

FLEET COMMANDER

Aide de jeu - Le Nain Braillard

Règles de la Base, des extensions Avatar, Forge et Salvation, et des exclus Kickstarter. Pour l'extension Pirates, se référer au livret correspondant.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 9 dès (3 de chaque couleur)	
Lancer tous les dés et celui qui a le plus de résultats Spécial sera le premier joueur.	
Déterminer l'ordre des joueurs de manière à ce que chaque camp puis chaque joueur d'un même camp s'alternent.	
	Déploiement standard :
Installer la zone de combat :	Chaque joueur choisit deux Secteurs Spéciaux.
scénario OU =>	Placer entre 10 à 15 secteurs normaux par joueur.
	Chaque joueur peut placer 1 Secteur Spécial (2 tours).
	Déterminer la zone de déploiement de chaque joueur.
	Brouillard de guerre (variante) :
	Définir la taille de la zone.
	Prendre le nombre de secteurs nécessaires, les mélanger et les empiler face neutre visible.
	Lors du déploiement, piocher un secteur neutre pour chaque secteur où est déployé un vaisseau ou un jeton Signal.
Si Portails (plusieurs zones de combat ou grande zone de combat), chaque camp prend une paire de Portails (même lettre) et place un seul Portail sur une tuile neutre, à tour de rôle jusqu'à ce que tous les Portails soient posés.	
Chaque joueur prépare sa flotte selon le scénario OU entre 9 et 15 points de classe (même valeur pour tous les joueurs).	Si Commandeurs, chaque joueur en choisit un et prend la tuile Passerelle correspondante.
	Si un joueur ne prend pas de Commandeur , il obtient +2 points de classe pour constituer sa flotte.
	Déploiement caché (variante) : prendre les pions Déploiement correspondant à la constitution de sa flotte et ajouter deux jetons Leurre.
Prendre les Armes Spéciales pour certains vaisseaux selon le scénario OU une au choix.	Armes Spéciales secrètes (variante) : mélanger les jetons Arme Spéciale compatibles, en piocher 4, en garder qu'un, et le placer face cachée sur sa tuile Passerelle; ne le révéler que lors de la première attaque.
Prendre une tuile Passerelle pour chaque groupe de vaisseau et pour chaque vaisseau de classe 4 ou supérieure.	Déploiement caché : ne pas montrer et ne pas disposer les tuiles Passerelle.
Placer l'ensemble des tuiles Passerelle et des jetons Arme Spéciale entre les deux tuiles Ailes de passerelle.	
	Déploiement standard :
Déployer les vaisseaux :	Chaque joueur déploie 1 vaisseau dans sa zone de déploiement.
	Recommencer jusqu'à ce que tous les vaisseaux soient posés.
	Maximum 5 points de classe par secteur.
	Déploiement caché :
	Chaque joueur place un jeton face cachée dans sa zone de déploiement.
	Recommencer jusqu'à ce que tous les jetons soient posés.
	Pas de placement dans un secteur avec un vaisseau ennemi.

Victoire : selon scénario OU dès qu'un camp n'a plus qu' 1/3 de sa flotte d'origine.



Tour de jeu : chaque joueur effectue les phases suivantes selon l'ordre du tour.

