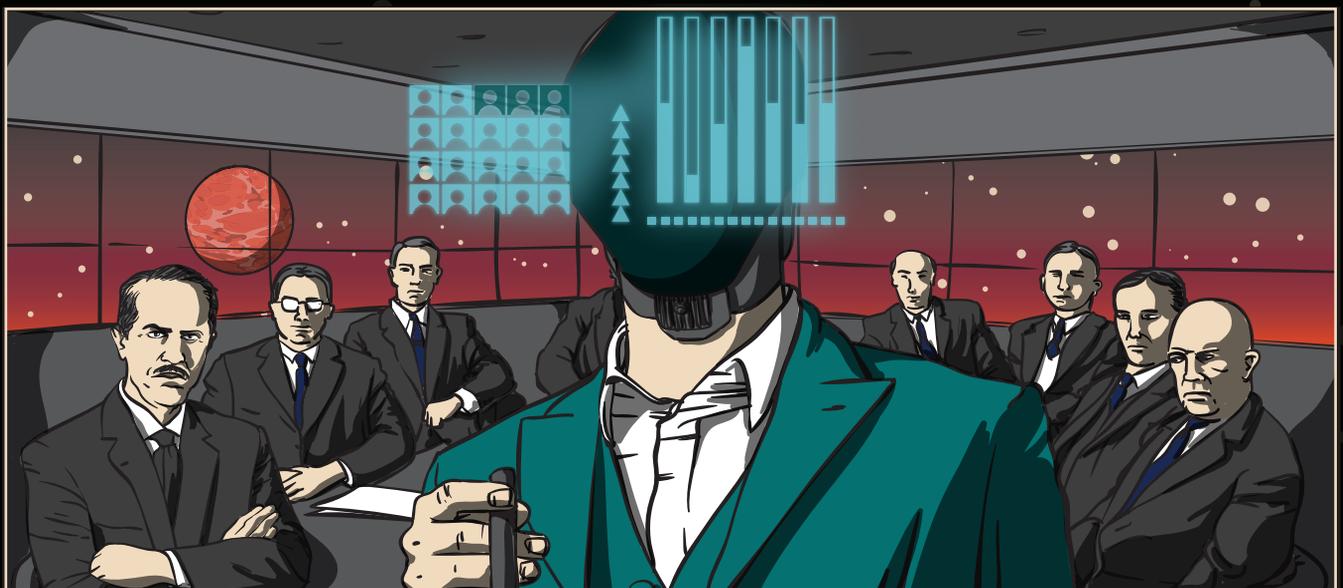


5. Configurer la piste NIVEAU D'ASSAUT : les joueurs commencent le jeu avec un NIVEAU D'ASSAUT de 0, 1 ou 2 selon leur syndicat. Le niveau de départ d'un joueur est représenté par les cases NIVEAU D'ASSAUT ombrées en BLEU. Placez des MARQUEURS DE JOUEUR dans chaque case NIVEAU D'ASSAUT de départ ainsi que dans les cases de renfort « ARMÉES » adjacentes. Lorsqu'un renfort d'assaut est utilisé, le MARQUEUR DE JOUEUR correspondant est déplacé d'ARMÉ à UTILISÉ. Chaque PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES, les renforts d'assaut UTILISÉS sont réinitialisés sur ARMÉS. Au fur et à mesure que les joueurs augmentent leur NIVEAU D'ASSAUT tout au long du jeu (soit par le biais de JETONS BONUS, de territoires spéciaux ou d'achats sur le marché), les joueurs ajoutent des MARQUEURS DE JOUEUR à des nombres progressivement plus élevés sur la piste NIVEAU D'ASSAUT (ainsi que les cases de renfort ARMÉES adjacentes).



NIVEAU D'ASSAUT DE DÉPART 0 NIVEAU D'ASSAUT DE DÉPART 1 NIVEAU D'ASSAUT DE DÉPART 2

6. Mise en place des DÉES D'ACTION : placez deux DÉES D'ACTION dans les deux cases intitulées « ARMÉ ».



L'ÉPIQUE III JOUER APERCU

SYNDICATE se joue sur 6 à 8 tours. Les joueurs gagnent en accumulant le plus de richesses (crédits souverains) et devictoires points (DV) - collectivement appelés « score de syndicat ».

Les joueurs génèrent de la richesse en accomplissant des missions et en installant des bases sur les 18 territoires d'Arcturus.

OBJECTIF

Haut Score de Syndicat
(CREDITS + DEVICTOIRE POINTS)

JEU PRIMAIRE

Missions

Acheter des
Bases

Attaquer les
Bases

Accumulation de Bases

SECONDAIRE

Vente non désirée
CARTES
D'OPÉRATION

Échanger des
ressources
l'un pour l'autre

Fortifier les bases

Jouer de
JETONS BONUS

Acheter des
améliorations

Activer / jouer
cartes dormeuses

RÉSUMÉ DES RONDES DE JEU

Une partie de SYNDICATE se joue sur 6 à 8 tours. Chaque tour comporte les trois phases suivantes:

PHASE 1: TOUR DE JOUEUR

Un à la fois, en commençant par le joueur tenant le marqueur Premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur tour respectif, les joueurs peuvent effectuer l'une des actions suivantes dans n'importe quel ordre. TOUTES LES ACTIONS DOIVENT ÊTRE ANNONCÉES.

- Terminez les missions***. Les missions sont l'une des principales sources de génération de ressources tout au long du jeu. Les joueurs lancent un DÉ D'ACTION pour tenter une mission et collectent des ressources si leur jet est réussi. Certaines missions impliquent de voler d'autres joueurs. REMARQUE : TERMINER LES MISSIONS NE RÉSULTENT PAS EN PROPRIÉTAIRE DE BASES. LES MISSIONS GÉNÈRENT UNIQUEMENT DES RESSOURCES UNIQUES.
- Assautez les bases des autres joueurs***. Les assauts permettent aux joueurs de voler des bases à d'autres joueurs. Pour attaquer une base, les joueurs annoncent une base cible et lancent un DÉ D'ACTION avec l'équipage requis. Les assauts peuvent être modifiés avec des renforts, ce qui améliore les chances de succès.
- Activer un dormeur**. Les dormeurs sont des pièges que les joueurs peuvent activer à leur tour et révéler à tout moment.
- Achetez de nouvelles bases ou fortifiez des bases existantes**. Les bases sont une autre source clé de génération de ressources. Chaque base a un coût d'achat désigné (basé sur sa zone) et un revenu de ressources. Remarque : les bases des zones INNER et MIDDLE ont une **dépense d'équipage** au lieu d'un revenu. Les joueurs collectent les revenus de ressources désignés une fois par tour pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES pour les bases qu'ils continuent de posséder et ne sont pas perdus pour les autres joueurs ou considérés comme hors jeu pour le tour. Les bases peuvent être fortifiées moyennant un certain coût, ce qui rend plus difficile l'assaut des joueurs ou la saisie du souverain lors d'une répression.

Coût d'achat de base		Revenu (ou coût) par tour		Coût pour fortifier les bases	
EXO	8 4	3 3 3	4 6		
MIDDLE	12 6	6 3 -3	6 10		
INNER	16 8	9 3 -6	8 12		

BASES SPÉCIALES	
	Installation Militaire
	Station de Recherche
	Centre minier
	Casino

- Achetez une augmentation de niveau technologique ou une augmentation de niveau d'assaut**. Chaque syndicat commence avec différents niveaux de technologie et d'assaut. Les joueurs peuvent acheter des niveaux de technologie et d'assaut supplémentaires augmente à leur tour.
- Échanger des ressources**. Les joueurs peuvent convertir 2 CRÉDITS en 1 ÉQUIPAGE ou 1 INFLUENCE, 3 INFLUENCES en 1 ÉQUIPAGE ou 3 ÉQUIPAGES en 1 INFLUENCE. Ni l'équipage ni les ressources d'influence ne peuvent être échangés contre des crédits. REMARQUE : les taux de change ne peuvent être utilisés que pendant le tour d'un joueur.
- Vendez des CARTES D'OPÉRATION non désirées**. Les CARTES OPÉRATION dont les joueurs ne veulent pas peuvent être « vendues » en échange d'une ressource de n'importe quelle ressource.
- Jouez aux JETONS BONUS**. Les joueurs reçoivent des JETONS BONUS s'ils sont les premiers à acheter la base avec le jeton dessus. Chaque jeton bonus spécifie une récompense unique pour les joueurs, qui peut être jouée à tout moment pendant le tour de ce joueur (y compris immédiatement ou lors des tours ultérieurs).

À leur tour, les joueurs peuvent effectuer autant d'actions qu'ils le souhaitent (ou qu'ils peuvent se le permettre). Une fois qu'ils sont satisfaits de leur tour, les joueurs passent au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

DÉTAILS

p14

p15

p16

p17

p18

p19

PHASE 2: CARTE SOUVERAINE

Piochez et résolvez la première carte Souverain dans l'ordre des joueurs. Les punitions de la CARTE SOUVERAINE deviennent plus sévères à mesure que le NIVEAU D'ALERTE augmente. Voir page 20 pour plus de détails sur les «taxes».



Après que la CARTE SOUVERAIN est tirée, mais avant de résoudre la carte, les joueurs peuvent payer INFLUENCE pour un pardon et devenir immunisés contre les effets de la CARTE SOUVERAIN. Le coût du pardon dépend du nombre de bases détenues:

COT DU PARDON (BASE SUR LE NOMBRE DE BASES DÉTENUES)					
	COÛT		COÛT		COÛT
No Bases	3	4 Bases	20	8 Bases	40
1 Bases	5	5 Bases	25	9 Bases	45
2 Bases	10	6 Bases	30	10 Bases	50
3 Bases	15	7 Bases	35	11 Bases	55

PHASE 3: COLLECTE DES RESSOURCES

Une fois que tous les joueurs ont résolu l'effet de la CARTE SOUVERAINE (ou ont payé INFLUENCE pour un pardon), les joueurs collectent des ressources et réinitialisent le plateau pour le tour suivant. La PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES doit être effectuée dans l'ordre :

- Récupérez 2 nouvelles CARTES D'OPÉRATION.** Les joueurs récupèrent également une CARTE OPÉRATION supplémentaire pour chaque DE ACTION inutilisé (c'est-à-dire « armé ») qu'ils possèdent (jusqu'à 2 CARTES OPÉRATION supplémentaires).
- Réinitialisez les DÉS D'ACTION et les marqueurs de renfort d'assaut.** Déplacez les marqueurs de dés d'action USED et de renfort d'assaut USED dans les cases ARMED.
- Collecter des ressources.** Tous les syndicats ont un revenu minimum de CRÉDITS, INFLUENCE et ÉQUIPAGE indiqué sur leurs tapis de joueur (c'est-à-dire leur « revenu de racket »). De plus, certains groupes offrent des bonus basés sur diverses conditions de jeu. Enfin, les joueurs collectent des ressources de chaque base qu'ils possèdent (ainsi que de tout bonus de territoire ou de route commerciale). REMARQUE : certaines bases ont un coût d'ÉQUIPAGE au lieu d'un revenu. Si un joueur n'a pas suffisamment d'ÉQUIPAGE pour payer le coût imposé, il retourne cette carte de base pour la durée de la PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES et de la PHASE DE TOUR DE JOUEUR suivante. Voir page 18 pour plus de détails. Vous devez payer tous les coûts de CREW avant de collecter d'autres ressources de la base concernée.
- Placer des marqueurs de recherche.** Ajoutez des marqueurs de joueur aux emplacements désignés sur les installations militaires et les stations de recherche.
- Retirez un marqueur de joueur du marché de niveau d'assaut et de niveau technologique.** Chaque joueur retire l'un de ses marqueurs de joueur (s'il y en a) du marché combiné des niveaux d'assaut et des niveaux technologiques (ce qui réduit effectivement le prix du prochain niveau d'assaut ou de l'amélioration du niveau technologique au tour suivant). REMARQUE : si les joueurs ont des cubes à la fois dans le marché de niveau assaut et dans le marché de niveau technologique, ils ne peuvent retirer qu'un seul cube. Référez-vous à la page 18 pour plus d'informations sur le MARCHÉ NOIR.
- Augmentez le marqueur de niveau rond.**
- Passez le MARQUEUR PREMIER JOUEUR dans le sens des aiguilles d'une montre.**

Une fois que tous les joueurs ont terminé la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES, le tour suivant commence.

