

2022//.ISS\_VANGUARD\_TRANSCRIPTIONS

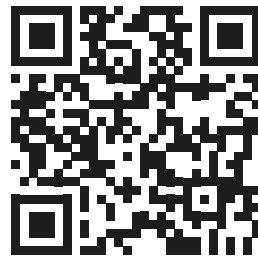


ISS VANGUARD  
DOCUMENT OFFICIEL

# JOURNAL DE BORD

VOUS DEVEZ REMPLIR CE JOURNAL  
DE BORD AU FIL DE LA CAMPAGNE.

VOUS POUVEZ UTILISER L'APPLI  
OFFICIELLE ISS VANGUARD AU LIEU  
DE CET EXEMPLAIRE IMPRIMÉ.



SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN AUTRE EXEMPLAIRE DU JOURNAL DE BORD, LA VERSION  
LA PLUS RÉCENTE EST DISPONIBLE POUR TÉLÉCHARGEMENT OU IMPRESSION :

[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/](https://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/)

2022//.ISS\_VANGUARD\_TRANSCRIPTIONS

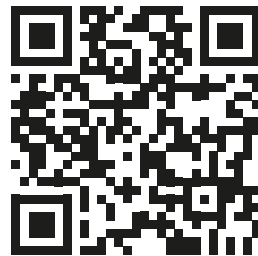


ISS VANGUARD  
DOCUMENT OFFICIEL

# JOURNAL DE BORD

VOUS DEVEZ REMPLIR CE JOURNAL  
DE BORD AU FIL DE LA CAMPAGNE.

VOUS POUVEZ UTILISER L'APPLI  
OFFICIELLE ISS VANGUARD AU LIEU  
DE CET EXEMPLAIRE IMPRIMÉ.



SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN AUTRE EXEMPLAIRE DU JOURNAL DE BORD, LA VERSION  
LA PLUS RÉCENTE EST DISPONIBLE POUR TÉLÉCHARGEMENT OU IMPRESSION :

[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/](https://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/)

## ENTRÉE INITIALE

[**Capitaine Wayman**] : Bonjour! Si vous m'entendez, c'est que vous faites partie des quelques membres d'équipage jugés essentiels et réveillés en premier.

Voici ce que vous devez savoir : depuis deux ans, le *Vanguard* progresse sans problème vers sa destination, en suivant les coordonnées qui nous mèneront vers notre mission. Il y a cinq jours, nous avons coupé la propulsion Alcubierre pour adopter une vitesse subluminaire. Vous pourriez vous sentir lourds sur la passerelle puisque les compensateurs gravitationnels maintiennent la décélération à 2G, d'où le sentiment d'inconfort. Les portes étanches des zones rouges sont verrouillées. L'accès en est interdit, à moins que vous ne souhaitiez subir 90G.

Nous approchons à présent de notre destination. Pour l'instant, les capteurs ne nous signalent rien, mais ne vous laissez pas abattre pour autant. Nous sommes encore loin et...

\*\*\* **Alerte rouge** \*\*\*

[**IA du Vanguard**] : ALERTE, COLLISION PRÉVUE! ACTION REQUISE!

[**Capitaine Wayman**] : Au rapport! Que se passe-t-il?

[**Navigateur en chef Neels**] : Capitaine, nous détectons un objet massif et camouflé, directement sur notre trajectoire. Selon les calculs, l'impact aura lieu dans trois semaines.

[**Capitaine Wayman**] : Lancez les manœuvres d'évasion.

[**Navigateur en chef Neels**] : Capitaine... cet objet mesure plusieurs fois la taille de notre système solaire. Son diamètre est de près de 200 unités astronomiques. Vu notre vitesse actuelle, je ne pense pas que nous puissions modifier notre trajectoire à temps.

[**Capitaine Wayman**] : Comment avons-nous pu rater un objet aussi massif?

[**Navigateur en chef Neels**] : L'objet est doté d'une technologie de camouflage active et ne semble pas avoir d'interactions gravitationnelles avec les systèmes proches.

[**Capitaine Wayman**] : Sergent Nahy, les chefs de section sont-ils réveillés?

[**Sergent Nahy**] : Oui, capitaine!

[**Capitaine Wayman**] : Convoquez-les, puis verrouillez l'accès à la passerelle. Ne soufflez pas un mot de la situation, nous ne voulons pas créer de mouvement de panique à bord.

Si vous jouez le **Tutoriel**, suivez les instructions de Mise en place du **Tutoriel** en page **11** du Livret de Règles.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide de la Campagne**, allez à la page **28** du Livret de Règles et démarrez l'Étape **4**.

## ENTRÉE 1

[**Capitaine Wayman**] : Vous avez lu le briefing, la réunion sera donc courte. L'*ISS Vanguard* se précipite à 300 000 km/h vers une sphère extraterrestre plus grande que notre système solaire. Nos ingénieurs font de leur mieux pour ralentir et changer notre trajectoire, mais ces manœuvres risquent de mettre en péril la santé de l'équipage et l'intégrité structurelle du vaisseau.

Vous êtes notre plan B : vous partirez en éclaireurs analyser l'objet pour déterminer sa composition et sa structure. Nous devons savoir à quel point nous pouvons nous approcher sans abîmer le vaisseau.

Votre atterrisseur est chargé de carburant supplémentaire et d'équipements, ce qui signifie que vous n'avez pas de place pour quoi que ce soit d'autre. Si le *Vanguard* dépasse la sphère, nous pourrions mettre plusieurs mois à vous rejoindre. En raison de votre réveil rapide, vous pourriez ne pas être au sommet de votre forme, mais nous espérons que les effets de la chambre de biostase disparaîtront avant votre arrivée sur place.

Bonne chance !

Si vous jouez le **Tutoriel**, suivez les instructions de la partie « Préparez l'Équipe de terrain » en page **12** du Livret de Règles.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide**, lisez l'entrée **5**.

## ENTRÉE 2

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1F

Nos recherches, qui portent sur le fait qu'une ancre gravitationnelle maintient la stèle à un emplacement spécifique en fonction du centre de la planète, démontrent que ce lien peut être rompu, si suffisamment d'énergie

est infusée. Cette découverte a failli coûter la vie de notre Équipe de terrain. Une panne s'est déclarée dès que nous avons attaché le mécanisme antigravitationnel de mon invention au bas de la stèle, créant des anomalies mortelles aux alentours. J'ai interdit toute future expérience sur les points d'ancrage de la stèle, mais je continue de penser qu'il est possible de s'en emparer : c'est juste très difficile, et très dangereux. Je relirai les données sur les différents sites terrestres où l'Humanité a pu constater des anomalies. Peut-être que notre stèle des Bâtisseurs a été volée d'un tel lieu?

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 3

Rapport d'incident après action 105/F

... en bref, nous avons suivi le Protocole d'acquisition de découvertes extraterrestres à la lettre et avons pris toutes les précautions nécessaires. Nous n'avons même pas scanné la sonde, de peur qu'elle ne réagisse. Je suis certain qu'elle s'est activée seule en raison de notre proximité.

Elle a commencé à émettre des impulsions à large spectre, dont des vibrations qui ont réveillé le volcan. Nous avons tenté de poursuivre notre tâche, mais les séismes, les jets de lave et la chaleur ont épuisé l'équipe, nous obligeant à battre en retraite.

Dès notre sortie du cratère, nous avons reçu une transmission du *Vanguard* nous prévenant d'une éruption imminente.

- Placez la carte **P001** sur celles se trouvant sur votre Secteur.
  - Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur gagne 1 Blessure *Trauma*.
  - Trouvez la carte Mission **M34** et révélez-la. Si les cartes Mission **M10** et **M31** sont visibles sur le plateau, défaussez-les.
  - Si la carte Menace *Tempête de poussière* et sa silhouette sont visibles sur le plateau, défaussez-les.
  - Remplacez la carte Circonstances planétaires en jeu par la carte **G04**.
- Attention** : si le marqueur Temps arrive au bout de la Piste, vous mourrez !

## ENTRÉE 4

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée **336**.

## ENTRÉE 5

\*\*\* **Bruits de moteur** \*\*\*

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM? Ici l'Équipe de terrain. Nous approchons de notre cible. Nos scanners à courte portée détectent une couche extérieure constituée d'un allotrope de carbone inconnu qui semble absorber toutes les émissions. Impossible de savoir ce qui se trouve à l'intérieur.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Nous analysons déjà les données reçues, Équipe de terrain. Je vous avertirai si nous découvrons quelque chose.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Il est normal que nous n'ayons rien détecté, cet objet est conçu pour être invisible.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Devrions-nous tenter d'atterrir?

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Non, nous ne savons pas si la structure est suffisamment résistante. Approchez-vous et déployez un drone pour prélever des échantillons.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu, Vanguard. Nous...

\*\*\* **Bruits de scanner** \*\*\*

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Attends! Je détecte quelque chose à la surface de la sphère. Un objet métallique pris dans sa couche extérieure. Regarde : la surface autour est craquelée, comme si l'objet s'y était écrasé. Il... il se tourne vers nous?

\*\*\* **Craquement sourd** \*\*\*

\*\*\* **Alarme de l'atterrisseur** \*\*\*

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Nous sommes touchés! L'objet nous tire dessus. C'est une espèce de sentinelle automatique fixée sur la sphère!

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Annulez la mission! Vous me recevez, Équipe de terrain? Annulez la mission immédiatement!

Vous vous êtes écrasés à la surface d'un objet extraterrestre!

Si vous jouez le **Tutoriel**, lisez maintenant la partie « Préparez les dés de Section » et « Préparez les cartes de Section » en page **12** du Livret de Règles.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide**, le joueur de la Section Reconnaissance prend le marqueur Départ et décide qui commence le premier Tour – si vous avez des questions, consultez la carte Aide de jeu.

## ENTRÉE 6

**[Équipe de terrain]** : Ici l'Équipe de terrain. Nous nous préparons à entrer dans l'une des fissures du plus important volcan actif de la zone. Nous détectons des ondes sismiques inhabituelles. Puisqu'on trouve des gisements de composés magnétiques partout le long de la falaise, des interruptions sont à prévoir dans les transmissions.

**[CAPCOM]** : Bien reçu, Équipe de terrain. Si nous n'avons pas de nouvelles dans une heure, nous enverrons une équipe de sauvetage.

Lisez l'entrée 8.

## ENTRÉE 7

**Rapport d'exploration 27/b de l'Équipe de terrain**

Nous avons découvert des traces d'eau sur le sol de la grotte, mais le couloir central était éboulé. Les capteurs ont détecté des vibrations inhabituelles émanant de derrière l'éboulis, ainsi que quelque chose d'autre, peut-être une importante concentration d'eau. Malheureusement, il faudrait entreprendre une excavation d'envergure pour atteindre l'autre côté.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par une carte **P081**.

## ENTRÉE 8

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 33.

Lisez l'entrée 615.

Lisez l'entrée 220.

## ENTRÉE 9

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Regarde ici : que cherchaient-ils dans le sol ?

**[Équipe de terrain, agent 2]** : De la chaux. Les murs et éboulis contiennent majoritairement de l'oxyde et de l'hydroxyde de calcium. Ils devaient faire du béton.

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Assez de béton pour remplir une mer.

**Nouvel Objectif** : Trouver à quoi servait le béton.

- Remplacez le PDI sur le Secteur 6 par la carte **P116**.
- Remplacez la carte Mission **M21** par la carte Mission **M22**. Lisez la carte Mission **M22**.
- Vous avez découvert une nouvelle zone à explorer ! Retirez cette carte du jeu et remplacez-la par une autre carte **P113** au hasard.
- S'il ne reste plus de carte **P113**, remplacez cette carte par la carte **P000**.

## ENTRÉE 10

**TOP SECRET**

**Projet Héritage, Carnet de recherche 1E**


Vu les données en notre possession, la signification des grands glyphes gravés au centre de chaque stèle semble bien établie. Chacun représente une forme simple illustrant un concept abstrait conçu pour transmettre un message fondamental à la civilisation qui, un jour, devait s'installer aux alentours. Par contre, nous ignorons encore le sens des plus petits glyphes. Ils sont totalement différents des autres et on en dénombre de trente à deux cents par stèle.

L'IA du Vanguard et moi en arrivons à la même conclusion : ces glyphes appartiennent à une langue extraterrestre. Ils suivent la loi de Zipf, comme la plupart des langues connues, du français au chant des baleines. J'ai aussi constaté d'autres probabilités conditionnelles importantes : sur quelques stèles, certains symboles sont souvent suivis d'autres, très spécifiques.

J'ai récemment remarqué que chaque stèle arbore sa propre chaîne de glyphes qui paraissent reliés au symbole central et qui se répètent dans le texte. Il est donc possible que le symbole central soit un message simplifié à destination de formes de vie primitives. Les plus petits glyphes l'enrichissent et y font souvent référence. Cela pourrait être la clé pour déchiffrer ce langage.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 11

- Défaussez la carte Mission *En quarantaine* (**M32** ou **M33**).
- Retournez la carte de Rang face « terminé » – l'objectif de Rang est atteint, quelle que soit la situation.
- Chaque Membre d'équipage Réactive 2 .
- Remplacez la carte *Le biolabo* (**P169**) par *Le laboratoire de terrain* (**P082**).

## ENTRÉE 13

**TOP SECRET**

**Projet Héritage, Carnet de recherche 1G**

Le grand nombre de stèles des Bâtisseurs découvertes dans cette région de la galaxie m'a permis d'accomplir une analyse comparative des glyphes principaux et des symboles plus petits. Je sais maintenant que chaque stèle représente non seulement un message à destination de la civilisation que les Bâtisseurs espéraient rassembler, mais aussi une condition initiale unique qu'ils souhaitaient mettre à l'épreuve. Une sorte de « Que se passerait-il si... » à l'échelle de l'univers. Que se passerait-il si plusieurs espèces intelligentes se développaient en même temps ? Que se passerait-il si une jeune civilisation jouissait de la possibilité de s'étendre presque à l'infini au sein de son propre système solaire ? Que se passerait-il si une espèce intelligente éprouvait une haine innée envers un concept abstrait ? D'autres stèles proviennent de mondes morts ou vides, où la situation initiale a dérapé ou était trop extrême pour fonctionner.

Étant donné les grandes différences entre les conditions initiales et l'audace de certaines, je n'envisage que deux solutions : soit les Bâtisseurs ont tenté de créer des civilisations aussi diversifiées que possible, soit ils cherchaient désespérément une espèce spécifique afin d'accomplir une tâche qui m'échappe...

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 14


Si la carte **M34** est visible sur le plateau, cette entrée est terminée – de violents tremblements de terre rendent impossible l'étude des échantillons ! Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Rapport d'exploration 31/F de l'Équipe de terrain**

Nous avons fait une découverte extraordinaire : des débris d'une technologie extraterrestre. Les tempêtes de sable et les éboulis les ont gravement endommagés, mais une analyse préliminaire révèle qu'il s'agit d'une sorte de drone miniature, trop petit pour venir de l'espace.

Nous avons réglé les scanners sur les éléments radioactifs inconnus trouvés dans les bobines du drone et avons repéré des signatures similaires aux alentours d'un grand volcan visible à l'horizon. Soit le drone en venait, soit il étudiait le volcan.


Quoi qu'il en soit, une visite sur place s'impose.

- Gagnez 1 .
- Placez la carte Mission **M31** contre le plateau de Planète et lisez-la.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P010**.

## ENTRÉE 15

Les scanners avaient raison : nous avons trouvé plusieurs sites intéressants dans le secteur.

Trouvez les trois cartes **P113**. Placez-en une au hasard sur ce Secteur et remettez le reste dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A).

**Rappel** : Pour qu'un Secteur soit totalement exploré, il faut qu'une carte avec l'icône  soit visible sur le plateau.

## ENTRÉE 16

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Nous franchissons une crête de lave solidifiée.

**[CAPCOM]** : N'oubliez pas d'en prélever des échantillons : ils pourraient nous apprendre des choses utiles sur la composition du noyau de la planète, qui est peut-être reliée au cristal.

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Nous voyons une vaste étendue couverte d'antennes paraboliques. Elles sont... énormes.

**[CAPCOM]** : C'est l'endroit parfait pour récupérer de la technologie extraterrestre. Équipe de terrain, pouvez-vous définir « énormes » ?

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Plusieurs fois la taille du télescope FAST en Chine. Leur diamètre se mesure en kilomètres.

Placez la carte **P114** sur ce Secteur.



## ENTRÉE 17

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1H

Nos recherches sur le matériau des stèles ont mené à une découverte plutôt étonnante. En espérant prélever un échantillon suffisamment important pour l'étudier sur le Vanguard, j'ai autorisé une expérience plutôt destructrice. Il a fallu une énergie incroyable pour obtenir un tout petit éclat de la stèle et, dès que nous y sommes parvenus, elle a envoyé un signal vers L'Œil du Vide. La pulsation était perceptible sur la plupart des ondes et a fortement perturbé notre technologie spatiale. Comme les champs spatiaux ne sont pas affectés par les forces électromagnétiques, la seule conclusion logique est que les stèles émettent également des ondes inconnues qui affectent d'autres dimensions.

Quant à la nature du signal, je ne peux que spéculer : était-ce une demande de réparation? Ou est-ce que les stèles servent de système d'alarme autour des sphères des Bâtisseurs? Et dans un tel cas, elles protègent contre quoi? Je compte répéter la même expérience avec la prochaine stèle que nous trouverons, mais je serai prêt à enregistrer l'onde de toutes les manières possibles.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 18

Cochez la case A de l'entrée 950.

Vérifiez si la case C de l'entrée 930 est cochée.

Si elle n'est pas cochée, lisez l'entrée 61. Si elle est cochée, lisez l'entrée 48.

## ENTRÉE 19

Félicitations! Vous avez terminé cette Exploration planétaire!

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

Mélangez la carte Crise du Vaisseau S13 (*Pénurie de nourriture*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).

Si vous vous trouvez sur **Huracan**, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 20

Rapport d'exploration 27/c de l'Équipe de terrain

Nous avons survécu au crash, mais nos épreuves ne sont pas terminées pour autant. L'atterrisseur s'est scindé en deux lors de l'impact, et certains agents sont coincés dans la queue.


Suivez les instructions de la partie « Première action d'Amir » en page 15 du Livret de Règles.

## ENTRÉE 21

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1B

Le matériau de la stèle n'est pas vraiment surprenant : il ressemble à l'alliage utilisé par les Bâtisseurs à L'Œil du Vide. Il est résistant mais, comme tous les autres matériaux, pas indestructible. Nous nous demandons si certaines stèles ont pu être perdues ou volontairement détruites. Nous nous interrogeons surtout sur le destin de celle qui, selon nous, devait se trouver sur Terre.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 22

\*\*\* Signaux stridents \*\*\*

[Équipe de terrain] : Vanguard, nous approchons de la source du signal.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Soyez prudents, Équipe de terrain. Nos conseillers ont des opinions divergentes sur ce que cela pourrait être. Certains sont persuadés qu'il s'agit d'un piège pour...

\*\*\* Bruits de pierres qui roulent \*\*\*

[Équipe de terrain] : On l'a ! C'est un... satellite?

[CAPCOM, sergent Nahy] : ...

[Équipe de terrain] : Vous avez une idée, Vanguard? Il a pu tomber du ciel...

[CAPCOM, sergent Nahy] : Non, il est enterré trop profondément. Il semble que cette planète ait connu une

fin... explosive. La croûte a dû entrer en collision avec le satellite après l'explosion. Belle trouvaille, Équipe de terrain! Prenez ce que vous pouvez et poursuivez la mission.

- Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.
- Vous avez découvert une nouvelle zone à explorer ! Retirez cette carte du jeu et remplacez-la par une autre carte P113.
- S'il ne reste plus de carte P113, remplacez cette carte par la carte P000.

## ENTRÉE 23

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1A

L'analyse sémantique des glyphes révèle peu de choses.

Il est certain qu'ils transmettent de l'information, mais nous n'avons pas de comparatif, rien pour aider à déchiffrer la langue. Selon les découvertes faites sur Diaphane et d'autres mondes, nous pensons que chaque stèle représente un concept, un sujet, en lien avec la forme du glyphe central, qui semble influencer la civilisation qui s'installe aux alentours. Cependant, des études plus poussées ne seront possibles que lorsque nous aurons suffisamment d'inscriptions pour effectuer des comparaisons, à moins que nous trouvions d'autres écrits des Bâtisseurs.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 24

[Équipe de terrain] : J'entre dans l'épave. C'est bizarre, il y a encore du courant, la lumière clignote.

[Capitaine Wayman] : Soyez prudent. Les lumières sont allumées et l'objet semble encore actif. Impossible de savoir ce qu'il va arriver.

[Équipe de terrain] : Bien reçu.

[Capitaine Wayman] : Gardez votre objectif bien en vue, ne vous laissez pas distraire!

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Vous appliquer à récupérer des échantillons technologiques – lisez l'entrée 44.
- » Rester concentré sur l'étude de l'épave – lisez l'entrée 49.
- » Vous appliquer à diffuser l'intérieur à d'autres observateurs de l'ISS Vanguard – lisez l'entrée 64.

## ENTRÉE 25

Rapport d'exploration 27/c de l'Équipe de terrain

Alors que nous explorions une zone rocailleuse, nous avons trouvé l'entrée d'un vaste réseau de cavernes qui présente des structures probablement érodées par l'eau. Les grottes partent dans toutes les directions : les analyser nous écartera de notre mission, mais les environnements riches en eau accroissent les chances de rencontrer des formes de vie.

Placez la carte P080 sur ce Secteur.

## ENTRÉE 26

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1C

Lorsque notre équipe a essayé de déplacer l'objet, toutes les tentatives ont échoué et nous savons maintenant pourquoi. Nous avons découvert une ancre gravitationnelle invisible qui maintient la stèle à un emplacement spécifique par rapport au centre de la planète. Les Bâtisseurs ont tout fait pour empêcher que les stèles soient arrachées à une planète ou déplacées d'une planète à l'autre, mais nous ignorons toujours pourquoi.

Nous n'avons aucun moyen de récupérer les stèles, à moins de vouloir déplacer les planètes. Nous devons donc compter sur des scans détaillés pour nos recherches.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 27

Effectuez les étapes suivantes :

- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P169.
- Gagnez 1 Provisions par Membre d'équipage.
- Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur gagne une Blessure Épuisé.
- Trouvez la carte Mission M32, placez-la près du plateau de Planète et lisez-la.

**Nouvel Objectif** : Se débarrasser du parasite.

## ENTRÉE 28

Si un marqueur se trouve sur le Secteur 8, lisez l'entrée 301.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Les trous mènent dans les entrailles d'une étrange machine qui ressemble beaucoup à l'architecture des Bâtisseurs observée à L'Œil du Vide. La structure s'enfonce profondément dans le sol et se dirige vers d'autres régions de la planète, mais impossible de savoir à quoi elle sert.

Selon notre analyse préliminaire, la structure est vieille d'un ou deux millénaires. Nos scanners ont réveillé quelque chose à l'intérieur, qui a émis de courtes pulsations d'énergie avant de retomber dans le silence.

Nous allons voir si d'autres parties de cette grande machine se trouvent dans les secteurs proches.

Placez un marqueur sur le Secteur 5.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 29

**Attention :** Vous ne pouvez pas achever cette Mission d'introduction tant que vous n'avez pas atteint votre Objectif. Pour clôturer cette Exploration planétaire, suivez les instructions de la Mission principale (carte M21 ou M22).


## ENTRÉE 30

Journal personnel, ID 30/5


Personne n'a cru en mon rapport et les images floues n'ont pas été plus convaincantes. Je le reporte ici, tant que mes souvenirs sont frais, afin de ne pas oublier cette journée, pour pouvoir retourner dans les tréfonds de la machine un jour... si j'en ai le courage.

Alors que j'accomplissais l'analyse structurelle de trous étranges découverts sur Huracan, je suis tombé dans l'un d'eux. Dès que j'ai franchi l'entrée, une force étrange m'a attiré plus profondément dans le tunnel. Je me suis cogné la tête et j'ai perdu conscience un instant. Ensuite, j'ai vu des couleurs, formes, sons et sentiments étranges. Mes jambes semblaient plus longues, je ne sentais plus mes mains. Mon corps était tortillé comme un spaghetti trop cuit et entraîné vers je ne sais où. Je me déplaçais en spirale, simultanément vers le haut et le bas. J'ai tenté de comprendre ce qui se passait, mais mon esprit vagabondait et je ne parvenais pas à me concentrer. La seule chose dont je me souviens clairement, c'est d'une salle équipée de «branchies» brillantes qui ondulaient à une vitesse phénoménale. Ensuite, la machine m'a recraché de sa vaste bouche, à des kilomètres de mon point de départ.

Mon corps était endolori, mon esprit embrumé et je me sentais... euphorique au point d'en être tétanisé.