Résoudre les effets de jeu dans l'ordre suivant :	Les effets du scénario (révéler un jeton Signal s'il subit des dégâts).
	Les effets des Secteurs Spéciaux.
	Les effets des Armes Spéciales.
Phase 1 : Début du tour	Possibilité de relancer un Dé d'Activation d'une Capacité Technique ; Si résultat Spécial, désactiver la Capacité Technique.
	Possibilité de déplacer gratuitement chaque jeton Escadron d'Intercepteurs vers un secteur adjacent.
	Ces jetons sont de classe 0, ne sont pas tributaires de la limite d'occupation des secteurs et ne sont pas affectés par les effets des Secteurs Spéciaux liés à la classe.
	Ne peut traverser ou s'arrêter sur un secteur avec un vaisseau, un jeton Signal ou un jeton Escadron d'Intercepteurs ennemi.
Phase 2 : Affectation de l'énergie	Choisir 3 dés dans sa Réserve de n'importe quelle combinaison de couleur, lancer les dés et garder les résultats.
Scanner des secteurs adjacents	Utiliser un dé vert directionnel et révéler tous les secteurs adjacents à un vaisseau en fonction des directions désignées.
	Piocher une tuile Secteur pour chaque secteur révélé et la poser face neutre visible.
	(Brouillard de guerre) : Lancer un dé pour chaque secteur révélé et retourner la tuile sur sa face Spécial si résultat Spécial.
	Possibilité de jouer un dé bleu Spécial pour modifier la direction d'un dé (orthogonale vers diagonale ou l'inverse; pas vers multiples ou Spécial).
	Possibilité de se déplacer sur un secteur non scanné (Brouillard de guerre).
	Maximum 5 points de classe par secteur.
Phase 3 : Action des dés : Utiliser un ou plusieurs dés de la phase Affectation ou provenant de la Passerelle pour effectuer les actions suivantes, puis les défausser. (début...)	Un vaisseau ou un jeton Signal ne peut pas arriver ou traverser un secteur avec un vaisseau ou jeton Signal d'un autre joueur.
	Un vaisseau ou un jeton Signal ne peut pas arriver ou traverser un secteur avec un jeton Escadron d'Intercepteur ennemi.
	Possibilité d'occuper un secteur avec un marqueur Capacité Technique ennemi.
	Appliquer l'effet du Secteur Spécial si arrivé sur Secteur Spécial.
	Utiliser un dé vert pour un groupe de vaisseaux sur une tuile avec un Portail.
	Prendre tout ou partie du groupe de vaisseau.
	Placer ces vaisseaux au Portail de sortie selon le résultat du dé :
	Si directionnel, sur une tuile adjacente au Portail d'arrivée selon la direction indiquée par le dé choisi.
	Si Spécial, sur la tuile du Portail d'arrivée.
	Appliquer les effets du Secteur si Spécial.
	Si changement de Zone de combat, rapatrier sur la tuile du vaisseau les jetons Arme Spéciale et/ou Escadron d'Intercepteurs déployés sur l'ancienne zone de combat.
Activer une Capacité Technique :	Utiliser un dé vert directionnel (ou plusieurs si à distance).
	Placer un marqueur de sa couleur, un marqueur Capacité technique disponible sur la Passerelle et le dé choisi, dans un secteur adjacent correspondant à la direction indiquée par le dé choisi.
Dévoiler les Signaux ennemis d'un secteur.	Désigner un secteur et utiliser les dés rouges comme pour une Attaque ou une Attaque à distance.
	Possibilité de bloquer avec un dé vert.
	Si réussi, dévoiler TOUS les jetons Signal du secteur.

