

Après que les ressources de la Terre ait été épuisée, nous avons trouvé un nouveau système solaire et des centaines de nouvelles terres furent terra-formées puis colonisées. Les planètes centrales formèrent l'Alliance et décidèrent que toutes les planètes devaient se placer sous leur domination.

Il y avait un sérieux désaccord sur ce point-là. Après la guerre, la plupart des Indépendants qui avaient combattu et perdu, s'éloignèrent vers les frontières du système, loin du contrôle de l'Alliance. Très isolés, ces gens luttent pour s'en sortir avec les technologies de bases; un vaisseau vous donnera un travail, une arme à feu vous aidera à le garder.

L'objectif d'un capitaine est simple : trouver un équipage, trouver un job, continuer à voler.

Bienvenue dans l'univers...

CONTENU DE LA BOÎTE

5 Decks Approvisionnement - 25 cartes chacun

5 Decks Contact - 25 cartes chacun

2 Decks Nav - 40 cartes chacun

1 Deck de Mauvaise Conduite (Misbehave) - 40 Cartes

11 cartes pour la mise en place du jeu (Set Up)

4 Cartes Vaisseau

Devise - 150 Billets

6 Cartes Histoire

2 Dés

167 Marqueurs

4 modèles Firefly

1 Modèle de croiseur Alliance

1 Vaisseau Cutter Reaver (Les reavers sont des « créatures » assoiffés de meurtres et de violence, mais tout le monde sait que ce ne sont là que des racontars)

Plateau & Règles du jeu

FIREFLY : LE JEU

DECKS D'APPROVISIONNEMENT

Les 5 decks d'approvisionnement contiennent l'équipage, les équipements et les améliorations des vaisseaux dont vous avez besoin pour réussir à poursuivre votre voyage à travers l'univers. Chaque deck d'approvisionnement correspond à un emplacement spécifique sur le plateau de jeu.

EQUIPAGE

Des membres d'équipage de toute qualité peuvent se trouver sur diverses planètes. Choisir le bon équipage est la clé de la réussite d'un voyage sans problème avec votre vaisseau.

EQUIPEMENT

Les équipements sont ; les armes, les vêtements, des gadgets et divers autres appareils. L'équipement augmente les capacités de votre équipage et peut pallier à leurs déficiences.

AMÉLIORATIONS DES VAISSEAUX

L'amélioration des vaisseaux vous permet de le personnaliser. Les possibilités d'amélioration sont limitées, donc choisissez les judicieusement.

LES DECKS DE CONTACT

Les contacts peuvent vous proposer une grande variété de jobs. Le boulot qu'ils vous fourniront vous permettra de conserver votre vaisseau. Chaque deck de Contact correspond à un emplacement spécifique sur le plateau de jeu.

LIVRAISONS

Les marchandises ne vont pas de se déplacer toutes seules. Dans l'univers il y a une grande variété de marchandises qu'il faut transporter ça et là.

CRIME

Ce n'est pas parce que l'Alliance l'interdit que cela signifie que ça n'en vaut pas la peine.

CARTE DES VAISSEAUX

Chaque joueur a une carte vaisseau.

Ces cartes comportent des emplacements de stockage et des caches pour entreposer (ou dissimuler) des marchandises.

La quantité de stockage autorisée pour les cargaisons, la contrebande, les passagers, le carburant, les pièces et autre matériel, est indiquée par le nombre d'emplacements (de stockage et de caches vides) présent sur votre vaisseau. Les marqueurs représentant ce que vous transportez sont placés sur les cases emplacements, pour visualiser ce que vous transportez dans votre vaisseau.

Au bas de la carte vaisseau se trouve d'autres emplacements spécifiques ; un pour le noyau moteur (drive core), et trois pour les améliorations du vaisseau. Chaque vaisseau dispose d'un nombre maximum de membre d'équipage, qui est noté sur la carte vaisseau.

PRÉPARATION DES CARTES

La mise en place des cartes comprend ; le vaisseau, le noyau moteur et le leader (officier). Certains leaders font du commerce légal, tandis que d'autres font commerce de diverses marchandises illicites. Certains sont de rusés négociateurs tandis que d'autres font parler les armes. Chaque joueur choisit un leader pour voyager à travers l'espace.

DECK NAV

En traversant le « Big Black » (grand vide), vous aurez à rencontrer des obstacles et des opportunités. C'est vous qui allez décider comment vous allez les aborder. Allez-vous voler aux frontières de l'espace pour vous maintenir à l'écart de l'Alliance, au risque de rencontrer les Reavers !

DECK MISBEHAVE (DE MAUVAISES ACTIONS, MAUVAIS COMPORTEMENTS...)

Un capitaine entreprenant aura beaucoup d'opportunités s'il veut réaliser des mauvaises actions lorsqu'il accomplira un travail illégal. Vous ne savez jamais exactement ce que vous allez trouver lorsque vous atterrirez sur une planète

PRÉSENTATION DU JEU

Jouer à Firefly: Les joueurs jouent à tour de rôle leurs déplacements à travers l'univers, cherchent des contacts, un équipage du matériel et un job.

GAGNER LA PARTIE

Chaque partie de Firefly commence par le choix d'une Story Card (carte histoire) qui détaille ce que chaque joueur doit réaliser pour gagner. Ces Story Card racontent différentes histoires.

Parfois, les joueurs seront en compétition pour être les premiers à réaliser un hold-up audacieux. D'autres cartes histoire demanderont à ces audacieux desperados d'essayer d'échapper à la justice de l'Alliance. Chaque carte nécessite différentes stratégies, la capacité d'adaptation à différents objectifs est la marque d'un grand capitaine !

MISE EN PLACE DU JEU

1 : NAV DECK

Dans un jeu avec 3 joueurs ou plus, trouvez les cartes « Alliance Croiseur » et « Reaver Cutter » du deck nav ; ces deux cartes indiquent aussi « RESHUFFLE DECK » (mélangez le paquet) au bas de leur carte. Placez ces cartes dans leurs emplacement de défausse respective. Lorsque le Nav Deck est épuisé une première fois, mélangez la défausse- Y compris la carte « RESHUFFLE ».

Ceci pour simuler le fait que l'augmentation du trafic des vaisseaux a attiré l'attention de quelqu'un !

Après avoir mélangé la défausse du Nav Deck pour la première fois, vous mélangerez à nouveau le deck (avec sa défausse) à chaque fois qu'une carte « RESHUFFLE ». sera pioché et résolue.

2 : PLACEZ LE CROISEUR ET LE REAVER

Placez le Croiseur de l'Alliance dans le Secteur contenant Londinium, la Capitale de l'Alliance. Le Commandant Harken est à bord du croiseur de l'Alliance.

Placez le Cutter Reaver dans le secteur qui contient le logo « Firefly ».

3 : CHOIX DU VAISSEAU ET DE SON LEADER

Placez les Cartes nécessaire à la préparation de la partie face visible au centre du jeu. Tous les joueurs lancent un dé. Le joueur avec le résultat le plus fort sélectionne un leader, une Carte vaisseau et le noyau moteur de départ approprié. Puis c'est au joueur placé à gauche de faire son choix et ainsi de suite.

Le dernier joueur à choisir un leader place en premier son vaisseau sur la carte, dans n'importe quel secteur de son choix. Les joueurs peuvent alors à leur tour placer leur vaisseau sur la carte, dans l'ordre inverse, en terminant par le joueur qui avait choisi un leader le premier. Vous ne pouvez pas placer votre vaisseau dans un secteur déjà occupée par un autre joueur. Le dernier joueur à placer son vaisseau commence le première tour de jeu, le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire. Pour les règles complètes sur les leaders, voir p. 9.