- Placez votre Membre d'équipage et les Membres d'équipage qui le Soutiennent sur le Secteur 8.
- Votre Membre d'équipage et tous ceux qui le Soutiennent .

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 31

[Équipe de terrain] : Vanguard ! Ici Équipe 1, vous me recevez ?

[CAPCOM, sergent Nahy] : Je vous reçois, Équipe 1. Quel est le problème ?

[Équipe de terrain] : Nous avons trouvé un organisme étrange : une colonie bactérienne homogène de quelques centimètres de diamètre, capable de se déplacer. Elle a rampé sur une des combinaisons. Nous avons tenté de l'en déloger, mais elle s'est fauflée dans une ouverture. Nous vous envoyons les données et attendons vos ordres.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bien reçu, Équipe de terrain. Nous consultons la Section Sciences.


...

[Équipe de terrain] : Ici Équipe 1. Vous avez des nouvelles ? La chose se répand sur la combinaison et nous craignons qu'elle...

[Capitaine Wayman] : Ici votre capitaine. Nous avons analysé vos données et les officiers des Sections Sciences et Sécurité sont inquiets. La chose semble fuir le danger

et se multiplie rapidement. Si vous revenez avec ce spécimen, il y a de fortes chances qu'elle échappe à sa mise en quarantaine. Nous envoyons un biolabo portatif à votre emplacement, pour que vous puissiez contenir l'organisme. Nous ne pouvons pas vous évacuer avant cela, c'est trop dangereux. Désolé, Équipe 1.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Tenter de vous débarrasser du parasite – Cette option déclenche une nouvelle Mission Non Optionnelle ! Lisez l'entrée 27.
- » Refuser d'exécuter les ordres – Cette option vous oblige à retirer tous vos  et cause des problèmes à bord du vaisseau, mais vous serez capable de Décoller de la planète. Lisez l'entrée 45.

## ENTRÉE 32

Enregistrement vocal 13F

J'entre dans le souterrain. Les murs calcinés semblent absorber la lumière, je commence à regretter d'être venu seul.

Je vois... des squelettes. Des dizaines de corps, de formes étranges et de tailles diverses. C'est étonnant et inquiétant. Je regarde par-dessus mon épaule et je m'attends vaguement à ce que l'un d'eux bouge. Certains cadavres montrent des signes visibles de modifications bioniques et cybernétiques. Ils doivent tous appartenir à des espèces différentes. Les équipements qui restent semblent adaptés à des corps de formes divergentes. Comment autant d'espèces intelligentes différentes ont-elles pu se retrouver sur une même planète ? Nous n'avons pas trouvé le moindre signe que cette civilisation s'était rendue dans l'espace.

Je m'en vais, j'ai vu ce qu'il y avait à voir, mais j'ai plusieurs questions. Ces espèces se sont-elles développées simultanément sur une même planète ou ont-elles été transportées sur place par quelqu'un ? Comment ont-elles pu vivre paisiblement ensemble ? Nous devrions effectuer des recherches plus poussées, surtout si nous parvenons à trouver comment elles communiquaient.

- Vous avez découvert une nouvelle zone à explorer ! Retirez cette carte du jeu et remplacez-la par une autre carte P113 au hasard.
- S'il ne reste plus de carte P113, remplacez cette carte par la carte P000.

## ENTRÉE 33

Si vous êtes sur Sulfure, lisez l'entrée 34.

Si vous êtes sur Salpêtre, lisez l'entrée 39.

## ENTRÉE 34

[CAPCOM, caporal Coetz] : Répétez, Équipe 1. Nous avons perdu le signal.

[Équipe de terrain] : Nous sommes dans la montagne. Nous avons trouvé... [parasites]... des perturbations sismiques. C'est une espèce de mécanisme, coincé dans une importante chambre magmatique. C'est... [parasites]

[CAPCOM, caporal Coetz] : Soyez prudents, Équipe 1. Nous ignorons si...

[Équipe de terrain] : [parasites] ... avance vers nous ! Les pulsations ont perturbé... [parasites] Nous sommes...

- Placez la carte P001 sur celles se trouvant sur ce Secteur.
- Placez le *Béhémot usurpateur* sur ce Secteur.
- Placez la carte Menace *Béhémot usurpateur* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
  - Si c'est la toute première Menace que vous rencontrez, pensez à consulter les règles sur les Menaces du Chapitre III du Livret de Règles.
  - Le *Béhémot usurpateur* devient actif – Lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.

- Remplacez la carte Circonstances planétaires en jeu par la carte G04.
- **Attention :** si le marqueur Temps arrive au bout de la Piste, vous mourrez !
- Trouvez la carte Mission M34 et révélez-la. Si les cartes Mission M10 et M31 sont visibles sur le plateau, défussez-les.
- Si la carte Menace *Tempête de poussière* et sa silhouette sont visibles sur le plateau, défussez-les.
- Lisez l'entrée 694.

## ENTRÉE 35

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.  
Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lancez un D10 et consultez le résultat ci-dessous :

0–4 : Lisez l'entrée 37.

5–9 : Lisez l'entrée 284.

Lisez l'entrée 284.

## ENTRÉE 36

[CAPCOM, sergent Nahy] : Ça commence, Équipe de terrain. Nous la voyons d'ici, et ça va être une sacrée éruption. Vous êtes loin de la zone d'atterrissage ?

[Équipe de terrain] : ...

[CAPCOM, sergent Nahy] : Vous me recevez, Équipe de terrain ? Où en êtes-vous ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard ? Ici Équipe de terrain. Je ne crois pas que nous y parviendrons dans les temps. Les secousses ont ouvert de profondes crevasses sur notre passage. Il nous faudra trop longtemps pour les contourner.

[CAPCOM, sergent Nahy] : ...

[Équipe de terrain, agent 1] : On s'installe derrière des rochers avec nos abris temporaires. On vous appelle après.

[Équipe de terrain, agent 2, au loin] : ATTENTION !

\*\*\* Parasites \*\*\*

- Tous les Membres d'équipage sur la planète meurent – retirez chaque carte de sa pochette.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 37

[Équipe de terrain] : Vanguard ! Ici Équipe 1. Nous sommes passés de l'autre côté, nous entrons dans les cavernes plus profondes.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bien reçu, Équipe 1. On vous observe.

[Équipe de terrain] : Les détecteurs s'affolent ! La composition atmosphérique regorge de particules organiques. On voit... des excroissances qui ressemblent à des branchies sur les murs. Il y a des organismes complexes dans l'eau. C'est un écosystème complet !


[Passerelle] : [applaudissements et exclamations de joie]

[Équipe de terrain] : Attendez ! Il se passe quelque chose : la bioluminescence s'estompe. Il se produit une sorte de réaction.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Nos experts en flore pensent qu'il s'agit d'un mécanisme de défense.

[Équipe de terrain] : Non. La flore de la caverne meurt à partir de notre point d'entrée. Nous avons scellé... [parasites], mais l'effet se propage. Je crois que nous tuons la flore !

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Sceller l'écosystème mourant et partir** – Défaussez 2 , remplacez la carte PDI sur votre Secteur par la carte P000.
- » **Tenter de sauver l'écosystème** – Cette option déclenchera une nouvelle Mission non Optionnelle ! Lisez l'entrée 41.

## ENTRÉE 38

Rapport d'exploration TF/19 de l'Équipe de terrain

La crête est recouverte d'un composé organique, que notre meilleur équipement ne parvient pas à percer. Nous voulions entrer dans la structure puisque nos scanners détectent des espaces creux à l'intérieur, mais c'est impossible avec nos outils. Par contre, nous avons des échantillons du composé et nous tenterons de le répliquer à bord du Vanguard.

Nous avons aussi rapporté à l'équipe d'aérodynamisme que les environs des collines sont toujours calmes, sans vent. L'équipe a étudié l'effet des crêtes sur les courants aériens et a rapidement découvert qu'elles sont idéalement placées pour assurer la sécurité de la plus grande zone possible.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Minéral*.

## ENTRÉE 39

Journal personnel

Je me suis lentement approché de la porte, avec révérence. Je sais que c'était imprudent, mais j'étais captivé par le glyphe brillant en son centre. Des éons s'étaient écoulés, mais la source d'énergie fonctionnait encore...

Subitement, quelque chose a bougé dans le noir : les alentours ont tremblé face au réveil d'un géant de métal. J'aurais dû faire plus attention.

- Placez la carte Menace *Béhémoth usurpateur* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du *Béhémoth usurpateur* sur votre Secteur.
  - Si c'est la toute première Menace que vous rencontrez, pensez à consulter les règles sur les Menaces du Chapitre III du Livret de Règles.
  - Le *Béhémoth usurpateur* devient actif – lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.
- Lisez l'entrée 694.

## ENTRÉE 40


Rapport d'exploration 58/d de l'Équipe de terrain

L'objet s'est avéré exceptionnellement résistant face à nos armes, mais nous sommes parvenus à le désactiver. Alors que nous approchions de sa carcasse encore fumante, nous nous sommes concentrés sur sa composition biomécanique inhabituelle. Certaines pièces de la machine avaient visiblement été à un moment donné des pièces d'un vaisseau.

C'est alors que nous avons remarqué un symbole sur les plaques, étrangement similaire à celui de nos plaques d'identité militaire : un signe venu d'une épave découverte sur Terre, désormais au cœur de notre vaisseau.

Quel pouvait bien être le lien entre notre vaisseau et cette épave ?

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.  
Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.


Gagnez 1 . Gagnez 4 Indices *Technologie extraterrestre*. Sortez l'Objectif secondaire *Renverser le titan (O16)* de l'étape « Passerelle » du Classeur du Vaisseau, ou de l'enveloppe « En Attente... » s'il s'y trouve, et Retirez-le du jeu. Défaussez le *Béhémoth usurpateur* et sa carte Menace. Allez en 970 et cochez la case.

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*. Défaussez le *Béhémoth usurpateur* et sa carte Menace.

Défaussez le *Béhémoth usurpateur* et sa carte Menace.

## ENTRÉE 41

Effectuez les étapes suivantes :

- Chaque Membre d'équipage Réactive 1 .
- Trouvez la carte Mission **M35** et placez-la près du plateau de Planète.
- Remplacez le PDI sur votre Secteur par la carte **P164**.

## ENTRÉE 42

Alors que nous tentions de franchir l'une des crevasses, l'un de nous a glissé. Nous n'avons pas eu d'autre choix que d'organiser un sauvetage. Certains d'entre nous sont descendus chercher notre camarade dans les profondeurs.

Gagnez une Blessure *Trauma*. Placez une carte **P160** au hasard sur ce Secteur.

## ENTRÉE 44

[Équipe de terrain] : J'ai un échantillon de tous les matériaux découverts.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Parfait, revenez immédiatement.

[Équipe de terrain] : C'est l'ordre que j'espérais. Autant vous prévenir que l'un des échantillons a tenté de percer ma combinaison.

[CAPCOM, caporal Coetz] : ...

[Équipe de terrain] : J'ai été prudent, je vous assure !

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 45

- Défaussez tous les .
- Mélangez la carte Crise **S17** (*Organisme intrusif*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles ».

## ENTRÉE 46

### Journal personnel, membre d'équipage #327

Je dois reconnaître que, lorsque le commandement nous a parlé d'une tombe géante et menaçante sur une planète inconnue et inquiétante, j'ai cru que tout le monde avait perdu la tête. J'ai vu assez de films de série B pour savoir que ça allait mal finir. Malheureusement, j'ai tiré la courte paille et c'est moi le pauvre type qui doit entrer en premier.

Dès que la porte a été ouverte, la lumière de ma combinaison a éclairé une énorme salle : elle se réfléchissait sur les yeux d'innombrables machines mortelles arrangées en lignes parfaites, composant une armée terrible enterrée depuis des millénaires. Je ne sais même pas quelle réaction était la plus forte en moi, entre l'envie de détalier loin de là ou de hurler « Je vous l'avais bien dit » avant que ces gardiens me taillent en pièces.

Ma réaction était exagérée : les machines ne bougeaient pas, aucun engin infernal ne s'était déclenché.

Par la suite, j'ai appris de la Section Sciences que le dictateur de la planète voisine était enterré là, avec son armée de robots tueurs, à l'instar d'anciens empereurs chinois. Je pensais en avoir fini, mais j'ai aussi appris qu'un des gars de la Section Sciences a embarqué quelques dizaines de robots à bord pour ses expériences. Ça aussi, ça me rappelle un film.

Cochez la case ci-dessous et appliquez son texte (si elle est déjà cochée, rien ne se passe).

- Déplacez le Projet de Recherche **R03** (*Programmation extraterrestre*) de « Projets de Recherche » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 47

### Rapport d'exploration 60/F de l'Équipe de terrain

L'excitation est à son comble. Les matériaux de cette étrange stèle, qui ressemble un peu à une borne kilométrique, ainsi que les symboles qu'elle porte, sont similaires à ceux de L'Œil du Vide, ce qui confirme notre hypothèse : les Bâtisseurs ont dressé ces obélisques. Nous présumons maintenant qu'ils ont laissé une stèle sur chacun des mondes indiqués sur la carte reçue à notre arrivée à L'Œil.

Une espèce de lien d'énergie semble relier la borne et la planète, de sorte que nous ne pouvons pas l'emporter, mais nous avons fait autant de scans que possible, effectué toutes les analyses imaginables et créé une réplique taille réelle à bord du Vanguard.







Nous ne savons pas quelle est l'utilité de la stèle et la nature des glyphes nous échappe, mais peut-être qu'avec d'autres échantillons, nous en apprendrons plus.

Lisez l'entrée 55.



## ENTRÉE 48

Nous avons envoyé des messages secrets vers différentes parties du vaisseau, pour tenter de trouver des alliés qui lutteraient à nos côtés afin de libérer le capitaine Wayman. Personne n'a eu le courage de s'opposer à la major Dahl. Nous devons donc combattre seuls, ce que nous avons décidé de faire. Rapidement, une lutte désespérée a éclaté juste devant la cabine du capitaine.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats. Un Membre ne possédant pas ces Aptitudes ne peut pas être choisi !
- Comptez combien de résultats ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre

d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **10 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.

- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 9 points ou moins, lisez l'entrée 73.

Si vous avez obtenu 10 points ou plus, lisez l'entrée 84.

## ENTRÉE 49

[Équipe de terrain] : C'est bizarre, je ne vois rien qui ressemble à un port. Vous croyez qu'il s'agit d'un appareil sans fil ?

[CAPCOM] : C'est possible. Après tout, quand as-tu utilisé un câble pour la dernière fois ?

[Équipe de terrain] : C'est vrai.

[CAPCOM] : Hein ? De quoi parlez-vous ? Mais pourquoi on... ? D'accord, je vais lui dire. Équipe de terrain, j'ai un représentant de la Section Sciences avec moi. Il veut que vous placiez l'un de vos appareils à différents endroits, près de choses qui ressembleraient à des écrans ou des consoles.

[Équipe de terrain] : Ben oui, j'ai que ça à... Bien reçu.

...

...

[Équipe de terrain] : Bon sang ! Un truc s'est formé depuis la console pour se connecter à mon appareil, et l'a court-circuité !

[CAPCOM] : Le représentant de la Section Sciences dit que vous devriez tenter de retirer le câble extraterrestre. Soyez prudent, nous ne savons pas à quoi d'autre il pourrait aller se connecter.

[Équipe de terrain] : Très drôle, Vanguard. Fin de la transmission.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Déplacez la carte **E45** (*Interface multiport*) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ».

## ENTRÉE 50

### Rapport d'exploration 1/B de l'Équipe de terrain

À mon réveil, le cockpit était sombre et enfumé. Une étrange lueur filtrait à travers les fissures dans le fuselage. Quel que soit le missile qui nous avait abattus, il faisait encore son chemin dans la carcasse, faisant fondre l'acier aussi facilement que du beurre. Je me suis rappelé que les bonbonnes d'oxygène et tout l'équipement se trouvaient dans la soute, sous le cockpit. Si nous voulions survivre jusqu'à l'arrivée des secours, il fallait mettre la main sur cet équipement...

Suivez les instructions de la partie « Tour du 2° Membre d'équipage » en page 19 du Livret de Règles.

## ENTRÉE 51

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Lisez l'entrée 47.

- Lisez l'entrée 55.

## ENTRÉE 52

### Rapport d'exploration 29/C de l'Équipe de terrain

L'eau est plus dense qu'elle ne le devrait : elle contient une quantité importante d'un tritium étonnamment stable. Sa présence diminue la possibilité de trouver de la vie sur place, mais nous avons prélevé des échantillons d'eau et de minéraux qui pourraient bien dévoiler le secret de la stabilisation des isotopes radioactifs.

Si nous installons des purificateurs d'eau et des extracteurs d'oxygène, l'endroit pourrait devenir une station de ravitaillement acceptable.

Gagnez 1 Découverte *Minéral*. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P168**.



## ENTRÉE 53

Liste de souhaits de la Section Sciences, compte rendu du membre d'équipage #325

J'adorerais mettre la main sur l'une des rares espèces qui vivent sur Salpêtre. C'est fascinant de voir à quel point la vie s'est adaptée malgré la combustion spontanée de l'air! En plus, les coordonnées de la planète se trouvaient à L'œil du Vide, il est donc logique que nous fassions des recherches plus poussées.

Souhait approuvé par 79 % des membres de la Section Sciences.

Placez la carte **P130** sur celles se trouvant sur le Secteur 2. Placez l'Atterrisseur sur le Secteur 2.

Placez une silhouette *Bourgeon* sur les Secteurs 1 et 8.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 54

Rapport d'incident après action 60/F

La commission de sécurité a conclu que la cause la plus probable de l'accident était une mauvaise utilisation des outils. Une perceuse a surchauffé et a été placée en contact direct avec la surface du cristal, ce qui a causé des scintillements d'une magnitude extrême.

Nous recommandons aux Équipes de terrain de faire attention à ne pas appliquer de chaleur ou de pression excessives sur des matériaux inconnus.

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

## ENTRÉE 55

TOP SECRET

Extrait du document fondateur du projet Héritage

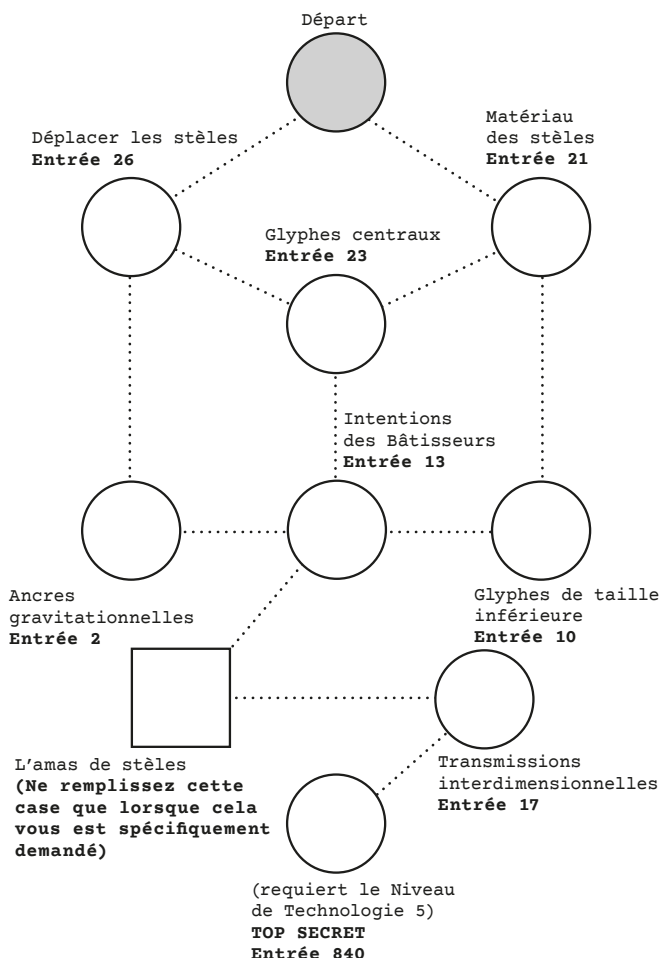
Le message des Bâtisseurs reçu par l'ISS Vanguard à L'œil du Vide n'était pas clair, mais il semblait nous encourager à visiter toutes les planètes voisines aptes à accueillir la vie, pour y chercher ce que les Bâtisseurs ont appelé « notre tribu ». Nous supposons maintenant que toutes les coordonnées sont celles de planètes habitables et que toutes sont dotées d'une stèle, un obélisque érigé par les Bâtisseurs. L'étude de ces stèles est notre seule chance de comprendre le message et notre objectif. Il doit donc s'agir de la priorité du Vanguard.

Dr Sarah Corey, scientifique en chef de l'ISS Vanguard

Allez au diagramme du *Projet Héritage* (ci-contre) et tracez une ligne sur les pointillés reliant un cercle déjà grisé à un **cercle vierge** de votre choix ; grisez celui-ci et lisez l'entrée qui y correspond.

Si un cercle requiert un certain Niveau de Technologie, vous ne pouvez tracer la ligne jusqu'à ce cercle que si le Niveau de Technologie du porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3) est au moins égal à celui requis.

## PROJET HÉRITAGE



## ENTRÉE 56

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 58. Dans le cas contraire, cochez-la et poursuivez la lecture :

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 19c

Les copies détaillées de la stèle ainsi que les données obtenues sur cette espèce ancienne sont inestimables. Elles ne sont peut-être pas aussi détaillées que nos propres recherches, mais pour en découvrir autant, nous aurions dû consacrer des décennies d'exploration. Les données sont si nombreuses que nous avons dû ajouter une nouvelle base de données sur la passerelle. Pourtant, il nous reste encore des questions sans réponse à propos des stèles.

Mais plus pour longtemps, j'espère.

Sur le diagramme du *Projet Héritage* de l'entrée 55, grisez le carré « L'amas de stèles ». Désormais, chaque fois que vous progressez sur le diagramme de l'entrée 55, vous avez la possibilité de tracer une ligne à partir de ce carré.


Déplacez la carte Objectif principal **O09** (*Les plus lointains horizons*) et l'Amélioration de la Passerelle **B18** (*Base de données des stèles*) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 57

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Vous découvrez des restes calcinés d'anciens explorateurs. Il semble qu'ils aient sauté dans la fosse pour tenter de se protéger de quelque chose au-dessus de leurs têtes. Gagnez 3 Indices Technologie extraterrestre.

Malgré une fouille minutieuse, vous ne trouvez que quelques débris de technologie extraterrestre. Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre. Réactivez 1 .

## ENTRÉE 58

Allez au diagramme du *Projet Héritage* (entrée 55) et tracez une ligne sur les pointillés reliant un cercle grisé à un cercle vierge de votre choix. Grisez celui-ci et lisez l'entrée qui y correspond. **IMPORTANT** : Après avoir résolu l'entrée indiquée, cette Exploration planétaire s'achève – ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 59

Les marqueurs Tour de tous les Membres d'équipage sont à présent tous face « Tour terminé ». Vous êtes arrivés à la fin de votre premier round.

À partir de maintenant, vous êtes libres d'agir comme vous le souhaitez. Avant de continuer la partie, consultez les points de règles abordés dans la partie « Suite du Tutoriel » du Livret de Règles. Vous n'avez pas besoin de lire la totalité de ces règles pour le moment : il suffira de vous y reporter quand vous en aurez besoin.

Suivez les instructions de la partie « Suite du Tutoriel » en page 20 du Livret de Règles.

## ENTRÉE 60



**Journal du capitaine, compte rendu D-432**

Malgré tout ce que nous avons trouvé sur Diaphane, notre première exploration d'un monde indiqué par les Bâtisseurs est loin d'avoir été couronnée de succès. Nous ne sommes toujours pas entrés en contact avec une intelligence extraterrestre, et j'ai bien peur que le prochain monde que nous partons explorer n'y change rien.

Il est difficile de s'imaginer un monde moins propice à la vie : la planète géante est glaciale et enveloppée d'une atmosphère épaisse et tourbillonnante. Une tempête infinie balaie la surface de basalte et de verre, emportant avec elle des éclats tranchants à des vitesses capables de tout déchiqueter sur leur passage.







Pourtant, des structures incroyables surgissent de la stratosphère de la planète, comme des griffes qui jaillissent de la tempête. Chaque griffe, d'un matériau inconnu, mesure plusieurs kilomètres de longueur et est assez large pour fendre le vent, ce qui crée de petites poches que nous pourrions explorer.







Et nous comptons bien le faire. À bord du *Vanguard*, personne ne sait comment de telles structures pourraient exister naturellement...

Si votre Atterrisseur a 4 ou plus en  et 5 ou plus en , placez un marqueur sur la case « Atterrisseur réussi » et passez à l'étape 4. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrisseur :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisseur.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisseur progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisseur n'est pas sur la case « Atterrisseur réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi :
  - Ouvrez la Planétopédie aux pages 10-11 (*Huracan*). Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

### TEMPÊTE D'ÉNERGIE

	<b>Perte de contrôle</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorer la turbulence</b> Remettez dans « Armurerie » un nombre de cartes Équipement au hasard égal à 3 moins .</li> <li>» <b>Sécuriser la soute</b> Chaque Membre d'équipage  3.</li> </ul>
	<b>Vents de force 6</b>	<b>Résister</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins  .