		Décider s'il s'agit d'une attaque de proximité ou à distance.		
		Utiliser des dés rouges directionnels.	<p>Si attaque de proximité, un seul dé qui doit désigner un secteur adjacent aux vaisseaux attaquants d'un même secteur.</p> <p>Si attaque à distance, Les Secteurs traversés doivent être révélés, sans plusieurs dés pour créer un vaisseau, sans jeton Signaux, sans jeton Escadron chemin entre les vaisseaux d'Intercepteurs, et non Spéciaux (possible si marqueur attaquants d'un même Capacité Technique).</p> <p>Le chemin ne doit pas être obligatoirement rectiligne.</p> <p>Possibilité de jouer un dé rouge Spécial pour modifier la direction d'un dé (orthogonale vers diagonale ou l'inverse; pas vers multiples ou Spécial).</p>	
	L'attaquant suit le processus suivant :	Désigner un vaisseau ennemi ou jeton Escadron d'Intercepteur selon le type d'attaque et le ou les dés rouges en jeu (Impossible sur un jeton Signal non révélé).		
		Désigner les vaisseaux et les jetons Escadron d'Intercepteurs alliés du secteur qui attaquent ; révéler un jeton Signal s'il participe à une Attaque.		
	Attaquer :	Si attaque de proximité , désigner les vaisseaux et les jetons Escadron d'Intercepteurs alliés situés dans TOUS les secteurs adjacents au vaisseau ciblé qui soutiennent l'attaque ; révéler un jeton Signal s'il participe à une Attaque.		
Phase 3 : Action des dés : Utiliser un ou plusieurs dés de la phase Affectation ou provenant de la Passerelle pour effectuer les actions suivantes, puis les défausser. (...fin)	Puis le défenseur peut choisir une seule de ces Réactions en utilisant un dé stocké sur sa Passerelle :	<p>Utiliser un dé vert directionnel pour bloquer tous les dégâts provenant d'un seul et même secteur (ou selon le dernier dé rouge d'une attaque à distance).</p> <p>Utiliser un dé bleu Spécial pour effectuer une Manœuvre de repli.</p> <p>Utiliser un dé rouge Spécial pour effectuer une Contre-attaque (sauf si attaque à distance; possible si la cible sera détruite).</p>	<p>Ne peut être fait pour un jeton Escadron d'Intercepteurs sans vaisseau allié sur le même secteur.</p> <p>La cible supporte les dégâts infligés puis déplacer tous les vaisseaux du secteur de la cible.</p> <p>Encaisser les dégâts.</p> <p>Désigner un seul vaisseau attaquant.</p> <p>Calculer la somme de la puissance de feu de tous les vaisseaux présents dans le secteur attaqué.</p> <p>Infliger autant de dégâts au vaisseau ciblé sans qu'il puisse Bloquer ou Réagir.</p>	
	Calculer la somme de la puissance de feu (attaque principal et soutiens) de l'attaquant et infliger autant de dégâts au vaisseau ciblé.	Dès qu'un vaisseau a 0 points de coque, il est détruit et retiré du jeu, avec son Arme Spéciale s'il en avait une.	Les dégâts en surplus sont perdus.	
	Déployer des Escadrons d'Intercepteurs (Porte-nefs) :	Utiliser un dé rouge directionnel et placer un jeton Escadron d'Intercepteurs disponible sur la Passerelle sur un secteur adjacent selon la direction du dé choisi.	Peut être déployé sur un secteur avec un vaisseau allié.	
	Désactiver une Capacité Technique adverse :	Effectuer l'une ou l'autre action suivante :	Utiliser un dé rouge ayant les mêmes directions que le Dé d'activation de la Capacité si un vaisseau est sur le secteur de la Capacité ou adjacent.	Utiliser un dé vert Spécial.
	Utiliser l'Arme Spéciale :	Révéler le jeton Arme Spéciale (variante Armes Spéciales secrètes).	Utiliser 2 dés Spéciaux de n'importe quelle couleur pour activer une Arme Spéciale.	Révéler un jeton Signal s'il active son Arme Spéciale.
		Appliquer l'effet de l'Arme Spéciale.	Une Arme Spéciale ne peut pas traverser un secteur non révélé.	Sauf exception, une Arme Spéciale ne peut pas être Bloquée.
			Révéler un jeton Signal s'il subit des dégâts.	
	Lancer une offensive avec les Intercepteurs :	Utiliser 2 dés Spéciaux et activer TOUS les jetons Escadrons d'Intercepteurs.	Chaque jeton Escadron d'Intercepteurs inflige 2 dégâts à un vaisseau sur un secteur adjacent (ne peut être bloqué ou provoquer une réaction).	Puis chaque jeton est placé sur le secteur du Porte-nef correspondant.
	Relancer des dés Spéciaux :	Uniquement si pas ou plus de Cuirassé (ou équivalent et supérieur) dans sa flotte.	Relancer 2 dés Spéciaux et jouer les nouveaux résultats.	
		Effectuer un Drain sur un adversaire : utiliser un dé vert Spécial pour désigner un adversaire qui doit choisir et défausser un dé de sa Passerelle.	Retirer autant de dés que voulu de sa Passerelle.	
Phase 4 : Passerelle	Retirer le Dé d'activation d'une Capacité Technique (jeton Capacité sur la Passerelle et le dé dans la Réserve).	Stocker des dés inutilisés lors de la phase Action sur les emplacements valides (vides et correspondants au type de résultat).	Défausser les dés inutilisés non stockés.	