4 : BUT DU JEU

Chaque jeu a une histoire différente. Après avoir choisi les leaders, choisissez une carte histoire. Mettez de côté le reste des cartes histoires, elles ne seront pas utilisées durant la partie. Chaque carte histoire détaille ce que les joueurs doivent faire pour gagner la partie (pour plus d'explications, voir p. 14). La carte histoire choisie peut affecter la suite de la configuration de la partie.

Remarque : La carte histoire « Le roi de tout Londinium » est un bon choix pour votre première partie.

5 : MATÉRIEL DE DÉPART

Donnez à chaque joueur 3000 Crédits, 6 marqueurs carburant et 2 pièces détachées. Chaque joueur doit placer son carburant et ses pièces détachées dans un emplacement marchandise ou cache vide de son vaisseau. Les marqueurs Carburant et Pièces occupent chacun un demi-espace, et vous pouvez avoir un marqueur carburant et un marqueur pièce ensemble dans un même espace.

6 : OBTENIR UN JOB

Après avoir choisi une carte histoire, chaque joueur pioche une carte job de chaque deck contact. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes job dans votre main à tout moment de la partie.

Les joueurs peuvent éliminer tout job qu'ils ne veulent pas entreprendre et doivent les défausser.

Remarque : Pour vos premières parties, ne prenez qu'une carte d'un seul de ces 3 decks Contact ; Harken, Amnon Duul et Patience.

7 : AMORÇAGE DE LA POMPE

Après avoir choisi un job de départ, retournez les 3 cartes du dessus de chaque deck d'approvisionnement (Supply Deck), placez-les dans leur pile de défausse. Surveiller de près, les cartes révélées, elles peuvent affecter l'endroit où vous allez devoir vous diriger pour votre premier tour !

Remarque: Lorsque les règles demandent de jeter une carte, placez cette carte dans la pile de défausse du deck approprié. Lorsque les règles demandent de retirer une carte de jeu, cette carte ne sera plus utilisée pour le restant de la partie.

COMPÉTENCES ET TEST DE COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

Il existe trois types de compétences : Combat, Tech et Négociation. Vous pouvez trouver ces points de compétence sur les cartes des membres d'équipage et d'équipement.

Chaque symbole figurant sur une carte équipage ou équipement compte pour 1 point de compétence.

COMBAT

C'est la compétence utilisée pour la résolution des conflits violents. Si une bagarre à mains nues ou au pistolet à lieu, une compétence d'adresse au Combat vous permet de passer au travers des problèmes

TECH

C'est la compétence technique qui entre en jeu en cas de panne du vaisseau, pour pénétrer des systèmes de sécurité, pirater des ordinateurs, forcer des coffres fort.

NÉGOCIER

C'est la compétence négociateur qui va vous aider par la communication à trouver le moyen de sortir d'une situation problématique ou d'obtenir plus de profits, à traiter avec des agents des forces de l'ordre mécontents ou d'amener des partenaires en affaires potentiels à travailler avec vous

TESTS DE COMPÉTENCES

De nombreuses cartes nécessitent que vous fassiez un test de compétence, généralement pour surmonter certains défis ou des obstacles comme pour pénétrer un système de sécurité, un local appartenant aux autorités ou résoudre une situation problématique.

Les tests de compétences sont décrits à l'aide d'une icône de compétences, suivie d'un petit dé et d'un nombre. Le nombre à côté des dés est le chiffre à battre de votre cible.

Sous le numéro de cible, il y aura une liste de résultats possibles.

Pour faire un test de compétence, lancez un dé et ajoutez tous vos points de compétence appropriés disponibles à votre jet de dés. Comparez votre total au résultat à obtenir sur le test de compétence. Chaque test de compétence peut avoir un autre ensemble de résultats.

Dans le test ci-contre, vous lancez un dé simple (D6) et vous ajoutez votre total de points de combat disponibles quel qu'en soit les origines pour déterminer votre total. Si le total est compris entre 1 et 6, vous devez choisir un membre d'équipage qu'il vous faut tuer et le test est terminé. Avec un total de 7 ou plus vous avez vaincu, et vous pouvez poursuivre l'aventure. Tous les tests sont résolus de manière similaire quel que soit la compétence sur lesquels ils sont basés.

Les cartes « mauvaises actions » (Misbehave) et cartes Nav proposent souvent un choix de tests de compétences. Vous aurez souvent à choisir entre différentes options, choisissez celle qui fonctionne le mieux pour votre équipage.

TESTS DE COMPÉTENCES SPÉCIALES

Certains tests de compétences ont des options ou des règles additionnelles qui s'appliquent.

RÈGLES KOSHERIZED

Les autochtones comptent souvent sur leurs poings pour parvenir à une «bonne entente». Certains tests de combat seront notés «Kosherized» après leur chiffre. Dans un combat Kosherized, vous ne pouvez ajouter aucun bonus de compétence de combats dû à votre équipement à votre résultat: seule la compétence combat figurant sur votre carte Crew (équipage) peut être utilisée.

POTS DE VIN, CORRUPTION

Aucun fonctionnaire ou représentant de la loi n'est plus blanc que blanc. Certains test de négociation sont notés «Bribes» (pots de vin) après le chiffre. Avant de jeter un dé, vous pouvez choisir de verser des pots de vin. Pour chaque 100 \$ que vous réglez à la banque, additionnez +1 à votre total (jet de dé + compétence + pots de vin).

«THRILLIN' HEROICS» Bonus de jet de dé pour héroïsme

Les dés de ce jeu ont une face avec le motif d'un Firefly à la place du 6. Chaque fois que vous obtenez un Firefly, considérez que vous avez obtenu un 6 et faite un jet bonus. Vous lancez donc à nouveau le dé et ajoutez le résultat à votre total.

«Fait le, c'est tout !. Mon papa dit que j'ai un talent naturel. »

-Kaylee Frye

TOUR DE JEU

A VOTRE TOUR

Il existe quatre types d'actions à choisir. A votre tour, vous pouvez faire 2 Actions, dans l'ordre que vous souhaitez. Vous ne pouvez pas prendre la même action deux fois.

A votre tour, vous pouvez également interagir avec d'autres joueurs se trouvant dans votre secteur. Pour plus de détails sur l'interaction avec d'autres joueurs, voir p 15. Lorsque vous avez terminé vos 2 actions, le jeu passe au joueur se trouvant à votre gauche. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il se termine et qu'un vainqueur soit déclaré.

« Roue ne s'arrête jamais tourner ... »

-Malcolm Reynolds

LES ACTIONS

VOLER

Si vous ne bougez pas vous ne faites rien, et ne pouvez rien faire d'autre d'ailleurs. Voler à travers l'univers est à la fois nécessaire et parfois dangereux.

ACHETER

Vous n'irez pas loin avec un vaisseau vide; Acheter des équipements et embaucher un équipage est essentiel pour mener à bien des jobs difficiles mais lucratifs.

TRANSACTION

Avoir des contacts ouvre de nouvelles opportunités. Mais prendre plus d'engagements que vous ne pouvez en réaliser est la voie la plus sûre vers la défaite.

TRAVAIL

C'est effectuer un job et savoir comment vous allez être payé. Certains jobs sont de simples transports légaux de marchandises. D'autres ont besoin d'effectuer des actes illégaux sous le nez de l'Alliance.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

John, Sally, Pete et Liz vont faire leur premier tour de jeu.

John joue le premier tour et a choisi de commencer à Perséphone. Voyant la carte « River » dans la pile de défausse, il décide de réaliser sa première action. Un de ses premiers jobs l'oblige à récupérer des passagers au Space Bazaar, il utilise donc sa deuxième action pour se déplacer jusqu'au Space Bazaar, à Red Sun.