	<b>IEM</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Système de refroidissement défaillant</b> Si  est de 2 ou moins, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Brûlé.</li> <li>» <b>Si  est de 3 ou plus, chaque Membre d'équipage .</b></li> <li>» <b>Rediriger l'énergie</b> Remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie » ou perdez 2 Provisions.</li> </ul>
	<b>Vents favorables</b>	<b>Suivre les courants descendants</b> Si  est de 3 ou plus, la Piste d'Atterrisseur progresse de 2.

## ENTRÉE 61

Alors que nous préparions notre attaque à l'aide des plans du vaisseau, nous avons eu une visite inattendue : un NécropHONE est arrivé dans notre cachette, armé d'étranges équipements des Usurpateurs. La haine de la major Dahl pour ces derniers l'avait poussé à se joindre à nous. Son offre était la suivante : si nos chefs de section se servaient de leur mot de passe pour lui faire passer le pare-feu du *Vanguard*, il pourrait se connecter directement aux systèmes du vaisseau et ouvrir toutes les portes étanches menant à la cabine du capitaine. Il pourrait aussi opposer les systèmes du vaisseau aux hommes de Dahl. Inutile de dire que plusieurs d'entre nous rechignaient à relier une IA usurpatrice à celle du *Vanguard*, mais notre liste d'alliés était trop courte...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Faire confiance au NécropHONE et le laisser accéder aux systèmes du vaisseau** – Lisez l'entrée 63.
- » **Ignorer la proposition du NécropHONE et attaquer les quartiers du capitaine sans son aide** – Lisez l'entrée 48.
- » **Ne pas attaquer et réfléchir à d'autres solutions** – Plus vous perdez de temps à réfléchir, plus vous avez de chance d'être capturés ! Lisez l'entrée 501.

## ENTRÉE 62

**Enregistrement de bord du vaisseau de reconnaissance**

[Temps de mission écoulé : 16 min 24]

Nous approchons de la mésosphère de la planète et détectons ce qui semble être un champ de force radioactif. Nos systèmes nous signalent des passages vers l'intérieur, à peine plus grands que notre atterrisseur. Nous allons tenter de nous y faufiler.

[Temps de mission écoulé : 16 min 55]

L'atterrisseur est maintenant au bon angle. Activation des propulseurs auxiliaires dans trois... deux... un... allumage.

[Temps de mission écoulé : 16 min 58]

[Parasites] [Alarmes] Les niveaux de radiation continuent d'augmenter ! Plusieurs de nos systèmes ne répondent plus. Le passage se déforme ! [parasites]... réagit à notre présence ? Nous n'avons plus qu'une seule chance de changer de direction !

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Annuler l'atterrissage !** – Cette option achèvera l'Exploration planétaire et déclenchera une nouvelle phase de Gestion du Vaisseau. Vous pouvez abandonner la mission une première fois sans subir de pénalité. Lisez l'entrée 68.
- » **Continuer la procédure d'atterrissage** – **Attention** : en fonction des caractéristiques de l'Atterrisseur utilisé, vous risquez de perdre l'appareil ainsi que l'Équipe de terrain ! Lisez l'entrée 74.

## ENTRÉE 63

Malgré les objections de l'IA du *Vanguard*, nous avons relié le NécropHONE au système, et des alarmes ont retenti aussitôt. Des portes étanches se sont ouvertes et fermées dans tout le vaisseau, alternant d'un état à l'autre alors que les deux IA puissantes luttent pour prendre le contrôle. Finalement, tout est redevenu silencieux.

« J'ai pris le contrôle, nous a dit le NécropHONE, sa voix se faisant entendre par toutes les enceintes des alentours comme si une armée entière d'Usurpateurs s'adressait à nous. Vous pouvez mettre votre plan en œuvre. »

Sur nos écrans, nous avons vu que toutes les lumières des coursives menant à la cabine du capitaine Wayman étaient éteintes. Toutes les portes étanches étaient fermées, sauf une. Les soldats de garde déambulaient en aveugle, nous pouvions passer à l'action.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ou et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , , ou se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **8 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1 ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 7 points ou moins, lisez l'entrée 77.

Si vous avez obtenu 8 points ou plus, lisez l'entrée 81.

## ENTRÉE 64

[CAPCOM] : Je suis désolé de manquer de professionnalisme, mais vous avez tout un public. Il y a beaucoup de gens derrière moi.

[Équipe de terrain] : Ça ne me dérange pas. Cette épave est vraiment impressionnante, rien ne paraît familier.

[CAPCOM] : C'était une porte ?

[Équipe de terrain] : Apparemment, mais je pourrais tout aussi bien être dans un conduit de ventilation, qui sait ?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 65

Journal du capitaine, compte rendu 412

Nous savions qu'atterrir sur Atropos poserait des défis inhabituels. Plutôt que de mettre la vie de l'Équipe de terrain en péril, j'ai décidé d'envoyer un vaisseau de reconnaissance.

Lisez l'entrée 62.

## ENTRÉE 67

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 68

[CAPCOM] : Changez de cap immédiatement !

[Vaisseau de reconnaissance] : Bien reçu. Nous interrompons la mission !

\*\*\* Forts bruits de moteur \*\*\*

[Vaisseau de reconnaissance] : Au fait, Vanguard...

[CAPCOM] : Oui ?

[Vaisseau de reconnaissance] : Je pense pouvoir passer à travers le champ de force. Il me faudrait un meilleur atterrisseur et un bouclier puissant, mais je crois que c'est possible.

[CAPCOM] : Bien reçu. Assurez-vous de l'écrire dans votre rapport. Ne vous inquiétez pas pour la mission : nous avons de nombreuses données intéressantes de votre approche.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Placez le marqueur Mission échouée sur l'Atterrisseur, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 69

Journal personnel

La porte s'est ouverte. Finalement, elle était faite d'un alliage de titane ; sa façade de pierre n'était qu'une accumulation de minéraux au cours des millénaires.

Derrière, le passé nous attendait sous la forme d'une chambre forte des Bâtisseurs demeurée scellée jusqu'à aujourd'hui.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P137.

## ENTRÉE 70

\*\*\* Bruits de moteur et sifflement du vent \*\*\*

[Pilote de la mission de sauvetage, sergent Marquez] : Attrapez la corde, les gars. La cavalerie est arrivée !

[Équipe de terrain, agent 1] : [parasites]

[Mission de sauvetage, sergent Marquez] : Répétez, Équipe de terrain. On vous reçoit mal.

[Équipe de terrain, agent 1] : [parasites] Prenez de l'altitude, bon sang ! Vos réacteurs font craqueler la surface.

\*\*\* Bruits d'insectes \*\*\*

[CAPCOM] : Nous détectons d'autres signatures sur la butte. Que se passe-t-il ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Elles surgissent de nulle part ! Grimpez ! Plus vite !

[Mission de sauvetage, sergent Marquez] : Nous sommes touchés. Je répète : le vaisseau de sauvetage est touché. Des toiles organiques nous ont atteints. La zone d'évacuation est compromise. Je répète : la zone d'évacuation est compromise. Nous abandonnons...

[Équipe de terrain, agent 2] : Attendez ! Je vais attirer leur attention.

[CAPCOM] : Absolument pas, agent 2. N'engagez pas les hostilités. Je répète : n'engagez pas...

\*\*\* Bruit d'une ceinture de sécurité qu'on détache \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Reviens ici, bon sang !

[Équipe de terrain, agent 2] : Continuez sans moi, ne m'attendez pas !

Si vous possédez la Découverte unique 33 (Gelée royale), lisez l'entrée 172. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

- Défaussez la carte Mission M52.
- Les joueurs choisissent ensemble quel Membre d'équipage ils sacrifient pour repousser l'attaque des arthropodes des crêtes (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale).
- Retirez la carte du Membre d'équipage choisi de sa pochette de Rang puis remplacez-le sur son plateau Équipage : il est mort.
- Le joueur de la Section de ce Membre d'équipage pioche immédiatement 5 cartes Recrue et en choisit 1, qu'il insère dans la pochette de Rang 1 avant de la ranger dans « Équipage inactif ».
- **Conseil :** Dans ISS Vanguard, chaque Section dispose de plusieurs Membres d'équipage : cela signifie que parfois, certains d'entre eux périront, si jamais une Mission tourne mal ou quand vous devrez en sacrifier.

Lisez l'entrée 71.

## ENTRÉE 71

Journal du capitaine, compte rendu D-435

Nous avons fait le serment de n'abandonner personne, mais nul n'avait envie de sacrifier un autre équipage et un autre atterrisseur. Alors que le vaisseau de sauvetage allumait ses propulseurs auxiliaires, notre ami a disparu au loin, combattant un nombre infini d'insectes. Enfin, les nuages ont caché la scène macabre.

Le Vanguard se souviendra de ce héros mort. Espérons qu'il restera le seul.

- Retirez du jeu la carte Atterrissage L4.
- Placez le plateau Atterrisseur de base près du plateau de Planète, puis placez toutes les Découvertes des plateaux Équipage et la carte de Rang sur les espaces appropriés du plateau Atterrisseur.
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau S14 (*Mutinerie*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles ».

Lisez l'entrée 440.

## ENTRÉE 72

- Si aucune carte ne se trouve sur le Secteur 8, lisez l'entrée 378. Si la carte P241 (*Le croiseur usurpateur*) se trouve sur le Secteur 8, poursuivez la lecture :
- Choisissez la silhouette d'un des Atterrisseurs disponibles (ceux dont la carte est insérée en page 19 du Classeur du Vaisseau).
- Placez cette silhouette Atterrisseur sur le Secteur 8.
- Déplacez les Membres d'équipage de votre choix du Secteur 4 au Secteur 8.
  - **IMPORTANT** : Ces Membres d'équipage ne pourront pas revenir à bord du Vaisseau tant que le croiseur adverse n'aura pas été vaincu, sauf si leur Atterrisseur est abattu.

## ENTRÉE 73

C'est alors que le combat devant la cabine du capitaine a dégénéré. Des renforts venaient d'arriver sous la forme de marines en armure lourde accompagnés d'une machine de guerre, l'un des robots usurpateurs d'abordage qui nous avait donné tant de mal quand nous défendions le Vanguard, maintenant reprogrammé par la major Dahl.

Nous avons réussi à libérer le capitaine à l'ultime seconde, mais l'ennemi s'approchait de toutes parts. Le capitaine a souri en nous voyant et se préparait à parler quand il a été touché. Une balle de gros calibre a traversé sa poitrine. Nous l'avons évacué de la zone de combat et tenté de le stabiliser, mais il est mort avec un sourire aux lèvres, entouré des membres de son équipage demeurés fidèles. Nous avons échoué.

Cochez la case B de l'entrée 930.

Lisez l'entrée 501.

## ENTRÉE 74

Si votre Atterrisseur a 6 ou plus en et 5 ou plus en , lisez l'entrée 103. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage et **déplacez-le de 2 crans vers la gauche** (ou sur la case la plus à gauche si c'est impossible).
2. **À présent, vous pouvez décider de vous replier. Si vous décidez d'annuler l'atterrissage, lisez l'entrée 68.**
3. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
4. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
5. Si le marqueur a atteint la case « Atterrissage réussi », défaussez tous les marqueurs de Dégâts de l'Atterrisseur et lisez l'entrée 103. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

### CHAMP DE FORCE

	<b>Panne de navigation</b>	<p><b>Scanners auxiliaires nécessaires</b></p> <p>Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe.</p> <p>Si  est de 3-4, placez 1 marqueur sur le plateau Atterrisseur. S'il y en a 3 ou plus, lisez l'entrée 76.</p> <p>Si  est de 0-2, placez 2 marqueurs sur le plateau Atterrisseur. S'il y en a 3 ou plus, lisez l'entrée 76.</p>
--	----------------------------	--

	<b>Débris accélérés</b>	<p><b>Choisissez une option :</b></p> <p>» <b>Esquiver</b> Lancez un dé de Danger un nombre de fois égal à 7 moins . Pour chaque  obtenu, placez 1 marqueur sur le plateau Atterrisseur. S'il y en a 3 ou plus, lisez l'entrée 76.</p> <p>» <b>Exposer la partie renforcée de la coque</b> Sur le plateau Atterrisseur, placez un nombre de marqueurs égal à 6 moins . S'il y en a 3 ou plus, lisez l'entrée 76.</p>
	<b>Élévation du niveau de radiation</b>	<p>Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe.</p> <p><b>Dans le cas contraire</b>, chaque Membre d'équipage lance 3 dés de Blessure. Tout Membre d'équipage ayant obtenu 1  et 1  OU 2  meurt – retirez sa carte de sa pochette de Rang.</p> <p>Si tous les Membres d'équipage meurent, lisez l'entrée 76.</p>
	<b>Modification du champ !</b>	<p><b>Les disparités au sein du champ se déplacent.</b></p> <p>Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe.</p> <p><b>Dans le cas contraire</b>, déplacez le marqueur de la Piste d'Atterrissage de 1 cran vers la gauche.</p>

## ENTRÉE 75

[Capitaine Wayman] : Ici votre capitaine. Nous sommes...

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Malgré les efforts de notre personnel, l'ISS Vanguard a été abordé par des troupes hostiles. Plusieurs escouades défendent des emplacements stratégiques sur plusieurs ponts. La passerelle est abîmée et nous tentons de la réparer. Le personnel civil doit évacuer par l'avant du vaisseau.

\*\*\* Coups de feu \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Tous les agents de Sections doivent se présenter à leur supérieur pour obtenir leurs ordres. Ne faiblissons pas et nous vaincrons.

Le combat commence à bord de l'ISS Vanguard ! Avant de vous lancer dans la préparation, vérifiez que les points ci-dessous sont bien clairs pour tous les joueurs :

- Perdre le combat aura d'énormes conséquences : utilisez les meilleurs Membres d'équipage à votre disposition.
- Attendez-vous à affronter des Menaces dangereuses et à subir de nombreuses Blessures.
- Vous n'avez pas le temps de vous emparer de vos armes ! Aucun Équipement ne sera disponible au début de la mission ; il sera toutefois possible d'en trouver plus tard à bord de l'ISS.
- En combat, vous aurez peu d'occasions de piocher des Indices.
- La capacité à vous déplacer rapidement d'une Section du vaisseau à une autre vous permettra de coordonner plus efficacement votre défense.
- Aucune Évacuation n'est possible ! Cette Mission possède une règle spéciale d'Évacuation – vos Membres d'équipage vont devoir combattre jusqu'à la mort, auquel cas ils seront remplacés par d'autres Membres d'équipage, après quoi la Mission continuera.

Effectuez les étapes suivantes pour mettre en place votre défense :

### 1. Réinitialisation

- Remettez toutes les cartes Crise sur la table et dans l'enveloppe « En Attente... » dans « Crises potentielles » et mélangez-les.
- Défaussez tous les pions et .
- Rangez tous les pions dans le sachet Pions.
- Fermez le Classeur du Vaisseau et rangez-le.
- Fermez l'Atlas des systèmes et rangez-le.

### 2. Préparez votre Équipe

- Les joueurs choisissent les Membres d'équipage pour cette Mission parmi ceux disponibles de leur main. Vous ne pouvez sélectionner qu'un Membre d'équipage de chaque Section, et votre Équipe doit être composée d'au moins deux Membres d'équipage.
  - Si les joueurs ne parviennent pas à constituer une Équipe d'au moins deux Membres d'équipage, c'est celui de la Section Sécurité qui constitue l'Équipe.



- Les joueurs placent ensuite les Membres d'équipage sur les plateaux Équipage de leur Section, qu'ils remplissent alors avec des dés de Section choisis dans le compartiment de Section approprié. Chacun d'eux ne peut disposer que du nombre de dés autorisé par les cases de son plateau – dont certaines requièrent d'avoir atteint un Rang spécifique.
- Sur l'emplacement des plateaux Équipage dédié aux Charges, chaque joueur place autant de marqueurs que le nombre de Charges de départ indiqué sur son plateau Équipage.

### 3. Cartes de Section

- Chaque joueur de Section prend toutes ses cartes de Section et constitue un paquet de Section d'au moins 10 cartes ; celles-ci ne peuvent pas avoir un Rang supérieur à celui de leur Membre d'équipage. Placez chaque paquet de Section près du plateau Équipage correspondant.
- Chaque joueur de Section pioche le nombre de cartes fixé par la Limite indiquée sur son plateau Équipage.

### 4. Carte de Rang

- Ne piochez pas de carte de Rang. Le Rang des Membres d'équipage qui auront survécu à la Défense du Vanguard augmentera en fonction de leurs prouesses au cours de ce scénario.

### 5. Équipement

- Ne prenez pas de cartes Équipement ! La soudaineté de l'attaque vous a pris par surprise, vous empêchant de vous y préparer – il vous faudra récupérer de l'Équipement au cours de la Mission.

### 6. Référenciez le plateau de Planète actuel

Si la Planétopédie n'est pas ouverte aux pages d'un plateau de Planète, sautez cette étape. Dans le cas contraire, vérifiez s'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B) ; si c'est le cas, détruisez-la, puis prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le titre et le numéro des cartes PDI qui s'y trouvent. Si plusieurs cartes PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré (PDI Final).
- Inscrivez le numéro de toutes les cartes Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le nom et le numéro de Secteur de toutes les Menaces encore présentes sur le plateau de Planète. Rangez ensuite toutes les cartes Menace du plateau de Planète et leurs silhouettes correspondantes dans la boîte.

Rangez toutes les cartes PDI du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A).

Rangez toutes les cartes Découverte unique du plateau de Planète dans « Découvertes uniques » (Boîtier A).

Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).

### 7. Plateau de Planète

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **20-21** (*ISS Vanguard*).
- Placez un marqueur sur la case 8 de la piste des Provisions.
- Pour chaque Section, prenez les Membres d'équipage disponibles restants et ceux de l'Équipage inactif et placez-les sur les espaces indiqués sous le plateau de Planète. Ces Membres d'équipage pourront contribuer à vos efforts – et certains perdront même la vie, si vous décidez de les sacrifier.
- Ajoutez 2 marqueurs sur l'emplacement Avantage adverse à droite du plateau de Planète.
- Mélangez le paquet Événement et placez-le près du plateau de Planète.
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée).
- Prenez les trois Circonstances planétaires **G11**, mélangez-les, puis placez-les empilées face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires.
- Placez la carte **P244** sur le Secteur **1**. Placez toutes les figurines Membre d'équipage sur ce Secteur.
- Placez une carte **P233** sur le Secteur **4** et placez un marqueur Temps sur la première case de sa Piste de Temps.
- Placez la carte **P235** sur le Secteur **5**, puis placez une carte **P233** sur celle-ci.
- Placez la carte **P236** sur le Secteur **6**, puis placez une carte **P233** sur celle-ci, et placez un marqueur Temps sur la deuxième case de sa Piste de Temps.

- Placez la carte Mission **M101** sur l'emplacement approprié près du plateau de Planète et lisez-la.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément et placez-les au-dessus du plateau de Planète (s'ils ne s'y trouvent pas déjà, prenez-les dans le Boîtier A).
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète (s'il ne s'y trouve pas déjà, prenez-le dans le Boîtier A).

### 8. Commencez la partie !

- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.

## ENTRÉE 76

**[CAPCOM]** : Vaisseau de reconnaissance, vous me recevez ?  
Je répète : vous me recevez ?

**[Vaisseau de reconnaissance]** : [parasites]

**[Voix dans le fond]** : Sergent Johnson... nous avons perdu tout contact avec l'atterrisseur. Nous ne captions pas de signal de détresse non plus.

**[CAPCOM]** : C'est impossible... les calculs étaient justes. Toute la Section Sciences...

**[Capitaine Wayman]** : Ça suffit. C'est une triste journée pour le Vanguard et chacun d'entre nous. Organisons d'abord une cérémonie à la mémoire des héros décédés. Nous ouvrirons une enquête plus tard.

Retirez de leur pochette de Rang toutes les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage – ils sont tous morts.

Placez le marqueur Mission échouée sur l'Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 77

Les marines de Dahl ne renonçaient pas. Acculés, ils se sont mis à utiliser du plasma, une arme qui n'aurait jamais dû être utilisée à bord du Vanguard. Les explosions ont bientôt perforé les murs et endommagé le fuselage. Toute cette section du vaisseau s'est retrouvée dépressurisée : de nombreux marines, ainsi que quelques-uns de nos camarades, ont été happés dans le vide spatial. J'ai vu le Nécrophone se faire aspirer comme un détritius : le dernier des Usurpateurs dérivant dans les ténèbres éternelles. Malgré le chaos, nous sommes parvenus à sceller la coursive et à libérer le capitaine Wayman. Néanmoins, au vu de nos pertes, cette victoire avait un goût amer.

Cochez la case **C** de l'**entrée 930**, puis lisez l'**entrée 403**.

## ENTRÉE 79

En compagnie du capitaine Wayman, tout est devenu plus facile. Notre étape suivante était de reprendre la passerelle : les gardes n'ont pas osé tirer sur le capitaine et les officiers se sont pliés à ses ordres sans hésiter. Dahl a perdu le contrôle du vaisseau et ses propres lieutenants nous l'ont amenée, menottée.

Lisez l'**entrée 403**.

## ENTRÉE 80

Nous devons décider s'il vaut mieux envoyer des vaisseaux de reconnaissance vers l'astéroïde ou ignorer les recommandations de notre agent et envoyer plutôt des drones miniers.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

» **Envoyer des vaisseaux de reconnaissance sans équipage** – Lisez l'**entrée 126**.

» **Envoyer des drones d'exploitation minière** – Lisez l'**entrée 131**.

## ENTRÉE 81

L'affrontement devant la cabine du capitaine s'est déroulé étonnamment bien. Nous avons réussi à libérer le capitaine Wayman et à nous enfuir avant que les marines de Dahl nous terrassent, mais nous avons subi des pertes. J'ai bien vu le

visage sombre du capitaine alors que nous abandonnions un territoire chèrement acquis. Une fois arrivé dans notre repaire, le capitaine s'est assis, les larmes aux yeux, et j'ai compris à quel point il était difficile pour lui de voir s'entretuer des gens qu'il avait choisis pour cette mission. «Je ne pensais pas que cela dégénérerait à ce point, dit-il, et j'espère que vous pourrez me pardonner.»

Ajoutez 2 **marqueurs** dans la Réserve de Victoires. Lisez l'**entrée 403**.

## ENTRÉE 82

[**Capitaine Wayman**] : Votre signal s'estompe, Équipe de terrain. Tout va bien? Nous ne voulons pas perdre une équipe de plus.

\*\*\* **Parasites** \*\*\*












[**Équipe de terrain**] : ... à mi-chemin de la couronne solaire. Encore quelques heures avant le... L'un des générateurs de champ nul s'est éteint. Nous avons dû passer...

\*\*\* **Parasites** \*\*\*

[**Capitaine Wayman**] : Revenez sains et saufs.

Si votre Atterrisseur a 5 ou plus en , en  et en , allez à l'étape 5. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur se trouve sur la case « Atterrissage réussi », allez à l'étape 5. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.
5. Si votre plateau de Planète actuel est *Objet de Thorne-Żytkow* (pages 38-39), allez à l'étape 6. Si votre plateau de Planète actuel est *La chambre forte des Bâtisseurs* (pages 40-41), allez à l'étape 7.
6. Mélangez les trois cartes **G20** et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».
7. Lisez l'**entrée 581**.

	<b>Éruption solaire</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descendre à pleine vitesse</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Manœuvres d'évasion</b> Perdez 3 moins  Provisions.</li> </ul>
	<b>Choc thermique</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ne rien faire</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins .</li> <li>» <b>Changer de vecteur d'approche</b> Si  est de 3 ou plus, déplacez le marqueur de la Piste d'Atterrissage de 1 cran vers la gauche. Dans le cas contraire, déplacez-le de 2 crans vers la gauche.</li> </ul>
	<b>Fuselage endommagé</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Laisser l'Atterrisseur le réparer</b> Chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Le réparer vous-mêmes</b> Un Membre d'équipage lance .</li> </ul>

## ENTRÉE 83

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Ici l'Équipe de terrain. Nous avons ralenti et entrons maintenant dans le disque nébulaire. En fait, c'est étrangement pareil qu'avant. J'aurais pensé qu'il ferait plus sombre.

[**Sarah Corey**] : La nébuleuse s'étend sur des millions de kilomètres. Elle ne semble opaque que de l'extérieur, les particules organiques sont, dans les faits, relativement éparses. Pouvez-vous prélever des échantillons?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu. Nous nous préparons à...

