



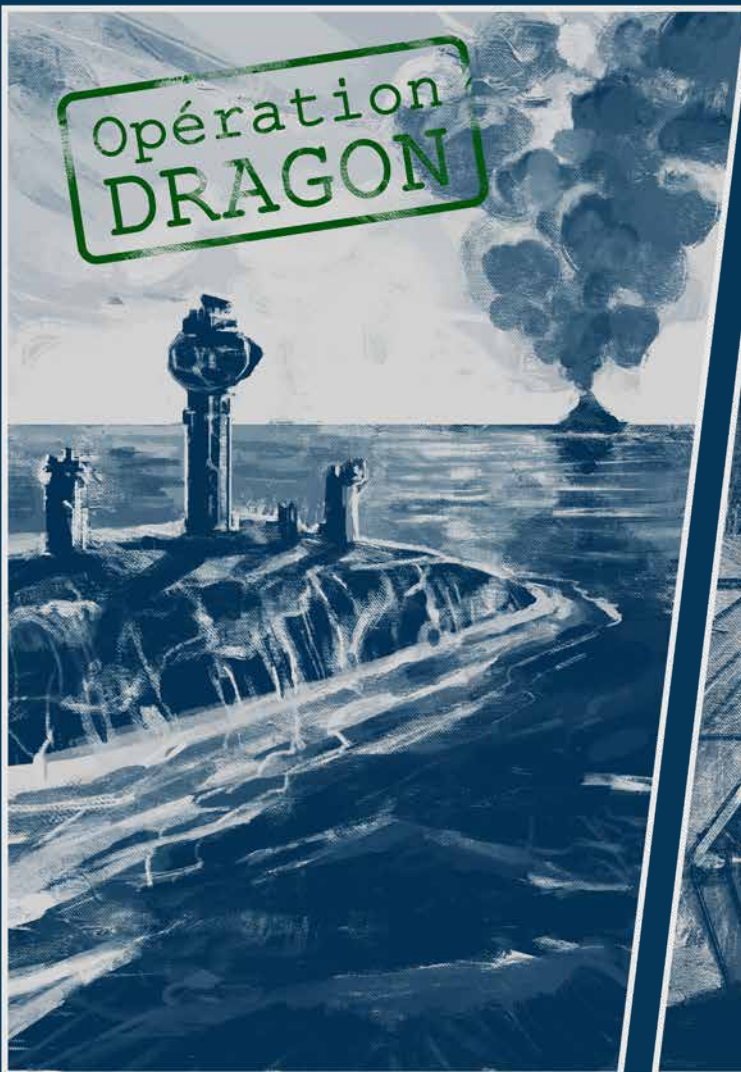
UPGRADE TWO

*Un jeu de Roberto Fraga et Yohan Lemonnier
Illustré par Ervin et Sabrina Tobal*

L'extension Upgrade 2 vous propose d'aller encore plus loin dans l'expérience immersive de Captain Sonar. Elle se divise en deux parties distinctes, **et ne peut s'utiliser qu'avec le mode « temps réel »** :

D'une part la **campagne Opération Dragon**, qui vous emmène dans une aventure survitaminée, à la découverte de mers inexplorées. Les scénarios de la campagne prennent leur pleine puissance en se jouant dans l'ordre, et avec les mêmes équipages, même s'il est possible de les jouer séparément. Cette campagne vous permet notamment d'utiliser un système d'expérience, sous forme de cartes Experts. Ces personnages pourront vous apporter leur aide de façon ponctuelle, à n'importe quel moment de la partie.

L'autre pan de l'upgrade 2, c'est le **Custom Pack**, une boîte à outil utilisable sur toutes les cartes parues à ce jour, et qui va vous permettre d'adapter le jeu à votre façon de jouer : Mode « Armada », nouveaux postes de Second, nouveaux postes de Mécano... il y en a vraiment pour tous les goûts.



CUSTOM PACK

Le custom pack se compose de 4 modules. Ils sont compatibles avec tout le matériel paru à ce jour, même si cela risque de provoquer parfois des effets un peu explosifs !