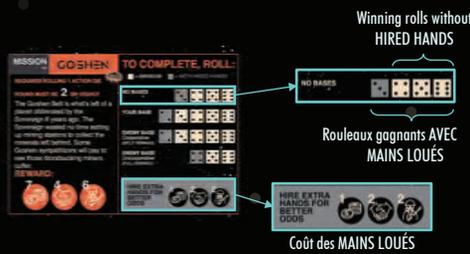
PHASE DE TOUR DE JOUEUR

JOUER UNE MISSION (NÉCESSITE UN DÉ ACTION)

Les missions sont l'une des principales sources de génération de ressources dans un jeu de SYNDICATE. Les missions font partie du paquet OPERATION CARDS. Les joueurs piochent de nouvelles CARTES D'OPÉRATION à chaque tour pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES.

Les missions se présentent sous deux formes : (i) les missions ordinaires, dans lesquelles les joueurs qui réussissent gagnent des ressources de la banque, et (ii) les missions de vol joueur contre joueur, dans lesquelles les joueurs volent des crédits à d'autres joueurs.

Pour tenter une mission, les joueurs effectuent les opérations suivantes:

- Vérifiez s'il est possible de tenter la mission.** Pour tenter une mission, les joueurs doivent avoir un DÉ D'ACTION inutilisé et le tour en cours doit être supérieur ou égal au tour requis pour la mission. Les vols joueur contre joueur nécessitent que la cible du vol ait une base dans la zone de la carte de mission.
- Révéler et annoncer la mission. Révélez la carte mission aux autres joueurs.** Annoncez tous les bonus (de BONUS CHIPS, ADVANCED TECH CARDS ou bonus de bases qui modifient les exigences de jet) avant de lancer. De plus, si vous tentez une mission sur une base contrôlée par un autre joueur, annoncez si la mission sera COOPÉRATIVE ou NON COOPÉRATIVE. (Les missions COOPÉRATIVES exigent que le joueur tentant la mission partage la récompense à parts égales avec le joueur qui contrôle ce territoire, avec un nombre impair de ressources arrondi en faveur du joueur tentant la mission. Le joueur qui contrôle la base n'a pas besoin de consentir à une mission accomplie en coopération). Si vous tentez une mission de vol joueur contre joueur, spécifiez quelle base est la cible du vol.
- (Facultatif) LOUEZ DES MAINS SUPPLÉMENTAIRES.** L'embauche de mains supplémentaires est un mécanisme par lequel les joueurs peuvent payer pour améliorer les chances de réussite d'une mission. Par exemple, cette mission sur Goshen (sans qu'aucun joueur ne possède de base là-bas) oblige les joueurs à obtenir un 4, 5 ou 6 pour gagner.
 
- Lancez un DE D'ACTION.** Lancez un DÉ D'ACTION ARMÉ (c'est-à-dire inutilisé) et annoncez si la mission a réussi ou échoué.
 - Si mission ordinaire réussie : récupérez les ressources de récompense spécifiées sur la carte de mission de la banque.
 - En cas de mission de vol Joueur contre Joueur réussie : lancez les DÉES DE CONSÉQUENCE comme indiqué par la carte de mission. Remarque : le nombre de DÉES DE CONSÉQUENCE lancés est affecté par le fait que la base de la cible est FORTIFIÉ ou NON FORTIFIÉ. Collectez des CRÉDITS égaux à la somme des DÉES DE CONSÉQUENCE lancés.
 - En cas d'échec : augmentez le NIVEAU D'ALERTE de 1. Si vous jouez avec RÈGLES AVANCÉES et NIVEAU D'ALERTE est déjà au niveau maximum, placez le DESTRUCTEUR SOUVERAIN sur le territoire de la mission infructueuse. Référez-vous à la SECTION IV du livre de règles pour plus d'informations sur le DESTRUCTEUR SOUVERAIN.
- Défaussez la carte de mission et placez le DÉ D'ACTION dans la case « UTILISÉ ».**

L'ÉPISEME III JOUER

ATTAQUER LES BASES DES AUTRES JOUEURS (NÉCESSITE UN DÉ ACTION)

Les assauts sont un mécanisme par lequel un joueur peut voler une base à un autre joueur. La probabilité de réussite d'un assaut dépend du nombre de renforts d'assaut utilisés par le joueur attaquant et du fait que la base cible soit ou non fortifiée. Pour effectuer un assaut, les joueurs font ce qui suit:

- 1. Annoncer une agression.** Le joueur attaquant annonce quelle base il attaque et s'il améliore son assaut avec des renforts.
- 2. Placez le NAVIRE D'ASSAUT à côté de la cible avec l'ÉQUIPAGE et les renforts appropriés.** Le joueur attaquant place 5 de son ÉQUIPAGE sur le navire d'assaut pour un assaut. S'il utilise des renforts, le joueur attaquant ajoute 5 CREW supplémentaires et autant de marqueurs de renforts qu'il en a (et veut utiliser). Remarque: chaque renfort d'assaut ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour et est réinitialisé sur ARMÉ lors de la phase de collecte des ressources. Les joueurs peuvent choisir le nombre de renforts qu'ils souhaitent utiliser jusqu'au nombre de renforts ARMED dont ils disposent.
- 3. Lancez un DE D'ACTION.** Un jet gagnant est fonction du nombre de renforts d'assaut que le joueur attaquant utilise ET si la base cible est fortifiée ou non. (Voir le tableau des rouleaux gagnants ci-dessous). Si le joueur attaquant gagne, retirez le MARQUEUR DE JOUEUR du joueur en déroute et remplacez-le par le MARQUEUR DE JOUEUR du joueur attaquant sur une base NON FORTIFIÉE. (Les vainqueurs d'assauts héritent toujours d'une BASE NON FORTIFIÉE.)
- 4. Débarrassez-vous de l'ÉQUIPAGE.** Qu'un assaut soit réussi ou non, le joueur attaquant défait tous les CREW utilisés dans l'assaut.
- 5. Augmentez le NIVEAU D'ALERTE.** Qu'un assaut soit réussi ou non, le NIVEAU D'ALERTE augmente de 1 (sauf s'il est déjà au maximum). Remarque: le Sovereign Destroyer ne bouge pas à cause des assauts ; que des missions ratées.

GAGNANT DES ROLLS D'ASSAUT PAR TYPE

	ATTAQUE	avec 1 renforts	avec 2 renforts	avec 3 renforts	avec 4 renforts
ÉQUIPAGE consommé	5 	10 	10 	10 	10 
Gagner roule contre Base NON FORTIFIÉE	6 	5+ 	4+ 	3+ 	2+ 
Gagner roule contre Base FORTIFIÉE	n/a	6 	5+ 	4+ 	3+ 

ACTIVER UN DORMEUR

Les dormeurs, qui font partie du paquet OPERATION CARDS, sont des pièges pour les autres joueurs qui (une fois activés) peuvent être joués à tout moment pendant la partie. Pour jouer un dormeur, les joueurs doivent d'abord l'activer à leur tour en annonçant l'action et en plaçant un dormeur face cachée à l'endroit désigné sur leur tapis de joueur.

Lorsque les joueurs sont prêts à jouer le dormeur, ils retournent la carte activée sur leur tapis et annoncent les effets. Après avoir joué le dormeur, la carte est défaussée.

Les joueurs ne peuvent avoir qu'un seul dormeur activé à la fois. A leur tour, les joueurs peuvent brûler un dormeur activé (sans le jouer) et ajouter une nouvelle carte dormeur à sa place. Les cartes dormant brûlées sont placées dans le défausse des CARTES OPÉRATION. REMARQUE : les joueurs peuvent placer une carte de mission indésirable dans le dormeur espace réservé comme leurre.

ACHETEZ DE NOUVELLES BASES OU FORTIFIEZ DES BASES EXISTANTES

Les bases sont une autre source clé de génération de ressources. Chaque base a un coût d'achat désigné (basé sur sa zone) et un revenu de ressources. Remarque : les bases des zones INNER et MIDDLE ont une dépense d'équipage au lieu d'un revenu. Les joueurs collectent le revenu de ressource désigné une fois par tour pendant la RESSOURCE PHASE DE COLLECTE pour les bases qu'ils continuent de posséder et ne sont pas perdus pour les autres joueurs ou considérés comme hors jeu pour le tour. Les bases peuvent être fortifiées à un coût, ce qui rend plus difficile l'assaut des joueurs ou la saisie du Souverain pendant une RÉPRESSION.

Coût d'achat de base

	Coût	Revenu (ou coût) par tour	Coût pour fortifier les bases
EXO	8 4	3 3 3	4 6
MIDDLE	12 6	6 3 -3	6 10
INNER	16 8	9 3 -6	8 12

Après avoir acheté une base, le joueur acheteur retire la TUILE BONUS correspondante (si l'une est encore présente), place une TUILE DE BASE sur ce territoire avec la face argentée tournée vers le haut, représentant une BASE NON FORTIFIÉE, et place l'un de ses MARQUEURS DE JOUEUR au-dessus de la TUILE DE BASE. Après qu'un joueur ait fortifié une base, il retourne la TUILE DE BASE de sorte que le côté rouge et blanc soit tourné vers le haut, ce qui représente une BASE FORTIFIÉE.

NON RENFORCÉ TUILES



RENFORCÉ TUILES



L'ÉPIQUE III JOUER

Certaines bases ont des attributs spéciaux qui fournissent des capacités ou des ressources supplémentaires aux joueurs qui les contrôlent :

 **Centre minier** – Les centres miniers fournissent au joueur contrôlant 1 ou 2 ressources supplémentaires de son choix pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES. Comme pour tous les bonus de ressources, les joueurs peuvent choisir n'importe quelle combinaison de types de ressources.

 **Installation Militaire** – Les installations militaires fournissent un effet de fortification temporaire (contre les assauts des joueurs uniquement) aux bases adjacentes reliées par des faisceaux rouges. Une base protégée par une installation militaire est traitée comme si elle était fortifiée tant que l'installation militaire et la base adjacente sont contrôlées par le même joueur ou que la protection est négociée par le commerce. Étant donné que la fortification est temporaire, ne retournez pas la tuile de base affectée du côté FORTIFIÉ pour refléter la protection de l'installation militaire. À la place, placez un marqueur de joueur dans la case de fortification correspondante à côté du nom de la base. L'effet de fortification d'une installation militaire ne s'applique pas aux RÉPRESSIONS ou à tout autre effet souverain.