Sally a choisi « Marco » comme leader et commence à Silverhold, sachant qu'il y a abondance d'armes à cet endroit (Marco obtient un rabais sur l'achat d'armes). Elle dispose également d'une offre d'emploi qui nécessite qu'elle récupère un chargement à Silverhold. Sally fait comme première action, une action Achat et Travail comme deuxième action.

Pete a choisi de commencer à Londinium. Il envisage de faire une transaction avec Harken en premier lieu. Mais il change d'avis quand il voit que la carte de « Inara » se trouve dans pile de défausse Osiris, durant la phase 7 (Amorçage de la Pompe). Il décide alors de Voler avec sa première action vers Osiris. Pete arrive à Osiris sain et sauf. Il choisit alors l'action « acheter », pour prendre la carte de Inara avec un Medic pour son équipage.

Liz a commencé à Athènes, dans l'espoir d'obtenir quelque boulot légal pour débiter la partie. Avec sa première action, elle procède à une transaction avec Patience, en ajoutant 2 boulots en plus dans sa main. En deuxième action, elle choisit de Voler et elle se dirige vers le système Red Sun pour commencer son premier job, qui consiste en la récupération de grain pour du bétail.

VOLER : NAVIGUER DANS L'UNIVERS

Lorsqu'un joueur prend une action Voler, il peut choisir de voler « Full Burn », c'est-à-dire voler plein gaz à travers l'univers ou « Mosey », c'est-à-dire en se déplaçant lentement et prudemment.

FULL BURN

Pour initier un Full Burn, supprimer un marqueur essence. Après avoir lancé un Full Burn, déplacer votre Firefly sur un secteur voisin

puis piochez et résolvez une Nav carte du deck approprié (Alliance pour les secteurs à bords bleus, et Border space pour les secteurs à bord jaune. Vous pouvez continuer à vous déplacer dans de nouveaux secteurs, en piochant une nouvelle Nav carte pour chaque secteur, jusqu'à avoir atteint la portée maximale de déplacement du noyau moteur de votre vaisseau.

MOSEY

Lorsque vous choisissez cette option de déplacement, déplacez votre Firefly d'un secteur seulement, lentement et prudemment. Vous ne dépensez pas de marqueur carburant. Vous ne piochez pas de Nav cartes.

« Oh Seigneur! Que ce passe t iiiiiiil ?

Nous allons nous écraseeeeer! Qui pilote cette chose!

Oh, c'est vrai. C'est moi. Je r'tourne bosser. »

-Wash

RÉSOLURE DES NAV CARTES

La plupart des cartes de navigation offrent deux différentes options. Certaines de ces options seront tout simplement des instructions; d'autres peuvent réclamer un test de compétence. Pour les règles complètes sur les tests de compétences, voir p. 4.

Quelles que soient les 2 options proposées, les résultats seront toujours ;

Poursuivre le vol (Keep Flying)

Arrêt complet (Full Stop)

ou Esquive (Evade)

-Si vous choisissez l'option proposant le résultat « Poursuivre le vol » ; Vous pouvez vous déplacer à nouveau et tirer une autre carte de navigation, jusqu'à avoir atteint la portée maximale de déplacement du noyau moteur de votre vaisseau.

-Si votre dernier mouvement se termine à nouveau par une option « Poursuivre le vol » vous pouvez à la place choisir n'importe quelle action restant pour le tour en cours.

Si vous choisissez l'option proposant le résultat « Arrêt complet » ; Votre vaisseau s'arrête immédiatement dans le secteur actuel. Aucun autre mouvement n'est possible. S'il vous reste une autre action à faire, vous pouvez l'accomplir.

-Si vous choisissez l'option proposant le résultat Esquive ; Déplacez votre vaisseau à un secteur adjacent. Ne pas piochez pas de carte de navigation supplémentaire. Aucun autre mouvement n'est permis. S'il vous reste une autre action à faire, vous pouvez l'accomplir.

OUTLAW SHIPS

Un Firefly est considéré comme un « Outlaw Ship » (vaisseau hors la loi) s'il a des « warrants » (mandats d'arrêts) en circulation contre lui, s'il transporte des produits de contrebande ou des fugitifs ou si l'un de ses membres d'équipage à bord est recherché.

LE CROISEUR DE L'ALLIANCE

Si, à un moment donné, vous vous trouvez dans le même secteur que le croiseur de l'Alliance, vous devez résoudre l'évènement « Alliance Contact » (contact avec l'Alliance).

Si vous n'avez pas suffisamment de fonds pour payer les amendes, tous vos crédits disponibles sont saisis, les mandats d'arrêts sont effacés.

Résoudre un évènement de contact avec l'Alliance n'utiliser aucune action. Vous pouvez reprendre vos actions normalement après la résolution de cet évènement.

Remarque: Tomber sur une carte croiseur de l'Alliance vous impose un Full Stop (Arrêt complet) - vous avez attiré leur attention !

LE REAVER CUTTER

Si vous commencez votre tour dans le même Secteur qu'un Reaver Cutter, résolvez l'évènement « Reaver Contact ».

Résoudre l'évènement de contact avec des Reavers au début de votre tour n'utilise pas d'action, vous pouvez reprendre vos actions de tour normalement après la résolution de ce contact.

Lorsque vous piochez la carte Nav « Reaver Cutter », le Cutter Reaver se déplace sur votre position actuelle et les règles de cette carte évènement s'appliquent immédiatement. Si le Cutter se déplace dans votre secteur à la suite d'un résultat « Reaver on the hunt » (Reavers sur la chasse), n'appliquez pas encore l'évènement Reaver Contact.

Lorsqu'un secteur est occupé par le Reaver Cutter, aucun vaisseau ne peut se déplacer dans ce secteur.

DÉPLACEMENT DU CROISEUR DE L'ALLIANCE

Le croiseur de l'Alliance se déplace de 3 manières différentes.

Lorsque la carte croiseur de l'Alliance est piochée, le croiseur se déplace vers le secteur du joueur qui a tiré la carte. Lorsque la carte «Alliance Entanglements» (confusion) est tirée, le joueur qui a pioché la carte déplace le croiseur. Lorsque la carte «Cruiser Patrol» est tirée, le joueur à la droite de la personne qui a pioché la carte déplace le Croiseur d'un secteur dans l'espace de l'Alliance.

DÉPLACEMENT DU VAISSEAU REAVER

Le Cutter Reaver peut se déplacer de 3 manières différentes.

Lorsque la carte «Reaver Cutter» est piochée, le Cutter se déplace vers le secteur du joueur qui a attiré la carte. Lorsque la carte «Reaver Bait» (Appât) est piochée, le joueur qui a tiré la carte déplace le Cutter. Lorsque la carte «Reavers on the Hunt» (en chasse) est tirée, le joueur à droite de la personne qui a tiré la carte déplace le Cutter d'un secteur dans l'espace de la bordure.

ACHAT : ACHETER DES FOURNITURES

ACHETER DES ACTIONS

Faire une action Achat, vous permet d'acheter des cartes d'approvisionnement (équipage, équipement, améliorations et vaisseaux) et de reconstituer votre stock de carburant et de pièces de rechange. Une autre alternative est d'utiliser votre action d'Achat pour «Shore Leave» (accorder une perm à l'équipage) plutôt que pour l'approvisionnement.

SUPPLY PLANETS (APPROVISIONNEMENT PRÉSENTS SUR LES PLANÈTES)

Des symboles présents sur la carte vous indiquent où vous pouvez acheter. Dans ces secteurs, vous pouvez acheter dans le Supply Deck et / ou la pile de défausse correspondant.

SUPPLY CARDS (CARTES D'APPROVISIONNEMENT)

Les différents decks d'approvisionnement représentent une grande variété de produits et de services à disposition d'un capitaine entreprenant. Les decks d'approvisionnement incluent de nouveaux membres d'équipage à embaucher, des équipements pour votre équipage et des améliorations pour votre vaisseau.