- **Nouveaux postes de Mécano** : sortez de vos automatismes
- **Nouveaux postes de Second**: pilotez des sous-marins différents
- **Module Armada** : Contrôlez un hélicoptère et un croiseur
- **Cartes Experts** : Profitez du talent spécial de ces personnages expérimentés.

1) NOUVEAUX POSTES DE MÉCANO

Au début d'une partie, chaque équipage tire au hasard l'un des 5 postes de mécano, entre celui du jeu de base et l'un des 4 de l'extensions.

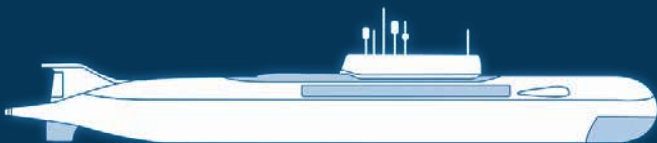
Ces nouveaux postes apportent de la diversité pour les joueurs les plus expérimentés.

2) NOUVEAUX POSTES DE SECOND

Au début d'une partie, chaque équipage choisit l'un des 5 Sous-marins disponibles, soit celui du jeu de base soit l'un des quatre suivants :

CLASS CHATEAUBRIAND

Conçu pour des équipages qui naviguent à l'ancienne, en se fiant à l'instinct plutôt qu'aux instruments de détection, les bâtiments de classe CHATEAUBRIAND, même s'ils sont quasiment aveugles, peuvent truffer toute une zone de mines en un clin d'oeil. Méfiance !



CLASS KASPAROV

Les sous-marins de classe Kasparov ont fait leur preuve entre les mains des plus grands stratèges. Leurs systèmes de détection possèdent une finesse incomparable, et lorsqu'ils ont localisé leur proie, il est rare qu'elle parvienne à fuir.



CLASS ARMSTRONG

Polyvalents et tout-terrains, ces bâtiments allient une puissance de feu redoutable et des systèmes embarqués à la pointe du progrès. Aux mains d'un équipage bien rôdé, leur adaptabilité peut faire une vraie différence.

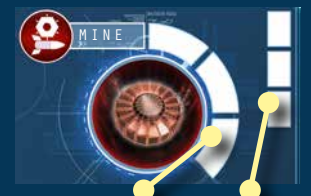


CLASS CERBERUS

Double impact avec le classe Cerberus. Ses batteries de dernière génération lui permettent de stocker deux fois plus d'énergie avant de passer à l'offensive et de déchaîner l'enfer sous les mers !



Chaque système du Class Cerberus dispose de deux jauges. Quand un système est activé, il est possible d'effacer la jauge du centre ou la jauge de côté, en fonction de laquelle est complète.



Jauge 1 Jauge 2

Si les deux jauges sont complètes, il est pas possible d'activer simultanément deux fois le système. Il faut, comme pour deux systèmes différents, intercaler au minimum un ordre de mouvement entre les deux activations.

■ 3) MODULE ARMADA

En plus de son sous-marin, chaque capitaine contrôle un hélicoptère et un croiseur.

› MISE EN PLACE

En début de partie, le capitaine place librement le sous-marin, l'hélicoptère et le croiseur sur trois cases différentes.

L'hélicoptère est matérialisé par un « H ».

Le croiseur est matérialisé par un « C ».



› MODE D'EMPLOI

RÉSISTANCE : L'hélicoptère et le croiseur ont 1 point de vie chacun. Ils peuvent être coulés selon les règles normales.

ARMEMENT : Le croiseur peut déposer des mines, et l'hélicoptère peut lancer des torpilles.

Lorsque le capitaine active un des deux systèmes d'armement, il peut le lancer depuis le sous-marin ou depuis l'un des deux autres appareils, en fonction de l'arme.

Lors de l'activation, il faut le préciser. Par exemple : « Stop ! Hélicoptère lance torpille en G5 ! »

DÉPLACEMENT : L'hélicoptère et le croiseur se déplacent grâce à la jauge « scénario ».