Une installation militaire génère également des recherches d'armes, ce qui augmente le niveau d'assaut du joueur contrôlant au fil du temps. Après avoir acheté une installation militaire, à chaque tour de la PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES, le joueur contrôlant ajoute un MARQUEUR DE JOUEUR dans l'une des cases de recherche respectives adjacentes à sa base. Lorsque toutes les cases de recherche sont pleines, À LEUR TOUR, elles retirent les marqueurs de recherche et augmentent leur NIVEAU D'ASSAUT de 1. La recherche n'est convertie en une augmentation de NIVEAU D'ASSAUT qu'au tour du joueur concerné, pas pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES. Si une base avec des recherches est saisie par le Souverain ou un autre joueur lors d'un assaut, toutes les recherches sont effacées (c'est-à-dire que les recherches ne sont pas transférées lors d'un assaut).



 **Station de Recherche** – Les stations de recherche génèrent des recherches technologiques selon un mécanisme similaire à celui des installations militaires et augmentent le NIVEAU TECHNIQUE du joueur contrôlant au fil du temps. Après avoir acheté une station de recherche, à chaque tour pendant la PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES, le joueur contrôlant ajoute un MARQUEUR DE JOUEUR dans l'une des cases de recherche respectives adjacentes à sa base. Lorsque toutes les cases de recherche sont pleines, À LEUR TOUR, elles retirent les marqueurs de recherche et augmentent leur NIVEAU TECH de 1. La recherche n'est convertie en une augmentation de NIVEAU TECH qu'au tour du joueur concerné, pas pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES. Si une base avec des recherches est saisie par le Souverain ou un autre joueur lors d'un assaut, toutes les recherches sont effacées (c'est-à-dire que les recherches ne sont pas transférées lors d'un assaut).

 **Casino** – Posséder le casino sur Honos augmente la «chance» du joueur contrôlant lorsqu'il tente des missions. Un joueur contrôlant le casino peut ajouter +1 à n'importe quel jet de mission, augmentant ainsi ses chances de réussite.

NOTE SUR LE DISPOSITIF D'ÉQUIPAGE SUFFISANT POUR MAINTENIR LES BASES

Les bases dans les zones **MIDDLE** et **INNER** exigent que les joueurs paient respectivement 3 et 6 EQUI-PAGES à chaque tour pendant la phase de collecte des ressources. Si les joueurs n'ont pas assez d'ÉQUI-PAGE (après avoir pris en considération les revenus d'ÉQUIPAGE contemporains provenant d'autres sources), les joueurs doivent retourner cette carte de base pendant la durée de la PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES plus la PHASE DE TOUR DE JOUEUR suivante, et ne peuvent pas collecter de ressources ou en tirer des bonus. Par exemple, si Ceto est retourné, Ceto ne génère plus de recherche ou ne fournit plus d'avantage de fortification à la ville d'Ukemochi ou à l'Etna pour le tour suivant. La carte de base doit être retournée au début de la prochaine PHASE DE CARTE SOUVERAINE et la fonction de base normale reprend.

REMARQUE : les joueurs peuvent utiliser les revenus d'équipage d'autres bases (pour lesquelles les joueurs ont déjà satisfait aux exigences d'équipage) et les revenus de racket pour payer le coût de l'équipage, mais les joueurs **NE PEUVENT PAS** utiliser les taux de change des ressources pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES, il est donc important que les joueurs planifient en avant.

ACHETER UNE AUGMENTATION DE NIVEAU TECH OU UNE AUGMENTATION DE NIVEAU D'ASSAUT

Les joueurs peuvent également augmenter leur niveau d'assaut ou leur niveau technologique en effectuant un achat sur le MARCHÉ NOIR. Les prix pour une augmentation de niveau technologique ou d'assaut sont dynamiques. Les prix des améliorations de niveau technologique ou de niveau d'assaut sont déterminés par la boîte la plus basse disponible sur le MARCHÉ NOIR. Lorsqu'un joueur achète une augmentation de niveau technologique ou d'assaut, il place l'un de ses MARQUEURS JOUEUR dans la case correspondante. La prochaine fois que ce joueur voudra payer pour augmenter cette même capacité, le coût augmentera.

Dans la figure 1 ci-dessous, sur la base des achats effectués à ce moment-là, il en coûterait au joueur VERT 5 CRÉDITS pour acheter une augmentation de niveau technologique (c'est-à-dire le prix de départ pour augmenter cette capacité). Par comparaison, le joueur ROUGE, qui a déjà effectué un achat de niveau technologique et qui a un cube occupant la case 5 CRÉDITS, devrait payer 10 CRÉDITS, et le joueur BLEU devrait payer 15 CRÉDITS.

Dans la figure 2 ci-dessous, GREEN a décidé de payer pour augmenter son niveau technologique de 1 point et a payé 5 CRÉDITS. Ils marquent maintenant la case de niveau technologique correspondante. Un achat de niveau technologique supplémentaire dans le même tour leur coûterait 10 CRÉDITS et un troisième 15 CRÉDITS.

1: Avant que Green ne fasse un achat



2: Après que Green a effectué un achat



3: Après la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES



Une fois par tour, pendant la PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES, les joueurs peuvent retirer 1 de leurs MARQUEURS JOUEUR du MARCHÉ NOIR (soit du marché de niveau technologique, soit du marché de niveau assaut). Dans la Figure 3, pendant la PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES, ROUGE a retiré un cube du marché de niveau assaut, BLEU a retiré un cube du marché de niveau technologique et VERT a également retiré un cube du marché de niveau technologique.

L'ÉPISEME III JOUER

ÉCHANGER DES RESSOURCES

Uniquement à leur tour pendant la Phase de Tour des Joueurs, les joueurs peuvent échanger leurs ressources aux taux indiqués sur les TAPIS SYNDICATS. (2 CRÉDITS pour 1 ÉQUIPAGE ou 1 INFLUENCE, 3 ÉQUIPAGE pour 1 INFLUENCE et 3 INFLUENCE pour 1 ÉQUIPAGE.) REMARQUE : Aucune ressource n'est échangée en CRÉDITS.

VENDRE DES CARTES D'OPÉRATION INDÉSIRABLES

Les joueurs peuvent vendre des CARTES D'OPÉRATION non désirées pour 1 de n'importe quelle ressource. Pour vendre une CARTE OPERATION, les joueurs doivent annoncer qu'ils la vendent, la défausser dans la pile de défausse CARTE OPERATION et récupérer la ressource de leur choix.

JOUER DES JETONS BONUS

Les joueurs collectent des JETONS BONUS lorsqu'ils sont le premier joueur à acheter une base sur un territoire. Les jetons BONUS ne sont pas collectés lors de la prise d'une base lors d'un assaut ou lors de l'achat d'une base sur un territoire qui avait auparavant une base perdue. De plus, les groupes qui commencent par des bases (Fidge & Co. et Ascenders) ne collectent pas de BONUS CHIP pour leur base de départ.

Les JETONS BONUS peuvent être joués immédiatement ou à tout autre moment du tour du joueur (et peuvent être conservés pour être utilisés lors de tours ou d'échanges ultérieurs). Après avoir joué, défaussez les JETONS BONUS dans la boîte ou dans une pile de défausse. Il n'y a aucune limite sur le nombre de jetons BONUS que les joueurs peuvent utiliser par tour.



Cette section décrit les sujets de jeu avancés et les règles alternatives pour les jeux plus avancés:

LE BLOCAGE SOUVERAIN

Lorsque le NIVEAU D'ALERTE a atteint son maximum (8 pour un jeu de 4 à 5 joueurs et 6 pour un jeu de 2 à 3 joueurs), le Souverain est hyper-alerte à toute activité criminelle dans le système et prend des mesures immédiates lorsqu'il détecte un crime.

Pendant la majeure partie du jeu, le DESTROYER SOUVERAIN se trouve hors du plateau de jeu, mais lorsque le NIVEAU D'ALERTE est à son maximum, le DESTROYER SOUVERAIN entre en jeu. Si le NIVEAU D'ALERTE est maximisé et qu'un joueur échoue une mission, placez le DESTROYEUR SOUVERAIN sur le territoire correspondant à la mission échouée (qu'il y ait ou non une base là-bas).



Si le DESTROYER SOUVERAIN est placé sur la base d'un joueur, ce joueur doit retourner sa CARTE DE BASE correspondante. Lorsqu'elles sont sous blocus, les bases ne génèrent pas de revenus ni de bonus. Par exemple, si le SOVEREIGN DESTROYER est placé sur Ceto, Ceto ne génère plus de recherche ou ne fournit plus d'avantage de fortification à la ville d'Ukemochi ou à l'Etna. De plus, si le DESTROYER SOUVERAIN est sur une base pendant la PHASE DE COLLECTE DES RESSOURCES, cette base ne génère pas de revenu.

À tout moment de leur tour de la Phase I ou pendant la PHASE DE LA CARTE SOUVERAINE, les joueurs peuvent payer 10 INFLUENCE POLITIQUE pour retirer le DESTROYEUR SOUVERAIN de leur base (auquel cas il est remis sur la PISTE D'ALERTE jusqu'à la prochaine mission ratée).

Remarque : le SOVEREIGN DESTROYER est placé sur le territoire correspondant au territoire de la mission ratée, même si un autre joueur y a une base, donc une fois le SOVEREIGN DESTROYER en jeu, vous pouvez tenter d'échouer des missions pour perturber les autres joueurs. Si le niveau d'alerte est réduit lorsque le destroyer est sur le plateau de jeu, le navire est retiré du plateau.

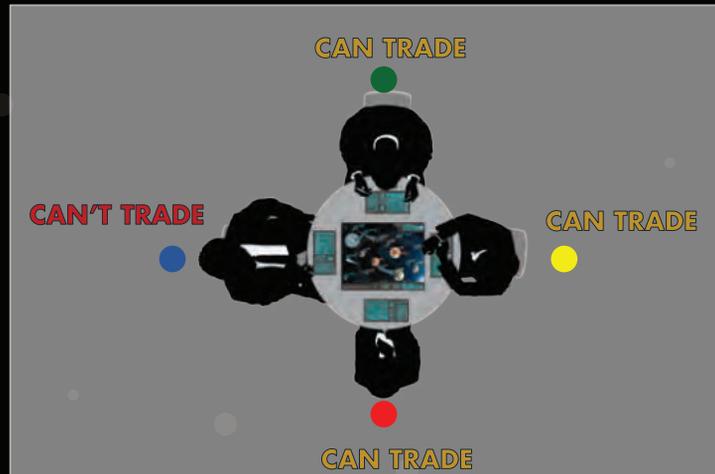
DÉFAUT SUR LES IMPTS

La CARTE SOUVERAINE « Taxe » exige que les joueurs paient des CRÉDITS pour chaque base qu'ils possèdent. Si les joueurs n'ont pas assez de CRÉDITS pour payer la taxe, ils doivent retourner la ou les cartes de base sur lesquelles ils ne peuvent pas payer la taxe.