ACHETER DES CARTES D'APPROVISIONNEMENT:

Regardez en 3 / Achetez en 2

Lorsque vous achetez des cartes d'approvisionnement, vous pouvez en regarder 3 de la pile de défausse - mais vous ne pourrez en acheter que 2. Recherchez dans l'ensemble de la pile de défausse et choisissez jusqu'à 3 cartes. Si vous prenez moins de 3 cartes, pour chacune des cartes en moins des 3 que n'aurez pas pris de la pile de défausse, vous pourrez en piocher 1 face cachée du Supply Deck (deck d'approvisionnement).

Une fois que vous avez choisi vos trois cartes, vous pouvez payer à la banque pour un maximum de 2 d'entre elles (vous n'avez pas à payer pour l'ensemble des 3 choisies). Le coût de chaque Carte d'approvisionnement est noté dans l'onglet violet en bas à droite de la carte. Toutes les cartes non achetées sont placées face visible dans la pile de défausse.

Exemple: Pete est amarré à Perséphone et veut utiliser l'une de ses actions pour acheter. Il sait que la carte «River Tam» est dans la pile de défausse : il prend la carte de la pile et la met de côté pour l'examiner, puis il pioche 2 cartes du deck d'approvisionnement. Super! Il a pioché deux cartes qu'il préfère ! Il décide d'acheter les deux cartes qu'il avait pioché face cachées dans le deck, et remet la carte de «River» qu'il avait choisi, dans la pile de défausse.

Astuce: Regarder les cartes des piles de défausse des decks d'approvisionnement, lorsque ce n'est pas votre tour, cela vous permettra de garder un bon rythme de jeu.

L'ACHAT DE CARBURANT ET DE PIÈCES

Lorsque vous prenez une action achat d'un approvisionnement sur une planète, vous pouvez également acheter du carburant pour 100 \$ le marqueur, et des pièces pour 300 \$ le marqueur, en plus de l'achat de cartes d'approvisionnement.

SHORE LEAVE (ACCORDER UNE PERM !)

Lorsque votre Firefly est dans un secteur avec une planète d'approvisionnement, vous pouvez utiliser votre action Acheter pour donner une perm à votre équipage. au lieu d'acheter des cartes approvisionnement. Payer alors à la banque 100 \$ pour chaque membre d'équipage, mécontent ou pas, puis retirez tous les marqueurs mécontents. Pour plus de détails sur les marqueurs mécontents, voir p. 13.

LES CARTES DE MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Tous les personnels d'équipage ont des compétences qui vont vous aider lors des voyages dans l'univers et pour accomplir divers jobs. Certains membres d'équipage ont également une profession notée dans le coin en bas à droite de leur portrait.

Les professions exercées par certains membres de l'équipage, peuvent leur permettre d'obtenir un bonus lors de la réalisation d'un job ou de pour surmonter des obstacles et des dangers. Pour plus de détails sur les professions, voir p. 16.

Le coût d'embauche d'un membre d'équipage, est noté dans l'onglet violet en bas à droite, c'est également la prime qu'ils doivent recevoir à la fin de chaque job réussi. Le nombre maximum de membres d'équipage que votre vaisseau peut contenir est indiqué sur la carte du vaisseau.

EQUIPAGES RECHERCHÉS

Les personnels avec un petit insigne à côté de leur coût sont recherchés par l'Alliance !

Si vous désirez avoir ces équipages à bord, vous devenez un vaisseau Outlaw (hors la loi) et si rencontrez le croiseur de l'Alliance, l'équipage peut être arrêté (voir p. 6 les règles sur les vaisseaux Outlaw et le Croiseur de l'Alliance).

RENOI D'UN MEMBRE DE L'ÉQUIPAGE

Vous pouvez licencier un ou des membres d'équipage dans tout secteur comprenant une planète en plaçant leur carte face vers le haut

sur la pile de défausse du deck de carte d'approvisionnement. Cela ne nécessite pas d'action. Vous ne pouvez pas renvoyer des membres d'équipage pour éviter qu'ils ne soient tués. Vous ne pouvez pas licencier votre leader.

LES LEADERS

Ils diffèrent d'un équipage normal de 3 façons très importantes :

- ▶ Entrepreneur : Les leaders sont des travailleurs autonomes et ne reçoivent pas de primes pour leur job.
- ▶ Les leaders sont vraiment chanceux !

Lorsque le résultat d'un événement pourrait avoir pour cause la mort de votre leader, remplacez-le sur votre vaisseau et placez un marqueur Disgruntled (contrarié) sur sa carte.

- ▶ Vous êtes tous « Ruttin' fired »! (virés !) Si votre leader reçoit un deuxième marqueur Disgruntled (contrarié), c'est qu'il a perdu confiance dans son équipage et il fout dehors tous ses membres d'équipage.

Débarrassez-vous immédiatement de tout votre équipage, à l'exception de votre leader, placez les cartes sur le paquet de défausse de deck d'approvisionnement.

Enlevez tous les jetons contrariés de la carte de votre Leader.

CARTES ÉQUIPEMENT

Par équipement on entend les armes, les vêtements, véhicules ou quoi que ce soit d'autre qui pourrait apporter de l'aide à votre équipage pour surmonter des obstacles. Chaque membre d'équipage ne peut posséder plus d'un équipement, à tout moment. Les joueurs peuvent posséder autant d'éléments d'équipement qu'ils le souhaitent. Mais s'ils possèdent plus d'éléments d'équipement que les membres d'équipage ne peuvent en posséder, mettez l'équipement en supplément de côté jusqu'à ce qu'il soit nécessaire (il n'est pas défaussé, il est mis de côté).

L'équipement qui n'est pas porté par un membre d'équipage ne peut être utilisé en aucune façon.

EQUIPEMENTS COMPÉTENCES ET MOTS CLÉS (KEYWORDS)

Certaines cartes équipements permettent d'obtenir des compétences supplémentaires, des mots clés ou d'autres capacités spéciales. Les points de compétence issus d'un équipement sont ajoutés à votre total lorsque vous réalisez un test de compétence, tout comme les points de compétence des membres d'équipage. Les mots-clés représentent des types d'équipements spéciaux qui peuvent être utiles pour faire face à certains obstacles.

Par exemple, la carte comprenant les mots clef «Firearm» (Arme à feu) et «Sniper rifle» (Fusil de sniper). Pour plus de détails sur les mots clés, voir p. 16.

CARTES D'AMÉLIORATION DES VAISSEAUX

Les améliorations de vaisseaux sont des modifications appliquées à votre vaisseau. Un vaisseau modifié peut augmenter la portée de votre « Full Burn », vous fournir des espaces de stockage supplémentaire, accroître sa fiabilité et ajouter d'autres capacités utiles.

CASE (SLOTS) D'AMÉLIORATION

La carte de votre vaisseau a un certain nombre de cases destinées à recevoir des améliorations. Toutes les cartes d'amélioration des vaisseaux exigent la présence d'une case d'amélioration vide pour pouvoir en acheter et en équiper votre vaisseau.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de cartes d'améliorations de vaisseau que vous ne disposez de cases d'améliorations. Vous pouvez vous débarrasser d'une amélioration pour libérer une case à tout moment.

DRIVE CORE (NOYAU MOTEUR)

Le noyau moteur est le cœur de votre vaisseau. Vous ne pouvez en avoir qu'un à la fois. Si vous obtenez un nouveau noyau moteur, défaussez celui que votre vaisseau possède actuellement. Chaque noyau moteur a une portée maximale : elle représente le nombre de secteurs, que peut réaliser le Firefly lors d'un Full Burn. Les noyaux moteur peuvent aussi avoir des règles spéciales supplémentaires figurant sur leurs cartes.