Chaque point de jauge dépensé permet de déplacer l'un ou l'autre de son point actuel, vers un point adjacent. IL N'EST PAS NÉCESSAIRE DE REMPLIR LA JAUGE POUR POUVOIR UTILISER LE SYSTÈME.

Le Capitaine doit indiquer s'il déplace l'hélicoptère ou le croiseur, mais ne doit pas indiquer le cap. Ce déplacement n'a pas de conséquence pour le Second et le Mécano.

Lors d'un déplacement, le capitaine trace le H ou le C sur la case d'arrivée, et l'efface de la case de départ. Contrairement au sous-marin, on ne trace pas de sillage entre les points. Seule la position actuelle de l'appareil est matérialisée.

Plusieurs appareils ne peuvent pas se trouver sur la même case.

EXEMPLE



DÉTECTION : Un sonar ne peut pas être utilisé pour localiser un hélicoptère ou un croiseur.

En revanche, quand il subit un drone, un capitaine doit annoncer les appareils qui s'y trouvent.

Exemple :

« STOP Drone : Êtes-vous en secteur 7 ! »

— Oui. Il y a un sous-marin et un hélicoptère ».

PRÉCISIONS :

- Si la jauge Scénario est pleine, et que le capitaine l'active pour utiliser une arme ou un pouvoir spécial, les jauges ainsi dépensées ne permettent pas de se déplacer.
- L'hélicoptère vole AU ras de l'eau. Il ne peut donc pas voler au dessus des îles, et il est normalement vulnérable aux mines et aux torpilles.
- Le mode Armada est utilisable avec toutes les cartes parues à ce jour. Il est cependant obligatoire sur la carte 2 de l'Opération Dragon, et son usage est fortement déconseillé avec la carte 3.

■ 4) CARTES EXPERTS

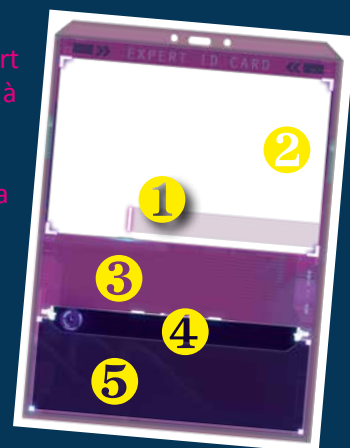
Lors de la mise en place, chaque capitaine pioche au hasard une carte Expert.

D'un commun accord, les joueurs peuvent décider d'en piocher un nombre supérieur.

Chaque carte expert comporte :

- 1 Le portrait et le nom de l'expert
- 2 Le poste de l'expert (le joueur à ce poste prend la carte).
- 3 Un texte d'ambiance
- 4 Une indication de quand la carte peut être jouée (timing)
- 5 L'effet de la carte

Une carte Expert se joue en plus des actions normales, mais une fois utilisée, elle est défaussée, son usage est donc unique.



OPÉRATION DRAGON

Deux années se sont écoulées depuis le début de la vaste course aux terres rares à échelle planétaire.

C'est désormais le status quo.

C'est l'ère des grands découvreurs, des cartographes des abysses, des voyages en territoire inconnu.

Comme Magellan en son temps, de courageux capitaines s'élancent dans les flots sombres pendant plusieurs mois, avides de nouvelles découvertes, à bord d'immenses navires d'exploration équipés des dernières technologies.

De nouveaux gisements de terres rares ont été découverts, des espèces animales non répertoriées, et même des zones de très grandes profondeurs, dans lesquelles les lois traditionnelles de la physique et de la biologie sont poussées dans leurs derniers retranchements.

Certains marins parlent même de passages vers la Terre Creuse, et d'un gigantesque volcan...

Engagez-vous dans une aventure sans précédent, et découvrez les mers inconnues, les Mare Incognita !

MODE D'EMPLOI

Les 7 cartes de la campagne sont destinées à être jouées à la suite, par les deux mêmes équipages.

Pour cela, il est fermement déconseillé d'utiliser les armes de l'Upgrade 1 ou le mode Armada (sauf pour carte 2 où c'est obligatoire).