VAISSEAUX				
Classe	Nom (nom du matériel correspondant)	Puissance de feu	Coque	Capacités spéciales :
0	ESCADRON D'INTERCEPTEURS	1	1	Uniquement disponible après le déploiement depuis le Porte-Nef; Impulsion.
1	FRÉGATE (Frigate)	1	6	Propulsion ionique
1	FRÉGATE D'ESCORTE (Testudo)	0	12	Boucliers dépolarisés
1	MULE	0	12	Peut embarquer une Capacité Technique neutre.
1	ADVANTAGE	0	6	Propulsion ionique ; Peut embarquer une Capacité Technique amycléen.
1	SALVATION	0	6	Peut embarquer une Capacité Technique phébéen ; Chaque dé vert peut parcourir jusqu'à 2 secteurs.
2	DESTROYER	2	12	Armes multipoints
2	DESTROYER D'ASSAUT (Phalanx)	3	6	Propulsion ionique
3	CROISEUR (Cruiser)	3	18	Boucliers dépolarisés
3	CROISEUR STRATÉGIQUE (Centaurus)	3	18	Propulsion ionique
3	CROISEUR D'ATTAQUE (Sagittarius)	3	18	Armes multipoints
4	CUIRASSÉ (Battleship)	4	24	Arme Spéciale
5	CUIRASSÉ LOURD (Heavy Battleship)	5	30	Arme Spéciale
5	DREADNOUGHT	6	24	Missiles longue portée
5	PORTE-NEFS (Carrier)	0	30	Baies d'Intercepteurs ; Peut attaquer grâce au Soutien.

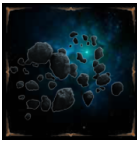


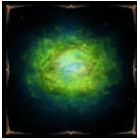

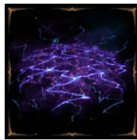

CAPACITÉS SPÉCIALES	
Icône / Nom	Effets
 ARMES MULTIPOINT	<p>Un résultat de dé d'attaque utilisé par un vaisseau équipé d'Armes Multipoint qui se trouve seul sur son secteur peut être joué deux fois de suite pour soit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - attaquer à 2 secteurs de distance, en suivant les directions indiquées par le résultat de dé pour chaque secteur traversé. - effectuer 2 attaques successives sans soutien sur un même secteur adjacent, tant qu'il vise 2 cibles différentes.
 ARME SPÉCIALE	<p>Un vaisseau avec la capacité Arme Spéciale est équipé d'une Arme Spéciale qui peut être activée avec deux résultats Spéciaux. Consultez la liste des Armes Spéciales pour plus de détails sur les Armes Spéciales.</p>
 BAIE D'INTERCEPTEURS	<p>Ce vaisseau peut déployer jusqu'à 6 Escadrons d'Intercepteurs. Les Escadrons peuvent être déployés directement sur un secteur occupé par des vaisseaux alliés. Si des escadrons sont détruits, ils peuvent être de nouveau déployés. Si un Porte-Nefs est détruit ou quitte la Zone de Combat sans ses Escadrons d'Intercepteurs, ces derniers sont retirés de la Zone de Combat.</p>
 BOUCLIERS DÉPOLARISÉS	<p>Un résultat de dé de bouclier utilisé sur un secteur contenant un vaisseau équipé de Boucliers Dépolarisés peut bloquer les dommages venant de n'importe quelle direction, quelles que soient les directions indiquées sur le dé de bouclier.</p> <p>De plus, un vaisseau équipé de Boucliers Dépolarisés peut obliger l'adversaire à le prendre pour cible parmi les vaisseaux du secteur attaqué.</p>
IMPULSION	<p>Au commencement de votre Début de Tour, chaque Escadron d'Intercepteurs peut se déplacer vers un secteur adjacent sans utiliser de résultat de dé de mouvement.</p>
 MISSILES LONGUE PORTÉE	<p>Tant qu'il y a 2 résultats Spéciaux sur la Passerelle, il n'a besoin que d'un résultat de dé d'attaque pour attaquer à 2 secteurs de distance. Une attaque à distance n'est jamais soutenue. Cette capacité n'est plus active s'il n'y a plus 2 résultats spéciaux sur la Passerelle, et elle se réactive si 2 résultats Spéciaux sont à nouveau stockés.</p>
 PROPULSION IONIQUE	<p>Un résultat de dé de mouvement utilisé sur un secteur ne comportant que des vaisseaux équipés de Propulsion Ionique peut être joué deux fois de suite pour se déplacer jusqu'à 2 secteurs de distance.</p> <p>De plus, si une manoeuvre de Repli est jouée sur un secteur contenant uniquement des vaisseaux équipés de Propulsion Ionique, ceux-ci ne subissent aucun point de dégâts.</p>
 CAPACITÉ TECHNIQUE	<p>Peut embarquer une capacité technique neutre , amycléen , ou phébéen .</p>
 RAYON DE SOUTIEN	<p>Chaque résultat de dé vert utilisé pour activer une Capacité technique du Salvation peut parcourir jusqu'à 2 secteurs, facilitant ainsi l'activation à distance.</p>