[**Équipe de terrain, agent 2**] : C'est juste moi ou il fait plus sombre subitement? On s'enfonce dans la nébuleuse?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Non, nous restons en périphérie.

[**Capitaine Wayman**] : Les organismes se concentrent autour de vous, Équipe de terrain. Sortez de là immédiatement!

\*\*\* **Bruits de moteur** \*\*\*

[**Équipe de terrain**] : On s'est échappés. Non, ils nous suivent hors de la nébuleuse! Bon sang, ils sont rapides!

[**IA du Vanguard**] : Alerte! Accélération maximale atteinte.

[**Équipe de terrain**] : Nous ne pouvons pas les semer!

Lisez l'**entrée 94**.

## ENTRÉE 84

Les marines de Dahl ne renouçaient pas. Acculés, ils se sont mis à utiliser du plasma, une arme qui n'aurait jamais dû être utilisée à bord du Vanguard. Les explosions ont bientôt perforé les murs et endommagé le fuselage. Toute cette section du vaisseau s'est retrouvée dépressurisée : de nombreux marines, ainsi que quelques-uns de nos camarades, ont été happés dans le vide spatial. Malgré le chaos, nous sommes parvenus à sceller la course et à libérer le capitaine Wayman. Néanmoins, au vu de nos pertes, cette victoire avait un goût amer.

Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires et lisez l'**entrée 79**.

## ENTRÉE 85

A  B

[**Opérateur du portail**] : Le passage vers le monde des Visiteurs est ouvert et la connexion est stable.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : On est prêts.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Vous avez des relevés? À quoi devons-nous nous attendre?

[**Opérateur du portail**] : Difficile à dire. Gardez vos combinaisons, méfiez-vous et n'attaquez rien si vous n'êtes pas gravement en danger. Vous serez livrés à vous-mêmes, je ne peux pas vous promettre que nous pourrions établir un contact radio avec vous.

[**Capitaine Wayman**] : Pour votre information, Équipe de terrain, vous pouvez encore renoncer et personne ne vous en voudra. Nous avons fait appel à des volontaires.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Hors de question, capitaine. Nous y allons.

[**Capitaine Wayman**] : Bonne chance. N'oubliez pas : comparer nos recherches avec les données sur les stèles colligées par les Visiteurs pourrait bien être notre seul espoir. Alors, essayez de faire bonne impression.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu!

- Si vous disposez d'un Atterrisseur prêt à l'atterrissage, défusé-le ainsi que tous ses Modules.
- Si cela n'a pas été fait, choisissez 5 Équipements Personnels et 2 Équipements de Mission à embarquer pour cette Mission.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages 34-35 (*Monde des Visiteurs*).
- Placez un marqueur sur le 5 de la piste des Provisions.
- Durant cette Mission, vous récolterez les Découvertes directement sur le plateau de Planète – vous pourrez emporter avec vous jusqu'à 6 Découvertes.

Si les cases **A** et **B** sont cochées, lisez l'**entrée 104**.

Si la case **A** est cochée, lisez l'**entrée 101**.












Si aucune n'est cochée, lisez l'**entrée 91**.

## ENTRÉE 86

Si votre Atterrisseur possède 6 ou plus en , en  et en , lisez l'**entrée 88**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.

- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 88. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

	<b>Éruption solaire</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descendre à pleine vitesse</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Manœuvres d'évasion</b> Perdez 5 moins  Provisions.</li> </ul>
	<b>Choc thermique</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ne rien faire</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins .</li> <li>» <b>Changer de vecteur d'approche</b> Si  est de 5 ou plus, déplacez le marqueur de la Piste d'Atterrissage de 1 cran vers la gauche. Dans le cas contraire, déplacez-le de 2 crans vers la gauche.</li> </ul>
	<b>Fuselage endommagé</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Laisser l'Atterrisseur le réparer</b> Chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Le réparer vous-mêmes</b> Un Membre d'équipage lance .</li> </ul>

## ENTRÉE 87

- Défaussez la carte **P233** de votre Secteur.
- S'il n'y a plus aucune carte **P233** sur le plateau, lisez l'entrée 164.
- Si votre Membre d'équipage se trouve à présent sur un Secteur avec un numéro d'entrée visible, lisez cette entrée.

## ENTRÉE 88

Journal personnel, membre d'équipage #213

Pour la dernière partie de notre vol, notre système de propulsion fonctionnait à plein régime pour nous éloigner de l'étoile à neutrons. La gravité de l'objet était deux milliards de fois supérieure à celle de la Terre. Il a fallu toute la puissance de notre générateur de champ nul (qui défie les lois de la physique) et de nos moteurs surpuissants pour nous empêcher de nous écraser à la surface.

L'atterrissage a été plutôt violent. Même si notre générateur de champ nul nous a protégés contre une bonne partie des forces en présence, notre atterrisseur a eu bien du mal à supporter la gravité écrasante.

À notre sortie de l'atterrisseur, alors que nous posions le pied à la surface de l'étoile, plus dure qu'un diamant et plus lisse que le verre, j'ai essayé d'ignorer les forces qui nous entouraient. Nous nous trouvions à l'intérieur d'une géante rouge, les températures dépassaient les sept mille degrés Celsius, la pression était immense, les radiations gamma pouvaient nous frire en un rien de temps. Sans le logiciel de reconstruction visuelle intégré à nos visières, j'aurais été aveugle : la gravité pliait la lumière d'une manière qui rendait nos yeux inutiles. Le moindre défaut dans les générateurs de champ nul intégrés à nos mechacombis nous condamnerait à une mort instantanée. Je me demandais si les températures et les radiations anéantiraient nos cellules avant que la gravité nous écrase sur la surface de neutronium de l'étoile.

C'est alors que mon attention a été attirée vers autre chose. À un demi-kilomètre de notre zone d'atterrissage, les scanners révélaient une rampe géante qui s'enfonçait dans les profondeurs de l'étoile, un couloir creusé dans le matériau le plus dur de l'univers. Des deux côtés s'élevaient des structures imposantes qui ressemblaient à des conduits d'aération destinés à extraire le plasma brûlant du soleil. J'ai lancé le spectromètre numérique de ma visière pour collecter des données : il était temps de se mettre au boulot. Lisez l'entrée 90.

## ENTRÉE 89

Extrait du dossier classifié de l'autopsie N93


Notre équipage a surnommé ce spécimen le «Magnacéreb» car 75 % de sa masse corporelle se trouve dans une poche cérébrale surdéveloppée qui contient des cellules extraordinairement denses ressemblant à des neurones. Le reste du corps de la créature est occupé par un système digestif basique et des jambes à peine assez fortes pour supporter son poids. De prime abord, l'absence d'organes reproducteurs m'a surpris et j'ai commencé à croire que le spécimen était peut-être un clone ou une arme modifiée génétiquement. Je ne comprenais pas comment il était arrivé sur notre vaisseau alors que son grand frère se trouvait sur Ugnir, et que l'espèce était dépourvue d'aptitudes pour voyager dans l'espace. La seule chose sûre est qu'il ne s'agissait pas d'une espèce endémique : l'écosystème d'Ugnir ne comprenait aucun maillon entre les plantes primitives et ces bêtes gigantesques. Je n'ai compris que lorsque le capitaine Wayman m'a permis, au grand dam de la major Dahl, de regarder la vidéo classifiée d'un incident à bord du Vanguard.

Le jeune Magnacéreb qui avait attaqué notre vaisseau provenait de nos réservoirs de biomasse, emplis d'une bouillie liquide prête à être recyclée en repas. L'une des caméras a enregistré sa naissance. Alors que le Vanguard quittait l'orbite d'Ugnir, la biomasse s'est subitement réorganisée en un petit amas de cellules qui n'a cessé de grandir et de se transformer jusqu'à ce que, moins de 24 heures plus tard, une jeune créature, fort dangereuse, sorte sur le pont. Je présume que cette conception «miraculeuse» est due à la créature plus âgée que nous avions laissée sur la planète. Les données enregistrées démontrent que le Magnacéreb adulte était entièrement concentré sur le Vanguard et traquait nos moindres mouvements de sa tête surdéveloppée, jusqu'à ce que nous quittions l'orbite de la planète et que son œil rudimentaire ne puisse plus nous percevoir.

Je crois que nous venons de rencontrer la première espèce qui utilise la télékinésie pour se reproduire. Mon étude préalable et l'autopsie indiquent que les Magnacéreb colonisent les étoiles en cherchant par télépathie des objets dotés d'une biomasse abondante. Une fois un emplacement approprié repéré, ils utilisent leurs impressionnants pouvoirs télékinétiques pour former, à partir de la masse, des cellules reproductives qui se développent ensuite rapidement. Peut-être que la créature qui se trouve sur Ugnir a été dupée comme nous : au lieu d'un riche écosystème qui lui permettrait de s'épanouir, elle n'a trouvé qu'un désert jonché de petits cailloux organiques.

Il y a encore de nombreuses choses que je veux apprendre sur cette espèce mais, pour l'instant, j'ai demandé à nos ingénieurs en chef de nous doter d'un système d'alarme au cas où d'autres Magnacéreb naîtraient sur le vaisseau.

**Note ajoutée [N. Wayman, commandant] :** J'ai décidé de classifier toutes les informations concernant les Magnacéreb, dont l'existence ne sera connue que d'une partie du personnel de sécurité. La créature a causé un immense chaos à bord et l'idée qu'une autre pourrait naître spontanément dans nos importants réservoirs de biomasse suffirait à inquiéter tout l'équipage.

Gagnez 1 . Si le Projet de Recherche **R11 (Télépathie)** est dans « Projets de Recherche », Déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 90

Ouvrez la Planétopédie aux pages **38-39 (Objet de Thorne-Żytkow)** ; si elle est déjà ouverte sur un plateau de Planète différent, commencez par en Retirer du jeu toutes les cartes – vous n'en aurez plus besoin.

Mélangez les trois cartes **G20** et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et effectuez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 91

Transcription 58B du canal privé de l'Équipe de terrain

[Équipe de terrain, agent 1] : Bon sang, mais on est où ?  
[Équipe de terrain, agent 2] : Honnêtement, ça ressemble à l'Enfer.

[Équipe de terrain, agent 3] : Fermez-la et courez !  
La masse de chair avance vers nous !

[Équipe de terrain, agent 2] : Quoi ? !

[Équipe de terrain, agent 1] : [haletant] Pourquoi je n'avance pas ?

[Équipe de terrain, agent 3] : Tu t'éloignes de nous, arrête !

[Équipe de terrain, agent 1] : Je suis juste derrière toi !

[Équipe de terrain, agent 3] : Hein ?! Ah oui... mais pourquoi ton dos est devant moi ? Et mon dos à moi aussi ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Cool. L'Enfer d'Escher.

Placez les cartes **P370** sur le Secteur 1, **P371** sur le Secteur 2, et **P373** sur le Secteur 3. Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1.

Trouvez la carte Mission **M170** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

Trouvez la carte Circonstances planétaires **G28** et placez-la sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 92

La section circulaire du sol commence à s'incliner jusqu'à se trouver à l'horizontale, à 180 degrés. Ce qui se trouvait au-dessus est maintenant suspendu en dessous, et vice-versa.

Si la carte **P435** (*Dans la fournaise de plasma*) se trouve sur le Secteur 2 ou si aucune carte ne se trouve sur ce Secteur (hormis celle imprimée sur le plateau) :

- Remplacez toute carte sur le Secteur 2 par la carte **P434**. Ensuite, si la carte **P436** (*Le plasma est la clé*) se trouve sur le Secteur 3, défaissez la carte **P436**.
- Remplacez toute carte sur le Secteur 4 par la carte **P439**.
- Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 2 peut être déplacé sur le Secteur 4. Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 4 peut être déplacé sur le Secteur 2.

Si la carte **P434** (*Le plasma dévié*) se trouve sur le Secteur 2 :

- Remplacez-la par la carte **P435**.
- Placez la carte **P436** sur celles se trouvant sur le Secteur 3.
- Remplacez toute carte sur le Secteur 4 par la carte **P438**.
- Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 2 doit être déplacé sur le Secteur 4. Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 4 doit être déplacé sur le Secteur 2.
- **Conseil** : La clé de voûte se trouve à présent en dessous du sol et le jet de plasma peut être expulsé plus loin, jusqu'à frapper la porte au bout du couloir. Gardez en tête que toucher de nouveau la clé de voûte la fera pivoter une nouvelle fois et bloquer le jet de plasma !

Si la carte **P433** (*La clé de voûte inversée*) se trouve sur le Secteur 2 :

- Défaussez la carte **P433**.
- Remplacez toute carte sur le Secteur 4 par la carte **P439**.
- Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 2 doit être déplacé sur le Secteur 4. Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 4 doit être déplacé sur le Secteur 2.

## ENTRÉE 94

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :



- » **Faire volte-face et tirer sur le banc en approche** – Peut-être qu'un tir de barrage les dispersera ? Lisez l'**entrée 96**.
- » **Prendre le risque d'accélérer au maximum** – Nos corps devraient pouvoir soutenir momentanément quelques G de plus ! Lisez l'**entrée 97**.
- » **Tout éteindre et dériver dans le vide** – Peut-être qu'une fois toutes les signatures énergétiques interrompues, les créatures ne s'intéresseront plus à nous ? Lisez l'**entrée 119**.



## ENTRÉE 95

La section circulaire du sol où se trouve la clé de voûte s'incline rapidement. Heureusement, nous nous doutions qu'il allait se passer quelque chose et étions prêts à sauter en arrière.

Résolvez immédiatement le Test ci-dessous – vous ne pouvez pas utiliser de Combinaison de dés.

 SAUTER EN ARRIÈRE !

 = 

 + 

Lisez l'**entrée 122**.

Lisez l'**entrée 98**.

## ENTRÉE 96

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Flinguez-les !

\*\*\* Coups de feu \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Prenez ça, bande de limaces !

\*\*\* Coups de feu \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 3] : Attendez ! Arrêtez, ARRÊTEZ !

[Équipe de terrain, agent 2] : Pourquoi ? Elles fondent comme du beurre.

[Équipe de terrain, agent 3] : Regardez sur les côtés ! D'autres nuages approchent. On croirait...

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain ! Cessez le feu ! C'est l'énergie qui attire ces créatures. Elles accélèrent et convergent vers vous de partout.

[Équipe de terrain, agent 2] : Elles sont devant nous aussi !


[Équipe de terrain, agent 1] : Mesures d'évasion !

\*\*\* Alarmes \*\*\*

\*\*\* Craquement sourd \*\*\*

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, vous nous entendez ? Dans les nuages, nous avons perdu votre signal. Équipe de terrain, répondez.

Cochez une case de l'**entrée 925**. Important : Si les trois cases sont cochées, votre Atterrisseur sera détruit.


Chaque Membre d'équipage lance . Ensuite, lisez l'**entrée 119**.

## ENTRÉE 97

Extrait du rapport après action **3B226**

L'Équipe de terrain a accéléré au-delà des limites permises par l'atterrisseur pour tenter de semer le banc de micro-organismes qui s'approchait. Les capteurs de signes vitaux des combinaisons 1 et 2 ont enregistré des pics de gravité dangereux. Au même moment, les capteurs du Vanguard ont repéré une activité accrue dans le banc, comme si les moteurs de l'atterrisseur, qui blanchissaient en surchauffant, fascinaient les micro-organismes. Ces derniers ont accéléré en émettant de courtes pulsations d'énergie et ont gagné du terrain. Au même moment, l'équipage a réduit l'accélération pour en revenir à une limite acceptable. Deux minutes et demie plus tard, les particules agitées ont rattrapé l'atterrisseur, se posant sur lui en une couche épaisse. Leurs émissions gamma ont empêché toute transmission de passer.

Cochez une case de l'**entrée 925**. Important : Si les trois cases sont cochées, votre Atterrisseur sera détruit.

Chaque Membre d'équipage lance . Ensuite, lisez l'**entrée 119**.

## ENTRÉE 98

La section circulaire du sol où se trouve la clé de voûte s'incline rapidement. J'ai été surpris et je suis tombé dans les ténèbres.

Placez la carte **P433** sur le Secteur 2. Placez la carte **P438** sur le Secteur 4. Placez votre Membre d'équipage et tous les Membres d'équipage de votre Secteur qui le Soutiennent sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 99

Journal de l'opérateur **74C**

Nos drones ont trouvé des structures cristallines sous la croûte minérale. Lorsque nous avons voulu prélever des échantillons, quelque chose a émis une forte pulsation électromagnétique qui a grillé nos appareils. La prochaine fois, nous recommandons d'explorer soigneusement la zone avec des sondes avant de débiter les opérations minières.

Gagnez 1 Découverte *Minéral* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 100

Carnet de recherche **18C**

Après analyse du message, nous avons découvert que dans la liste reçue des Bâtisseurs, l'ordre des mondes n'était pas accidentel. Bien qu'ils se trouvent tous à des distances différentes de L'œil du Vide, ils forment une trajectoire parfaite pour profiter de l'assistance gravitationnelle et réduire le temps de trajet. Grâce à cette information, nous avons eu une idée pour améliorer la carte stellaire de la passerelle et faciliter notre voyage.



Une chose dérangeait profondément certains membres de la Section Sécurité. La Terre était trop éloignée pour que nos ondes radio et télévisuelles du XXe siècle aient pu atteindre l'œil du Vide. Les Bâtisseurs les ont donc interceptées d'une autre manière : nous pensons qu'ils ont dissimulé un objet à cette fin dans notre système solaire. Nous avons donc envoyé vers la Terre une sonde supraluminique porteuse d'un message demandant que des recherches de cet objet caché soient lancées, mais il faudra longtemps avant que la sonde arrive à destination...

Sur une note plus personnelle, j'ai remarqué une montée des inquiétudes à bord : certains membres d'équipage s'avèrent de plus en plus obsédés par les Bâtisseurs et leurs plans...

Déplacez l'Amélioration de la Passerelle **B07** (*Carte stellaire avancée*) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Déplacez le Projet de Recherche **R07** (*Survie en biome extrême*) de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».

Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S11** (*Culte des Bâtisseurs*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).

## ENTRÉE 101

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : La dernière Équipe de terrain s'est perdue dans cette dimension. Nous devons absolument construire un avant-poste pour ne pas finir comme elle.

[Agent 2] : Ne commettons pas la même erreur stupide !

[Agent 1] : Elle nous a laissé une carte de cet espace de Möbius, pour que nous puissions en sortir. Son sacrifice pourrait bien assurer notre survie : elle mérite d'être saluée, pas ridiculisée !

- Trouvez les trois cartes PDI **P382**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 2.
- Trouvez les trois cartes PDI **P383**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 3.
- Trouvez les trois cartes PDI **P384**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 1.
- Si la carte **P374** (*Un environnement stable*) n'est pas sur le Secteur 4, placez-la dessus.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 4.
- Trouvez les cartes Mission **M171** et **M172** et placez-les sur les deux emplacements Mission du plateau de Planète.
- Trouvez les trois Circonstances planétaires **G29**, mélangez-les et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 102

Notre plan était simple : nous allions faire semblant de fomenter une mutinerie à l'arrière du vaisseau et, dès que Dahl enverrait ses fidèles gérer la situation, nous reprendrions la passerelle.

Cochez la case **B** de l'entrée **950**.

Si la case **A** de l'entrée **930** est cochée, lisez l'entrée **117**. Dans le cas contraire, lisez l'entrée **110**.

## ENTRÉE 103

### Rapport d'exploration 419D de l'Équipe de terrain

Une fois la dernière barrière franchie, nous étions extatiques. Après tout, si une espèce extraterrestre avait construit un obstacle aussi élaboré, il devait protéger quelque chose d'important.

Alors que nous descendions vers les niveaux inférieurs de l'atmosphère, nous avons remarqué un groupe d'objets allongés qui se déplaçaient en une longue file vers notre atterrisseur. Nous avons cru qu'il s'agissait d'un comité d'accueil, un groupe d'Atroposiens curieux, mais ils nous ont dépassés pour se perdre dans les nuages, et nos scanners ont révélé un fait inquiétant. Les objets étaient des cercueils, qui contenaient tous un corps extraterrestre parfaitement conservé. Durant notre descente, un grand nombre de ces essaims macabres nous ont ainsi dépassés. Enfin, nous sommes sortis de la couche nuageuse et avons vu la surface ; elle était couverte de tombes antiques, à perte de vue.

Nous nous sommes posés entre deux façades géantes qui assuraient de l'ombre autour de notre zone d'atterrissage. Nous avons rapidement découvert qu'il n'y avait rien sur

cette planète, ni faune, ni flore, ni minéral, ni découverte possible. Seuls des tombes et des morts occupaient le moindre recoin disponible : la planète était un cimetière géant qui s'était développé au cours d'un demi-million d'années, selon nos scans préliminaires.



Nous n'avions rien à ramasser, et rien ne nous poursuivait. Atropos ne nous offrait qu'une marche silencieuse à travers des tombeaux incroyablement anciens qui regorgeaient de cercueils, en direction d'une stèle érigée sur une montagne tout aussi morte. Les xéno-linguistes du Vanguard ont rapidement établi que le glyphe central signifiait « conservation ».

Après notre départ, nous avons appris ce qui était arrivé. Dans l'atmosphère lourde d'Atropos, une civilisation profondément spirituelle s'était développée, sans étoile alentour ni connaissance de l'univers. Les prêtres et philosophes ont mal interprété le glyphe de la stèle. Nous sommes convaincus que les Bâtisseurs souhaitaient que la civilisation conserve le meilleur de leur monde et des mondes aux alentours, mais les Atroposiens ont cru qu'ils devaient se conserver en vue d'une vie après la mort. Ils ont alors jugé qu'il n'y avait rien de plus important que de sauvegarder leur corps pour l'éternité. Au fil des siècles, la majeure partie des ressources de la planète a été consacrée à construire des tombes toujours plus luxueuses pour la cohorte grandissante de défunts. Lorsque le voyage spatial a été découvert, plutôt que de partir en exploration, les Atroposiens ont tenté de se protéger des profanateurs et des pilliers de tombe : ils ont alors transformé la planète en un mausolée bien gardé.

Pour finir, leur nombre s'est amoindri et les derniers habitants ont péri dans un monde de tombes, dans l'espoir de la vie après la mort qu'ils pensaient que les Bâtisseurs leur avaient promise.

Ils ont accompli une chose : les paysages terrifiants de ce monde perdureront, dans les journaux détaillés de nos explorateurs et dans les quelques souvenirs pris sur place.

Retirez du jeu la carte Atterrissage *Atropos* (**L5**). Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Gagnez 4 , 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et la Découverte unique **5**. Gagnez 1  supplémentaire pour chaque Membre d'équipage de Rang 2 et 3 ayant participé à cette Exploration. Tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à l'Exploration sont promus au Rang supérieur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 104

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Pourquoi suis-je là ? Je n'ai pas quitté notre avant-poste sûr, protégé par une technologie d'avant-garde, et je suis malade. Je suis si proche du portail qui me ramènerait, et mon corps épuisé me tire dans cette direction. Je veux rentrer. Je ne veux pas sentir mes intestins se nouer au rythme de cette étrange réalité. Mes yeux ne supportent pas la torture de cette fausse perspective, comme si je voyais l'arrière de ma propre tête. Pourtant, je suis le meilleur, le seul à avoir survécu ici. Je dois quitter mon refuge pour accomplir ce que l'humanité attend de moi.

- Trouvez les trois cartes PDI **P382**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 2.
- Trouvez les trois cartes PDI **P383**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 3.
- Trouvez les trois cartes PDI **P384**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 1.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 4.
- Trouvez la carte Mission **M172** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Trouvez les trois Circonstances planétaires **G29**, mélangez-les et placez ce paquet face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 105

C'est trop tard, il ne reste rien de cet écosystème !

Remplacez la carte sur le Secteur 2 par la carte **P000**.

Défaussez 2 .

Défaussez la carte Mission **M35**.

## ENTRÉE 106

### Rapport après action 76

Oui, j'étais proche du Noyau quand c'est arrivé. Mes camarades et moi avons été parmi les derniers à arriver. À notre approche, les lieux étaient presque entièrement occupés, et seules quelques escouades tentaient de résister près du générateur. Nous avons couru au milieu des Usurpateurs en tirant dans le tas et avons pris position autour du Noyau. C'est à cet instant que j'ai vu le capitaine Wayman : il était assis, dos au Noyau, un trou béant dans la poitrine. Je crois qu'il nous a vus et a souri. J'en suis presque sûr. Peut-être pensait-il que les renforts étaient arrivés ? Mais nous n'étions que six, et nous avons rapidement essuyé des pertes. L'ennemi se rapprochait de nous, nous encerclant, nous poussant peu à peu hors de notre abri. Rapidement, nous n'avons plus eu nulle part où aller. J'ai bien cru que l'ISS Vanguard était perdu. À ce moment-là, quelque chose est apparu derrière nous. Des tentacules ont effleuré mon épaule. Je ne sais pas si ça marchait ou volait, mais cela touchait à peine le sol. Les Usurpateurs ont semblé choqués, mais ont continué à tirer. Les créatures ont riposté avec des armes qui projetaient des jets corrosifs. Je ne sais pas d'où elles venaient. Quand je me suis retourné vers le Noyau et sa lumière brillante, j'ai vu qu'une créature en émergeait, comme s'il s'agissait d'un portail. D'autres la suivaient et je pourrais jurer que, durant un instant, j'ai aperçu un autre lieu au-delà du Noyau, dont les murs rouges pulsaient.