Chaque équipage peut choisir sa fiche de second et de mécano, mais il devra garder les mêmes pour toute la campagne, y compris quand son sous-marin est coulé.

Il est cependant possible, après la campagne par exemple, de jouer chaque carte de manière indépendante. Auquel cas il est possible de mixer avec l'Upgrade 1 et les éléments du Custom Pack.

CARTES EXPERT :

- Les joueurs ne commencent avec aucune carte Expert, mais pourront en gagner après chaque scénario de la campagne.
- Les cartes Expert utilisées sont défaussées. Quand il n'y a plus de cartes à piocher, mélanger la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.
- Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 Expert avec lui. Si cela se produisait, il devrait immédiatement défausser le nombre nécessaire de cartes pour retomber à 5.

MISSIONS SECONDAIRES

Pour une expérience encore plus complète, (ou lorsque certains membres de l'équipage qui jouent avec vous en campagne sont absents) vous pouvez utiliser certaines missions de l'Upgrade One entre les épisodes de l'opération Dragon.

Si vous les utilisez de cette façon, les règles de chaque carte restent inchangées, mais le texte introductif de la mission est légèrement modifié, pour correspondre à la trame de la campagne.

En outre, une victoire sur l'une de ces missions secondaires octroie toujours au vainqueur un avantage substantiel pour la prochaine mission de la campagne.

» Mission secondaire : Hauts fonds

Afin de rejoindre des bases relais pour refaire le plein de vivres et de matériel, les sous-marins doivent croiser dans les eaux dangereuses qui entourent l'île d'Hornos. Une course s'engage, qui donnera un avantage certain au navire le plus rapide.

Carte : INDIA

Camp 1 : Class Amstrong + Missile KRAKEN

Camp 2 : Class Amstrong + Torpille à super cavitation Asgard

Gain : Le navire PERDANT commence le prochain scénario avec 1 dégât. (Si vous jouez la map « Stations » en tant que défenseur, vous commencez la partie avec une base déjà détruite.)

» Mission secondaire : Perturbations électromagnétiques

La dernière bataille a été rude. Avant de se lancer à pleine puissance dans le prochain combat, les équipages vont devoir renforcer leurs bâtiments en tirant avantage des perturbations électromagnétiques de l'archipel de Rikitea.

Carte : HOTEL

Camp 1 : Class Cerberus + Système de contre-mesures Minos

Camp 2 : Class Cerberus + Système de piratage informatique Trident

Gain : Le vainqueur commence la partie avec ses deux jauges rouges entièrement chargées.

» Mission secondaire : Le labyrinthe

Les deux navires ont encaissé de lourds dégâts, mais impossible de réparer dans le labyrinthe de la Baie de Kenner. Un jeu mortel du chat et de la souris va s'engager !

Carte : JULIET

Camp 1 : Class Chateaubriand + Missile KRAKEN

Camp 2 : Class Chateaubriand + Système de réparation Ulysse

Gain : Le vainqueur commence le prochain scénario avec 3 cartes vétéran au lieu de 2. Le perdant n'en gagne qu'une.

» Mission secondaire : À contre-courant

Pas de répit pour les braves. Les coups du sort se multiplient et la route vers la Terre Creuse ressemble à un chemin de croix. Ce sont maintenant les puissants courants de grandes profondeurs qui contrarient la navigation.

A vous d'en tirer profit !

Carte : KILO

Camp 1 : Class Kasparov + Torpille à super cavitation Asgard

Camp 2 : Class Kasparov + Mine polarisante Kaos

Gain : Le vainqueur commence le prochain scénario avec 1 coche dans chaque jaugue. (soit 6 coches en tout)



MISE EN PLACE

- Chaque équipe commence la partie depuis une bordure du plateau.

■ CARTE 1 : OH CAPTAIN

Après plusieurs mois d'intempéries gigantesques à l'échelle planétaire, les navires peuvent enfin reprendre la mer. En équipage réduit, les bâtiments gagnent le large à la hâte.

› OBJECTIF

Couler le sous-marin adverse

› RÈGLES SPÉCIALES

Seul le capitaine est actif et contrôle TOUS les postes à la fois.