Gardez ces cartes de base retournées pendant la durée de la PHASE DE COLLECTE DE RESSOURCES et de la PHASE DE TOUR DE JOUEUR suivante, et ne collectez pas de ressources ou n'obtenez pas de bonus. La carte de base doit être retournée au début de la prochaine PHASE DE CARTE SOUVERAINE et la fonction de base normale reprend.

ÉCHANGER AVEC LES JOUEURS

Les joueurs peuvent échanger entre eux tout au long de la PHASE DU TOUR DU JOUEUR, mais uniquement lorsque ce n'est pas leur tour. Par exemple, si c'est au tour des joueurs bleus, les joueurs rouge, vert et jaune peuvent échanger entre eux, mais dès que le joueur bleu passe son tour, le vert ne peut plus participer aux échanges qu'après son tour.



Tout peut être échangé, y compris les futures alliances; Cependant, il n'y a pas d'application des accords, les joueurs devront donc faire confiance aux autres joueurs.

RÈGLES ALTERNATIVES : MÉCANISME DE TOURNAGE PROLONGÉ

Remarque: cette alternative aux règles de la phase de tour des joueurs augmentera l'interaction des joueurs mais augmentera également la durée du jeu. Ni la Phase de Carte Souveraine, ni la Phase de Collecte de Ressources ne sont impactées par cette alternative de règle.

Au lieu d'avoir un seul tour par tour, les joueurs peuvent avoir plusieurs tours d'action limités dans la phase de tour de joueur de chaque tour. Les joueurs ne peuvent effectuer que 1 ou 2 des 8 actions à chaque tour. Si un joueur n'effectue aucune action avant de passer son tour, il ne peut plus effectuer d'action jusqu'à la fin de la phase de tour de joueur en cours. Tant qu'un joueur effectue au moins 1 des 8 actions, il aura plus de tours dans la phase en cours. Lorsque tous les joueurs sont passés sans action, la Phase de Tour de Joueur se termine immédiatement et la Phase de Carte Souveraine commence.

Les 8 actions peuvent toujours être jouées dans n'importe quel ordre et autant de fois que le joueur choisit ou que les ressources le permettent ; cependant, les dés d'action utilisés, les renforts d'assaut utilisés ou les cubes du marché noir placés ne peuvent toujours pas être réinitialisés avant la phase de collecte des ressources.

Un joueur qui a passé sans action, n'est donc plus autorisé à effectuer des actions à son tour dans la phase en cours, peut toujours participer au TRADING et à d'autres exploits hors tour tels que jouer une CARTE SOMMEIL déjà activée.

RÈGLES ALTERNATIVES : VARIATION DE JEU À 2 JOUEURS

Remarque : deux joueurs peuvent jouer avec les règles normales décrites dans les pages précédentes.

La variante facultative suivante crée un troisième joueur « fantôme » (le « JOUEUR PHANTOM ») afin de créer plus d'action dans un jeu en tête-à-tête.

Sauf indication contraire ci-dessous, le gameplay de cette variante est le même qu'un jeu typique. Pour configurer et jouer cette variation:

1. Sélectionnez une couleur et un spot pour le PHANTOM PLAYER. Le PHANTOM PLAYER doit commencer immédiatement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre par rapport au premier joueur réel, de sorte que le PHANTOM PLAYER sera le troisième à agir au premier tour (le deuxième à agir au deuxième tour, le premier à agir au troisième tour, etc.)
2. Attribuez les bases de départ à PHANTOM PLAYER. Mélangez le paquet de cartes de base et piochez 5 cartes. Ce sont les bases non fortifiées de départ du PHANTOM PLAYER.
3. Effectuez les actions du JOUEUR FANTME. Pendant le tour PHANTOM PLAYERS, récupérez toutes les CARTES DE BASE appartenant au PHANTOM PLAYER et aux deux vrais joueurs, et mélangez-les ensemble. Piochez 2 cartes de base.
 - a. Si une carte de base piochée appartient au JOUEUR FANTME et que cette base n'est pas fortifiée, fortifiez cette base maintenant.
 - b. Si une carte de base piochée appartient au JOUEUR FANTME et que cette base est fortifiée, n'entreprenez aucune autre action.
 - c. Si une carte de base tirée appartient à un joueur réel, le JOUEUR FANTME attaque cette base. La force de l'assaut est déterminée par le niveau d'alerte.
 - ▶ Niveau d'alerte jaune = 1 assaut de renfort par le PHANTOM PLAYER
 - ▶ Niveau d'alerte orange = Assaut de 2 renforts par le PHANTOM PLAYER
 - ▶ Niveau d'alerte rouge = Assaut de 3 renforts par le PHANTOM PLAYER
4. Résolvez les résultats et redistribuez les cartes. Une fois les actions des 2 cartes de base piochées résolues. Redistribuez les cartes de base aux propriétaires légitimes. Si le PHANTOM PLAYER a gagné un assaut, il possède désormais cette base.

AUTRES RÈGLES CLÉS

- ▶ Les joueurs peuvent échanger pendant le tour PHANTOM PLAYERS (comme s'il s'agissait du tour d'un troisième vrai joueur).
- ▶ N'installez pas de tapis de jeu pour le PHANTOM PLAYER et ne vous inquiétez pas des besoins en ressources / de la collecte pour le PHANTOM PLAYER.
- ▶ Le PHANTOM PLAYER peut être agressé ou volé comme n'importe quel autre joueur. (Récupérez des ressources à la banque si vous réussissez à voler le PHANTOM PLAYER.)
- ▶ En dehors des actions d'assaut/fortification décrites ci-dessus, le PHANTOM PLAYER n'effectue/ne peut pas effectuer d'autres actions.
- ▶ Le PHANTOM PLAYER est immunisé contre les CRACKDOWNS

A LIRE AVANT DE JOUER

Bienvenue dans la campagne solo NGATA, un module complémentaire solo de SYNDICATE: un jeu de société de conquête interplanétaire. Les règles suivantes supposent que vous êtes déjà familiarisé avec le jeu multijoueur, décrit dans les sections précédentes. Ce livre de règles solo ne récapitule pas complètement toutes les règles qui se chevauchent avec le jeu multijoueur.

EXPOSÉ DE SITUATION

Vous êtes un membre de confiance de la famille NGATA avec des compétences pour faire passer de la contrebande n'importe où dans le système. Une petite mais puissante cabale de sénateurs souverains, d'influents dirigeants d'agences gouvernementales et d'agents politiques loyalistes de méga-entreprises a formé un comité des opérations secrètes pour planifier et coordonner ce qu'ils considèrent comme inévitable : une grève souveraine préventive pour éliminer le culte religieux embêtant connu sous le nom de Ascenders dans une mission de sabotage d'opérations noires, qui sera ensuite suivie d'un assaut plus important. La cabale a utilisé son vaste réseau d'espions pour mettre la main sur les contre-mesures de sécurité cryptées de la station spatiale d'origine des Ascenders, Blackstar. Les contre-mesures sont toujours cryptées, mais la cabale utilise un superordinateur secret d'IA quantique dans un coffre-fort de données sous le Casiopeia Club & Casino pour décrypter les contre-mesures. Bientôt, le Sovereign aura tout ce dont il a besoin pour anéantir Blackstar, ainsi que les plus de 30 millions d'âmes à bord.

La nouvelle des plans est parvenue aux Ascenders via les canaux d'échange d'informations du marché noir. Ils paieront n'importe quoi pour détruire les fichiers cryptés et récupérer les plans d'assaut souverains. Cependant, le mot de la mission ne peut pas fuir, ou il est probable que le souverain accélérera ses efforts. Le chef des Ascenders, Idmon (alias le « Client »), vous a mis en contact avec des contacts sur différentes colonies à travers Arcturus qui ont collectivement les plans des différentes technologies et armes nécessaires pour entrer dans le coffre-fort de données de sécurité de l'IA quantique.

OBJECTIF

Pour terminer la mission, vous devrez déverrouiller une série de coffres, dont le dernier se trouve sur Honos. Pour déverrouiller VAULTS, vous devrez trouver la bonne combinaison de CLÉS, que vous trouverez en accomplissant différents types de missions dans Arcturus. Si vous ne parvenez pas à trouver les CLÉS et à déverrouiller tous les VAULTS avant que le niveau d'alerte n'atteigne son maximum et que le souverain ne comprenne votre implication, le jeu est terminé et vous perdez.

N'oubliez pas d'éviter les démêlés avec le souverain et méfiez-vous des autres syndicats.

NOUVELLES PIÈCES

CARTE TABLEAU DE BORD

CARTE HYPERSAUT

63 CARTES MISSION

7 CARTES COFFRE-FORT

18 CARTES CONFRONTATION

27 CARTES CARBURANT

4 CARTES TECH AVANCÉES

5 TUILES CORA & VAULT

15 TUILES CONFRONTATION

METTRE EN PLACE

- DÉTERMINER LA LONGUEUR/DIFFICULTÉ DU JEU. La campagne solo NGATA a deux configurations: JEU COURT et JEU LONG, avec les coffres ci-dessous:

	CAMPAGNE	SCHWIERIGKEIT	DURÉE	NIVEAU D'ALERTE MAXIMUM	CONFIGURATION DU COFFRE			
VARIATION	#1	MOYEN	30 - 45 min	LEVEL 6	I BOHR STATION	II CETO	III HONOS	
	#2	DIFFICILE	45 - 60 min	LEVEL 8	I KRONOS	II GOSHEN	III ETNA	IV HONOS

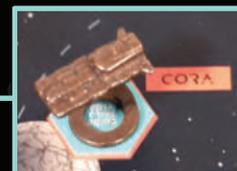
- PRÉPAREZ LES JEUX DE CARTES DE MISSION. Toutes les CARTES DE MISSION sont spécifiques à CORA ou à l'un des coffres. Séparez les CARTES DE MISSION par l'emplacement ou le numéro du coffre-fort spécifié au dos de la carte. Jetez les PONTS DE CARTES DE MISSION qui ne sont pas pertinents pour la VARIATION de configuration que vous avez sélectionnée. Mélangez séparément chacun des PONT DE CARTES MISSION restants. Si vous jouez au Set-up #1, vous aurez 3 PONT DE CARTES MISSION distincts. Si vous jouez au Set-up #2, vous aurez 4 decks. Placez le PONT DE MISSION CORA dans l'espace réservé CARTE D'OPÉRATION sur le plateau de jeu, et placez les PONT DE CARTES DE MISSION restants à côté du plateau.



- METTRE EN PLACE DES COFFRES. Sélectionnez CARTES VAULT pour la VARIATION sélectionnée et séparez les cartes par emplacement VAULT. CAMPAGNE #1 a trois emplacements de coffres (I, II et III) et CAMPAGNE #2 a quatre emplacements de coffres (I, II, III et IV). Placez chaque CARTE VAULT sur le PONT DE CARTES MISSION correspondant, côté verrouillé vers le haut. Jetez toutes les cartes de coffre-fort inutilisées dans la boîte.