TRANSACTIONS : FAIRE DU NÉGOCE AVEC DES CONTACTS

ACTIONS DE NÉGOCE

Si votre Firefly est dans un secteur comprenant un contact, vous pouvez faire des affaires avec ce contact pour obtenir un job. Vous pouvez regarder jusqu'à 3 jobs de son deck de contact et en conserver jusqu'à 2.

Si vous avez une réputation de sérieux (Solid) avec ce contact, vous pouvez aussi lui vendre des cargaisons et des produits de contrebande dans le cadre de votre action de négociation. (voir les règles sur la réputation p 15 pour savoir comment avoir une réputation de sérieux (Solid) avec les contacts).

PLANÈTES DES CONTACTS

Les noms sur la carte indiquent où vous pouvez faire du négoce. Lorsque vous vous trouvez dans un secteur indiquant la présence d'un contact, vous pouvez regarder les jobs du deck de ce contact.

CARTES DE JOB

Les différents decks de contact contiennent une grande variété de jobs disponibles. Cela, peut aller de prendre touristes et leur faire visiter Bellerophon jusqu'à dévaliser des trains sur Regina.

Chaque carte job détaille à la fois ce que vous devez faire pour finir le boulot et combien cela vous rapportera.

ACCEPTER UN JOB

Considérez en 3, Acceptez en 2

On agit comme pour l'action «Acheter des cartes d'approvisionnement», vous pouvez considérer 3 cartes de job – mais vous ne pouvez en accepter que 2. Regardez dans toute la pile de défausse en premier et de choisissez jusqu'à 3 cartes job.

Pour chaque carte en moins des 3 que vous considérez venant de la défausse, vous pouvez piocher une carte du deck de Contact.

Une fois que vous avez choisi vos 3 boulots, vous en conservez jusqu'à 2 (vous pouvez ne pas tous les accepter). Toutes les cartes job non acceptées sont placées face vers le haut dans la pile de défausse. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 boulots inactifs dans votre main à un moment donné.

Exemple: Liz utilise une de ses Actions pour négocier avec Patience à Athènes. Elle recherche des emplois qui pourront l'amener au système Red Sun. Dans la pile de défausse de Patience, il y a 2 boulots à Red Sun, elle choisit donc ces 2 cartes. Liz est à peu près sûre qu'elle va accepter ces deux jobs, mais elle a tout de même la possibilité de piocher une carte face cachée. Cette carte n'étant pas intéressante pour elle, Liz conserve les deux cartes qu'elle avait mis de côté initialement et met la carte qu'elle a nouvellement pioché dans la pile de défausse.

Remarque : Les cartes Job Inactives pour lesquelles vous n'avez pas encore commencé à travailler sont gardées cachées dans votre main.

Ne les placez pas face visible dans l'Active Job area (Zone active d'emploi) jusqu'à ce que vous utilisiez une action Travailler pour commencer le boulot.

Rappelez-vous que vous ne pouvez pas avoir plus de 3 jobs actifs et 3 jobs inactifs.

CARTES JOB

Les cartes job contiennent tout ce dont vous besoin de savoir en quoi consiste votre boulot. Chaque section d'une carte job est détaillée comme suit.

NOM DU JOB

Chaque boulot a un nom noté en haut de la carte. Il y a des emplois ayant le même nom et des exigences différents. Le symbole du contact- qui vous a donné l'emploi est à côté du nom du job.

TYPES DE JOB

Chaque job est lié à un type de job. Parfois il y aura des bonus associés à certains types de jobs.

SHIPPING JOBS (JOBS D'EXPÉDITION)

Ce sont des jobs légaux, ils nécessitent que vous preniez la cargaison à un endroit et que vous la déposiez sur une autre planète.

JOBS DE TRANSPORTS

Ces jobs exigent que vous récupériez des passagers ou des fugitifs et que vous les déposiez sur une autre planète. Le transport de fugitifs est illégal et fait de votre vaisseau un vaisseau Outlaw (hors la loi).

SMUGGLING JOBS (JOBS DE CONTREBANDE)

Ils sont toujours illégaux et vous aurez besoin de récupérer la marchandise de contrebande à un endroit et de la déposer sur une autre planète. Ces jobs de contrebande réclament une « mauvaise conduite » de votre part et rend également votre vaisseau hors la loi.

CRIME

Les jobs appelant à la criminalité exigent que vous dirigiez vers une destination et que vous ayez une mauvaise conduite (misbehave). Ils n'ont habituellement pour indication que l'emplacement de la cible.

LES JOBS IMMORAUX

Certains jobs sont immoraux. Un petit onglet rouge placé dessous l'onglet légal / illégal indiquent que ce job est immoral. Chaque fois que vous effectuez un job immoral, le moral de tout votre équipage devient Disgruntled (contrarié). Voir p. 13 pour plus de détails sur l'équipage contrarié.

MISBEHAVING REQUIRED (MAUVAISE CONDUITE REQUISE)

Les jobs illégaux exigent que vous vous comportiez mal pour les terminer. Le nombre de carte misbehave (mauvaise conduite) est représenté sur la photo du job, indique le nombre de cartes Misbehave que vous devrez piocher pour exécuter le boulot. Pour plus de détails sur Misbehaving, voir p. 12.

INSTRUCTIONS DU JOB

Après la mauvaise conduite (si nécessaire), chaque boulot a des instructions différentes indiquant quoi faire pour exécuter le job. Les livraisons ont 2 jeux d'instructions, les jobs de criminalité en ont seulement une.

COMPÉTENCES REQUISES

Certains boulots exigent des compétences et / ou des Mots-clés pour réaliser le job. Ils seront listés dans la fenêtre Skill need (compétence requises) à droite sur la carte de job

L'ONGLET DE BONUS

Certains jobs ont un onglet de prime vert. Dans cet onglet sera noté une profession et un montant de crédit. Si un membre de l'équipage qui termine le boulot possède cette profession, les crédits figurant dans l'onglet de bonus seront rajoutés à la paye.

PAY TAB (ONGLET DE PAYE)

L'onglet violet en bas à droite indique le montant de votre paye pour l'achèvement du boulot. Certains jobs sont notés « spécial » dans l'onglet de Paiement. Dans ce cas, la paye sera détaillée dans les instructions du boulot.

Lorsque vous avez terminé un travail, votre équipage voudra se faire payer lui aussi ! Pour plus de détails sur la paye de votre équipage, voir p. 12.

JOB : FAIRE UN JOB

Prendre une action de travail vous permet de tenter de faire progresser un seul job.

Faire un boulot sous-entend, de procéder au chargement d'une cargaison, à la réalisation d'un crime ou toute autres activités

COMMENCER UN JOB

Pour commencer un job, votre Firefly doit être sur le lieu indiqué par l'indication Pick-Up (embarquer) concernant les jobs de livraisons ou les jobs indiquant la cible d'un crime.

Placez la carte de job face visible sur la table devant vous, à gauche de votre carte vaisseau. Après avoir placé votre carte job sur la table, elle devient active. Vous pouvez avoir jusqu'à 3 jobs actifs à un moment donné, ainsi que de 3 jobs inactifs dans votre main. Il y a quelques étapes à dans la réalisation d'un boulot:

1. Les membres d'équipage
2. Confirmation des besoins
3. Réalisation du boulot / des mauvaises actions
4. Résultat

LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Vous devez vous assurer de transporter tout l'équipement qu'emportera l'équipage pour la réalisation du boulot. Chaque membre d'équipage et leur leader ne pourront être équipés que d'une carte d'équipement à la fois par personnage. Durant la réalisation d'un job, aucune carte équipement ne pourra être prise du vaisseau ou échangée entre les membres d'équipage jusqu'à ce que le job soit terminé. Si un membre de votre équipage avec un équipement est tué, cet équipement est replacé dans le vaisseau.