Pour récupérer chaque poste d'équipage, dans l'ordre de son choix, le capitaine doit se positionner sur une case adjacente (orthogonalement ou en diagonale) à une île abritant une base navale avec le logo du poste. Il annonce alors "STOP recrutement !" en indiquant le poste concerné. Ceci ne compte pas comme une action, et n'active aucun système.

› RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 cartes Vétéran au hasard, le Perdant en remporte 1 au hasard.





■ CARTE 2 : ARMADA

Une vaste opération de localisation et de recrutement de scientifiques de haut niveau s'est engagée.

Une équipe de chercheurs mercenaires a été localisée quelque part dans l'Atlantique Nord.

De lourds moyens matériels et humains sont déployés par toutes les corporations pour mettre l'armada adverse en déroute, et sécuriser les compétences techniques tant convoitées.

› OBJECTIF

Couler le sous-marin adverse

› RÈGLES SPÉCIALES

Pour cette map, vous DEVEZ utiliser le module Armada (Hélicoptère + Croiseur).

› RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 cartes Vétéran au hasard, le Perdant en remporte 1 au hasard.





■ CARTE 3 : 3 STATIONS

Le vainqueur de l'opération "Armada" s'est rendu maître de stations stratégiques qui abritent l'équipe de scientifiques mercenaires. Les chercheurs travaillent désormais d'arrache-pied sur la technologie des super-fluides, capables de démultiplier la vitesse et la furtivité des sous-marins. Il va s'agir de défendre ces bases !

MISE EN PLACE

- Le défenseur coche le menu correspondant sur sa fiche.



- Le défenseur indique secrètement les 4 stations actives par un B.



- L'attaquant coche le menu correspondant sur sa fiche.



- L'attaquant barre ses systèmes d'attaque.



Pour cette carte, le vainqueur de l'opération Armada est le défenseur. Le perdant est l'attaquant.

› OBJECTIF :

L'attaquant doit neutraliser les 4 stations actives. IL A INTERDICTION D'ATTAQUER LE NAVIRE ADVERSE. Le défenseur doit couler le navire attaquant.

› PRÉPARATION :

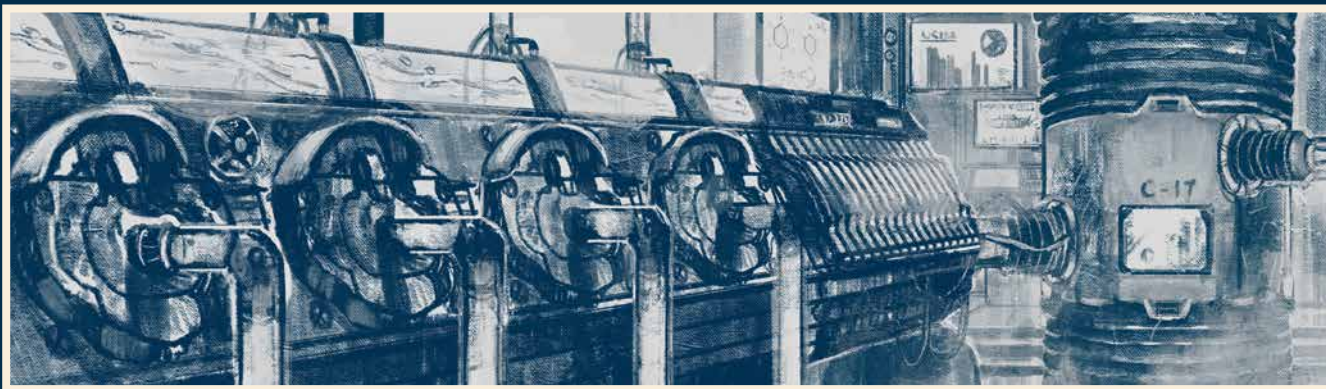
Le défenseur choisit secrètement 4 des 6 stations, et marque B dessus. Ce sont les stations actives. L'attaquant n'a aucun système d'armement contre le sous-marin adverse : il barre les équipements Mine et Torpille qui ne lui seront pas utiles pendant cette partie.