- MISE EN PLACE DES CARREAUX CORA ET VAULT. Placez la TUILE CORA sur l'espace réservé de la base CORA et placez la MINIATURE DE BATEAU sur la tuile CORA. Placez le VAULT I TILE sur l'espace réservé de base correspondant au VAULT I. Répétez l'opération pour VAULTS II, III, (et IV si vous jouez au Set-up #2)



L'ÉPISEDE V CAMPAGNE SOLO DE NGATA

5. PRÉPARER LE PONT DE CONFRONTATION. Mélangez les CARTES CONFRONTATION, face cachée. Placez le PONT DE CONFRONTATION adjacent au PLATEAU DE JEU.
6. PRÉPARER LE PONT DE CARBURANT. Retirez le FUEL DECK de la boîte et séparez les cartes RECHARGE des cartes TIRAGE CONFRONTATION. Mélangez 16 cartes REMPLISSAGE avec 9 cartes TIROIR CONFRONTATION et remettez les éventuelles cartes inutilisées dans la boîte. Bien qu'il s'agisse du FUEL DECK « standard », vous pouvez rendre le jeu plus difficile en ajoutant une ou les deux cartes restantes PIOCHE CONFRONTATION à votre FUEL DECK.
7. Retirez la carte DASHBOARD de la boîte et placez-la à côté de vous. Placez un cube joueur ROUGE dans chacun des cinq emplacements réservés aux unités de carburant de départ. (Les trois espaces réservés au carburant restants peuvent être déverrouillés plus tard.)
8. PRÉPARER LE TAPIS DE JOUEUR. Retirez le tapis de joueur NGATA de la boîte et placez-le devant vous. Placez quatre DÉES D'ACTION dans les espaces réservés DÉES D'ACTION. Placez un cube joueur ROUGE dans la case ASSAULT NIVEAU 1. Ajoutez cinq CRÉDITS SOUVERAINS et cinq INFLUENCE POLITIQUE dans les cases correspondantes. Pour la campagne solo NGATA, vous pouvez ignorer la configuration CREW, TECH LEVEL et STARTING BONUS.
9. CONFIGURER LES COMPOSANTS RESTANTS
 - Créez des piles séparées de PIÈCES DE RESSOURCE et de MARQUEURS DE JOUEUR de toutes les couleurs à votre portée. Remarque : vous n'aurez besoin que d'un petit nombre de cubes de ressources en argent et en or et d'environ 10 cristaux Farsei. Les cristaux ne seront pas utilisés comme dénominations de crédit ou d'influence.
 - Retirez les TUILES CONFRONTATION et gardez-les adjacentes au PLATEAU DE JEU.
 - Placez la PISTE DE NIVEAU D'ALERTE (à l'envers en fonction des instructions de VARIATION) à côté du PLATEAU DE JEU. Placez un CUBE DE MARQUEUR DE PISTE D'ALERTE au NIVEAU D'ALERTE 1.
 - Placez la CARTE HYPERJUMP à côté du tapis du joueur et du TABLEAU DE BORD.



GAGNER (& PERDRE)

Pour gagner, vous devez déverrouiller le dernier coffre sur Honos, ce qui vous oblige à déverrouiller d'abord tous les coffres précédents. Chaque coffre-fort spécifie une combinaison de couleurs de CLES que vous devrez trouver (en accomplissant des missions ou en échangeant), puis les livrer sur la planète du coffre-fort. Pendant que vous êtes à la recherche de CLES, vous devez maintenir un NIVEAU D'ALERTE inférieur au maximum. Si le NIVEAU D'ALERTE atteint son maximum (Niveau 6 ou Niveau 8 selon votre sélection de VARIATION) à tout moment, vous échouez. Une augmentation du NIVEAU D'ALERTE peut être déclenchée par des confrontations avec le Souverain ou d'autres syndicats. Il existe un nombre limité de cartes de mission avec des CLÉS. Si vous manquez de cartes de mission et qu'un coffre-fort est toujours verrouillé, le jeu est terminé.

VOYAGER DANS LE STAR SYSTEM

Contrairement à un jeu multijoueur de SYNDICATE, dans la campagne solo de NGATA, vous devez voyager d'une planète à l'autre, ce qui entraîne des limitations et des coûts différents.

VOYAGER DANS UNE ZONE DE COULEUR

Pour rappel, Arcturus est divisé en trois zones : la zone **EXO**, la zone **MIDDLE** et la zone **INNER**, avec des planètes, des lunes et des stations codées par couleur par zone.

Voyager de n'importe quel endroit vers n'importe quel autre endroit dans la même zone consomme UN carburant et ne nécessite pas de lancer de **DÉ DE CONSÉQUENCE**. Il n'y a aucune limite sur la quantité de contrebande dans votre soute pour voyager dans la même zone.

Exemple 1:

Si vous êtes sur **BLACKSTAR** et que vous souhaitez vous rendre à **KOSS**, vous pouvez déplacer votre vaisseau simplement en consommant UN carburant.

Exemple 2:

Si vous êtes sur **BLACKSTAR** et que vous souhaitez vous rendre à **GOSHEN**, vous devez soit emprunter une route commerciale OU tenter un hyperjump (tous deux détaillés ci-dessous).

VOYAGER SUR LES ROUTES COMMERCIALES

Il existe deux routes commerciales à Arcturus: la route commerciale **EXO-à-MIDDLE** (composée de **KOSS**, **NEW VICTORIA** et **VIMANA**) et la route commerciale **MIDDLE-to-INNER** (composée de **KAFKA**, **IO** et **KEPLER**).

Voyager de n'importe quel endroit sur une route commerciale vers n'importe quel autre endroit sur LA MÊME route commerciale consomme UN carburant et ne nécessite pas de lancer de **DÉ DE CONSÉQUENCE**; cependant, vous ne pouvez voyager que sur une route commerciale avec un maximum de DEUX objets de contrebande dans votre soute, à moins que votre soute n'ait été modifiée par **ADVANCED TECH**. Si vous avez plus de deux objets de contrebande et que vous souhaitez vous déplacer d'une zone à l'autre, vous devez soit abandonner un objet de contrebande (que vous ne pourrez pas récupérer plus tard), soit tenter un hypersaut.

LE TABLEAU DE BORD

Votre TABLEAU DE BORD est un nouveau composant pour la campagne solo qui suit votre contrebande et votre carburant lorsque vous traversez le système stellaire



- A** Vous commencez avec 2 places disponibles dans votre compartiment de passager. Seule la contrebande dans le compartiment du contrebandier peut emprunter une route commerciale. De plus, la contrebande dans la soute de votre contrebandier est à l'abri de toute confrontation avec un syndicat.
- B** Avec **ADVANCED TECH**, vous pouvez augmenter la capacité du compartiment de votre passager de 2 à 4.
- C** Toute contrebande qui ne rentre pas dans le compartiment du contrebandier doit être placée dans la soute à marchandises générales.
- D** Vous commencez avec un réservoir de carburant d'une capacité de 5.
- E** Avec **ADVANCED TECH**, vous pouvez augmenter votre capacité de carburant de 5 à 8.

L'ÉPISEDE V CAMPAGNE SOLO DE NEGATA

Exemple:

Si vous êtes sur **BLACKSTAR** et que vous souhaitez vous rendre à **GOSHEN**: Tout d'abord, vous voyagez de **BLACKSTAR** à **KOSS** (en consommant UN carburant). Ensuite, vous voyagez de **KOSS** à **VIMANA** (consommant UN carburant) tant que vous avez deux ou moins de contrebande. Enfin, vous voyagez de **VIMANA** à **GOSHEN**. Au total, cette route a consommé TROIS carburants.

HYPERSAUT

Si vous êtes audacieux, vous pouvez tenter un voyage inter-zone en faisant un hypersaut. L'hyperjump consomme généralement moins de carburant que de voyager d'une zone à l'autre via une route commerciale, et il n'y a PAS de restriction sur la quantité de contrebande dans votre soute ; Cependant, cela nécessite de lancer un DÉ DE CONSÉQUENCE, ce qui peut entraîner des résultats punitifs. Reportez-vous aux tableaux ci-dessous pour le coût du carburant et les exigences de DÉ S DE CONSÉQUENCE pour différents hypersauts :

	Exo - Middle Middle - Exo	Middle - Inner Inner - Middle	Exo - Inner Inner - Exo
Consommation de carburant	2 carburant	2 carburant	3 carburant
# de DÉ S DE CONSÉQUENCE	1 dé	1 dé	2 dé
Visage de dés le plus élevé DÉPLACEMENT SÉCURISÉ (aucune conséquence)			
Prendre une CARTE CONFRONTATION			
Piège Souverain <i>Abandonner toute cargaison et élever NIVEAU D'ALERTE de 1</i>			

CONSOMMATION DE CARBURANT

Au fur et à mesure de votre voyage, vous retirerez des marqueurs de joueur rouges de votre TABLEAU DE BORD CARBURANT pour indiquer la consommation de carburant. À tout moment, vous pouvez tenter de remplir votre réservoir de carburant en tirant une carte CARBURANT du PONT CARBURANT. Les réservoirs de carburant contiennent un maximum de 5 unités de carburant, sauf modification par ADVANCED TECH. Quel que soit votre niveau de carburant lorsqu'une carte de REMPLISSAGE est tirée, votre réservoir de carburant est rempli à sa capacité maximale.

Après avoir pioché une carte du PONT CARBURANT, défaussez-la. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet, mélangez les cartes CARBURANT défaussées.

Le FUEL DECK comprend également des cartes qui peuvent déclencher des tirages de CARTES D'AFFRONTMENT. Si vous devez PIOCHER LA CARTE CONFRONTATION, vous ne remplissez pas votre carburant et vous devez résoudre la rencontre en fonction des instructions incluses sur la carte avant d'entreprendre toute autre action, y compris tirer une autre carte du PONT DE CARBURANT.



TRAVAILLER EN MISSION

Pour avancer vers votre objectif final, vous devrez accomplir différents types de missions pour trouver des clés de coffre-fort, accumuler des ressources et débloquer des technologies avancées et des niveaux d'assaut plus élevés.

Les CARTES MISSION peuvent toujours être tirées de **CORA** :

La liste d'emploi Capone est une plate-forme open source pour les demandes de nature non strictement légale. Bien qu'il soit caché à la plupart de la population, toute personne digne de ce nom pour faire avancer les choses peut le trouver facilement. En plus des emplois réguliers, le client a intégré des affectations de mission codées.

De plus, les CARTES DE MISSION peuvent être tirées des coffres après le déverrouillage d'un coffre.

Pour piocher une nouvelle CARTE MISSION, votre vaisseau doit être physiquement présent sur la source du paquet de cartes mission concerné. Par exemple, si vous tirez une CARTE MISSION du coffre-fort **BOHR STATION** après l'avoir déverrouillée, votre vaisseau doit se trouver sur **BOHR STATION**.

Les missions sont accomplies sur des planètes spécifiques. Pour commencer une mission, vous devez être situé sur la planète spécifiée par cette CARTE MISSION.

Vous pouvez avoir un maximum de QUATRE cartes mission en main à la fois. Vous défaussez des cartes de mission après avoir tenté les missions (avec succès ou non). Vous pouvez également défausser une carte mission de votre main sans l'essayer à tout moment. Défausser une CARTE MISSION ne fournit aucun avantage de ressources (ou ne consomme aucune ressource).

Toutes les cartes de mission défaussées sont définitivement perdues.

Sauf indication contraire sur la CARTE DE MISSION, l'échec d'une mission n'augmente pas le niveau d'alerte.