Mais ce qui m'a le plus surpris, c'était le symbole frappé sur l'armure des créatures. C'était le même symbole que sur le vaisseau extraterrestre qui est devenu l'ISS Vanguard, celui que nous avons adopté comme logo de l'Initiative. Le même symbole était frappé sur mon badge et ma plaque d'identité militaire. C'est alors que j'ai compris que les anciens propriétaires du Noyau étaient intervenus. Nous ne voulions pas qu'ils mènent seuls les combats : nous nous sommes reformés pour avancer avec nos nouveaux alliés.

Si la carte Mission M102 est visible, lisez l'entrée 108.

Si la carte Mission M102 n'est pas visible, lisez l'entrée 149.

## ENTRÉE 107

### Conversations avec l'Étrange

Un seul d'entre nous a été admis dans le vaisseau. L'intérieur spartiate m'a rendu claustrophobe : les murs étaient gris anthracite et mon corps frôlait une surface en permanence. Je me suis cogné la tête, les genoux et les coudes jusqu'à ce que je m'acclimate à cette petite cage qui flottait à travers l'espace.

L'Idémien, parfaitement calme, se déplaçait avec grâce. Nous avons commencé à parler : au début, j'ai recouru à mon IA, mais l'Idémien m'a demandé de l'éteindre. Nous avons donc adopté nos langues respectives et des mouvements corporels incompréhensibles mais, subitement, tout a commencé à prendre sens. Malgré le fait que je ne comprenais pas un traître mot de ce qui se disait, je saisisais le message.

Nous avons passé de nombreuses heures à échanger sur notre vision du monde, nos émotions et nos concepts. Je crois que l'Idémien était reconnaissant du temps que je lui avais consacré, et il m'a offert l'engin qui nous avait permis de nous comprendre.

Il m'a aussi donné les coordonnées d'une comète toute proche sur laquelle nous pourrions trouver des réserves d'énergie.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte E42 (Xéno-analyseur) de « Équipement indisponible » à « Armurerie » et gagnez 3 .

## ENTRÉE 108

Remplacez la carte sur le Secteur 2 par la carte P243.

## ENTRÉE 109

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 110

Il était presque l'heure de lancer notre assaut sur la passerelle : nos équipes étaient tapies près des entrées et les groupes chargés de faire diversion étaient éparpillés sur le vaisseau. Nous allions passer à l'action quand Anu est apparue et a demandé à nous parler. Elle nous a suppliés de ne pas nous entretuer au nom de différences abstraites sur notre vision du monde. Au lieu de recourir à la violence, elle nous a proposé d'entrer sur la passerelle grâce à son badge pour y faire détonner des grenades idémiennes à gaz non léthal, conçues pour endormir les dangereux félins de sa planète. Cela nous permettrait de prendre le contrôle de la passerelle sans tirer une seule balle. Le seul problème était que l'agent innervant des grenades n'avait jamais été testé sur des humains. Malgré sa prétention que le risque était inexistant, nous n'avions aucun moyen de connaître la durée d'effet du gaz ou même de savoir si nous ne risquions pas de perdre la majeure partie du personnel essentiel au pire moment.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Accepter l'aide de l'Idémienne et gazer la passerelle** – lisez l'entrée 120.
- » **Décliner sa proposition et prendre la passerelle d'assaut sans aide** – lisez l'entrée 117.

## ENTRÉE 111

Dès que nous avons sécurisé la passerelle, nous avons transmis un message sur toutes les fréquences pour demander aux membres d'équipage de nous aider à arrêter la major Dahl. Plusieurs minutes d'un silence pesant ont suivi.

Vérifiez si les cases des entrées 922 ou 924 sont cochées. Si l'une des deux est cochée, lisez l'entrée 169. Dans le cas contraire, lisez l'entrée 216.

## ENTRÉE 112

[Équipe de terrain] : Je passe sous la surface. Apparemment, la croûte externe de la sphère repose sur ce qui ressemble à un maillage de carbone. J'ai juste la place pour passer... je crois que je peux atteindre différentes parties de ce secteur.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Soyez prudent, on ne peut pas savoir comment cette structure...

[Équipe de terrain] : Zut !

[CAPCOM, sergent Nahy] : Équipe de terrain 1, vos battements cardiaques s'affolent, que se passe-t-il ?






[Équipe de terrain] : Je crois que je suis... coincé.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Personne ne peut vous aider pour l'instant. Pouvez-vous vous libérer ?

[Équipe de terrain] : Je vais faire de mon mieux, Vanguard. Fin de la transmission.

Vous avez échoué, mais ce n'est pas toujours une mauvaise chose. Après tout, certains arcs narratifs ne deviennent accessibles qu'après un échec.

Choisissez une option :

- » **Tenter de vous extirper petit à petit** – ++ et placez votre Membre d'équipage ainsi que les Membres d'équipage qui le Soutiennent sur le Secteur 4.
- » **Demander de l'aide** – Si un autre Membre d'équipage se trouve sur ce Secteur, il peut  pour vous aider. Dans ce cas, placez votre Membre d'équipage et celui qui vous a aidé sur le Secteur 4.
- » **Utiliser des outils pour vous dégager** – Lancez . Après avoir appliqué le résultat de ce dé, placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.

**Rappel** : Durant votre Tour, si vous rejoignez un Secteur contenant un numéro d'entrée, vous devez immédiatement lire l'entrée en question. Dans ce cas, lisez l'entrée 311 dès que vous rejoignez le Secteur 4.

## ENTRÉE 113

### Journal de l'opérateur

Ces roches sont maudites... mais on continue de les extraire ! J'ai déjà transmis une plainte qui, bien entendu, a été ignorée. Quelle perte de ressources !

Vous pouvez Affecter 1 Membre d'équipage pour gagner 1 Découverte Minéral, que vous rangerez alors dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 114

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'entrée 134. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.

### Rapport d'exploration TF/29 de l'Équipe de terrain

À notre arrivée sur le sommet effondré de la butte, nous avons remarqué qu'elle n'était plus déserte! Nous avons trouvé des traces fraîches d'arthropodes qui s'enfonçaient sous terre. Nous les avons suivies et sommes arrivés dans une large grotte pleine de larves desséchées depuis longtemps. Les arthropodes présents vomissaient une étrange substance verdâtre dans un puits au milieu de l'espace, très attentifs à ne pas en gaspiller la moindre goutte. Ensuite, ils ont immergé les larves dans cette substance, les unes après les autres. Les scans faits à distance montrent que cette dernière est un composé organique extrêmement complexe. En prélever un échantillon serait sûrement utile, mais c'est risqué.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Prélever des échantillons** – Gagnez la Découverte unique 33 (*Gelée royale*) et lisez l'entrée 148.
- » **Ne pas prendre de risques** – Cette entrée est terminée.

## ENTRÉE 115

[Major Dahl] : Bonjour! La planète que vous allez explorer est désignée par les Bâtisseurs comme l'un de leurs berceaux. Elle regorge de vie, mais peut s'avérer dangereuse. Le capitaine m'a demandé de vous enseigner tout ce que nous savons sur les périls potentiels avant que vous vous y installiez.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Major Dahl] : Soyez extrêmement prudents et surveillez vos niveaux d'oxygène. La planète est propice aux incendies : dans certains endroits, l'électricité statique suffit à en provoquer un.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Major Dahl] : Nous percevons aussi de nombreuses formes de vie complexes. L'abondance d'oxygène signifie que leur métabolisme est plus rapide que toutes les espèces connues sur Terre. Ces formes de vie pourraient donc vous surprendre par leur rapidité ou leur force.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Major Dahl] : Comme nous ne savons pas vraiment à quoi nous attendre, votre mission est simplement de parcourir les couches supérieures de la planète et d'en prélever autant d'échantillons que possible.

Placez la carte P130 sur toute carte se trouvant sur le Secteur 1. Placez l'Atterrisseur sur le Secteur 1.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 116

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.



- Lisez l'entrée 99.
- Lisez l'entrée 80.
- Lisez l'entrée 113.







## ENTRÉE 117

Personne n'a répondu à notre appel; nous étions seuls dans notre entreprise. Nous avons décidé d'agir malgré tout. Nous arrêterons Dahl ou mourrons pour la cause.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.

- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir 10 points ou plus pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 9 points ou moins, lisez l'entrée 176.

Si vous avez obtenu 10 points ou plus, ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'entrée 111.

## ENTRÉE 118

[Équipe de terrain] : Ici l'Équipe de terrain. Nous approchons du soleil en suivant un banc de micro-organismes, qui ralentit et s'éparpille. La température aux alentours augmente considérablement. La spectrométrie révèle que les micro-organismes sont sujets à plusieurs réactions chimiques.

[Sarah Corey] : Cela correspond à mes observations initiales. Il est probable que l'organisme ait besoin d'approcher du soleil parce qu'une phase de son cycle nécessite un degré de radiations ultraviolettes impossible à atteindre dans la nébuleuse. Et...

[Équipe de terrain] : Il se passe quelque chose. Les micro-organismes se séparent!

[Sarah Corey] : C'est logique. Une fois leur mission accomplie, les créatures retournent vers les ténèbres de la nébuleuse.

[Équipe de terrain] : Non! Ils ne se dirigent pas vers la nébuleuse. Ils viennent vers nous. Il en arrive toujours plus!

[Capitaine Wayman] : Équipe de terrain, sortez de là immédiatement!

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

[Équipe de terrain] : On s'est échappés. Non, ils nous suivent hors de la nébuleuse! Bon sang, ils sont rapides!

[IA du Vanguard] : Alerte! Accélération maximale atteinte.

[Équipe de terrain] : Nous ne pourrions pas les semer!

Lisez l'entrée 94.

## ENTRÉE 119

\*\*\* Grincements émanant du fuselage \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Ici l'Équipe de terrain! Ces créatures ont submergé l'atterrisseur. Vanguard, vous nous entendez?

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez? Les organismes écrasent le fuselage pour entrer. On attend vos ordres!

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : C'est inutile. Ils sont si nombreux qu'ils causent une distorsion. Le signal ne passe pas.

[Équipe de terrain, agent 1] : On fait quoi alors?

\*\*\* Grincements émanant du fuselage \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Quoi qu'on fasse, il faut agir vite.

Chaque Membre d'équipage pioche autant de cartes de Section que sa Limite (indiquée sur son plateau Équipage) lui permet. Vous ne pouvez utiliser ces cartes que lors des Tests spéciaux qui seront déclenchés en fonction de vos choix au cours de cet Atterissage; ces cartes et les dés de Section des plateaux Équipages ne seront pas Réactivés entre chaque Test!

Répartissez toutes les cartes Équipement de l'Atterrisseur entre les Membres d'équipage.

Les cartes faisant référence à un élément absent de la table (**exemple** : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs) n'auront aucun effet lors de cet Atterissage.

Lisez l'entrée 123.

## ENTRÉE 120

Nous avons laissé Anu mettre son plan à exécution. Elle est entrée calmement sur la passerelle et a lancé ses grenades. Le personnel a été tellement surpris qu'il n'a pas eu le temps de réagir avant de sombrer dans l'inconscience. Une fois les gaz évaporés, Anu nous a ouvert la porte. Dépassant les corps endormis des officiers, nous avons pris le contrôle des systèmes.

Cochez la case **G** de l'entrée **930** et ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires. Ensuite, lisez l'entrée **111**.

## ENTRÉE 121

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #3**

Nous ne savons toujours pas avec certitude si les structures conductrices sont des nerfs naturels ou des câbles dotés d'une composante génétique, mais nous savons qu'elles sont dangereuses. Elles conduisent l'électricité avec le même ampérage que les lignes électriques sur Terre, mais sont dénuées d'isolant. Elles peuvent donc nous blesser facilement si nous ne faisons pas attention. En dehors de ça, elles semblent affecter les tissus environnants et les matières inorganiques de plusieurs manières. Si nous ne devons pas fuir constamment, nous pourrions examiner ces structures de près puisqu'elles nous permettraient de mieux comprendre ce monde.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 122

La section circulaire du sol commence à s'incliner jusqu'à se trouver à l'horizontale, à 180 degrés. La clé de voûte qui s'y trouvait est maintenant suspendue en dessous du sol et devant nous se trouve un petit panneau de contrôle doté d'un seul gros bouton.

Placez la carte **P433** sur le Secteur **2**. Placez la carte **P438** sur le Secteur **4**.

Tout Membre d'équipage se trouvant sur le Secteur **2** doit être déplacé sur le Secteur **4**.

Tout Membre d'équipage se trouvant sur le Secteur **4** doit être déplacé sur le Secteur **2**.

## ENTRÉE 123

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Tenter de rétablir la communication** – Nous pourrions essayer d'augmenter suffisamment le signal pour qu'il passe à travers les créatures agglutinées autour du vaisseau. Lisez l'entrée **146**.
- » **Prélever un échantillon des créatures** – C'est risqué, certes, mais cela nous permettrait de les étudier plus facilement. Lisez l'entrée **624**.
- » **Attendre que le Vanguard envoie de l'aide** – Ils voient certainement que nous sommes en danger ! Lisez l'entrée **645**.

## ENTRÉE 124

La voie est libre, à présent ! Remplacez la carte sur le Secteur **3** par la carte **P437**.

Placez la carte *Menace Métahedron tutélaire* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète. Placez la carte *Menace Bouclier polyvalent* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette *Métahedron tutélaire* sur le Secteur **5**.

## ENTRÉE 125

Si vous jouez sur *Sulfure*, lisez l'entrée **42**.

Dans le cas contraire, gagnez une Blessure *Trauma*.

## ENTRÉE 126

[Temps de mission écoulé : 03 min 27]

La sonde d'exploration approche de la croûte fendue. Les débris des engins miniers flottent non loin, mais leurs circuits grillés ne peuvent être réparés. La structure cristalline entrevue dans la fissure ressemble à de la fibre optique. Elle est également brisée à quelques endroits. Des radiations électromagnétiques en émanent. Notre théorie préliminaire est que ces astéroïdes sont en fait des pièces d'une machine, recouvertes d'une croûte minérale. Nous envoyons nos données pour analyse.

[Temps de mission écoulé : 08 min 52]

La sonde s'approche d'une structure rocailleuse symétrique pour en gratter la couche minérale de surface. En dessous se trouve une source d'énergie : nos capteurs perçoivent une augmentation de l'activité électrique.

[Temps de mission écoulé : 08 min 54]

Un flash de lumière vive coupe notre lien avec la sonde. Les capteurs du *Vanguard* enregistrent une forte onde électromagnétique juste avant que nous voyions une explosion puissante qui pulvérise la ceinture d'astéroïdes. Pour découvrir ce qui est arrivé, nous devons analyser les données sur les fibres cristallines transmises par la sonde juste avant sa destruction.

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 127

Si cette case est déjà cochée, l'entrée est terminée. Dans le cas contraire, cochez-la et poursuivez la lecture :

[Capitaine Wayman] : Escouade Alpha, votre atterrisseur n'encaissera pas un coup de plus. Battez en retraite pour réparer.

\*\*\* Alarmes \*\*\*

[IA de l'atterrisseur] : Panne critique détectée.

[Escouade Alpha] : Non, je l'ai, je l'ai. Il me suffit de...


\*\*\* Explosion \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Escouade Alpha, vous me recevez ? Nous avons perdu votre signal. Escouade Alpha ?

[Escouade Alpha] : ... ouais ! Un de moins, capitaine.

\*\*\* Applaudissements \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Félicitations, escouade Alpha. C'est du très bon travail !

- Retirez 2 marqueurs de l'emplacement *Avantage adverse*.
- Retirez du plateau la carte *Menace Bombardement* et sa silhouette.
- Défaussez la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) du Secteur **8**.
- Gagnez la Découverte unique **8**.
- Défaussez la carte *Mission M103*.
- Gagnez 1 .
- Retirez la silhouette *Atterrisseur* du Secteur **8**.
- Déplacez tous les Membres d'équipage du Secteur **8** sur le Secteur **4**.

## ENTRÉE 128

- Placez la carte **P441** sur le Secteur **6**.
- Placez la carte **P442** sur le Secteur **7**.
- Placez la carte **P443** sur le Secteur **8**.
- Placez la carte **P440** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 129

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : J'en ai marre de monter.

[Agent 2] : Hein ? On n'a pas arrêté de descendre !

[Agent 1] : Arrête de plaisanter.

[Agent 3] : Il ne plaisante pas, on descend.

[Agent 2] : Attends ! Enfin, le paysage change et maintenant, on monte !

[Agent 1] : Tu te moques de moi ? Je vois bien qu'on descend maintenant...

Retirez toutes les cartes PDI des Secteurs **1**, **2** et **3**. Remplacez le PDI sur votre Secteur par la carte **P372**. Remplacez le PDI sur le Secteur connecté à votre Secteur par une flèche blanche par **P371**. Remplacez le PDI sur le Secteur connecté à votre Secteur par une flèche noire par **P373**.

## ENTRÉE 130

Si la Mission en jeu est **M03**, lisez l'entrée **133**.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée **132**.

## ENTRÉE 131

**Journal de l'opérateur**

Nous extrayons les minéraux prudemment, en faisant bien attention de ne pas frôler les étranges structures cristallines, car nous ne pouvons pas nous permettre de perdre plus de machines. Tout se déroule plutôt bien, et nos transporteurs sont rapidement chargés de minéraux rares et d'échantillons pour nos recherches.



Deux transporteurs repartent et un autre s'approche de l'astéroïde pour récupérer le dernier chargement.

Lorsqu'il atterrit, la croûte tremble et se fendille. Subitement, nos machines ne répondent plus. L'explosion nous aveugle !

Encore de l'équipement perdu, la Section Reconnaissance va me tuer.

Gagnez 1 Découverte *Minéral* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 132

Vous vous éloignez trop de votre objectif ! Vous ne pouvez plus vous enfoncer dans la sphère tant que votre Mission ne sera pas accomplie.

Déplacez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4, puis continuez votre tour.

## ENTRÉE 133

### Rapport d'exploration 16C de l'Équipe de terrain

L'un des couloirs finit par déboucher sur un petit balcon attaché à la cloison interne de la sphère. Nous sommes ébahis : devant nous se trouve un énorme espace où flottent les débris d'un système solaire complet, et dont le soleil rouge semble à bout de souffle.

Nous regardons les scans et données préliminaires. Il semble évident que les matériaux du système et de ses voisins ont servi à construire cette énorme structure, mais pourquoi se donner autant de mal pour camoufler une géante rouge et des débris rocheux ?

L'intérieur de la sphère est recouvert de panneaux solaires pointés vers le soleil, mais les couloirs et terminaux sont tous éteints. Les circuits de la sphère sont-ils endommagés ? Pouvons-nous les réparer ?

Placez une carte **P000** au hasard face visible sur ce Secteur.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 134

Lisez l'entrée 148.

## ENTRÉE 135

- Défaussez la carte **P432** (*L'iris focalise*) du Secteur 1.
- Si la carte **P434** (*Le plasma dévié*) se trouve sur le Secteur 2, défaussez-la.
- Si la carte **P435** (*Dans la fournaise de plasma*) se trouve sur le Secteur 2, remplacez-la par la carte **P433**.
- Si la carte **P436** (*Le plasma est la clé*) se trouve sur le Secteur 3, défaussez-la.

## ENTRÉE 136

- Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 8 gagne une Blessure *Trauma aggravé*.
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 8 sur le Secteur 4.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte de l'Atterrisseur sur le Secteur 8 face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Retirez la silhouette Atterrisseur du Secteur 8.
- Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Avantage adverse.

## ENTRÉE 137

**Conseil :** Remarquez comme l'environnement change alors que vous progressez dans ces lieux étranges.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » **Avancer en suivant le flux des synapses** (suivre la flèche noire) – Lisez l'entrée 141.
- » **Avancer latéralement pour tenter d'atteindre le sommet de l'horizon replié** ; cela pourrait changer complètement notre perspective – Lisez l'entrée 129.

## ENTRÉE 138

### Résumé de la recherche sur le nuage organique de Kelu-8

Nous pensions que le nuage serait soit composé de résidus d'une bataille spatiale, soit d'un organisme lancé dans l'espace, soit d'un cadavre. Il semble que ce soit en fait un banc de micro-organismes encapsulés qui parcourt lentement le cosmos et abandonne des spores sur chaque planète qu'il croise. La capacité des micro-organismes à trouver leur chemin dans l'espace infini sans rencontrer de danger a inspiré un changement de nos systèmes de navigation.

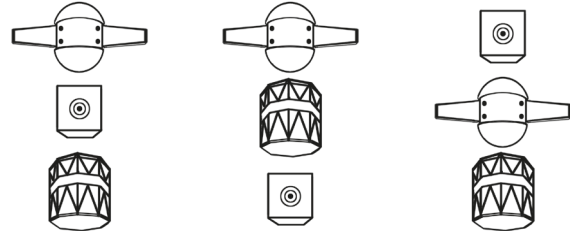
Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Déplacez la carte **A18** (*Console de navigation extraterrestre*) de « Modules d'Atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

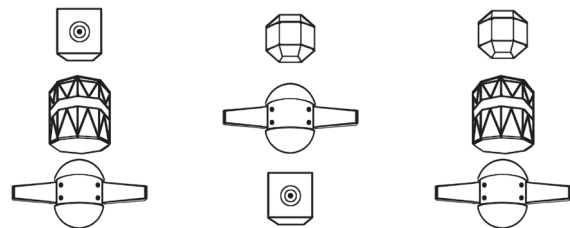
Vous pouvez ensuite Affecter 3 Membres d'équipage pour gagner 1 Découverte *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 139

Dans quel ordre souhaitez-vous arranger les fragments ? Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :



» Lisez l'entrée 143. » Lisez l'entrée 150. » Lisez l'entrée 177.



» Lisez l'entrée 182. » Lisez l'entrée 185. » Lisez l'entrée 190.

## ENTRÉE 140

Le gisement est très riche, mais d'une taille plutôt restreinte.

- Cochez la première case non cochée et continuez la partie. Si toutes les cases sont cochées, poursuivez la lecture :

Nous avons épuisé le gisement.

Sur le plateau de Planète, gagnez la Découverte unique du dessus du paquet (s'il en reste). Ensuite, remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P011**.

## ENTRÉE 141

### Canal privé de l'Équipe de terrain

**[Agent 1] :** Est-ce moi qui deviens fou, ou est-ce le monde qui nous entoure ?

**[Agent 2] :** Les deux, mais qu'est-ce que tu veux dire ?

**[Agent 1] :** Lève les yeux : tu verras le même paysage que devant nous... ou derrière.

**[Agent 2] :** Hmmm...

**[Agent 1] :** Ouais, comme tu dis ! Je crois aussi que c'est l'horizon qui bouge alors que la boucle reste à la même place.

**[Agent 2] :** Un mouvement relatif ?

**[Agent 1] :** Je l'ignore...

Si vous êtes sur le Secteur :




1 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 2. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) se trouve sur le Secteur 2, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) se trouve sur le Secteur 3. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

2 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 3. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) se trouve sur le Secteur 3, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) se trouve sur le Secteur 1. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

3 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 1. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) se trouve sur le Secteur 1, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) se trouve sur le Secteur 2. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 142

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P234** sur votre Secteur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et retournez face Atterrisseur endommagé la carte d'un Atterrisseur au choix autre que l'Atterrisseur de base.

- Si le total des **Rangs** des Membres d'équipage choisis est de **4 ou plus**, la piste verte de la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) sur le Secteur **8** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections Sécurité ou Reconnaissance, la piste verte de la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) sur le Secteur **8** progresse de 1.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion  ou  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) sur le Secteur **8** progresse de 1.
- Placez tous les Membres d'équipage choisis sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence :** les Membres d'équipage choisis ont accompli leur objectif juste avant de mourir. Lisez l'**entrée 590**.

**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence :** les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'**entrée 607**.

## ENTRÉE 143


Lisez l'**entrée 217**.

## ENTRÉE 144

**Extrait de l'Histoire de la recherche sur la technologie dimensionnelle**

Parmi les nombreuses découvertes réalisées sur le monde des Visiteurs, notre Équipe de terrain a mis la main sur un objet qui nous a permis de mieux comprendre les dimensions qui échappent à nos sens et à la manière dont elles influencent celles que nous percevons. Grâce à cela, nous avons pu développer une branche totalement nouvelle de la technologie. Bien entendu, à l'époque, nous ne savions pas ce que cela nous demanderait et à quel point elle deviendrait cruciale au succès du Vanguard. Cet objet était loin d'être la seule chose récupérée durant cette mission...