Tout équipement ou membre d'équipage à bord du vaisseau ne peut pas être intervenir en aucune façon sur le boulot en cours réalisation.

Au cours d'un job, un ou des membres l'équipage peuvent être forcés de retourner à bord du vaisseau. Les membres d'équipage à bord du vaisseau ne peuvent pas être affectés par les résultats des cartes Misbehave (mauvaises conduite) ou par les tests de compétences qui doivent être faits lors de l'accomplissement du boulot.

CONFIRMATION DES BESOINS

L'équipage que vous avez rassemblé doit répondre à toutes les exigences indiquées dans l'onglet « Need Tab » (besoins, prérequis) présent sur la carte d'emploi pour achever le job.

Si les besoins d'un boulot ne sont pas remplis, il ne peut pas progresser en aucune manière : Une cargaison ne peut pas être chargée, les Misbehaving (les mauvaises conduites) ne peuvent pas être résolu, etc.

Tous les emplois n'ont pas un onglet « besoins ». Certaines cartes job sans indications de « besoins » n'ont pas de conditions préalables. Certains emplois auront un test à réaliser au lieu de « besoins » à posséder. Il sera alors précisé quand faire le test.

FAIRE UN BOULOT, LÉGAL

Suivez les instructions de la carte job, et accomplissez. La plupart des boulots légaux sont des boulots de livraison.

OFFRES DE BOULOT DE LIVRAISON

Ces offres exigent que vous preniez quelque chose à un endroit et que vous le transportiez en un autre lieu. Vous devez utiliser une action job à la fois pour récupérer le chargement et au moment de le déposer et achever le boulot.

Remarque: L'espace est un endroit dangereux. Une cargaison peut vous être volée sous votre nez. Les passagers peuvent être dévorés par les Reavers... Si vous avez embarqué une cargaison, de la marchandise de contrebande, ou des passagers recherchés dans le cadre d'un boulot et que par la suite vous les perdez, vous devrez vous débrouiller pour les remplacer, il ne vous sera pas possible de revenir au lieu de chargement pour les remplacer.

MISBEHAVE [MAUVAISE CONDUITE]

Les boulots illégaux nécessitent d'accomplir quelques mauvaises conduites. Lorsqu'un boulot requière des « mauvaises conduite », il aura un certain nombre de cartes Misbehave (mauvaises conduites) représentées, sur la carte job qu'il faudra piocher. Pour compléter le boulot, vous devrez réaliser avec succès les actes indiqués sur toutes les cartes Misbehave notées.

Pour commencer une « mauvaise conduite », piochez une carte à la fois, et ne piochez la suivante que si vous avez achevé la précédente. Une fois que vous commencez une « mauvaise conduite », vous devez aller jusqu'au bout; vous devez boire la coupe jusqu'à la lie ! Comme pour les cartes navigation la plupart des cartes Misbehave possèdent 2 options sur chacune des cartes. Vous pouvez tenter soit L'une soit l'autre des options. Certaines de ces options peuvent avoir une exigence. Par exemple, sur la carte ci-dessus, l'option 2 dit « Transport requis ».

Vous ne pouvez pas choisir une option que vous ne pouvez pas accomplir.

UN ATOUT EN MAIN

La chance sourit aux prévoyants; souvent il se peut qu'il y ait un moyen d'éviter les ennuis. Dans le coin en bas à droite de certaines cartes Misbehave il peut y avoir une personne, une profession ou un élément spécifique noté (Sniper rifle, Fake ID...). Si vous avez cet « Atout en main », vous réussissez automatiquement l'action misbehave.

RÉSULTATS DES MAUVAISES CONDUITES

Les actions dictées par les cartes Misbehave s'achèvent de une à trois façons: Proceed (continuer), Attempt Botched (tentative ratée) ou Warrant Issued (Mandat d'arrêt délivré).

PROCEED

Si les résultats de votre choix ont « Proceed » pour résultat, vous pouvez continuer et poursuivre les instructions de votre job.

ATTEMPT BOTCHED

Vous avez échoué cette tentative mais vous pourrez la tenter à nouveau lors du prochain tour. Laissez la carte de job face visible dans la zone active de job, à la gauche de votre Carte de vaisseau.

MANDAT D'ARRÊT

Si votre Misbehaving se termine par un « Warrant Issued », c'est que la tentative a échoué et les autorités sont au courant de votre participation. Placez un marqueur Warrant sur votre carte de vaisseau. Si vous recevez un mandat d'arrêt pendant un boulot, défaussez votre carte job sur la pile de défausse du contact concerné.

Vous êtes devenu un vaisseau hors la loi, recherché par les autorités ! Pour plus de détails sur le croiseur de l'Alliance et les vaisseaux hors la loi, voir page 7.

SUCCÈS : SE FAIRE PAYER

Vous avez bossé, vous devez être payé. Lorsque vous avez achevé un boulot la banque doit vous régler la somme figurant sur la carte de job. Lorsque vous avez terminé une tâche avec succès, votre réputation devient « solide » vis-à-vis du contact qui avait émis le boulot. Pour plus de détails sur la réputation, voir p. 13.

BONUS À L'EMPLOI

Lorsqu'une carte job possède un onglet Bonus et que celui-ci est réalisé avec succès et que vous avez un membre d'équipage avec la profession requise inscrite, prenez la bonification répertoriée. Un bonus n'est versée qu'une fois, indépendamment du nombre de membres d'équipage avec la profession indiquée que vous avez sur votre vaisseau.

PAYER LEUR DÙ À L'ÉQUIPAGE

Quand un boulot est terminé avec succès, vos membres d'équipage s'attendent à obtenir leur salaire, qu'ils aient travaillé sur ce job ou non. Vous devez payer à chacun des membres d'équipage le montant indiqué sur leur carte ; cet argent est retourné à la banque. Le coût à payer ne change pas, vous devez payer le même montant que celui qui est noté sur leur carte quelle que soit le tarif payé pour le boulot.

Vous pouvez choisir de ne pas payer une partie, ou la totalité de ce que vous devez à votre équipage mais tout membre d'équipage qui n'aura pas été payé devient immédiatement « contrarié ». Placez un marqueur contrarié sur sa carte.

Remarque : L'équipage ne reçoit une paye qu'après qu'ait été achevé le job. Vous n'avez pas à payer votre équipage après avoir reçu des crédits d'autres sources telles que les cartes Nav, les cartes Misbehave, la vente de biens, etc.

DISGRUNTLED CREW (EQUIPAGE CONTRARIÉ)

En plus de devenir contrarié du fait de ne pas avoir reçu leur paye, l'équipage peut également devenir contrarié à la suite du résultat d'une carte Nav, Job ou Misbehave. Quand un membre d'équipage devient « Disgruntled » (Contrarié), placez un marqueur Contrarié sur sa carte. Il est important de garder votre équipage satisfait ; il y a des risques à voler à travers l'univers avec un tas de roquets grincheux.

QUITTER LE VAISSEAU

Si un équipage contrarié reçoit pour une raison quelconque un deuxième marqueur contrarié, ils sont immédiatement licenciés. Les membres d'équipage qui quittent le service de votre leader en raison d'un mécontentement sont immédiatement disponibles pour être réembauchés depuis leur deck d'approvisionnement par tout autre joueur présent dans la zone (y compris celui qui les a virés).

UNE MEILLEURE OFFRE

D'autres joueurs peuvent embaucher un membre d'équipage loin de vous quand dans le même secteur en payant leur embauche directement à la banque. Le ou les membres d'équipage contrarié rejoignent leurs nouveaux compagnons ainsi que leur nouveau capitaine. Leurs marqueurs contrariés sont retirés.