ARMES SPÉCIALES		
Visuel	Nom	Effets
	BOMBE GAMMA	Le joueur cible un secteur jusqu'à 2 secteurs de distance de son vaisseau et y place le jeton de la Bombe Gamma. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et ce secteur. À son prochain Début de Tour, la Bombe Gamma explose. Lancez un dé. Tous les vaisseaux du secteur de la Bombe Gamma subissent 2 dégâts. Tous les vaisseaux sur les secteurs adjacents dans toutes les directions indiquées par le dé subissent 2 dégâts. Sur un résultat Spécial, seuls les vaisseaux présents sur le secteur de la Bombe Gamma subissent 4 dégâts.
	BOMBE MAGNÉTIQUE	Un adversaire au choix du joueur remet immédiatement tous les dés de sa Passerelle dans sa Réserve.
	CHAMPS DE MINE	Le joueur cible un ou deux secteurs vides jusqu'à 2 secteurs de distance de son vaisseau et peut y répartir jusqu'à 2 jetons Champs de Mines (max 4 Champs de Mines simultanément sur la Zone de Combat). Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et ces secteurs. Quand des vaisseaux entrent dans un secteur qui contient un ou plusieurs Champs de Mines ennemis, chacun subit 2 dégâts par Champ de Mines. Ces derniers sont alors retirés et peuvent être de nouveaux déployés. Vous pouvez retirer les Champs de Mines gratuitement pendant votre phase Passerelle. Si votre vaisseau quitte la Zone de Combat ou est détruit, les Champs de Mines sont retirés.
	DRONES	Le joueur cible un vaisseau jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et sa cible. Placez le jeton Drones près du vaisseau ciblé. À chaque Début de Tour du joueur à qui appartient le vaisseau ciblé, celui-ci subit 2 dégâts jusqu'à ce qu'il utilise un dé rouge Multi-directionnel pour supprimer les Drones, qui reviennent alors sur la Passerelle du joueur les contrôlant. Les Drones suivent le vaisseau cible dans ses déplacements. Ils disparaissent à sa destruction, ainsi qu'à celle de leur vaisseau lanceur ou lorsqu'il quitte la Zone de Combat. En déclenchant à nouveau son Arme Spéciale, le joueur contrôlant les Drones peut décider de les affecter à une autre cible à portée.
	EXO-BOMBE	Le joueur cible un secteur jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé et y place le jeton de l'Exo-Bombe. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et le secteur cible. Tous les vaisseaux situés sur ce secteur et sur tous les secteurs adjacents, alliés comme ennemis, subissent immédiatement 1 point de dégâts, y compris ceux situés dans des Secteurs Spéciaux.
	INTERDICTOR	Le joueur cible un secteur vide jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé et y place le jeton de l'Interdictor. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et le secteur cible. Ce secteur devient impraticable pour tous les vaisseaux et les tirs des deux flottes. Cet effet disparaît dès que le joueur rejoue l'Interdictor sur un autre secteur, le désactive pendant sa phase Actions des Dés, ou quand le vaisseau lanceur est détruit ou quitte la Zone de Combat.