Si le Projet de Recherche **R20** (*Physique subspatiale*) est dans « Projets de Recherche », déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ».

Dans le cas contraire, gagnez 1  et 1 Découverte Technologie extraterrestre. Ensuite, lisez l'**entrée 752**.

## ENTRÉE 145

Rangez les Découvertes uniques **35** et **38** dans « Découvertes uniques ». Ensuite, défaussez toutes les Missions. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 146

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : C'est inutile. Chacun de ces micro-organismes est comme un petit réacteur. Tous ensemble, ils créent suffisamment d'énergie et de radiations pour bloquer notre signal.

[Équipe de terrain, agent 2] : Attends, tu as bien dit « de radiations » ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Oui, j'espère que tu ne voulais pas d'enfants...

[Équipe de terrain, agent 2] : Très drôle. Je crois que nous pouvons accroître notre signal, il suffit de rerouter l'électricité, d'éliminer les limites de sécurité de l'antenne, de reprogrammer notre logiciel de communication...

\*\*\* Grincements métalliques \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Tu peux y arriver à temps ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Oui.

\*\*\* Grincements métalliques \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Je crois.

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour modifier l'équipement de haute technologie de l'Atterrisseur (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale). Ensuite, lisez l'**entrée 167**.

## ENTRÉE 147

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

– Lisez l'**entrée 772**.

– Lisez l'**entrée 756**.

## ENTRÉE 148


**Rapport d'incident après action 96/F**


Nous avons compris rapidement que notre odeur et notre allure affolaient les arthropodes. Dès que nous en croisions, ils libéraient des phéromones qui semblaient avertir les autres du danger et, à chaque fois, ils se montraient plus agressifs. Ce n'était qu'une question de temps avant que la situation ne dégénère.


Si un marqueur se trouve sur la dernière case de la Piste de Temps de la carte Circonstances planétaires *Rencontre rapprochée*, réinitialisez sa piste.

Ensuite, appliquez le texte de la première case non cochée ci-dessous, puis cochez-la. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

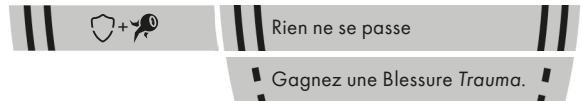
Les arthropodes ont remarqué notre présence. Nous devons nous déplacer avec prudence !

Nous devons contourner un groupe d'arthropodes hostiles. Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur .

Les arthropodes tentent de nous repousser. Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur .

Ils nous poursuivent et leurs intentions sont clairement belliqueuses. Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur est immédiatement placé sur un autre Secteur connecté de son choix et lance .

Les arthropodes nous attaquent ! Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur effectue immédiatement le Test ci-dessous, dans cet ordre : Sécurité, Reconnaissance, Sciences, Ingénierie.




## ENTRÉE 149

**Journal personnel du Dr Sarah Corey, entrée 213**

Nous avons gagné, mais nul applaudissement n'a retenti. Lorsque la fumée s'est dissipée, nous avons compté nos pertes et pris conscience de la situation. Nous avons perdu de nombreux amis et collègues de travail, dont l'officier CAPCOM Nahy et mon bon ami le sergent Marquez, pilote de la mission de sauvetage. Le capitaine Wayman était gravement blessé et, à en croire la mine de nos médecins, il ne survivrait pas. Nous étions condamnés à faire notre deuil sur un vaisseau endommagé, incapables de rentrer à la maison ou d'atteindre un lieu plus lointain que le système le plus proche. La plupart d'entre nous craignaient d'assister à la fin de l'*ISS Vanguard* et de sa mission...

**Vous avez accompli votre Mission !**

- Gagnez la Découverte unique **11**.
- Comptez combien de marqueurs se trouvent dans l'emplacement Avantage adverse. Ajoutez 2 points pour chaque carte Membre d'équipage sur l'espace « Pertes » à gauche du plateau de Planète. Soustrayez 1 point pour chaque . Consultez le score final ci-dessous et appliquez le résultat correspondant.
  - **16 ou plus** – aucun Membre d'équipage n'est promu au Rang supérieur !
  - **5-15** – Les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à l'Exploration sont promus au Rang supérieur. Si une Section ne disposait d'aucun Membre d'équipage lors de l'Exploration, un Membre de Rang 1 au choix de cette Section est promu.
  - **4 ou moins** – Les Membres d'équipage de Rang 1 et 2 ayant participé à l'Exploration sont promus au Rang supérieur. Si une Section ne disposait d'aucun Membre d'équipage lors de l'Exploration, un Membre de Rang 1 ou 2 au choix de cette Section est promu.

Lisez l'**entrée 158**.

## ENTRÉE 150

Lisez l'**entrée 217**.

## ENTRÉE 151

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Stop !

[Agent 2] : Nous devons les examiner, sinon nous n'apprendrons rien !

[Agent 1] : Mais les systèmes de cette salle fonctionnent encore !

[Agent 2] : Nous devons les examiner ! Si ce vaisseau disparaît, tout sera perdu. Toutes les connaissances et son histoire !

[Agent 1] : Haaa !

[Agent 2] : Ça va ?

[Agent 1] : Satanées secousses ! Je vais bien, mais je t'avais dit que c'était dangereux.

[Agent 2] : Peut-être, mais tu vois, on a ouvert quelque chose. Ça débouche sur... oh... d'autres cadavres.

- Retirez la carte Atterrisseur **L12** du Scanner et retirez-la du jeu.
- Remplacez cette carte PDI par la carte **P297**.
- Défaussez la carte Mission **M130** et révélez la carte Mission **M131**.

## ENTRÉE 152

[Équipe de terrain] : Nous avons trouvé des débris intéressants et un étrange module extraterrestre.

[CAPCOM] : ...

[Équipe de terrain] : Vanguard, vous nous entendez ?

[CAPCOM] : Bien reçu, Équipe de terrain. Je n'avais pas réalisé que vous attendiez des félicitations. C'est du bon travail !

[Équipe de terrain] : ...

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et la Découverte unique **10**. Remplacez ce PDI par la carte **P141**.

Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S12** (*Drogues illicites*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B) – les données liées à cette Découverte ont fuité des laboratoires de Sciences et ont été utilisées par des personnes mal intentionnées.

## ENTRÉE 153

Extrait du rapport médical 189F

Ceux qui ont décidé de ramener cette cochonnerie radioactive à bord du vaisseau devraient être traînés en justice. Plusieurs membres d'équipage ont contracté le syndrome d'irradiation aiguë et qui sait combien d'occupants de la chambre de biostase seront également affectés ! Je suis sûr que nous regretterons cette décision pendant plusieurs années. J'espère simplement que les découvertes effectuées en vaudront la peine...

Gagnez 2 Découvertes *Technologie extraterrestre* et placez-les dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 154

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #9

[Données corrompues]

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #9, révision

Nous n'avons pas pu récupérer le dossier originel, mais avons colligé l'information disponible dans d'autres notes et parlé à l'auteur (qui, malheureusement, ne se souvenait de presque rien).


Il existe sûrement plus de dimensions dans le plan des Visiteurs que dans notre monde. Nous, les humains, n'avons ni les sens ni la technologie pour les percevoir. Nous ressentons des vertiges, souffrons d'hallucinations et nous nous blessons après être tombés dans un trou profond de vingt mètres qui n'existe que dans nos sens.

Pour contrebalancer cela, nous ne pouvons qu'avancer en ligne droite et espérer que tout se passe bien.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 155

- Défaussez la carte Mission **M35** (*Écosystème en déclin*).
- Retournez la carte de Rang face « terminé » – l'objectif de Rang est atteint, quelle que soit la situation.
- Chaque Membre d'équipage Réactive 2 .
- Remplacez la carte **P164** (*Le biome infecté*) par la carte **P000**.

## ENTRÉE 156

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée **161**. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

Journal de l'opérateur

L'objet cubique est fait d'acier blanchi par les radiations cosmiques, mais il devait être rouge auparavant. Un scan

révèle qu'il est plein de substances radioactives dangereuses, qui pourraient cacher des secrets intéressants, puisque l'objet a visiblement été fabriqué.

Choisissez une option :

- » **Détruire l'objet cubique** – lisez l'entrée **174**.
- » **Emporter le container pour l'étudier** – lisez l'entrée **153**.

## ENTRÉE 157




Rapport après action 77

Nous avons combattu aux côtés et sous les ordres de ces étranges créatures tentaculaires. Mes camarades disent que les Usurpateurs ont disparu rapidement, mais je n'ai pas assisté à la scène, pas plus que je n'ai vu le moment où les créatures ont réemprunté le portail, ne laissant presque aucune trace de leur passage. Dans les derniers instants du combat autour du Noyau, j'ai été frappé par un rayon usurpateur. Ensuite, je me suis réveillé à l'infirmerie. Quel jour on est, déjà ?

Défaussez la carte Mission **M102**.

Lisez l'entrée **149**.

## ENTRÉE 158

- Remettez toutes les cartes **P001** et **P000** du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt ».
- Retirez du jeu toutes les cartes Mission et Circonstances planétaires, et toutes les autres cartes PDI restées sur le plateau de Planète.
- Prenez toutes les cartes Membre d'équipage de l'espace « Pertes », placez-les à un endroit – peu importe où – sur les plateaux Équipage de leur Section (même si la Section n'a pas pris part à la mission) et retirez leur pochette de Rang.
- Prenez toutes les cartes Membre d'équipage des espaces Équipage disponible des quatre Sections en dessous du plateau de Planète et placez-les dans « Équipage inactif ».
- Placez l'Objectif principal **O05** (*Estropié*) dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S15** (*Dysfonctionnement du générateur*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **4**, porte-cartes *Passerelle (Voyage)*, et remettez l'Amélioration de la Passerelle **B01** (*Coque renforcée*) dans « Améliorations de la Passerelle ». Ensuite, remplacez la carte Niveau de Technologie actuelle de la page **3** par la carte **Niveau de Technologie 0**.
- Placez tous les , , et  du sachet Pions sur leurs réserves respectives, à gauche du Classeur du Vaisseau.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 159

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- **Marcher en arrière** (suivre la flèche blanche) – lisez l'entrée **162**.
- **Marcher en avant** (suivre la flèche noire) – lisez l'entrée **171**.
- **Marcher de côté pour tenter d'atteindre le sommet de l'horizon replié** ; cela pourrait changer complètement notre perspective – lisez l'entrée **173**.

## ENTRÉE 160


[Équipe de terrain, agent 1] : Des nouvelles de la Section Sciences ?

[CAPCOM] : Je vous envoie leur analyse, vous devriez la recevoir.

[Équipe de terrain, agent 1] : Attendez un instant...

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous avons raison ! Cette machine aurait dû semer les premières graines de la vie sur cette planète, mais elle ne l'a pas fait. Vous voulez qu'on l'allume ou plutôt qu'on la démonte pour la ramener sur le Vanguard ?

[CAPCOM] : Les ordres du capitaine sont simples. Vous devez...

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et gagnez 1 .

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :


- » **Mettre en marche la machine, selon le souhait des Bâtisseurs** – lisez l'entrée **175**.
- » **Démonter la machine** – lisez l'entrée **152**.
- » **Ne pas s'occuper de la machine ; vous repasserez peut-être par ici plus tard** – Rien ne se passe.

## ENTRÉE 161

Journal de recherche FP-T-9

Nous avons consacré notre temps libre à l'étude de la trajectoire de l'objet cubique a posteriori. Apparemment, il est arrivé accidentellement jusqu'à nous depuis un système lointain, aspiré par la gravité. Quelqu'un a dit en plaisantant qu'il s'agissait d'un container rempli de déchets dangereux, dont une civilisation extraterrestre s'était débarrassé, et nous avons tous ri.

Maintenant, nous pensons que c'était peut-être bel et bien le cas.

Vous pouvez Affecter 2 Membres d'équipage pour gagner 1 .

## ENTRÉE 162

Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Comme une chaîne prise dans un engrenage, je m'enroule, me plie, me rembobine. Chaque pas est douloureux, mais chaque pas est un soulagement. En un clin d'œil, je franchis des kilomètres.

Si vous êtes sur le Secteur :

**1** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **3**. Assurez-vous que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **2**, et que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur **3**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

**2** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **1**. Assurez-vous que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **3**, et que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur **1**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.


**3** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **2**. Assurez-vous que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **1**, et que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur **2**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 163

Carnet de recherche sur Muspelheim

Les découvertes effectuées dans cette enclave secrète étaient liées à tout ce que nous avions trouvé jusque-là, et à tout ce que nous allions encore dénicher. Pour comprendre les écrits et peintures, nous devons les voir dans un autre contexte. Pour comprendre leurs collectivités de machines, nous devons étudier les circuits des équipements militaires. Tout a plusieurs utilités, et ce n'est qu'en observant l'ensemble que nous pouvons espérer des résultats.

Effectuez les étapes suivantes :

- Si un marqueur est sur le Secteur **4**, défaussez-le et gagnez la Découverte unique **20**.
- Si un marqueur est sur le Secteur **5**, défaussez-le et gagnez la Découverte unique **21**.
- Réactivez 2 .
- Si la carte Mission **M131** est visible, vérifiez si désormais vous possédez ses prérequis.

## ENTRÉE 164

Cochez cette case. Si cette case est déjà cochée, rien ne se passe – continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**[Escouade Alpha, agent 1]** : Ici escouade Alpha. Les ponts sont sécurisés. Je répète : les ponts sont sécurisés. Nous avons gagné.

**[Chef de Section]** : ...

\*\*\* **Explosion** \*\*\*

**[Escouade Alpha, agent 1]** : Passerelle, que se passe-t-il de votre côté? Quels sont nos ordres?

**[Chef de Section]** : ...


**[Escouade Alpha, agent 2]** : La radio fonctionne? Peut-être qu'ils ne nous...

**[Chef de Section]** : ... une diversion! La passerelle n'était pas leur cible véritable. Alors que nous les repoussions, d'autres groupes ont assailli le Noyau du Vanguard de tous les côtés. Notre équipe de sécurité ne tiendra pas longtemps. Le capitaine Wayman dirige la force de soutien. Si vous nous entendez, rendez-vous au Noyau. Si vous...

\*\*\* **Parasites** \*\*\*

**[Escouade Alpha, agent 1]** : Le Noyau! C'est la seule partie du vaisseau que nous ne pouvons ni réparer ni remplacer.

**[Escouade Alpha, agent 2]** : Ils doivent le savoir. Allez, on y va.

- Remplacez le PDI sur le Secteur **2** par la carte **P242**.
- Gagnez 1 .
- Défaussez la carte Mission **M101**.
- Trouvez la carte Mission **M102**, placez-la près du plateau de Planète et lisez-la.
- Si votre Membre d'équipage se trouve à présent sur un Secteur avec un numéro d'entrée visible, lisez-la.

## ENTRÉE 165

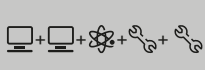
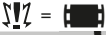

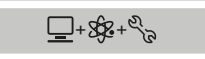
**[CAPCOM, caporal Coetz]** : Vous connaissez la routine, Équipe de terrain. Vous êtes sur le temple-monde idémien : amassez tout ce qui peut servir à nos recherches, mais faites vite. Notre connaissance poussée de cette planète nous a permis de calculer un trajet sûr jusqu'à la zone d'atterrissage, vous ne devriez donc pas avoir de surprises avant l'arrivée. Fin de la transmission.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **24-25** (*Cabale idémienne*).
- Placez la carte Menace *Pèlerin idémien* sur l'espace approprié au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette *Pèlerin idémien* sur le Secteur **7**.
- Trouvez la carte Mission *Chasse au trésor (M10)*, placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète et lisez-la.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 167

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-dessous. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple** : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

 AUGMENTER LE SIGNAL DE L'ATTERRISSEUR

	 = 
	Réactivez 5 dés
	Lisez l'entrée 178.
	Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 123

## ENTRÉE 168

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.








Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 169

Notre appel à prendre les armes a été entendu dans le moindre recoin du vaisseau et, partout, il a été bien reçu. La plupart de l'équipage s'est joint à nous, y compris certains lieutenants de Dahl, mais elle n'a pas renoncé pour autant. Elle a rassemblé ses fidèles et a pris la passerelle d'assaut moins de 30 minutes après notre incursion.



Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir



**6 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.

- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'**entrée 810**. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 5 points ou moins, lisez l'**entrée 176**.

Si vous avez obtenu 6 points ou plus, ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'**entrée 403**.

## ENTRÉE 170

Carnet de recherche sur Muspelheim

Nous avons dû abandonner nos recherches. Les dernières réserves d'énergie de l'épave se sont épuisées, et elle a commencé à sombrer dans l'enfer qui l'attendait sous elle. Nous avions les artefacts, que nous pensions être trois pierres de Rosette fractales. Nous ne pouvions pas sauver l'épave, mais nous espérions en apprendre plus sur l'espèce grâce aux artefacts.

Défaussez la carte Mission **M131** et révélez la carte Mission **M134**.

## ENTRÉE 171

Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Le chemin se dévoile devant moi à l'instar d'une pelote qui se déroule. Je marche la tête en bas, mais l'horizon ne bouge pas. Le vertige me donne mal au cœur, mais je sais que si je vomis dans ma combinaison, mes problèmes ne feront qu'empirer. Je dois observer le comportement de la boucle.

Si vous êtes sur le Secteur :

**1** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **2**. Assurez-vous que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur **2**, et que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **3**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

**2** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **3**. Assurez-vous que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur **3**, et que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **1**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

**3** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **1**. Assurez-vous que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur **1**, et que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **2**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 172

Témoignage de l'Équipe de terrain 3 dans le dossier 35/A de la cour martiale

Nous étions sûrs que l'accusé allait mourir pour repousser les arthropodes, mais nous avons remarqué un container. L'accusé l'a ouvert et a renversé la substance sur le sommet de la butte. Les arthropodes ont immédiatement perdu l'intérêt qu'ils avaient pour lui et se sont précipités pour sauver la moindre goutte de bouillie. Nous avons pu lancer une corde à l'accusé, puis nous enfuir.

Tous les membres de l'Équipe de terrain croient que l'accusé devrait être acquitté des charges qui pèsent contre lui, y compris d'avoir désobéi à un ordre direct et d'avoir détruit un échantillon d'une grande importance. Nous croyons que l'accusé devrait plutôt recevoir une médaille de la Bravoure.

- Défaussez la carte Mission **M52**.
- Gagnez 1 .
- Défaussez la Découverte unique **33**.
- Lisez l'**entrée 203**.

## ENTRÉE 173

Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

L'horizon se renverse brutalement et mon estomac se noue. Je suis au même endroit, qui est totalement différent.


Retirez toutes les cartes PDI des Secteurs **1**, **2** et **3**. Remplacez votre PDI par la carte **P373**. Remplacez le PDI sur le Secteur indiqué par une flèche blanche par **P372**.

Remplacez le PDI sur le Secteur indiqué par une flèche noire par **P370**.

## ENTRÉE 174

Enregistrement sonore de la passerelle

- C'est stupide, absolument stupide.
- Pourquoi? Le spectacle était beau, je ne pensais pas assister à un feu d'artifice dans l'espace.
- Visuellement, c'était beau, mais sans le son, ça ne fait pas le même effet.
- Tu sais que je peux rajouter le son?
- Vraiment? Vas-y !
- Pas de problème, mais ça va te coûter plusieurs desserts à la cantine.


Dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page **3**), montez le niveau du Moral. S'il était déjà « élevé », gagnez 1  à la place.

## ENTRÉE 175

[Équipe de terrain] : Ça marche! Ce n'est pas aussi spectaculaire qu'espéré, mais les environs ont été arrosés d'un riche mélange d'acides-amino et de bactéries chargées d'ADN. La vie selon les Bâtisseurs! Nos propres débuts!

[CAPCOM] : Prélevez des échantillons, nous pourrions découvrir de nouveaux éléments.

[Équipe de terrain] : C'est déjà fait : je suis recouvert du mélange.

Gagnez 1 . Gagnez la Découverte unique **10**. Remplacez cette carte par la carte **P138**.

Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S12** (*Drogues illicites*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B) – les données liées à cette Découverte ont fuité des laboratoires de Sciences et ont été utilisées par des personnes mal intentionnées.

## ENTRÉE 176

Vérifiez si la case **B** de l'**entrée 930** est cochée – si c'est le cas, lisez l'**entrée 181**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Le combat contre les fidèles de Dahl a dégénéré rapidement : ils étaient mieux armés, mieux entraînés et plus nombreux. C'est alors que le capitaine Wayman a fait son apparition à la tête d'un petit groupe de soldats qui avait dû le libérer pendant que nous combattions sur la passerelle. Wayman a pris le commandement, et de nombreux marines ont déposé les armes, réticents à l'idée de se soulever contre leur capitaine. Juste au moment où nous allions l'emporter, une balle de gros calibre a traversé sa poitrine. Nous l'avons évacué de la zone de combat et tenté de le stabiliser, mais il est mort avec un sourire aux lèvres, entouré des membres de son équipage demeurés fidèles. Nous avions le contrôle de la passerelle, nous avons gagné, mais à quel prix?

Cochez la case **B** de l'**entrée 930**. Lisez l'**entrée 403**.

## ENTRÉE 177

Lisez l'**entrée 217**.

## ENTRÉE 178

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez?

[Capitaine Wayman] : Enfin! Oui, nous vous entendons, Équipe de terrain. Nous avons dû éloigner le vaisseau du banc pour ne pas risquer d'attirer les créatures. Au rapport.

[Équipe de terrain, agent 1] : Le fuselage va bientôt craquer. Pouvez-vous faire quelque chose de votre côté?

Si la case **B** de l'**entrée 910** est cochée, lisez l'**entrée 192**.

Si la case **C** de l'**entrée 910** est cochée, lisez l'**entrée 183**.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 620**.

## ENTRÉE 179

Carnet de recherche sur Muspelheim

Malgré le recours à une interface mécanique, la machine qui contrôle le système de sécurité de l'épave s'avère complexe. Le mécanisme est endommagé, à moins que nous ne réussissions simplement pas à nous en servir correctement, et n'offre que quelques fonctions.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » Activer la protection de plomb (contre les radiations) – Lisez l'**entrée 401**.
- » Activer la protection par effet de vide (contre la chaleur) – Lisez l'**entrée 449**.

## ENTRÉE 180

### Rapport après action 76

Oui, j'étais proche du Noyau quand cela s'est produit. Mes camarades et moi avons été parmi les derniers à arriver. À notre approche, les escouades en place étaient en train de réaliser l'impossible et de repousser l'ennemi. C'est à cet instant que le capitaine Wayman a été touché. Il menait la charge, puis l'instant suivant, il était appuyé sur le Noyau, un trou béant dans la poitrine. L'ennemi a profité de notre choc et de notre confusion pour se rapprocher de nous, nous encerclant, nous poussant peu à peu hors de notre abri. Rapidement, nous n'avions plus nulle part où aller. J'ai bien cru que l'ISS Vanguard était perdu. À ce moment-là, quelque chose est apparu derrière nous. Des tentacules ont effleuré mon épaule. Je ne sais pas si ça marchait ou volait, mais cela touchait à peine le sol. Les Usurpateurs ont semblé choqués, mais ont continué à tirer. Les créatures ont riposté avec des armes qui projetaient des jets corrosifs. Je ne sais pas d'où elles venaient. Quand je me suis retourné vers le Noyau et sa lumière brillante, j'ai vu qu'une créature en émergeait, comme s'il s'agissait d'un portail. D'autres la suivaient et je pourrais jurer que, durant un instant, j'ai aperçu un autre lieu au-delà du Noyau, dont les murs rouges pulsaient.

Mais ce qui m'a le plus surpris, c'était le symbole frappé sur l'armure des créatures. C'était le même symbole que sur le vaisseau extraterrestre à l'origine de l'ISS Vanguard, celui que nous avons adopté comme logo de l'Initiative. Le même symbole était frappé sur mon badge et ma plaque d'identité militaire. C'est alors que j'ai compris que les anciens propriétaires du Noyau étaient intervenus. Nous ne voulions pas qu'ils s'occupent seuls des combats : nous nous sommes reformés pour avancer avec nos nouveaux alliés.

Défaussez la carte Mission M102.

Lisez l'entrée 149.

## ENTRÉE 181

Vérifiez si la case A de l'entrée 930 est cochée – si c'est le cas, lisez l'entrée 193. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Le combat contre les fidèles de Dahl a dégénéré rapidement : ils étaient mieux armés, mieux entraînés et plus nombreux. C'est alors qu'Anu a fait son apparition à la tête d'un petit groupe de soldats. Elle était armée d'un fusil idémien et a pris les marines à revers, en obligeant plusieurs à déposer les armes. Juste au moment où nous allions l'emporter, une balle de gros calibre a traversé sa poitrine. Nous l'avons évacuée de la zone de combat et tenté de la stabiliser, mais avons rapidement découvert que nous ignorions tout de l'anatomie idémienne. Elle est morte avec un sourire aux lèvres. Nous avions le contrôle de la passerelle, nous avions gagné, mais à quel prix ?