RÉPUTATION

Lorsque vous terminez un boulot avec succès pour un contact, leur confiance envers vous s'élève. C'est ce que l'on appelle être « Solide » (ou fiable) avec un contact. Pour vous montrer que les rapports avec un contact sont devenus « solides », prenez-la Carte job qui vient d'être achevée et glissez-la sous votre carte vaisseau de sorte que le nom du Contact soit visible.

SOLID (FIABLE, DE CONFIANCE)

Lorsque vous avez des rapports « solides » avec un contact, ce dernier vous achètera les Cargaisons et les produits de contrebande. Les prix proposés sont notés sur la partie « contact » des cartes job, dans l'onglet rouge noté contra (contraband) et bleu noté cargo.

Plusieurs règles spéciales avec les contacts s'appliquent lorsque vous avez des rapports « solide » avec eux, comme avec Badger's et « Favor for a favor ». Les détails de chaque règles spéciales pour chaque contact sont inscrites en haut de la carte contact sous le nom du commanditaire.

Remarque : La règle spéciale « Pound of flesh » de Niska est en vigueur aussi longtemps que vous acceptez l'un de ses boulots. Soyez prudent lorsque vous travaillez pour lui, il n'est pas du genre à oublier une erreur.

PERTE DE RÉPUTATION

Les Contacts n'aiment pas lorsque quelqu'un travaillant pour eux se fait remarquer par l'Alliance. Si vous recevez un mandat d'arrêt alors que vous êtes en train d'accomplir un boulot pour un contact, votre réputation avec ce contact est perdue ainsi que toutes les avantages que votre réputation d'entrepreneur solide vous offrait. Niska prend notamment ce genre de faux pas comme une offense (voir la Règle spéciale de Niska pour plus de détails).

Vous pouvez ensuite à nouveau prouver votre utilité en remplissant un boulot vis-à-vis du contact offensé et restaurer votre réputation « solide ».

TOLÉRANCE ZÉRO

Obtenir un mandat d'arrêt pour une raison quelconque entraîne une perte de réputation avec Harken, même si vous travailliez sur un job pour un autre contact. Vous ne pourrez pas avoir à nouveau une relation « solide » avec Harken tant que vous avez un mandat d'arrêt.

FAITE VOTRE BOULOT

Parfois, vous n'aurez aucune activité palpitante ou héroïque à faire, et vous n'aurez que des boulots consistant à vider des étables de leur fumier ou transporter des meubles à la commune locale.

Si vous vous trouvez dans une situation où vous n'avez rien à faire et que votre Firefly soit dans un secteur avec une planète, vous pouvez alors utiliser une action job pour prendre 200\$ à la banque.

GAGNER LA PARTIE

Au début de chaque partie, vous aurez à piocher une histoire pour le jeu, représentée par une carte histoire. Chaque Carte histoire indique un ensemble unique d'objectifs qui détaille les étapes que vous devez réaliser pour gagner.

LES STORY CARDS [CARTES HISTOIRES]

Chaque carte histoire détaille exactement ce que vous devez faire pour gagner la partie. Certaines des histoires peuvent vous obliger à

Obtenir une solide réputation avec des contacts, atteindre une certaine somme, terminer la carrière de votre leader par un hold-up ou tout autre chose.

Remarque : Assurez-vous de lire la carte histoire attentivement des histoires; certaines peuvent modifier la mise en place du jeu ou introduire de nouvelles règles !

OBJECTIFS DES HISTOIRES

Si la carte histoire a des objectifs numérotés, vous devez les remplir dans l'ordre. Dans d'autres cas, il peut n'y avoir besoin que d'accomplir un seul but pour gagner.

ACCOMPLIR LES OBJECTIFS

Vous devez utiliser une action job pour faire atteindre un objectif. Lorsque vous en avez achevé un, prenez un marqueur Goal (objectif) pour noter votre progression.

Si l'objectif nécessite une « Misbehaving », vous devrez commettre une « mauvaise action » avant de poursuivre suivre toute autre instruction de l'objectif.

L'accomplissement de l'objectif d'une carte histoire est différent que d'accomplir un job ; les capacités spéciales qui s'appliquent durant l'accomplissement d'un objectif (lié à une carte histoire). Vous ne payez pas votre équipage après être parvenu à remplir un objectif.

L'ÉCHEC LES TESTS D'OBJECTIF

Les tests de compétences de certaines cartes histoire indiquent ce qui se passe en cas de résultat de type « Attempt Botched » (Tentative ratée). Comme pour les Cartes « Misbehaves », quand on échoue une tentative, il est possible d'essayer à nouveau le test au suivant.

MANDAT D'ARRÊT

Si vous recevez un mandat d'arrêt durant la réalisation d'un objectif, mettez un marqueur mandat d'arrêt sur votre carte de vaisseau. Vous pouvez essayer de réaliser votre objectif de nouveau lors de votre prochain tour.

Exemple: John termine son premier objectif lors de sa première tentative essai et prend un marqueur objectif. Il se déplace alors vers l'emplacement de deuxième objectif. A son prochain tour, il échoue sa tentative de « Misbehave ». Zut !

Au tour suivant, il achève son second objectif et prend un autre marqueur. Il ne pense pas encore qu'il possède l'équipage le plus efficace pour entreprendre le troisième objectif, du coup il décide de passer quelques tours à chercher des membres d'équipages, plus compétents. Ceci fait, avec ses 2 marqueurs objectifs en main, il se sent prêt à tenter de réaliser son troisième objectif. En arrivant à sur le lieu du cet objectif, John croise les doigts et commence à piocher une carte « Misbehave ».

L'équipage qu'il a regroupé achève admirablement ce dernier objectif et il gagne la partie !

REGLES ADDITIONNELLES

PARLEMENTER AVEC SES ADVERSAIRES

Il existe deux types d'interactions qui peuvent se produire entre les joueurs se trouvant dans un même secteur. Les Capitaines de vaisseau peuvent négocier et recruter des membres d'équipage « contrariés » sans utiliser une action.

Lorsque les vaisseaux de deux joueurs ou plus sont stationnés dans un même secteur, les joueurs peuvent acheter, vendre et des membres d'équipage, du carburant, des pièces de rechange, des cargaisons, des produits de contrebande, des améliorations du vaisseau et des équipements à l'autre joueur sans restriction. Les joueurs sont libres de discuter et de faire des offres en dehors du tour de l'un ou de l'autre des joueurs et peuvent réaliser leur tour normal tout en faisant de bonnes affaires. Traiter avec d'autres joueurs de cette manière ne nécessite pas d'action. La négociation se termine lorsque l'un des joueurs quitte le secteur.

UNE MEILLEURE OFFRE - EMPAUCHE DE MEMBRES D'ÉQUIPAGE CONTRARIÉS

Lorsqu'il stationne dans le même secteur que le Firefly d'un adversaire, un joueur peut payer la banque pour l'embauche d'un membre d'équipage contrarié. Le marqueur « contrarié » du membre d'équipage disparaît, cette nouvelle recrue et rejoint votre équipage, ajoutez sa carte à votre Crew Area (zone d'équipage) et supprimez le marqueur contrarié. Voir page 13 les règles complètes sur les équipages contrariés.

PASSEZ LE DINOSAURE

Dans le jeu se trouve un dinosaure. Le joueur dont c'est le tour détient le dinosaure, puis le transmet au joueur suivant après avoir procédé à sa deuxième action. Si, en guise de deuxième action, vous achetez d'une carte du deck d'approvisionnement ou que vous traitez avec un contact, vous pouvez passer le dinosaure au joueur suivant avant que vous ayez terminé de considérer vos cartes, ce qui peut accélérer le rythme du jeu.

Astuce: Pensez à remplacer le marqueur dinosaure en carton par un véritable dinosaure en plastique: c'est amusant d'avoir un dinosaure en plastique posé sur le tableau de bord de votre vaisseau lorsque vient votre tour !