	MISSILES VORTEX	Le Cuirassé inflige 4 points de dégâts à un seul vaisseau ciblé dans n'importe quel secteur de la Zone de Combat, sauf dans ceux adjacents au Cuirassé.
	MODULE IONIQUE	Tant que 2 résultats spéciaux sont stockés sur la Passerelle de ce vaisseau, il n'a besoin que d'un seul résultat de dé de mouvement pour parcourir 2 secteurs. Notez que les résultats Spéciaux ne sont pas défaussés pour activer le module. Dès qu'il n'y a plus 2 résultats Spéciaux sur la Passerelle, le module Ionique est désactivé.
	MODULE MULTIPPOINT	Tant que 2 résultats spéciaux sont stockés sur la Passerelle de ce vaisseau, il n'a besoin que d'un seul résultat de dé d'attaque pour parcourir 2 secteurs lors d'une attaque à distance. Notez que les résultats spéciaux ne sont pas défaussés pour activer le module. Dès qu'il n'y a plus 2 résultats spéciaux sur la Passerelle, le module Multipoint est désactivé.
	NANO-RÉPARATEUR	Un vaisseau ciblé sur le secteur du Cuirassé ou dans un secteur adjacent regagne 4 points de coque sans dépasser son maximum. Le vaisseau ciblé peut être le Cuirassé lui-même.
	PORTE VORTEX	Le joueur cible un secteur vide adjacent au Cuirassé, ou celui du Cuirassé. Il téléporte tout ou partie des vaisseaux de ce secteur vers n'importe quel secteur vide de n'importe quelle Zone de Combat, à l'exception des secteurs adjacents aux vaisseaux ainsi téléportés.
	RAYON PROMÉTHÉE	UNIQUEMENT AMYCLÉEN Ce rayon se propage en ligne droite, orthogonale ou diagonale à partir du Cuirassé. Il cible un vaisseau au choix sur le premier secteur rencontré sur cette ligne où des vaisseaux sont présents. Il inflige X dégâts, $X = 3 \times$ (nombre de secteurs jusqu'à la cible, hors secteur du tireur). Le Rayon Prométhée nécessite une ligne de vue parfaitement dégagée de tout obstacle.
	RAYON PROTON	Le joueur cible un vaisseau jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre le Cuirassé et sa cible. Ce vaisseau subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.
	RAYON TRACTEUR	Le joueur cible un vaisseau (allié ou ennemi) jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre le Cuirassé et sa cible. Le joueur déplace ce vaisseau sur n'importe quel secteur adjacent valide. S'il est déplacé vers un Secteur Spécial, appliquez immédiatement son effet.
	REMPART DE COEOS	UNIQUEMENT PHÉBÉEN Jusqu'à la prochaine phase Début de Tour du joueur l'ayant lancée, les points de coque de tous ses vaisseaux ainsi que ceux de ses alliés ne peuvent pas tomber en dessous de 1.
	SANTUAIRE	Le joueur pose le jeton Sanctuaire sur le secteur où se trouve le Cuirassé. Ce secteur et tous les secteurs adjacents ne peuvent plus être pris pour cible jusqu'à son prochain Début de Tour.