MISSIONS ORDINAIRES

TYPES DE RÉCOMPENSES : CRÉDITS SOUVERAINS et CLES DE COFFRE-FORT

Les missions ordinaires sont des missions à un seul coup qui nécessitent de se rendre sur une planète, une lune ou une station spatiale spécifique et de lancer un minimum spécifié avec un DÉ D'ACTION. Les récompenses et les jets de réussite minimum varient selon la mission, mais toutes les missions ordinaires vous permettent d'embaucher des mains supplémentaires, ce qui augmente vos chances de réussite. Lorsque vous engagez des mains supplémentaires, vous pouvez lancer un ou plusieurs DÉES D'ACTION supplémentaires.

Certaines missions - identifiables par le dé circulaire **VERT** dans les prérequis - vous permettent d'augmenter encore vos chances de réussite en défaussant une clé **VERTE** avant de tenter la mission. Si vous choisissez de payer une clé **VERTE** avant de tenter ces missions, un résultat de 3 ou plus est réussi. (Sinon, vous devrez obtenir un 4 ou plus.)



Si vous réussissez à accomplir une mission ordinaire, récupérez la récompense et défaussez la CARTE MISSION. Si vous échouez à une mission ordinaire, ne récupérez pas de récompense et défaussez la CARTE MISSION (n'augmentez pas le niveau d'alerte, sauf indication contraire sur la carte).

Vous devez décider d'engager ou non des mains supplémentaires avant de tenter une mission. Si vous choisissez d'engager des mains supplémentaires, vous devez payer les CRÉDITS SOUVERAINS requis avant le jet de dé d'action. Vous pouvez jouer une mission ordinaire au milieu d'une mission spéciale (voir la page suivante sur les missions spéciales).

L'ÉPIQUE V CAMPAGNE SOLO DE NGATA

MISSIONS SPÉCIALES

Les missions spéciales sont une sous-catégorie de CARTES DE MISSION qui ont des éléments sur plusieurs emplacements à travers Arcturus, et peuvent impliquer plusieurs étapes et points de décision.

Les missions spéciales se déclinent en trois variétés : les missions de messagerie, les missions technologiques et les missions de défense.

Vous ne pouvez avoir qu'UNE seule mission spéciale active à la fois, qui est placée face visible sur votre tapis de joueur dans l'espace réservé à la carte de sommeil. (Pendant que vous avez une mission spéciale active, vous pouvez toujours tenter des missions ordinaires.)

Une fois qu'une mission spéciale est active et placée face visible sur votre plateau de joueur, vous ne pouvez pas la remettre dans votre main. Soit vous terminez la mission avec succès, auquel cas vous récupérez la récompense et défaussez la CARTE MISSION, soit vous échouez la mission auquel cas vous défaussez la CARTE MISSION et ne récupérez pas la récompense. Pour activer une mission spéciale, vous devez vous rendre à l'emplacement de départ désigné.

CONTREBANDE SPÉCIALE

Dans la campagne solo de NGATA, les FARSEI CRSYSALS (🌌) sont utilisés pour représenter la contrebande spéciale et ne doivent pas être utilisés comme dénomination de ressource. Lorsque vous défaussez une mission spéciale, défaussez également tous les CRISTAUX DE FARSEI mis en jeu pour cette carte de mission. Les CRISTAUX DE FARSEI d'une mission spéciale ne peuvent pas être utilisés pour une mission différente.

MISSIONS DE COURRIER

TYPES DE RÉCOMPENSES: CRÉDITS ET INFLUENCE

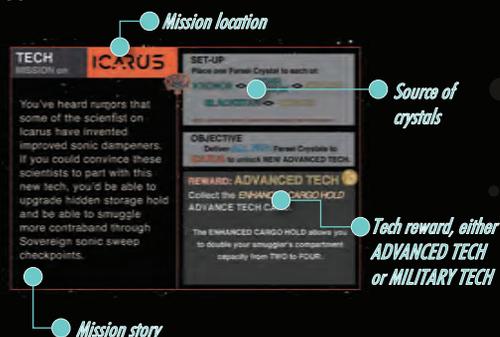
Les missions de messagerie vous obligent à faire passer de la contrebande de la base de départ vers une ou plusieurs destinations. Les récompenses des missions de messagerie sont sur une échelle mobile, ce qui signifie que votre récompense augmente à mesure que vous livrez plus de contrebande à la ou aux destinations spécifiées. Les missions de messagerie peuvent être abandonnées et la CARTE MISSION rejetée à tout moment.



MISSIONS TECHNOLOGIQUES

TYPES DE RÉCOMPENSES: Améliorations de la TECHNOLOGIE et du NIVEAU D'ASSAUT

Dans la campagne solo de NGATA, la TECH AVANCÉE et la capacité de NIVEAU D'ASSAUT supérieur sont déverrouillées en accomplissant des missions techniques - la piste de niveau technique sur votre tapis de joueur et le marché noir pour la technologie ou l'assaut sur le plateau de jeu sont ignorés. Les missions technologiques nécessitent de collecter la contrebande requise à travers le système stellaire et de les apporter, en bon état, au centre de recherche spécifique.



MISSIONS DE DÉFENSE

TYPES DE RÉCOMPENSES: CRÉDITS ET INFLUENCE

Les missions de défense sont des opportunités d'aider les Arcturiens « innocents » contre les raids de maraudeurs, ce qui vous permet de gagner de l'INFLUENCE POLITIQUE (et peut-être même des CRÉDITS SOUVERAINS pendant que vous y êtes).

Les missions de défense nécessitent que vous lanciez un jet de DÉ D'ACTION minimum pour gagner la défense. Avant de tenter une défense, vous pouvez améliorer votre défense en collectant des cristaux Farsei sur différentes planètes avant l'assaut.



Improve your defense by collecting crystals before attempting the mission

CONFRONTATIONS

En traversant Arcturus, vous serez souvent contraint à des confrontations avec des commerçants du marché noir, le Souverain et d'autres syndicats.

Vous serez invité à piocher dans le PONT DE CONFRONTATION de temps en temps lorsque vous piochez des cartes Carburant ou tentez des Hyperjumps. Chaque confrontation vous donne une trame de fond et plusieurs options sur la façon de résoudre la confrontation.

Les affrontements doivent être résolus avant d'entreprendre d'autres actions, y compris tirer une deuxième carte CARBURANT ou échanger des ressources. Selon la confrontation, vos options peuvent inclure:



Confrontation Story

Your options (choose wisely)

BRIBE



Payez le nombre spécifié de CRÉDITS ou d'INFLUENCE et échappez à la confrontation indemne. N'augmentez pas le NIVEAU D'ALERTE.

DRAGNET



Le Souverain attaque votre navire. Jetez TOUTES vos contrebandes (y compris celles qui se trouvent dans le compartiment de votre passager). **AUGMENTEZ LE NIVEAU D'ALERTE de 1.**

ATTACK



Lancez 1 DÉ D'ACTION pour chacun de vos niveaux de combat (jusqu'à 4). Lancez des DÉS DE CONSÉQUENCE égaux au niveau d'assaut spécifié sur la carte pour votre adversaire. Si le résultat le plus élevé de l'adversaire est inférieur à votre résultat le plus élevé,

vous gardez contrebande et n'augmentez pas le NIVEAU D'ALERTE. Si le résultat le plus élevé de l'adversaire est supérieur ou égal à votre résultat le plus élevé, vous perdez la contrebande non stockée dans le compartiment de votre contrebandier. **AUGMENTEZ LE NIVEAU D'ALERTE de 1.**

MISSION



Placez 2 CUBES joueur ROUGE dans votre compartiment des contrebandiers de votre soute (remplaçant tout autre objet de contrebande qui s'y trouve actuellement). Livrez un CUBE à chacun des deux territoires spécifiés.

Ces CUBES ne peuvent pas quitter le compartiment de votre passager tant qu'ils n'ont pas atteint leur cible. Si l'un des CUBE est perdu, **AUGMENTEZ LE NIVEAU D'ALERTE de 1.**

FLEE



Vous pouvez FUIR une confrontation si vous avez assez de carburant pour effectuer un hypersaut (comme spécifié sur la carte de confrontation). Lorsque vous fuyez un affrontement, placez une TUILE CONFRONTATION sur le territoire que vous venez de fuir. Ne défaussez pas la carte Confrontation si vous vous enfuyez. Vous ne pouvez pas retourner sur ce territoire pour accomplir des missions ou ramasser (ou livrer) de la contrebande sans d'abord résoudre la confrontation avec une action de non-fuite.

Si une TUILE CONFRONTATION est placée sur CORA, l'un des coffres ou une tuile marchand, vous ne pouvez pas piocher de missions ou tenter de déverrouiller un coffre à partir de ces territoires jusqu'à ce que la confrontation soit résolue et que la tuile CONFRONTATION soit retirée.



CARTES D'AFFRONTEMENT COMMERCIAL

Certaines CARTES CONFRONTATION vous donneront l'opportunité d'échanger entre ressources et contrebandes avec un Vimana ou un commerçant du marché noir.

Les confrontations entre commerçants ne nécessitent pas de résolution immédiate. Les confrontations de commerçants deviennent disponibles pour le reste du jeu une fois qu'elles sont tirées. Si vous piochez une confrontation commerçant, placez une tuile commerçant sur le territoire correspondant où la confrontation a eu lieu et placez la carte confrontation commerçant devant vous. Vous pouvez retourner sur n'importe quel territoire avec une tuile marchand à tout moment (tant qu'il n'est pas encombré par une autre tuile d'affrontement) et commercer avec n'importe quel marchand tiré devant vous même si ce marchand a été tiré sur une autre planète.

DÉVERROUILLAGE DES COFFRES

La campagne NGATA vous oblige à déverrouiller une série de coffres avant de déverrouiller finalement le coffre FINAL sur Honos. Le nombre de coffres qui doivent être déverrouillés est déterminé par la difficulté et la durée du jeu (3 ou 4 coffres au total).

Chaque carte de coffre-fort spécifiera son :

1. Emplacement. Vous devez être situé sur le territoire concerné pour remettre les clés ou (une fois le coffre-fort déverrouillé) tirer des missions du coffre-fort déverrouillé.
2. Clés nécessaires pour déverrouiller. Les clés sont attribuées lors de missions réussies ou peuvent être acquises auprès de commerçants. Les clés ne peuvent être placées que sur les emplacements de clé ouverts du coffre-fort verrouillé avec le plus petit numéro. Une fois qu'une clé est placée dans un espace réservé de clé, elle ne peut être ni récupérée, ni utilisée pour un coffre ou un commerce différent.

Une fois qu'un coffre-fort est déverrouillé : (1) jetez les clés utilisées dans le coffre-fort, (2) retournez la carte du coffre-fort du côté déverrouillé et découvrez les cartes de mission en dessous, et (3) retournez la tuile du coffre-fort correspondante du côté verrouillé vers le côté déverrouillé.

Une fois qu'un coffre-fort est déverrouillé, vous pouvez tirer des CARTES DE MISSION de ce coffre-fort. Comme pour les missions de dessin de CORA, votre vaisseau doit être situé sur le même territoire que le coffre-fort pour dessiner une mission.

Après avoir déverrouillé un coffre-fort, lisez l'histoire aux pages 33 à 38.