› RÈGLES SPÉCIALES :

- L'attaquant ne peut pas utiliser ses mines ou ses torpilles.
- Quand l'attaquant utilise un drone, il peut SOIT demander si le sous-marin adverse se trouve dans le secteur (règle normale), SOIT demander si une station active s'y trouve.
- Pour désactiver une station, l'attaquant utilise un missile Goliath. Il utilise pour cela la jauge scénario en 4 ordres. Le Capitaine peut tirer un missile Goliath à 4 cases maximum de sa position (pas de déplacement en diagonale). Le missile Goliath peut passer au-dessus des îles (c'est un missile Mer-Terre).

› RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 cartes Vétéran au hasard, le Perdant en remporte 1 au hasard.





MISE EN PLACE

- Inscrire E.M.P. sur le système Scénario.



■ **CARTE 4 : E.M.P.**

Les recherches sur les super-fluides ont débouché sur des relevés topographiques aux résultats étonnants. La Terre Creuse n'est pas un mythe ! En effet, à intervalles réguliers, des brèches temporaires s'ouvrent à très grandes profondeurs. Une faille vient de s'ouvrir dans les eaux territoriales de la Nouvelle-Zélande. Le blocus de la zone est complet et un réseau de générateurs E.M.P. bloque l'accès à la cette partie du monde.

› **OBJECTIF**

Couler le sous-marin adverse.

› **RÈGLES SPÉCIALES**

La jauge scénario, en 4 ordres, permet de manipuler les générateurs E.M.P. et de les déclencher à distance. Le Capitaine annonce « STOP EMP ! », et désigne un des 9 secteurs de son choix. Tout navire dans ce secteur ET sur une zone de générateur E.M.P. subit les conséquences suivantes : Il vide entièrement ses deux jauges rouges OU ses deux jauges vertes. De plus il subit 1 dégât.

› **RÉCOMPENSE**

Le gagnant remporte 2 cartes Vétéran au hasard, le Perdant en remporte 1 au hasard.



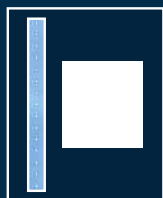
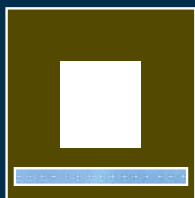


MISE EN PLACE

- Inscrire **PIRATAGE** sur le système Scénario.



- Équipe jaune : déterminer secrètement une LIGNE.
- Équipe bleue : déterminer secrètement une COLONNE.



■ CARTE 5 : VORTEX

L'accès de la Terre Creuse est à portée de sonar !
 Les vortex présents en proximité en sont la preuve tangible.
 Reste à en découvrir les coordonnées exactes pour y pénétrer en premier !

› OBJECTIF

Localiser l'accès à la Terre Creuse et s'y rendre en premier (ou sur une case mer adjacente si l'accès se trouve sur une île).

› PRÉPARATION

L'équipe jaune détermine secrètement une LIGNE au début de la partie.
 L'équipe bleue détermine secrètement une COLONNE.

› RÈGLES SPÉCIALES

1) PASSAGE VERS LA TERRE CREUSE :

Chaque équipe dispose d'une partie de l'information permettant de localiser les coordonnées précises de l'entrée.
 Pour obtenir l'information de l'adversaire, il faut pirater son sous-marin. On ne peut pirater le sous-marin adverse que s'il a subi au moins 1 dégât(S)

Piratage : Utiliser la jauge scénario en 4 ordres. Annoncer « STOP PIRATAGE SECTEUR X ! », X étant le numéro du secteur où l'on se trouve actuellement. Si l'ennemi se trouve dans ce secteur (donc dans le même secteur que celui qui a lancé le piratage), il doit donner son information. Le premier équipage à se rendre sur les coordonnées ainsi indiquées découvre l'accès à la Terre Creuse en premier et gagne la partie. S'il s'agit d'une île, il faut venir se placer sur une case de mer adjacente à l'île. S'il s'agit du Vortex, il suffit de se rendre sur l'un(E) des deux cases Vortex.