Cochez la case A de l'entrée 930. Lisez l'entrée 403.

## ENTRÉE 182

Ça marche ! La porte au fond du couloir s'ouvre lentement et révèle un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P445.

## ENTRÉE 183

[Capitaine Wayman] : Heureusement, je connais quelqu'un qui en est capable.

[Nécrophone] : Mon ingéniosité peut vous sauver, humains. Au cours de longues années de conquête, j'ai déjà croisé ceux qui vous entourent. Inutile de dire que je m'en suis mieux sorti que ce que vos efforts pathétiques sauraient permettre. J'ai une arme en mémoire, un virus de ma création qui purifie tous les systèmes colonisés par ces parasites. Je télécharge les données sur votre atterrisseur à l'instant, mais vous devrez synthétiser le virus à bord. Votre laboratoire de terrain devrait suffire, si vous avez les compétences requises.

[Sarah Corey] : Attendez ! Ça va tous les tuer ?

[Nécrophone] : Oui, nous avons développé le virus pour tuer le moindre de ces parasites, de peur qu'ils ne se multiplient à nouveau.

[Sarah Corey] : Ce ne sont pas des parasites, ce sont des formes de vie uniques et précieuses.

[Nécrophone] : Elles n'ont aucune utilité et ne combattent pas, ce sont des parasites.

[Sarah Corey] : Nous ne pouvons pas tuer toutes les espèces dangereuses que nous croisons. Nous sommes des scientifiques !

[Nécrophone] : Faites ce que vous voulez. Si vous préférez sauver la vie de ces créatures plutôt que celle de votre équipage, très bien. Sinon, j'attends votre signal pour synthétiser le virus.

[Capitaine Wayman] : Équipe de terrain, vous m'entendez ? Nous avons une solution pour vous débarrasser des créatures. Malheureusement, nous perdrons toute occasion de les étudier. Dites-moi si vous voyez une autre solution ou si nous devons produire et libérer le virus.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

» **Tenter de synthétiser le virus du Nécrophone** – Lisez l'entrée 187.

» **Tenter de prélever un échantillon des créatures et trouver une autre solution** – Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 624.

## ENTRÉE 184

[Équipe de terrain] : Ici l'Équipe de terrain. Tout va bien pour l'instant. Aucune menace détectée dans la zone d'atterrissage. Nous nous dirigeons vers la colonie. Vous nous entendez ?

\*\*\* Silence \*\*\*

[Équipe de terrain] : Vanguard, vous nous entendez ? La radio semble mal fonctionner.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Pardon, Équipe de terrain. J'appuyais sur le mauvais bouton. C'est ma première mission à titre de CAPCOM.

[Équipe de terrain] : Inutile de nous rappeler la mort de ce pauvre sergent Nahy.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Pardon !

\*\*\* Bruits de pas \*\*\*

[Équipe de terrain] : Nous approchons des structures, qui semblent abandonnées. Nous déployons les drones : vous devriez recevoir les données bientôt.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nous recevons vos données, Équipe de terrain. Aucun signe de vie.

[Équipe de terrain] : Nous sommes arrivés trop tard ?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Apparemment. Selon vos données, l'IA estime que les lieux ont été abandonnés voilà plusieurs siècles, quand la planète a subi une violente inversion géomagnétique.

[Équipe de terrain] : Ni cadavres ni biens personnels. Les intérieurs sont parfaitement vides, comme après une évacuation organisée. Ça doit vouloir dire que les habitants avaient quelque part où aller, non ?


[CAPCOM, sergent Xiu] : Correct. Nous pensons à Gliese 368-2, un système voisin indiqué sur la carte stellaire des Bâtisseurs.

[Équipe de terrain] : Nous venons de trouver quelque chose qui ressemble à un terrain d'atterrissage. Il ne reste aucun vaisseau, mais nous détectons des réservoirs souterrains pleins.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Belle découverte, Équipe de terrain. Apparemment, ils ont abandonné du carburant, ce qui pourra nous être utile puisque le niveau d'énergie du Vanguard faiblit. Voyez si vous trouvez autre chose.

[Équipe de terrain] : Bien reçu. Fin de la transmission.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 

**Important** : Quelle que soit votre prochaine action, assurez-vous de garder suffisamment d'Énergie pour atteindre le système **Gliese 368-2**.

## ENTRÉE 185

Lisez l'entrée 217.

## ENTRÉE 186

Journal d'exploration 14/74-A

Ce réseau de salles s'étend sous une bonne partie de la ville. Le placer sous le niveau (hypothétique) du sol en a partiellement assuré la survie. Nous avons pu accéder à l'une des salles grâce à une rampe. En raison de l'absence de communication avec le Vanguard et du manque de temps, nous avons dû renoncer à nos méthodes habituelles au profit d'une exploration rapide des lieux.

Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre. Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P323.

## ENTRÉE 187

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour recréer en laboratoire le virus du NécropHONE (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale). Ensuite, lisez l'entrée 189.

## ENTRÉE 188

[Escouade Alpha, agent 1] : Ça y est ! La console et le système de communication fonctionnent.

[Capitaine Wayman] : Bon travail, escouade Alpha ! Nous pouvons activer les défenses de tout le vaisseau. Maintenant, sortez de là et allez montrer à ces attaquants ce que les Terriens savent faire !


Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte P230.









**Remarque :** Une Action spéciale est imprimée sur l'emplacement Avantage adverse : accessible depuis plusieurs Secteurs du plateau de Planète, elle peut être utilisée pour réduire l'Avantage adverse. L'utiliser risque de coûter la vie de certains Membres d'équipage, mais laisser les ennemis envahir le Vanguard sera bien plus préjudiciable !

## ENTRÉE 189

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-dessous. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple :** des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

### SYNTHÉTISER LE VIRUS DU NÉCROPHONE

⚡ = 

 +  +  + 	Gagnez 1  , Réactivez 5 dés.
 +  + 	Lisez l'entrée 651.
	Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 624.

## ENTRÉE 190

Lisez l'entrée 217.

## ENTRÉE 191

Retirez du jeu la carte Mission M03.

Retirez du jeu les 5 cartes Événement du Tutoriel.

Retirez du jeu les cartes Blessure *Juste une égratignure*, y compris celles placées sous les plateaux Équipage.

Vous êtes prêt à quitter la planète ! **Attention :** lors de votre première Mission, vous n'avez pas fait usage de l'Atterrisseur, des paquets Découverte, des Indices, des Menaces ni d'autres éléments du jeu ; certaines procédures du Classeur du Vaisseau feront donc référence à du matériel n'ayant pas encore été placé sur la table : ignorez simplement ces étapes.

À présent, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 192

[Capitaine Wayman] : Heureusement, je connais quelqu'un qui en est capable.

[Hilote] : Nous, enfin plutôt moi, votre camarade humain de l'ISS Vanguard... J'ai beaucoup appris aux côtés de la reine des Visiteurs durant notre communion. Selon votre capitaine, vous êtes au mauvais endroit pour l'instant, mais les endroits ne veulent rien dire. Il est facile d'en changer. Les Visiteurs maîtrisent l'art du voyage subspatial. Je peux retourner dans ma... enfin, leur dimension et former un tunnel jusqu'à votre atterrisseur pour vous évacuer.

[Capitaine Wayman] : Tout simplement ? Vous pouvez vous rendre sur place et les évacuer ?

[Hilote] : Non. Former un tunnel demande des matériaux exotiques, mais votre vaisseau doit les avoir. Vos humains devront aussi installer une balise sur leur vaisseau pour que je sache où sortir. Oh, et il va sans dire que l'atterrisseur sera abandonné sur place.



[Capitaine Wayman] : Vous avez entendu l'hilote, Équipe de terrain ! Ça va nous coûter cher, mais je crois que c'est la meilleure solution pour vous rapatrier en un seul morceau. Vous êtes prêts à essayer ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Accepter l'aide de l'hilote et tenter d'installer une balise sur le vaisseau** – Déplacez 2 cartes Découverte au choix de « Découvertes récoltées » à leur paquet, puis lisez l'entrée 665.
- » **Tenter de prélever un échantillon de micro-organisme et trouver une autre solution** – Cochez une case de l'entrée 925, et lisez l'entrée 624.

## ENTRÉE 193

Le combat contre les fidèles de Dahl a dégénéré rapidement : ils étaient mieux armés, mieux entraînés et plus nombreux, mais nous avions plus à perdre qu'eux. Nous avons tenu bon et nous avons gagné, mais à quel prix ?

- Pour chaque Membre d'équipage disponible, lancez un dé de Blessure. Si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Ensuite, remettez les autres avec les Membres d'équipage disponibles, dans la main du joueur qui contrôle leur Section.
- S'il n'y a aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Cochez les cases F et G de l'entrée 930. Lisez l'entrée 403.

## ENTRÉE 194

### Journal personnel

Il a fallu quatre tentatives ! Quatre ! Trois sondes ont été perdues en raison des mauvais calculs de nos chers amis de l'Ingénierie. Heureusement, nous avons lancé la quatrième seuls, en comptant sur la science plutôt que sur les bonnes intentions et sur l'entente cordiale. Si l'on compte les premières tentatives, cela nous a coûté cher.

Néanmoins, le résultat en valait la peine. Nous sommes parvenus à prélever un échantillon d'une substance qui, jusque-là, n'était qu'une théorie : le neutronium. Nous avons même une idée pour en produire plus, mais il faudra déposer une demande pour que l'Ingénierie ne soit pas impliquée. La coopération, c'est bien beau, mais il s'agit de notre découverte.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Déplacez la carte A16 (*Blindage en neutronium*) de « Modules d'Atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».






## ENTRÉE 195

La tâche était difficile, et nous n'avancions pas. Concentrés, nous n'avons pas senti les légères vibrations du sol, pas plus que nous n'avons perçu le grondement qui se renforçait au loin. Subitement, une marée de pattes chitineuses et de carapaces a surgi du canyon comme une avalanche, écrasant tout sur son passage. Des punaises des sables ! Cela expliquait pourquoi la sonde extraterrestre semblait avoir été écrasée...

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur effectue immédiatement le Test ci-dessous, dans cet ordre : Sécurité, Reconnaissance, Sciences, Ingénierie.

Si tous les Tests ont été effectués et l'Incidence jaune (la première) jaune n'a pas été déclenchée, remplacez la carte sur votre Secteur par la carte P010.

### ÉCHAPPER AUX PUNAISES DES SABLES !

 + 	Gagnez 1  , remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P074 et continuez la partie – Les Membres d'équipage suivants n'effectuent pas de Test.
 / 	Rien ne se passe.
	Gagnez une Blessure Trauma.

## ENTRÉE 196

### Monde des Visiteurs : Notes de recherche #21

Des tiges poussent en motifs géométriques qui rappellent des mandalas. Elles servent probablement de capteurs pour percevoir la zone. Ici, tout est fait de chair, de sorte qu'il pourrait s'agir d'un seul organisme géant. Imaginer que la planète puisse avoir conscience de notre présence

est perturbant au plus haut point, mais ce n'est qu'une théorie et j'espère me tromper.


Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 197

Cette mission n'a pas été un succès éclatant...


Lors des futures Missions, veillez à éviter de prendre des risques quand ce n'est pas indispensable et à réduire le nombre de Blessures subies : vous y parviendrez à condition de choisir les dés pour vos Tests avec minutie, planifier vos actions et utiliser stratégiquement vos cartes de Section. Les Membres d'équipage ayant subi des Blessures importantes doivent rester durant plusieurs phases de Gestion du Vaisseau à l'Infirmierie, ce qui ralentit leur progression et réduit le nombre de Membres d'équipage disponibles.


En outre, essayez de gagner un maximum de  : ils déclenchent la promotion de vos Membres d'équipage aux Rangs supérieurs et peuvent être dépensés pour acheter des dés de Section supplémentaires, ce qui en fait un des types d'éléments les plus importants que vous puissiez rapporter d'une Exploration planétaire.

Lisez l'entrée 204.

## ENTRÉE 198

Vous vous en êtes plutôt bien sortis !


Vous n'avez pas subi trop de Blessures et êtes parvenus à gagner quelques pions  supplémentaires. Toutefois, gardez en tête que lors des futures Explorations planétaires, d'autres types de Blessures – bien plus dangereuses – entreront en jeu. Évitez d'en subir : les Membres d'équipage ayant subi des Blessures importantes doivent rester longtemps à l'Infirmierie, ce qui ralentit leur progression et réduit le nombre de Membres d'équipage disponibles.

En outre, même si vous pouvez très bien récupérer seulement une partie des  d'une planète, essayez d'en gagner dès que l'occasion se présente : ils déclenchent la promotion de vos Membres d'équipage aux Rangs supérieurs et peuvent être dépensés pour acheter des dés de Section supplémentaires, ce qui en fait un des types d'éléments les plus importants que vous puissiez rapporter d'une Exploration planétaire.

Lisez l'entrée 204.

## ENTRÉE 199

Quelle belle réussite !

Vous êtes sûrs de jouer à *ISS Vanguard* pour la première fois ? Vos Membres d'équipage ont évité de subir des Blessures et vous avez gagné de nombreux . Toutefois, gardez en tête que la difficulté du jeu augmentera à chaque nouvelle planète que vous visiterez : ne baissez jamais la garde !

Lisez l'entrée 204.

## ENTRÉE 200

[Équipe de terrain, agent 2] : Tu t'en sors ? L'électricité va bientôt couper...

[Équipe de terrain, agent 1] : Établir une interface avec une technologie, tu crois que c'est facile ? Tu veux ma place ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Non, c'est juste que...

[Console extraterrestre] : BIEN-VE-NUE, IN-VI-TÉS.

[Équipe de terrain, agent 1] : OK, j'y suis. C'est une sorte de message d'accueil avec des instructions et des pictogrammes. C'est écrit en mandarin, en anglais et en français. Et ça, je ne sais même pas ce que c'est.

[Équipe de terrain, agent 2] : Ils nous écoutaient ? Comment ? La Terre est trop éloignée pour que nos premières transmissions radio aient atteint cet endroit.

[Équipe de terrain, agent 1] : On réglera ça plus tard. Tu vois ça ? Apparemment, la sphère peut s'ouvrir, ils voulaient que les visiteurs puissent entrer.

[Équipe de terrain, agent 2] : Pour quoi faire ? Il n'y a rien d'autre qu'un vieux système détruit...

[Équipe de terrain, agent 1] : Ils devaient avoir une raison. Laisse-moi juste essayer un truc. Ou ça, plutôt.

\*\*\* Grondements \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez ? Nous ouvrons les portes !

\*\*\* Applaudissements \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Nous vous entendons, Équipe de terrain. Excellent travail ! Nous voyons une entière section de la sphère s'ouvrir lentement, large de plusieurs centaines de kilomètres. Nous devrions pouvoir y entrer.

Très bon travail, Équipe de terrain ! Le vaisseau de sauvetage est en route. On vous retrouve à l'intérieur.

[CAPCOM, caporal Iweala] : Capitaine... nous recevons un message depuis l'intérieur de la sphère.

Félicitations ! Vous avez terminé votre première Exploration planétaire !

Utilisez le QR Code ou suivez le lien ci-dessous pour voir l'introduction vidéo de la Campagne d'ISS Vanguard :



<https://www.youtube.com/watch?v=aFJuARmS5y8>

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page du système *L'Œil du Vide* (page 2) placez-y le signet Système actuel.

Déplacez la carte **RO2** (*Analyser le message*) de « Projets de Recherche » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».



Si vous jouez le **Tutoriel**, poursuivez la lecture. Dans le cas contraire, lisez l'entrée 191.

### Tutoriel

Prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte *Projet de Recherche RO1*) et déplacez cette carte dans l'enveloppe « En Attente... ».

Votre équipage rejoint à présent l'*ISS Vanguard*, et vous êtes sur le point de découvrir la seconde phase essentielle du jeu : la Gestion du Vaisseau ! Mais tout d'abord, voyons comment vous vous en êtes tirés lors de ce Tutoriel !

Si vous possédez la Découverte unique **1**, gagnez 1 .

- Comptez combien vous avez de .
- Soustrayez 1 point au total pour chaque Membre d'équipage actuellement Blessé (ne retirez pas les pions ).
- Si le résultat final est **0–1**, lisez l'entrée 197.
- Si le résultat final est **2–3**, lisez l'entrée 198.
- Si le résultat final est de **4 ou plus**, lisez l'entrée 199.

## ENTRÉE 201

[Équipe de terrain] : C'est fini, nous sommes en sécurité. Enfin, hors de portée de ce monstre-là.

[CAPCOM] : C'est une bonne nouvelle, Équipe de terrain. Prenez ce que vous pouvez et revenez sur le vaisseau.

[Équipe de terrain] : Et notre mission originelle ?

[CAPCOM] : Si vous vous en sentez capables, vous avez la permission de la poursuivre, mais vous avez déjà accompli beaucoup.

Gagnez 2 Indices *Flore étrange* et la Découverte unique **7**. Remplacez le PDI sur le Secteur avec le *Bosquet carnivore* par la carte **P136**. Défaussez la silhouette *Bosquet carnivore* et sa carte Menace. Si vous le souhaitez, vous pouvez défausser la carte Mission en jeu et vous consacrer au retour à l'Atterrisseur.

## ENTRÉE 202

Expérience no 3 sur le tissu des plantes 5

Après avoir été exposé à un certain niveau de vibrations, le tissu se contracte rapidement. S'il était attaché à une plante, elle se rétrécirait immédiatement, pour protéger ses parties les plus vulnérables.

Déplacez chaque *Bourgeon* encore sur le plateau de Planète une fois :

1. Du Secteur **7** à la boîte du jeu (Retirez-les du jeu).
2. Des Secteurs **3** et **5** au Secteur **7**.
3. Du Secteur **8** au Secteur **5**, et du Secteur **1** au Secteur **3**.

Ensuite, réinitialisez la Piste de Temps de la carte Mission.

## ENTRÉE 203

- Retirez du jeu la carte Atterrisseur **L4** (*Huracan*) – Aucun autre Atterrisseur ne sera possible sur cette planète !
- Placez le plateau Atterrisseur de base près du plateau de Planète et placez toutes les Découvertes des plateaux Équipage ainsi que la carte de Rang sur les emplacements appropriés du plateau Atterrisseur.

Lisez l'entrée 440.



## ENTRÉE 204

[Pilote de la mission de sauvetage, sergent Marquez] : Vanguard ? Nous approchons à tribord et serons là dans cinq minutes. Tous les systèmes fonctionnent normalement.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bien reçu. Comment va votre cargaison ?

[Équipe de terrain, agent 1] : La cargaison va bien, mais elle est affamée et a besoin d'une bonne douche. Vous en avez mis du temps.

[Pilote de la mission de sauvetage, sergent Marquez] : Ce n'est pas nous qui avons crashé notre atterrisseur...

[Équipe de terrain, agent 2] : On s'est fait tirer dessus !

[CAPCOM, sergent Nahy] : Trêve de plaisanterie. Équipe de terrain, nous sommes contents de vous retrouver sains et saufs. Vous êtes le premier vaisseau à revenir d'un objet extraterrestre : soyez prudents et suivez toutes les procédures d'embarquement. Une fois décontaminés et débriefés dans le hangar, prenez la coursive verte jusqu'à l'infirmerie. La Sécurité inspectera et triera vos découvertes pendant ce temps.

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous connaissons les procédures, Vanguard. Je veux juste aller prendre une douche.

Si vous n'avez pas gagné la Découverte unique **1** lors de l'Exploration planétaire, gagnez-la maintenant et placez-la sur l'emplacement « Découvertes révélées » indiqué au-dessus du plateau de Planète.

**Remarque :** Vous ne gagnez cette carte que parce qu'il s'agit du Tutoriel. Lors de la Campagne, les cartes dont vous avez besoin ne vous seront pas octroyées – il vous faudra explorer la planète pour les trouver !

Suivez les instructions de la partie « Ranger le Tutoriel » en page **24** du Livret de Règles.

## ENTRÉE 205

### Rapport de la Section Sciences


L'échantillon analysé est sûrement un fragment d'un objet astronomique hypothétique : une naine noire. Si nous parvenons à le prouver, cela démontrera que les étoiles mortes refroidissent au point de correspondre aux températures du fond diffus cosmologique. C'est une découverte importante pour les astronomes, mais sans aucun effet sur notre mission.

Nous préférierions répondre à d'autres questions : comment ce fragment s'est-il retrouvé dans ce système planétaire ? Où est passé le reste de la naine noire pour que seul un fragment se trouve ici ?

Notre hypothèse est que la « naine noire » est entrée en collision avec un objet d'une taille comparable, mais nous n'avons aucune preuve pour étayer cette théorie.

De plus, la naine noire, si c'en est une, est composée de matériaux rares, que nous pourrions extraire. À l'exception des rayons cosmiques, elle n'émet pas de radiations.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

Vous pouvez ensuite Affecter 1 Membre d'équipage de Rang 2 ou 3 pour gagner 1 Découverte *Minéral*, que vous rangerez alors dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 206


### Journal d'exploration 14/74-B

Une exploration plus poussée de ce sous-secteur confirme que, en fait, nous sommes tombés sur une usine d'armements. Plusieurs lignes d'assemblage semblent avoir été arrêtées en pleine production, créant une sorte de capsule temporelle qui nous permet d'observer le processus. Nous pensions bien que c'était à cause de dégâts subis, mais maintenant c'est clair : il n'y a aucune mesure de sécurité dans la zone. Cela nous pousse à croire que l'usine comptait sur le travail d'esclaves. La mécanisation intégrale a été écartée puisque nous avons trouvé des salles qui ne pouvaient servir que de dortoirs.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P324**.

## ENTRÉE 207

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 . Déplacez la carte **A15** (*Système d'alerte*) de « Modules d'atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Vous pouvez ensuite Affecter 3 Membres d'équipage pour gagner 1 .




## ENTRÉE 208

[CAPCOM, caporal Coetz] : N'oubliez pas que vous n'êtes pas en mission de recherche. Vous devez trouver du carburant pour...














[Équipe de terrain] : De la glace se forme sur notre fuselage. Nous aurons du mal à manœuvrer avec le poids supplémentaire.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Vous ne vous êtes pas préparés pour rien, vous vous en sortirez.

[Équipe de terrain] : Rien, c'est très précisément ce que nous voyons pour l'instant, en raison de cette satanée neige !

Si  et  de votre Atterrisseur sont de 4 ou plus et que  est de 5 ou plus, lisez l'entrée **214**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

- Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
- Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée **214**. Dans le cas contraire, revenez à l'étape **2**.

	<b>Grêle</b>	Choisissez une option : » <b>Préserver l'Atterrisseur</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage  . Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Trauma</i> . » <b>Protéger l'équipage</b> Si  est de 4 ou plus, remettez 1 Module au choix dans l'enveloppe « En Attente... ». Dans le cas contraire, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page <b>19</b> (porte-cartes <i>Hangar</i> ) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
	<b>L'Atterrisseur se recouvre de givre</b>	<b>Lâcher du lest</b> Perdez 5 moins  Provisions OU chaque Membre d'équipage  .
	<b>Forte chute de neige</b>	Choisissez une option : » <b>L'éviter</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins  . » <b>La traverser</b> Si  est de 2 ou plus, 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Épuisé</i> . Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Épuisé</i> .
	<b>Conditions normales</b>	<b>Continuer la descente</b> Si  est de 4 ou plus, la Piste d'Atterrissage progresse.

## ENTRÉE 209

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Je me faufile à travers de lourds rideaux gluants et me retrouve sur un sol solide. Qui aurait cru que je pourrais me réjouir de me trouver dans un désert rocailleux ? Pour une fois, mes yeux ne me font pas mal lorsque je regarde autour de moi. Mon vertige a disparu.

Ensuite, je lève les yeux et trouve le même horizon infini et la boucle sans fin que je viens de quitter. Je regarde à nouveau mes pieds. Il est temps de me trouver un abri, et je penserai à la mission ensuite.

- Placez la carte **P374** sur le Secteur **4**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **4**.
- Défaussez la carte Mission **M170**. Trouvez les Missions **M171** et **M172**, et placez-les sur les emplacements Mission du plateau de Planète.
- Gagnez la Découverte unique **18**.
- Défaussez les cartes PDI des Secteurs **1, 2 et 3**.
- Défaussez la carte Circonstances planétaires en jeu.
- Trouvez les 3 Circonstances planétaires **G29**, mélangez-les et placez ce paquet face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Trouvez les 3 cartes PDI **P382**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur **2**.
- Trouvez les 3 cartes PDI **P383**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur **3**.
- Trouvez les 3 cartes PDI **P384**, et placez-les face visible sur le Secteur **1**.
- Placez la carte Menace *Visiteur extatique* près du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Visiteur extatique* sur le Secteur **7**.