CAPACITÉS TECHNIQUES

Visuel	Nom	Effets
	AJUSTEUR DE CIBLAGE	UNIQUEMENT AMYCLÉEN Les vaisseaux alliés sur le Secteur d'Activation considèrent leurs résultats rouges diagonaux comme orthogonaux et inversement.
	AMPLIFICATEUR DE PUISSANCE	Les résultats de dés utilisés à partir du Secteur d'Activation par les alliés ont un bonus de un sur la distance parcourue, en suivant toujours les directions indiquées par le dé. Les boucliers protègent les alliés des dégâts provenant de deux secteurs par attaque.
	BALISE DE RAPPEL	UNIQUEMENT PHÉBÉEN A l'activation et au Début de Tour du propriétaire de la Balise de Rappel, un vaisseau allié sur un secteur non adjacent au Secteur d'Activation peut être téléporté vers le secteur d'Activation.
	BLOQUEUR DE BOUCLERS	UNIQUEMENT PHÉBÉEN Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus utiliser leurs boucliers.
	BOUCLIER DE DÉFLECTION	UNIQUEMENT PHÉBÉEN Le propriétaire du Bouclier de Déflexion choisit la cible pour chaque attaque vers le Secteur d'Activation.
	BROUILLEUR DE COMMUNICATIONS	UNIQUEMENT AMYCLÉEN Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus déclencher ou soutenir d'attaque.
	BROUILLEUR RADAR	Le propriétaire du Brouilleur Radar remplace tous les vaisseaux alliés sur le Secteur d'Activation par les Signaux correspondants, et ajoute un Signal Leurre. Cet effet s'applique à l'activation, au Début de Tour du propriétaire du Brouilleur Radar, et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux alliés arrivent sur son Secteur d'Activation.
	CHAMP DE DISTORSION	UNIQUEMENT AMYCLÉEN Les vaisseaux ennemis sur tous les secteurs indiqués par le Dé d'Activation ne peuvent plus utiliser de résultats Spéciaux.
	DISRUPTEUR DE PROPULSION	UNIQUEMENT PHÉBÉEN Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus se déplacer par eux-mêmes. D'autres effets, tel que le Rayon Tracteur, peuvent cependant les déplacer.
	DRONE DE RÉPARATION	Un vaisseau allié sur le Secteur d'Activation est ciblé par le propriétaire du Drone de Réparation et récupère 1 point de coque (sans dépasser son maximum). Cet effet s'applique à l'activation, au Début de Tour du propriétaire du Drone de Réparation, et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux alliés arrivent sur son Secteur d'Activation. Dans ce dernier cas, le vaisseau réparé doit faire partie de ceux qui viennent d'arriver dans le Secteur d'Activation.
	OPTIMISEUR D'ÉNERGIE	UNIQUEMENT AMYCLÉEN Tous les résultats Spéciaux joués à partir du Secteur d'Activation par les alliés peuvent être changés en résultats Multidirectionnels.
	RAVITAILLEUR	Le joueur peut stocker n'importe quel résultat de dé sur le jeton du Ravitailleur. Cette Capacité n'a pas besoin d'être activée. Si le Vaisseau Technique est détruit, le dé stocké retourne dans la Réserve du joueur.
	RAYON DE RECONNAISSANCE	Dévoile tout (signaux, secteurs...) sur une ligne droite complète indiquée par la direction du Dé d'Activation (passe à travers tous les obstacles, et si vous jouez en Brouillard de guerre, déclenche la pose de tous les secteurs dans cette direction). Tant que le Rayon de Reconnaissance est actif, tous les Signaux sur cette ligne sont automatiquement dévoilés.
	SENTINEL	Un vaisseau ennemi sur l'un des secteurs indiqués par le Dé d'Activation est ciblé par le propriétaire du Sentinel et subit 1 point de dégât. Cet effet s'applique à l'activation du Sentinel, au Début de Tour du propriétaire du Sentinel, et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux ennemis arrivent sur un secteur indiqué par le Dé d'Activation du Sentinel. Dans ce dernier cas, la cible doit être choisie parmi celles venant d'arriver dans le secteur. Face aux tirs du Sentinel, aucune réaction n'est possible.