2) VORTEX :

Lorsqu'un navire se positionne sur un vortex, il est immédiatement transporté sur le second vortex, sans avoir à émettre d'ordre. IL DOIT ANNONCER : « Passage vortex ! »

Tant qu'il est sur une case Vortex, un sous-marin ne peut pas subir de dégâts (de part une torpille, mine ou tout arme ennemie), mais ne peut activer aucun système ou carte Expert.

Précisions :

- Il est impossible de passer sur une case vortex sans l'emprunter.
- Il est impossible de repasser sur un vortex sans avoir fait surface (le vortex est sur le tracé).
- Il n'est pas possible de faire surface sur une case Vortex.
- Les torpilles ne peuvent pas traverser un vortex.

› RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 cartes Vétéran au hasard, le Perdant en remporte 1 au hasard.



■ CARTE 6 : BLACKOUT

La Terre Creuse !

Un océan inconnu, inexploré, vierge de toute présence humaine.

Le rêve de tout aventurier...

Malheureusement, les conditions de températures et de pression menacent l'intégrité des sous-marins à court terme.

Le voyage sera éphémère.

Il faut regagner les océans connus au plus vite, malgré les dysfonctionnements sévères que rencontrent les sous-marins.

› OBJECTIF

Couler le sous-marin adverse

› RÈGLES SPÉCIALES

Certaines zones rendent les systèmes inutilisables.

Quand un sous-marin déclenche un système de la même couleur que la zone où il se trouve, il subit une avarie radiation.

Exemple : Déclencher un système rouge dans une zone rouge provoque une avarie radiation chez le mécano

› RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 cartes Vétéran au hasard, le Perdant en remporte 1 au hasard.





MISE EN PLACE

- Inscrire ÎLE sur le système Scénario.



■ CARTE 7 : VOLCANO

Sur le chemin du retour vers le monde normal, les équipages pénètrent au coeur d'un volcan dont l'activité ne répond à aucune loi physique connues.

Les mouvements de sous-marins semblent impacter directement l'activité volcanique.

Des îlots émergent en effet spontanément des flots !

Les sous-marins vont devoir se frayer un chemin dans cette ultime étape avant le retour sur « terre ».

› OBJECTIF

Couler le sous-marin adverse, ou isoler le sous-marin adverse dans une plus petite zone maritime.

› RÈGLES SPÉCIALES

La jauge scénario permet de faire surgir des îles.

La jauge peut s'activer à partir du moment où une case est cochée, sachant qu'il n'est pas possible de cocher plus de 4 cases.

Le capitaine annonce « STOP île ! ». Pour chaque case qu'il dépense sur sa jauge de scénario (il n'est pas obligé de dépenser toutes les cases cochées), il dessine une île autour d'un point en indiquant les coordonnées à son adversaire. Les détecteurs en prennent également bonne note.

Chaque île peut être sur n'importe case de mer.

Si un sous-marin se trouve sur une île au moment de son émergence, il encaisse 1 dégât, puis doit quitter la case concernée.

Si une mine se trouve sur l'île au moment de son émergence elle explose immédiatement (son propriétaire doit le signaler) et inflige normalement des dégâts (donc si un sous-marin se trouve sur une case avec une mine et une île émergente, il subit 3 dégâts !)

Si, après l'émergence d'une île, les deux sous-marins se trouvaient isolés, c'est-à-dire dans l'impossibilité de pouvoir se rejoindre (les îles formant une barrière infranchissable), la partie se termine.

Le sous-marin qui se trouve dans la plus grande surface maritime remporte la partie.

› RÉCOMPENSE

LE SOUS-MARIN QUI SORT VICTORIEUX DE CET ULTIME AFFRONTLEMENT, PARVIENT SEUL À QUITTER LA TERRE CREUSE ET EST DÉCLARÉ VAINQUEUR.

CAPTAIN S.O.N.A.R.

ANIMATION INFO DATA . DIST- DEPART X-Y-Z [Y] [N]

08 JAN TABS MON ST. 000 P-000000 X X1

KPIID LOGIC

08 JAN 1997