*****NE LISEZ PAS LES HISTOIRES DE VAULT DANS LE LIVRE DE RÈGLES AVANT DE DÉVERROUILLER LES VAULTS POUR ÉVITER LES SPOILERS.*****



COFFRE
VERROUILLÉ



COFFRE
DÉVERROUILLÉ

LES HISTOIRES

LE PRÉLUDE (À LIRE AVANT DE JOUER)

Bip. Bip. Bip

Vous ouvrez les yeux alors que le message qui vous attend sur votre bracelet haptique vous tire du repos. Depuis que la famille Ngata vous a assigné pour gérer le contrat d'Idmon et des Ascenders, vous attendez vos premières instructions. Vous regardez devant vous l'écran AR et cliquez sur le message.

Pour autant que vous le sachiez, votre tâche consiste à assembler des composants pour une mission visant à infiltrer un composé sur un monde intérieur. Le plus grand ordre de votre travail consiste à acquérir deux AltSynths, de puissants androïdes presque impossibles à distinguer des personnes organiques et souvent utilisés pour tuer et assumer l'identité de quelqu'un. Vous avez déjà envoyé de vagues demandes de renseignements à des contacts de confiance, et il semble que deux soient revenus prometteurs.

Une option pour obtenir ce dont vous avez besoin est de passer par l'un de vos vieux amis, le Dr Nina Surey. Elle a de l'expérience avec la technologie AltSynth. La dernière fois que vous l'avez vue, elle vous a demandé de voler du matériel sensible dans une station scientifique de Sovereign, ce qui n'a pas fonctionné comme prévu. Elle n'est peut-être pas contente de vous voir, mais vous pensez que vous pouvez la convaincre de vous aider malgré tout. Vos dernières informations la placent au complexe de recherche de la station Bohr sur IPA-9.

Une autre voie vers un synthé passe par le groupe de hackers PHNX. Idmon les a déjà engagés pour trouver des informations sur AltSynths, et il semble qu'ils aient effectivement découvert des informations précieuses. Mais PHNX est un groupe secret et ultra paranoïaque quant à leur sécurité. Pour les contacter, vous devrez pénétrer dans un micro-satellite de communication furtif au-dessus de la comète de glace de Kronos. PHNX vous donne une fenêtre d'une heure pour prendre contact avant qu'ils ne disparaissent.

Vous devrez prendre une décision. Allez-vous à la station Bohr et rencontrez-vous le Dr Nina Surey, ou prenez-vous contact avec PHNX au-dessus de la comète de glace de Kronos pendant que vous le pouvez encore?

Table des matières

CAMPAGNE 1:

COFFRE 1: BOHR STATION p33

COFFRE 2: CETO p34

Les deux campagnes: HONOS p38

CAMPAGNE 2:

COFFRE 1: KRONOS p35

COFFRE 2: GOSHEN p36

COFFRE 3: ETNA p37

**NE LISEZ PAS LES HISTOIRES DE VAULT SUIVANTES AVANT
D'AVOIR DÉVERROUILLÉ LES VAULTS CORRESPONDANTS**

CAMPAGNE 1 - COFFRE-FORT 1: BOHR STATION

Les tunneliers de sécurité s'occupent rapidement de l'entrée de livraison de l'annexe sécurisée du laboratoire Bohr ; les portes hermétiques s'ouvrent.

Votre cible est quelque part ici, mais vous ne savez pas à quelle résistance vous attendre, le cas échéant. Par précaution, vous entrez avec votre main sur le pistolet blaster fey niché dans un étui au creux de votre dos.

Il y a une énergie frénétique dans les laboratoires. Les scientifiques, qui semblent à peine vous remarquer, passent rapidement d'un point à un autre. Personne ne vous arrête pendant que vous traversez le chaos. À la porte de la scientifique en chef, le Dr Nina Surey, vous frappez poliment deux fois avant d'entrer.

Le Dr Surey, ne prenant même pas la peine de lever les yeux sur le rapport qu'elle est en train de lire, s'adresse à vous : « Vous avez beaucoup de culot en venant ici... après le coup que vous avez fait. » Surey relève lentement la tête et vous regarde avec une expression longue et froide et vous ne parvenez pas à vous empêcher de bouger de manière inconfortable. Puis un sourire froid se dessine sur son visage alors qu'elle dit : "Eh bien, tout n'était pas de ta faute. Alors, que veux-tu Ngata.

Vous expliquez le massacre imminent sur Blackstar qui pourrait rivaliser avec ce qui s'est passé lorsque le souverain a anéanti la planète de Goshen. « Et ça paie bien ? » elle demande. Vous souriez et faites un léger signe de tête affirmatif. « Je vais vous dire quoi », poursuit Surey. "C'est une bonne cause, et si vous donnez un morceau de cette technologie douce que vous êtes obligé de récupérer en cours de route, alors je suis dedans." Encore une fois, vous hochez la tête. « Super, c'est une affaire ! »

Surey explique qu'elle ne peut pas vous aider directement à vous procurer des AltSynths, mais elle connaît un scientifique militaire en poste sur Ceto qui devrait avoir des informations sur la façon d'acquiescer et de programmer plusieurs AltSynths.

"Dr. Neet. C'est un vieil ami, et heureusement pour vous, il en veut au Souverain plus que moi, alors il se fera un plaisir de vous aider. Arriver à lui est une autre histoire. L'anneau orbital est suffisamment difficile à pénétrer et le centre de recherche militaire Neet est détenu dans l'une des installations les plus sécurisées de la station. Si vous vous présentez sans préparation... eh bien, avez-vous déjà vu les méthodes d'interrogatoire par sublimation du corps souverain ? » Elle fait une pause pour un effet dramatique et hausse les épaules avec une tête penchée. « Non ?... En tout cas, je peux vous aider à vous faufiler dans Ceto avec des dispositifs de dissimulation et de faux identifiants et à organiser le rendez-vous avec Neet. Je t'envoie l'info immédiatement. Oh, et essayez de revenir; ça devient terriblement ennuyeux ici.

Vous remerciez votre vieil ami et retournez à votre vaisseau pour vous préparer à la prochaine phase de votre opération, en pénétrant dans l'installation militaire la plus sécurisée du système, Ceto.

CAMPAGNE 1 - COFFRE-FORT 2: CETO

Vous retenez votre souffle pendant que vous naviguez vers le périmètre défensif de la zone d'exclusion aérienne de l'anneau orbital massif entourant la lune morte d'Ukemochi. Votre tableau de bord Coms enregistre une demande d'autorisation de sécurité et vous pensez que rien ne se passe lorsque vous transmettez les informations d'identification falsifiées de Surey.

Il n'y a pas de réponse immédiate et vous commencez à maudire le scientifique Bohr à voix basse. Enfin, votre tableau de bord coms enregistre un message très apprécié : « Authentification confirmée. Autorisation de classe II accordée. Vous soupirez et vous dirigez vers le centre de recherche Sovereign Advanced Weapons (SAW).

Après avoir déposé votre navire de contrebande à quelques kilomètres de là, vous vous dirigez vers le périmètre de l'installation. En vous approchant, vous frappez votre appareil de camouflage personnel. Vous n'avez jamais aimé ces choses et vous avez immédiatement la nausée lorsque vous perdez de vue vos extrémités et votre corps. En vous faufilant devant les gardes, vous entrez dans l'établissement et vous vous dirigez vers la chambre du Dr Neet.

« Il est grand temps, je t'attends depuis une heure, dit Neet d'un ton agressif mais à voix basse. « Nous devons agir rapidement, mais... » avant que le Dr Neet ne puisse terminer sa phrase, on frappe soudainement à la porte.

« Intelligence souveraine, ouvrez Dr Neet ! »

Le Dr Neet jure dans sa barbe et sort rapidement un cube de données. « Je savais qu'ils me rattraperaient, mais je ne m'attendais pas à ce qu'ils soient aussi rapides. Tenez, dit Neet en plaçant un petit objet cristallin isométrique dans votre main. "Ce cube de données indiquera l'emplacement de tous les AltSynths auxquels je pourrais vous donner accès. Prends-le et...

Une accusation d'infraction se déclenche et un éclat d'obus se loge dans le crâne du Dr Neet, le tuant instantanément. Juste avant que les agents de sécurité ne franchissent la porte, vous activez votre dispositif de dissimulation et réussissez à peine à les franchir alors qu'ils inondent la pièce.

De retour à votre vaisseau, le cœur toujours plein d'adrénaline, vous regardez le cube de données que le Dr Neet vous a remis avec son dernier souffle en espérant qu'il contienne les informations dont vous avez besoin pour terminer votre mission et vous vous dites : « Eh bien, il vaut mieux qu'il soit mort que vivant entre les mains de l'Intelligence Souveraine.

CAMPAGNE 2 - COFFRE-FORT 1: KRONOS

Vous vous dirigez vers Kronos pour trouver le satellite en orbite autour de l'énorme comète de glace. Le scanner du vaisseau ne pourra pas le détecter, donc la seule façon de le trouver est par contact visuel et les calculs orbitaux que vous avez reçus. Kronos se trouve entre vous et la lumière lointaine d'Arcturus. Une petite lueur se reflète sur la surface glacée des commentaires. Juste à temps, vous voyez une petite lueur comme un éclair de lumière se réfractant sur un diamant. « C'est ça », vous dites-vous.

Le satellite furtif n'a pas été conçu pour l'occupation humaine. Il n'y a pas de sas ni de compartiment sous vide. Les petits drones autonomes lancés depuis la surface sont la méthode normale de maintenance. Cependant, votre infiltration est trop délicate. Vous devez d'abord correspondre à l'orbite, puis vous devez vous rendre en EVA pour rencontrer le satellite. En vous propulsant vers l'objet sophistiqué, vous regardez l'étendue infinie du noir. Une sensation de vertige vous envahit. EVA n'a jamais été quelque chose que vous aimiez faire. Enfin vous atteignez le satellite et trouvez la petite trappe d'entrée manuelle. Il est bien verrouillé et il vous faut bien plus d'une heure pour que votre système d'IA de combinaison le pirate. Le compartiment que vous voyez est si petit qu'il a à peine assez de place pour qu'un individu puisse y mettre quelques pieds de son corps.

Devant vous se trouve la console de contrôle principale cryptée avec la technologie militaire et de qualité PHNX. Heureusement, c'est à cela que servent les tunneliers de sécurité, et en peu de temps, vous pouvez accéder au système. Vous branchez votre combinaison sur le système audio et commencez à transmettre des données à PHNX.

Soudain, un HoloTerminal prend vie. Vous voyez un visage brouillé devant vous et une voix féminine déformée vous parle. « Bonjour, Ngata. Bravo d'être arrivé jusqu'ici. Il y a un amiral souverain, l'amiral Hoshin, qui est prêt à vous aider à accéder au coffre-fort sous le casino Cassiopia sur Honos. Il vous retrouvera sur l'Etna dans 3 jours aux coordonnées que je viens d'envoyer à votre vaisseau.

« Et il va juste remettre cette information ? » tu demandes.

« Son paiement est simple : les plans d'un laser expérimental d'extraction d'astéroïdes Fidge & Co. Je vous ai envoyé l'emplacement de l'installation où le prototype est en cours de développement. Bonne chance, Ngata.

L'HoloTerminal s'éteint et vous jurez dans un souffle. Vous n'avez certainement pas pris en compte l'entrée par effraction dans une installation de Fidge & Co., mais qu'y a-t-il de nouveau? Vous retournez à votre vaisseau et commencez à examiner les informations que Jamie a envoyées.