SECTEURS SPÉCIAUX

Visuel	Type	Effets
	CHAMP D'ASTÉROÏDES	<p>Entrée dans le secteur : lancez un dé. Sur un résultat Spécial, chaque vaisseau qui se trouve dans le Champ d'Astéroïdes subit autant de points de dégâts que sa classe.</p> <p>Dans le secteur : d'ici, les vaisseaux ne peuvent pas attaquer, soutenir une attaque, être ciblés, ni utiliser d'Armes Spéciales.</p> <p>Début de Tour : lancez un dé pour chaque Champ d'Astéroïdes occupé par un ou plusieurs de vos vaisseaux. Pour chaque résultat Spécial, chaque vaisseau qui se trouve dans le Champ d'Astéroïdes concerné subit autant de points de dégâts que sa classe.</p>
	COLONIE	<p>Début de Tour : vous pouvez placer un vaisseau sur le quai d'amarrage. Si un vaisseau est déjà amarré, vous pouvez le retirer du quai, le laisser, ou échanger sa place avec un autre présent sur le secteur de la Colonie. Puis, si un vaisseau est amarré, il regagne 2 points de coque (sans dépasser son maximum).</p> <p>Dans le secteur : tant qu'un vaisseau est amarré à une Colonie, il ne peut plus déclencher ou soutenir d'attaque, ni utiliser ses boucliers ou ses capacités spéciales. Il peut néanmoins être pris pour cible. Tous les autres vaisseaux ne sont pas affectés par leur présence dans ce secteur.</p>
	CHAMP GRAVITATIONNEL	<p>Entrée dans le secteur : lancez un dé pour déterminer la direction du mouvement de sortie. Sur un résultat Spécial, chaque vaisseau sur le Champ Gravitationnel subit 1 point de dégâts et retourne sur son secteur d'origine. Tout autre résultat permet d'effectuer un mouvement gratuit vers un des secteurs indiqués en fonction des règles normales de mouvement. Ce mouvement est obligatoire. Si aucune sortie n'est possible, les vaisseaux retournent dans leur secteur d'origine.</p> <p>Dans le secteur : aucun vaisseau ne peut y stationner.</p>
	NUAGE DE GAZ	<p>Dans le secteur : si des vaisseaux dans un nuage de gaz sont attaqués, le joueur qui les contrôle peut immédiatement lancer un dé bouclier de sa Réserve. Si son résultat ne peut pas être joué pour contrer l'attaque en cours, le dé est immédiatement remis dans la Réserve du joueur. Si le joueur n'a aucun dé bouclier dans sa Réserve, il ne peut pas profiter de ce bonus. Les Boucliers Dépolarisés n'ont pas d'effet sur ce bonus. D'ici, les vaisseaux peuvent attaquer sans bénéficier de soutien, mais ne peuvent pas soutenir une attaque, ni être ciblés, ni utiliser d'Armes Spéciales.</p>
	STATION DE BATAILLE	<p>Mise en place : placez face cachée un jeton d'Arme Spéciale choisi aléatoirement sur l'emplacement prévu.</p> <p>Début de tour : vous pouvez placer un vaisseau sur le quai d'amarrage. Si un vaisseau est déjà amarré, vous pouvez le retirer du quai, le laisser, ou échanger sa place avec un autre présent sur le secteur de la Station de Bataille.</p> <p>Entrée dans le secteur : vous pouvez consulter secrètement le jeton d'Arme Spéciale.</p> <p>Dans le secteur : tant que vous avez un vaisseau amarré à la Station de Bataille, vous pouvez utiliser son Arme Spéciale en consommant un seul résultat Spécial. Un vaisseau amarré à une Station de Bataille ne peut plus déclencher ou soutenir d'attaque, ni utiliser ses boucliers ou ses Capacités Spéciales. Il peut néanmoins être pris pour cible. Aucun autre vaisseau n'est affecté par sa présence dans ce secteur.</p>
	TEMPÊTE GAMMA	<p>Entrée dans le secteur : lancez un dé. Sur un résultat Spécial, chaque vaisseau présent dans le secteur subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.</p> <p>Début de Tour : lancez un dé pour chaque Tempête Gamma occupée par un ou plusieurs de vos vaisseaux. Sur un résultat Spécial, chaque vaisseau qui se trouve dans la Tempête Gamma concernée subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.</p> <p>Dans le secteur : les vaisseaux qui se trouvent dans une Tempête Gamma ne peuvent pas être pris pour cible, mais ils peuvent librement déclencher ou soutenir une attaque. Il est impossible d'utiliser une Arme Spéciale depuis ou vers une Tempête Gamma.</p>
	TROU NOIR	<p>Début de tour de chaque joueur : lancez un dé pour chaque Trou Noir de la Zone de Combat. Si le résultat est un Spécial, placez un marqueur sur le secteur (utilisez les jetons Signaux en guise de marqueurs). Dès que vous placez le quatrième marqueur, le trou noir s'active.</p> <p>Activation du Trou Noir : tous les vaisseaux qui se trouvent en ligne droite orthogonale ou diagonale du Trou Noir se déplacent d'un secteur dans sa direction. Les vaisseaux qui se retrouvent sur le secteur du Trou Noir après ce mouvement sont immédiatement détruits. Tous les marqueurs sont retirés, et le Trou Noir entame un nouveau cycle d'activation.</p> <p>Entrée dans le secteur : tout vaisseau qui est déplacé sur le secteur du Trou Noir, par son activation ou par tout autre effet de jeu, est immédiatement détruit.</p>