LA MORT DANS L'UNIVERS

Chaque fois qu'un résultat de test dit « tuez un certain nombre de membres d'équipage », vous devez retirer la quantité appropriée de membres de votre équipage de la partie, ils ne seront pas remis en jeu.

Chaque fois que des membres d'équipage sont tués, le joueur qui les contrôle peut toujours choisir ceux qui sont éliminés.

Remarque : ne pas confondre « Tuez / Retirez du jeu » et « défausser ». Les cartes retirées ou représentant des personnages sont remises dans la boîte, les cartes défaussées sont placées dans la pile de défausse appropriée.

Le médecin offre une chance d'éviter ce sort. Certains équipements, ou améliorations de votre vaisseau peuvent modifier ces chances.

MÉTIERES DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Il y a un large éventail de professions possible sur les cartes de vos membres d'équipage. Certaines professions seront utiles pour la réalisation des boulot, d'autres permettent d'acquérir un bonus après avoir terminé un job, d'autres entreront en jeu lors vos traversées dans l'espace.

SOLDAT

Les soldats ont reçu une formation militaire et peuvent être utiles lorsque les balles commencent à pleuvoir.

MERC

Un merc est tout simplement quelqu'un qui est prêt à tirer un peu de plomb pour quelques crédits. Les mercs ne sont pas toujours fiables à 100% - si vous ne composez votre équipage qu'avec des mercs, vous pouvez vous retrouver lâché dès que les choses vont se corser.

PILOTE

Un pilote qualifié est une recrue inestimable. Les pilotes peuvent vous aider à éviter les dangers de la navigation et (peut-être) à esquiver des Reavers affamés.

MÉCANICIEN

Il y a 40 000 vaisseaux de la classe Firefly qui parcourent l'univers et ils ont tous besoin d'un bon mécanicien pour garder apte à voler. Les mécaniciens vous permettent de vous rendre où vous désirez le plus vite possible et sans trop de maux de tête.

COMPAGNE

La formation des compagnes leur enseigne la diplomatie, la psychologie et les affaires, en plus des arts de la chambre. Les compagnes sont une espèce rare ; Elles peuvent mettre de l'huile dans les rouages en plus d'apporter quelques crédits.

GRIFTER

Les escrocs fleurissent lorsque la loi n'y prête pas attention. Ces arnaqueurs peuvent un peu frauder sur certains jobs, ce qui les rend encore plus rentable.

MÉDECINS

Ces professionnels de la santé formés à l'étranger ne sont pas souvent prêts faire chambre commune avec des hooligans lors d'une expédition à travers l'espace. Avoir un bon toubib dans votre équipage peut faire la différence entre la vie et la mort.

Contrôle Medical

Si vous avez un médecin dans votre équipage, faite un « contrôle médical » lorsqu'un membre d'équipage est tué :

1-4 : le membre d'équipe meurt, retirez le du jeu

5-6 : le membre d'équipe retourne au vaisseau.

Les médecins peuvent aussi procéder à un contrôle médical s'ils risquent de mourir. On ne peut faire qu'un seul contrôle médical par membre d'équipage tués, quel que soit la quantité de médecins se trouvant dans votre équipage.

Remarque : Tous les médecins ont cette capacité, même si la règle ci-dessus n'est pas imprimé sur leur carte (comme Simon Tam et Doralee).

Exemple: Sally tire la carte Misbehave « Reaver Raid » et sa rate son test de compétence (Skill) Test, les trois membres de son équipage sont tués ! Elle obtient alors un 3 pour le premier membre de son équipage – ce dernier est retiré du jeu. Un nouveau jet de dé et elle obtient un 6 qui renvoie un autre de ses membres d'équipage au vaisseau. Elle jette enfin à nouveau un dé pour son médecin, qu'elle parvient à conserver en vie grâce à un 5 au dé.

MOTS CLÉS POUR LES ÉQUIPEMENTS

Beaucoup de cartes d'équipement (et pour certains membres d'équipage) ont des Mots-clés en vert sur leurs cartes. Posséder une variété de mots-clés vous aidera à faire face à une série d'obstacles et de situations.

FIREARM (arme à feu)

Qui a dit que la violence ne résout jamais rien ? Apporter une arme à feu ou un couteau permet de résoudre beaucoup de problèmes...

SNIPER RIFLE (fusil de sniper)

Tirer tout azimut n'est pas toujours la meilleure idée ; la subtilité et le subterfuge sont les outils d'un capitaine intelligent. Le fusil de sniper peu quelquefois stopper un problème avant qu'il ne commence.

EXPLOSIVES

« Faire sauter tout ce bon sang de foutoir ! » est une solution terriblement satisfaisante... pas forcément la plus subtile, mais certainement la plus excitante.

HACKING RIG (piratage informatique)

Si vous savez mettre ce fil où il faut, parler gentiment à un ordinateur, cela vous ouvrira certainement un grand nombre de portes.

FAKE ID (Fausse identité)

« C'est moi ! Vraiment ! J'ai juste perdu beaucoup de poids, pris des cheveux et je parais plus jeune que depuis que cette photo a été prise ! »

TRANSPORT

Utile pour transporter des biens, utile pour -« Foutons le camps d'ici vite ! »

FANCY DUDS (fringues fantaisies)

C'est parfois, la meilleure façon de paraître intéressant et de pouvoir parader dans certains milieux. Si vous ne portez pas le l'attribut vestimentaire adéquate lors d'un rendez-vous, vous allez vous faire remarquer comme un cheveu dans la soupe.

CONSEILS POUR SURVIVRE DANS L'UNIVERS

PAS CARBURANT = PAS DE DÉPART

Tombez en panne d'essence, et vous allez dériver... Il faut toujours prendre un peu plus de carburant que vous ne pensez en avoir besoin pour le voyage, pour vous permettre de gérer les changements de trajet de dernière minute, en cas d'urgence ou pour saisir des opportunités imprévues.

LES PILOTES : MIEUX VAUT EN AVOIR TROP, QU'EN AVOIR BESOIN...

Un bon pilote peut aider votre vaisseau à éviter les dangers et vous ne pas prendre de retard sur votre planning. En avoir un, peut faire la différence entre la vie et la mort si les Reavers viennent vous chercher. Le mess des pilotes du « Bazar de l'espace » est un bon endroit pour chercher à louer leurs services.

LE MÉCANICIEN VOUS GARDER EN VOL

Le Firefly est un vaisseau solide, mais c'est l'amour de son mécano qui le maintient en vol. Partez en quête d'un(e) mécanicien assez rapidement pour vous éviter beaucoup de déboires et garder les pannes sous contrôle. Les Docks d'Eavesdown sur Perséphone grouillent généralement de mécaniciens qui cherchent un job.

LES MEILLEURS ONT TOUJOURS UN PLAN DE REPLI

Si vous vous « conduisez mal », mieux avoir un plan de repli en réserve. Avoir un moyen de transport - comme des chevaux rapides ou un « 4WD Mule » (sorte de gros land speeder) - pour sortir votre carcasse du merdier quand les choses iront mal.

CRY BABY CRY, MAKE YOUR MOTHER SIGH... [PLEURE BÉBÉ PLEURE, FAIT SOUPIRER TA MÈRE...]

Le « Cry Baby » est un accessoire technologique utile qui peut vous permettre d'éviter d'attirer l'attention (non désirée) de l'Alliance. Gardez-en un à portée de main lors du transport de contrebande et de fugitifs dans l'espace de l'Alliance.

BIEN ÉQUILIBRÉ, BIEN PRÉPARÉ

Un équipage avec un bon équilibre dans les trois compétences sera bien mieux préparé face aux risques que présente l'univers. Les armes sont très utiles, mais vous ne pouvez pas passer votre temps à faire feu lors de chaque situation... et elles sont sacrément inutiles lorsque votre vaisseau tombe en panne !