CAMPAGNE 2 - COFFRE-FORT 2: GOSHEN

Vous dirigez votre vaisseau dans la ceinture d'astéroïdes de Goshen et le dirigez pour intercepter la station Fidge & Co.. Une fois que vous vous en approchez suffisamment, vous garez votre vaisseau à couvert derrière un gros astéroïde. Une fois de plus, vous devrez aller en EVA pour vous rendre à la station sans être détecté. Vous rassemblez donc la technologie de dissimulation, vous vous habillez et ouvrez le sas.

En vous approchant de la portée du scanner de la station Fidge, vous frappez votre appareil de camouflage personnel. Après plusieurs centaines de mètres terrifiants de flottement à travers l'infini, vous arrivez enfin au sas extérieur ; vous dites une prière rapide en espérant que le dispositif de camouflage a fonctionné. Si c'est le cas, vous pourrez utiliser les tunneliers de sécurité et entrer directement dans l'entrepôt. Sinon... eh bien... vous avez entendu des histoires cauchemardesques sur ce que les hommes de main embauchés de Fidge font aux voleurs qu'ils attrapent. Vous finissez de pirater la porte, retenez votre souffle et appuyez sur le bouton d'ouverture.

Personne ne vous attend. Vous poussez un soupir de soulagement et vous dirigez vers le passage. Vous trouvez la pièce où se trouve l'ordinateur central, ouvrez la porte et repérez le terminal d'interface. Il ne vous faut pas longtemps pour trouver les plans et les télécharger sur votre disque personnel.

Vous redescendez rapidement dans le passage où vous entrez pratiquement en collision avec un technicien de Fidge & Co. au détour d'un virage. Vous êtes tous les deux pris au dépourvu. Il y a une légère hésitation avant que la lutte ne commence. Vous allez chercher votre blaster, mais le technicien est assez proche pour vous saisir le bras avec un rafale et vous frapper avec l'autre. Vous échangez tous les deux des coups violents à la tête, aux côtés et à l'aine, chacun avec un bras sur l'arme de poing et l'autre essayant de neutraliser son adversaire. Dans un dernier mouvement, vous verrouillez son bras libre, frappez fort sur son pied droit et enfoncez votre front dans son nez. En tant que technicien, vous le fouettez fort avec votre pistolet. Il s'effondre au sol.

Il ne ressemble à rien de plus qu'à un docker, mais vous ne pouvez pas avoir de témoins. Vous levez votre pistolet vers sa tête et vous vous préparez à appuyer sur la détente...

"Attendez!! ATTENDRE! S'il vous plait, je peux vous aider. Ne me tue pas », supplie-t-il. Vous levez un sourcil. Lorsqu'il se rend compte que vous lui donnez une chance, il poursuit : « Je suis un officier d'approvisionnement pour Fidge. Vous infiltrerez clairement cet endroit pour voler de la technologie, et je parie que vous êtes intéressé à en trouver plus. Je sais où vous pouvez trouver des dispositifs de camouflage ! Même des informations d'identification de sécurité falsifiées ! Je vais vous dire tout ce que je sais ; laissez-moi partir."

C'est un risque; Cependant, vous aurez besoin de plus d'outils pour pénétrer dans la base militaire de l'Etna afin de rencontrer l'amiral Hoshin, vous acceptez donc son offre. Vous ramenez l'officier d'approvisionnement, dont vous avez appris le nom est Petar, à votre navire où il vous donne plus que quelques pistes. Vous l'enfermez dans le brick et lui dites qu'il sera libre de partir une fois que vous aurez terminé votre mission. De retour dans le cockpit, vous tracez un parcours pour votre prochaine destination.

CAMPAGNE 2 - COFFRE-FORT 3: ETNA

Votre vaisseau atterrit à l'Etna Spaceport. L'odeur du smog industriel vous frappe dès que le sas du navire s'ouvre et vous vous dirigez vers l'adresse que Jamie vous a donnée pour l'amiral Hoshin.

L'adresse est dans un complexe militaire. D'un point de vue à flanc de colline, vous observez un flux constant de camions de ravitaillement effectuant des livraisons. « Bingo », dites-vous en formulant votre plan d'infiltration.

Une demi-heure plus tard, vous engagez votre dispositif de dissimulation près de la route principale menant au complexe, et lorsque l'un des camions de ravitaillement s'arrête, vous utilisez un tunnelier de sécurité pour ouvrir la porte à l'arrière, sautez à l'intérieur puis installez-vous dans un coin. Le camion s'arrête pendant un bref instant lorsqu'il atteint la porte principale, mais la sentinelle à l'air ennuyé jette un coup d'œil paresseux à l'arrière sans remarquer le léger miroitement du champ de déplacement entourant votre dispositif de camouflage.

Quelques minutes plus tard, vous sautez du camion et prenez vos repères. Le bâtiment de l'amiral Hoshin n'est qu'à quelques centaines de mètres. La porte du bâtiment est verrouillée, mais vous insérez le faux identifiant de sécurité que vous avez acquis. La porte s'ouvre. Vous ne voyez aucun signe de mouvement dans le couloir, alors vous entrez et vous dirigez vers le bureau de Hoshin où vous trouvez l'amiral assis à son bureau en train de boire un verre de scotch.

« Ah, alors vous devez être le voleur que j'attends. Vous êtes en retard. Je suppose que vous avez les plans de l'arme ? » Arme? Vous pensiez qu'il s'agissait des plans d'un laser minier. Quoi qu'il en soit, cela n'a pas d'impact sur votre mission, alors vous les remettez.

« Oh oui, ceux-ci feront très bien l'affaire. Merci. Conformément à mon arrangement avec PHNX, j'ai envoyé à votre vaisseau toutes les informations dont je dispose sur l'emplacement de certains AltSynths consommables dans Arcturus. Docking Bay 43-C district de Cracovie, n'est-ce pas ? » Remarquant l'expression de surprise sur votre visage, il poursuit : « Oui, je vous ai localisé au moment où votre vaisseau est entré dans l'atmosphère. Votre vaisseau a une signature de brûlure de rentrée très particulière. Il y a un petit point de contrôle le long du périmètre est qui sort de la base. Vous le trouverez sans surveillance pendant les cinq prochaines minutes, alors je vous suggère de bouger.

Sur ce, l'amiral vous tourne le dos. De toute évidence, il en a terminé avec cette interaction et vous n'avez aucune raison de vous attarder. Vous réengagez votre dispositif de camouflage et vous vous précipitez vers le côté est de la base.

COFFRE-FORT FINAL: HONOS

Vous avez enfin atteint Honos. Vous regardez par la fenêtre de la chambre d'hôtel dans laquelle vous vous êtes installé et apercevez la porte arrière du Cassiopia Club & Casino. Vous repérez les deux gardes armés attendus. Ils n'ont ni marquage ni identification, mais ils relèvent clairement de la Sécurité Souveraine. Il est enfin temps de lancer votre infiltration, et vous faites un clin d'œil à l'un de vos AltSynths.

L'AltSynth, qui a assumé l'identité d'un sénateur souverain impliqué dans le complot contre Blackstar, se dirige vers la porte. Vous activez votre dispositif de dissimulation et suivez le « Sénateur » une seconde plus tard.

L'AltSynth atteint la porte et s'adresse aux gardes : "Je suis ici pour voir le Q. Le général Ryzor m'attend." Les gardes semblent méfiants, mais l'un se déplace pour déverrouiller la porte tandis que l'autre attrape son appareil COM.

Lorsque vous entendez le *clic* de la serrure, vous levez votre pistolet et éliminez le garde à la porte d'un coup dans la nuque. Dans ce qui semblait être le même instant, le sénateur domine rapidement l'autre garde et lui brise le cou en un clin d'œil. Merde, ces AltSynths sont efficaces, pensez-vous.

Avec vous masqué et le faux sénateur marchant avec aisance, personne ne vous arrête alors que vous vous dirigez dans un petit couloir jusqu'à un ascenseur sécurisé. Le Sénateur appuie sur son haptique et transmet l'habilitation de sécurité. Les portes s'ouvrent et vous entrez. Le sénateur dit : « Q ». Quelques microsecondes plus tard, une fois que l'ascenseur a terminé le scan facial et le traitement de la reconnaissance vocale, il vous amène au niveau sécurisé où se trouve la base de données contenant les fichiers de mission.

À présent, vous êtes sûr que la sécurité de la station s'est enregistrée auprès de tous les postes de garde et savez que le périmètre a été violé. Il ne reste qu'un seul niveau de sécurité : les énormes portes blindées entre vous et votre cible. Il n'y a aucun moyen de le traverser de l'extérieur, mais vous vous êtes préparé pour ce moment. Hier soir, lorsque l'équipe de garde a changé, votre deuxième AltSynth a assassiné l'un des gardes et a pris sa place.

En vous approchant de la porte, vous entendez le bruit des tirs de blaster. Cela ne dure que quelques secondes. Ensuite, la porte anti-explosion s'ouvre et votre AltSynth se tient de l'autre côté. Du gel blanc suinte de multiples blessures par balles, qui commencent à se refermer et à cicatrifier sous vos yeux. « Sweet nano-tech », lui dites-vous, mais il ne répond pas. En passant devant, les corps des quatre autres gardes sont sur le sol avec du sang coulant encore de leurs blessures.

Devant vous se trouve la base de données quantique. Cela ressemble à une sphère lumineuse suspendue dans les airs et entourée de stalagmites et de stalactites métalliques minces comme des rasoirs avec des arcs électriques sautant entre eux. Vous vous approchez du terminal d'interface neuronale et commencez la recherche. Là... les plans d'assaut pour l'attaque de Blackstar. Vous téléchargez rapidement une copie et effacez le disque dur.

Pour ne laisser aucun doute sur le fait que le souverain ne peut pas récupérer les plans, vous avez fait exploser un Jeffry en trois minutes. Un Jeffry est une technologie à l'ancienne qui reste assez efficace. Il libère une puissante rafale EMP suivie d'une explosion contrôlée de Boson. Il est parfait pour détruire une base de données quantique.

Avec les informations d'identification de sécurité, un sénateur, un gardien et vous-même chronométré, vous sortez tous aussi facilement que vous êtes entré.

CREDITS & ACKNOWLEDGEMENTS

Designed by: **GREGORY DIETZ & JOSH POLLACK**

Art by: **ALEX PETROWSKY**

Published by: **PDU GAMES LLC**

Contributions to our art and stories:

ALEX WEBER – DOMINIC BROOKS – MATHEW LEE

Significant contributions to our Kickstarter (and everything else!):

DON DIETZ	RICHARD POLLACK	CHRISTIAN HAM
LINDA DIETZ	DAVID HARITON	BEN LOFFREDO
ELENA POLLACK	JAHAN ZAIB	BEN FRIEDMAN
MATTHEW POLLACK	SAM ACKERMAN	JACLYN SCHULZE

Winner of the Legends of Arcturus Writing Contest

JOE JOHNSON

Other Legends of Arcturus Writing Contest Finalists:

TYLER MCANDREW – JEREMY FALLETA – JAMES PEARCE – CARL KING

Our deepest thanks to the dozens of playtesters and over one thousand Kickstarter backers, without whom this game wouldn't exist!