Ensuite, allez à l'**entrée 85** et cochez la case **A** sans lire son texte.

## ENTRÉE 210

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Vanguard ? Ici Équipe de terrain 1. Mes capteurs détectent une activité électromagnétique dans l'ébouillis, Je vais tenter de l'atteindre.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Soyez prudent, Équipe de terrain. Cette planète ressemble fort à un champ de bataille. Attendez-vous à une attaque...

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Je l'ai. C'est un éclat de revêtement en métal magnétique. Pas de quoi s'affoler.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Nous allons régler vos capteurs sur la signature magnétique de l'éclat, pour vous aider à trouver des débris similaires.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu, Vanguard.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

Les Indices sont des éléments porteurs d'informations ; il peut s'agir d'un fragment de technologie extraterrestre, d'un échantillon biologique ou encore de l'empreinte de patte d'une créature d'un autre monde. Si vous en récoltez suffisamment, vous obtiendrez en récompense d'importantes Découvertes (provenant des paquets Découverte) que vous rapporterez à bord de l'*ISS Vanguard*.

- « Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre* » signifie que vous devez piocher 1 Indice au hasard dans le sac à Indices et le placer sur le paquet Découverte *Technologie extraterrestre*.
- Quand la valeur totale des pions Indice sur un paquet atteint 3, défaussez tous ces Indices du paquet, prenez la carte du dessus et placez-la sur l'espace approprié sous l'Atterrisseur.
  - La quantité maximale de Découvertes pouvant être embarquées est différente selon le type d'Atterrisseur : quand vous achevez une Exploration planétaire, vous devez défausser d'éventuelles Découvertes excédentaires non uniques pour n'en garder que le nombre indiqué sur le plateau Atterrisseur.
- Certains Indices disposent aussi d'effets à usage unique. Pour en savoir plus, consultez la règle sur les « Indices » dans le Livret de Règles, Chapitre III.
- **Attention** : Les Circonstances planétaires de cette planète vous permettent de récolter plus d'Indices que d'ordinaire. Quand vous vérifiez si les résultats de vos dés permettent d'éventuelles Combinaisons de dés, pensez à consulter les Combinaisons de dés de la carte Circonstances planétaires : elles affectent tous les jets effectués sur la planète !

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P110**.

Lisez l'**entrée 211**.

## ENTRÉE 211

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Équipe de terrain, répondez. Nous avons des informations pour vous.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : On vous écoute, Vanguard.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Notre IA a analysé les données obtenues dans les ruines. Apparemment, une civilisation avancée vivait là. Par contre, la région où vous vous trouvez était sujette à des températures extrêmes, ce qui a irrémédiablement endommagé la plupart des artefacts.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Vous ne nous apprenez rien, Vanguard. Les roches ont fondu comme du beurre.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Pas loin de votre position se trouve un groupe de structures souterraines. Il s'agit peut-être de refuges. Si vous voulez trouver autre chose que

des objets carbonisés, l'IA propose que vous vous rendiez sur place, mais...

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Il y a toujours un «mais»...

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Nos conseillers militaires ne sont pas d'accord avec l'IA. Ils croient que le cristal est en lien avec la mort de cette planète et pensent que nous devrions enquêter sur le cristal avant d'entreprendre autre chose.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : On s'en occupe, Vanguard.

- Trouvez la carte Mission **M23**.
- Placez-la face visible sur l'espace vide à droite du plateau de Planète et lisez-la.
- Vous disposez à présent de 2 Missions, dont une est indiquée comme « Optionnelle ».
- Bien que vous n'ayez pas besoin d'achever les Missions « Optionnelles » pour que l'Exploration soit réussie, celles-ci apportent souvent des avantages à l'équipe et permettent parfois d'accéder à des lieux ou des événements inaccessibles.

## ENTRÉE 212

**Rapport d'exploration PF18-2 de l'Équipe de terrain**

Nous avons découvert des traces d'un ancien biome mort, plus vieux et très différent de ce qui se trouve sur la planète actuellement, mais nous n'avons pas pu explorer plus avant. L'ouragan s'est engouffré dans le canyon et les éclats de verre qu'il charriait risquaient de déchiquter nos combinaisons. Nous allons devoir y retourner mieux préparés, ou lorsque les vents auront changé de direction. Les structures que nous devinons ressemblent à des arbres, qui sont généralement signe de vie...

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Flore étrange*.

## ENTRÉE 213

**Journal personnel, agent S-017 de l'Équipe de terrain**

Je me suis lentement approché de la porte, avec révérence. Je sais que c'était imprudent, mais j'étais captivé par le glyphe brillant en son centre. Des éons s'étaient écoulés, mais la source d'énergie fonctionnait encore...

J'ai tendu la main vers la porte mais, fort heureusement, je me suis arrêté à temps. Qu'est-ce que je croyais? Que je pouvais toucher un objet extraterrestre sans précautions? J'ai repris mes esprits et commencé à planifier l'étude de l'engin.

## ENTRÉE 214

**Preuve C - Note manuscrite du membre d'équipage #71**

Il y a quelque chose derrière le rideau de neige, tapi, prêt à nous trancher la gorge. Mes camarades ignorent mes avertissements, les fous.

Ouvrez la Planétopédie aux pages **16-17** (*Balle de Golf*).

Placez la carte Menace *Prédateur ultime* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette *Prédateur ultime* à côté de sa carte Menace – elle ne doit pas encore figurer sur le plateau de Planète.

Le *Prédateur ultime* devient actif – lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 215

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[**Agent 1**] : Mettons-nous au travail. Pour apprendre leur histoire, nous devons d'abord...

[**Agent 2**] : Oui, oui... Pas de temps à perdre dans ce four! Apporte tout ce que nous avons trouvé.

Choisissez une option :










- » **Comprendre la physiologie des anciens occupants de l'épave** (requiert 1 Découverte *Spécimen vivant*) – Déplacez 1 Découverte *Spécimen vivant* du plateau Atterrisseur sous le paquet du même type. Placez 1 marqueur sur le Secteur **4** (il représente les découvertes progressives que vous faites concernant l'épave).
- » **Tester les circuits et la machinerie** (requiert 1 Découverte *Technologie extraterrestre*) – Déplacez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* du plateau Atterrisseur sous le paquet du même type. Placez 1 marqueur sur le Secteur **5** (il représente les découvertes progressives que vous faites concernant l'épave).
- » **Examiner d'autres échantillons** – Gagnez 2 Indices *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 216

Notre appel à prendre les armes a été entendu dans le moindre recoin du vaisseau et, partout, il a été bien reçu. La plupart de l'équipage s'est joint à nous, y compris certains lieutenants de Dahl, mais elle n'a pas renoncé pour autant. Elle a rassemblé ses fidèles et a pris la passerelle d'assaut moins de 30 minutes après notre incursion.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :


- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **10 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 9 points ou moins, lisez l'entrée 176.

Si vous avez obtenu 10 points ou plus, lisez l'entrée 403.

## ENTRÉE 217

Ça ne fonctionne pas ! La statue émet une puissante pulsation magnétique avant de s'écrouler.

Votre Membre d'équipage et tous les Membres d'équipage qui le Soutiennent lancent chacun  deux fois.

## ENTRÉE 218

**Rapport d'exploration des « lunes jumelles » d'Iota Pegasi C**

Les ruines sont désertes, nous n'y trouvons que des murs et toits écroulés. Tout est en béton, du simple régolite additionné de polymères artificiels.

Néanmoins, nous avons découvert quelque chose d'intéressant : un objet a été construit par une espèce différente puisque sa technologie et son apparence diffèrent grandement de tout le reste. Nous pourrions peut-être l'extraire, mais cela va demander beaucoup de temps et d'efforts.

Vous pouvez défausser 1  pour cocher la case ci-dessous et appliquer son texte :

Déplacez la carte E13 (Système de confinement portatif) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ».

## ENTRÉE 219

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Je tremble.

[Agent 2] : Je suis fatigué aussi : mes genoux souffrent en raison du sol qui tressaute.

[Agent 1] : Non, je tremble d'excitation... et de peur sûrement.

[Agent 2] : Oh.

[Agent 3] : On a un problème. Pourquoi sont-ils si nombreux ?

[Agent 2] : Wow ! Ils nous pointent de leurs armes.

[Agent 1] : Chut ! Restez calmes et ne faites aucun mouvement brusque.

Lisez l'entrée 226.

## ENTRÉE 220

Si vous êtes sur *Sulfure*, lisez l'entrée 221.

Si vous êtes sur *Salpêtre*, lisez l'entrée 213.

## ENTRÉE 221

[Équipe de terrain] : ...entendez ? Nous sommes... [parasites]

[CAPCOM, caporal Coetz] : Répétez, Équipe 1. Votre signal est intermittent.

[Équipe de terrain] : Nous sommes de retour dans la montagne. L'éruption récente a fait remonter quelque chose à la surface. Nous avons trouvé... [parasites]... Il y a aussi une espèce de sonde, prise dans une chambre magmatique. L'extraction est possible, mais risquée. On attend vos ordres.

[CAPCOM, caporal Coetz] : C'est à vous de voir, Équipe 1. La Section Xéno meurt d'envie de mettre la main dessus, mais si vous jugez que c'est trop risqué...

[Équipe de terrain] : [parasites]

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte unique.

Placez la carte P166 sur ce Secteur.

## ENTRÉE 222

**HR 5730 B - Opération 22/32**


Nous avons envoyé des drones à la surface, et le processus de récolte s'est déroulé sans accroc ni surprise. Une fois leurs cellules énergétiques chargées, les drones sont revenus sur le vaisseau.

C'est à ce moment-là qu'une alarme a retenti et que le hangar a été mis en quarantaine pour cause de contamination.

Le personnel s'est tapi dans les refuges prévus à cette fin et tous ceux qui n'ont pas eu le temps de s'y rendre ont revêtu une exocombinaison à toute vitesse. Notre tâche était accomplie : les Sections Sécurité et Sciences sont entrées en jeu.

Par la suite, nous avons appris que le monde supposé mort était en fait habité par des micro-organismes qui se nourrissent de régolite. Les gens infectés par l'incident ont attrapé une sorte de rhume, mais leurs aptitudes mentales et physiques se sont développées. La Section Sciences essaie de déterminer comment nous pouvons utiliser cette conséquence inattendue à notre avantage.

Chaque Section place un Membre d'équipage dans « Équipage inactif », sauf s'il s'agit de leur dernier Membre d'équipage disponible. Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte E46 (Vérin organique) de « Équipement indisponible » à « Armurerie » et gagnez 2 .

## ENTRÉE 223

**Journal personnel**

Cette planète est un enfer absolu. Qui aurait cru que trouver de l'eau sur une planète couverte de glace serait si difficile ? Qui aurait pensé qu'un monstre camouflé était tapi, prêt à nous déchiQUETER ?

Je sais que les sources d'énergie sont vitales, mais j'espère ne pas être envoyé pour en chercher d'autres.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 224

[Équipe de terrain] : Vous nous entendez ? Nous sommes de retour en surface !

[CAPCOM] : Tant mieux, mais la connexion souterraine n'était pas si mauvaise. Nous n'avons jamais perdu le contact et avons assisté à la majorité de votre mission.

[Équipe de terrain] : On espère que vous avez aimé le spectacle, Vanguard.

- Placez l'Atterrisseur sur le Secteur 1 – il est de nouveau actif.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent achever cette Exploration planétaire : placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur et lisez l'entrée 223. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.
- Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte P.E.T., remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.
- Défaussez la première carte de chaque Secteur, ce qui a pour effet de révéler les PDI se trouvant dessous.
- Retournez la carte *Prédateurs en approche* pour rendre visible sa face *Prédateur ultime* (si elle montre déjà cette face, rien ne se passe). Si la silhouette *Prédateur ultime* se trouve sur le plateau, défaussez-la.
- Rangez *Kurma* et sa carte Menace dans la boîte du jeu.
- Défaussez la carte Circonstances planétaires en jeu.

## ENTRÉE 225

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

L'espace... ondule? Les mots me manquent pour décrire ce que je vois : la caverne est une grotte, mais aussi quelque chose, voire plusieurs choses, de totalement différent. La plupart du temps, je vois une caverne en basalte. J'ai l'impression que l'influence de toute autre dimension détruirait l'illusion, ou la nature véritable des lieux.

Si le PDI sur le Secteur 2 est la disruption **P382** (Les fenêtres dimensionnelles), lisez l'entrée 229.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 231.

## ENTRÉE 226

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Les créatures tentaculaires ont une arme pointée sur nous. Leur apparence hideuse ne m'aide pas à rester calme. J'essaie d'oublier que j'ai une arme dans un holster attaché à ma jambe, pour ne pas être tenté de la dégainer.

J'essaie de me convaincre : «Ce sont des alliés. Ils portent le même symbole que notre expédition. Leurs emblèmes rappellent vaguement la forme du Vanguard, même s'ils signifient probablement quelque chose de différent pour eux.»

Je suis encore en vie, les créatures ne bougent pas. L'un de mes camarades avance d'un pas et tente d'établir une conversation : images, sons, gestes.

Malheureusement, de toutes les possibilités offertes, les créatures choisissent le toucher et étendent leurs tentacules dans notre direction.

«Je vais les laisser toucher ma peau, dis-je (pourquoi, je me le demande). Ne vous en faites pas, je m'en occupe.»

Je sors ma main. La dépressurisation de ma combinaison et le contact avec l'atmosphère étrange me causent une grande douleur. À l'inverse, le contact avec le tentacule d'un des Visiteurs est un baume : j'ai l'impression que ma main est immergée dans un bain d'eau froide et de plantes apaisantes. Subitement, je sais, ou plutôt, je ressens que les créatures n'ont aucune mauvaise intention à notre égard, mais que nous sommes dans un lieu où nous n'avons rien à faire. Leur mère n'a pas autorisé notre venue. Elle veut nous rencontrer. Nous devons leur faire confiance.

Le Visiteur pointe un vaste amas de chair blanchâtre qui dépasse du sol à côté de moi. Il s'avance dans cette direction et son tentacule perce la chair avant d'en ressortir. Le Visiteur pointe à nouveau vers l'amas. Il veut que je...?

Désignez le Membre d'équipage qui se connectera au tentacule. Vous ignorez ce qui va se passer – il se peut même qu'il meure ! Si vous ne souhaitez désigner personne, vous pouvez terminer cette entrée : placez alors tous les Membres d'équipage du Secteur 8 sur le Secteur 6. Si vous décidez de désigner un Membre d'équipage, lisez l'entrée 228 (cette option achèvera l'Exploration planétaire et vous ne pourrez plus revenir sur le Monde des Visiteurs).

## ENTRÉE 227

[Équipe de terrain 1] : Vous m'entendez? Je suis sous la surface. Apparemment, la croûte externe de la sphère repose sur ce qui ressemble à un maillage de carbone. J'ai juste la place pour passer...

[Équipe de terrain 2] : Tant mieux, nous pourrions contourner les fissures de cette manière.

[Équipe de terrain 1] : Je me demande jusqu'où ça s'enfonce.

[Équipe de terrain 2] : Reste concentré sur la mission, nous devons d'abord tous nous retrouver.

[Équipe de terrain 1] : Bien reçu.

Placez la carte PDI **P109** face visible sur le Secteur 5.

Si vous jouez le Tutoriel, lisez l'encadré Tutoriel ci-dessous. Dans le cas contraire, continuez la partie.

### Tutoriel

Comme vous pouvez le voir, ce Secteur semble être une impasse. Le seul autre Itinéraire le connecte au Secteur 6, mais malheureusement, la flèche de l'Itinéraire indique qu'il n'est possible de se déplacer que du Secteur 6 au Secteur 5, pas du 5 au 6.

Le tour d'Amir est à présent terminé, mais avant de continuer, prenez quelques secondes pour observer deux éléments intéressants sur la carte que vous venez de révéler :

- L'Action spéciale possède une icône « dé de Danger » à gauche de son nom. Cela signifie que quand vous effectuez cette Action spéciale, vous devez lancer un dé de Danger en même temps que vos autres dés et résoudre son résultat avant de résoudre le reste des dés lancés.
- L'Effet spécial (entre le nom de l'Action et les lignes des Incidences) indique que vous devez résoudre l'Incidences rouge si vous avez obtenu au moins un Accident ; celui de cette carte est un Effet spécial immédiat, dont la règle figure dans le Livret de Règles.

Suivez les instructions de la partie « Fin du tour d'Amir » en page 18 du Livret de Règles.

## ENTRÉE 228

### Classifié : Note manuscrite du membre d'équipage #395 au capitaine Wayman

Je connais les fausses accusations portées contre moi. Je sais que les gardes vous ont demandé de révoquer mes accès au système et de changer mon rôle à bord du vaisseau. Je sais comment ils m'appellent dès que j'ai le dos tourné. L'hilote des Visiteurs? Pff... Cela sonne aussi vide que l'espace au-delà de l'espace ou que la mangeoire d'un animal affamé. Je n'ai pas changé, je suis toujours humain. La Mère des Visiteurs ne m'a pas lavé le cerveau. Elle est une amie chère. Elle vous nous a permis de scanner toutes les stèles. Elle sait que vous n'êtes nous ne sommes pas une menace. Elle veut simplement que vous ~~anéantissiez~~ nous anéantissions quiconque menace ses enfants : le fléau cristallin, les Usurpateurs et ce qui a fait fuir les Bâtisseurs. Laissez-moi reprendre mes fonctions à bord du Vanguard. Ne m'écartez pas pour la simple raison que j'ai eu un contact avec une conscience extraterrestre! Je suis toujours humain!

- Défaussez toutes les cartes Mission.
- Retirez la carte du Membre d'équipage choisi de sa pochette de Rang, puis retirez sa carte du jeu – désormais, personne à bord du Vanguard n'aura assez confiance en lui pour le laisser effectuer des tâches importantes.
- Cochez la case **B** de l'entrée 910.
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S18** (Démence) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Rangez les Découvertes uniques **35** et **38** dans « Découvertes uniques ».
- Retirez du jeu la carte **L6**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 3 (porte-cartes Passerelle) et retirez du jeu l'Amélioration de la Passerelle **B04** (Portail des Visiteurs). Ensuite, si la carte **O18** (L'autre côté) occupe l'emplacement Objectif secondaire, retirez-la du jeu.
- Rangez la carte Niveau de Technologie 5 de « Cartes Passerelle » (si elle s'y trouve), dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l'entrée 56.

## ENTRÉE 229

Si le PDI sur le Secteur 1 est la disruption **P384** (L'avant-poste aquatique), lisez l'entrée 233.


Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 230

### Rapport d'exploration 1/I de l'Équipe de terrain

La pièce dont CAPCOM nous parlait se trouvait au cœur d'un réseau de tunnels de service. Elle était énorme : une cathédrale mal éclairée d'une technologie extraterrestre silencieuse. Les innombrables engins et consoles, de tailles et de fonctions diverses, étaient tous fabriqués du même matériau. Leur autre point commun était qu'ils étaient tous inutilisables. Nous avons récupéré des morceaux d'équipements extraterrestres et avons décidé de chercher le moyen de les allumer.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la puis gagnez la Découverte unique 1.

Pour gagner la carte Découverte unique 1, si celle-ci se trouve toujours sur l'emplacement Découverte unique, révélez-la et placez-la sur l'espace « Découvertes révélées » au-dessus du plateau de Planète. Si vous aviez déjà gagné cette Découverte unique plus tôt au cours du Tutoriel, gagnez 1  à la place (comme indiqué sur l'emplacement Découverte unique).

Gagnez la Découverte unique 1.



## ENTRÉE 231

Si le PDI sur le Secteur 3 est la disruption **P383** (La plantation extérieure), lisez l'entrée 233.

Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 232

**Rapport d'exploration des « lunes jumelles » d'Iota Pegasi C**

Nous avons atterri sur la surface, non loin de la structure colossale qui menait vers l'autre lune. Le sol est craquelé et les fissures deviennent plus profondes et acérées lorsqu'on approche du point d'ancrage.

Nous sommes entourés de ruines. Nous avons commencé par nous mettre en quête de faune ou de flore, mais la planète n'abrite aucune trace de matière organique.

Nous installons notre avant-poste temporaire à l'extérieur de l'atterrisseur, en attente de nos ordres.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » Examiner le pont reliant les deux lunes – lisez l'entrée 236.
- » Examiner les bâtiments en ruines – lisez l'entrée 218.

## ENTRÉE 233

**Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher**

Je recule d'un pas et tombe : le sol est moins dur qu'il ne le devrait. Il est plutôt élastique et collant. La région est presque organique et je vois à nouveau la porte membraneuse. Elle est fermée et réagit autant à mes mouvements qu'aux variations de l'air.

Remplacez le PDI sur le Secteur 6 par la carte **P380**.

## ENTRÉE 234

Comptez le nombre de *Bourgeons* sur la carte Mission :

- 2 – lisez l'entrée 242.
- 1 – lisez l'entrée 253.
- 0 – lisez l'entrée 264.

## ENTRÉE 235

**Rapport d'exploration 094/F de l'Équipe de terrain**

La zone que nous avons erronément prise pour une forêt est, en fait, reliée à la culture des arthropodes des crêtes ou d'une autre espèce que nous n'avons pas encore rencontrée. Les ossements ne sont pas ceux des arthropodes, dotés d'un exosquelette, mais nous ne parvenons pas à en comprendre la source.

Comme il ne reste que des os polis, tout semble indiquer que ce n'est sûrement pas un cimetière, mais plutôt une forme d'art ou un lieu cérémoniel. Nous ne voulons pas trop le fouler avant de mieux le comprendre. Nous nous contenterons de prélever quelques petits échantillons.



Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices Spécimen vivant et 1 .

## ENTRÉE 236

**Rapport d'exploration des « lunes jumelles » d'Iota Pegasi C**

Le pont était composé de nombreux alliages différents, mais leur utilisation commune était dénuée de sens à nos yeux. Les poutres, taillées dans des alliages mous, étaient toutes pliées. Les plaques dures et cassantes qui les recouvraient étaient fendillées et ébréchées. Nous ne savions pas comment le tout tenait encore et, malgré nos efforts, nous ne comprenions pas à quoi servait le pont. Il ne semblait pas faciliter le passage entre les deux lunes.


Vous pouvez défausser 1  pour gagner 1 .

## ENTRÉE 237

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #74**

Des tissus nerveux relie presque toutes les zones auxquelles nous avons accès, et la plupart se dirigent vers un secteur proche du groupement de stèles, vers une espèce de jonction où les neurones venus de différentes sections se regroupent.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 238

[Équipe de terrain] : Wow !

[CAPCOM] : Qu'est-ce qui se passe ?

[Équipe de terrain] : Rien, c'est seulement la végétation... Vous devriez la voir, c'est d'une beauté à couper le souffle.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P140**.

## ENTRÉE 239

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #14**

Je ne comprends pas comment une même porte peut mener à des endroits différents à chaque fois que je l'ouvre, sans compter que j'utilise le mot « porte » par défaut pour qualifier ces rideaux de chair. Le secteur est tellement plus stable et accueillant que les autres. Je pense qu'on peut s'en servir pour s'échapper de la boucle.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices Spécimen vivant.

## ENTRÉE 240

**Journal du capitaine, entrée D-427**

Créatures inconnues du passé lointain de ce monde distant, je vous lève mon chapeau.

Lorsque notre équipe est enfin parvenue à percer la couche interne du dôme, nous pensions trouver une foule de choses différentes, une arche, des archives, une chambre forte, créées par les habitants de ce monde qui souhaitaient que leur héritage survive à l'apocalypse. Nous avons tort, une fois de plus.

À l'intérieur, engoncé dans une mousse de carbone protectrice, se trouvait un objet aussi vieux que la planète, une stèle dont la création datait de quelques millions d'années avant l'arrivée d'une civilisation.

À l'agonie, les créatures qui vivaient là ont utilisé leurs dernières forces pour protéger un artefact bien plus ancien, comme résignées à l'idée que leur histoire, leur culture et leur vie étaient moins importantes que cette relique craquelée.


Je me demande si les humains seraient capables d'un tel sacrifice.

L'objet préservé rappelle l'architecture de L'Éil du Vide. Les Bâtisseurs qui ont créé L'Éil du Vide et notre carte stellaire ont aussi laissé cet obélisque lorsqu'ils ont créé la vie sur cette planète. Qu'est-ce que cela signifie pour nous ? Les autres planètes abritent-elles une stèle similaire ? Y en avait-il une sur Terre ?

Les côtés de la stèle arborent un code que nous ne comprenons pas encore, mais à son sommet se trouve un symbole plus gros, étrange et familier à la fois, un glyphe qui semble symboliser une élévation, un avancement, et plusieurs petits points se trouvent à sa base. Ce dernier élément nous a permis de comprendre certaines des découvertes étranges réalisées sur cette planète. La première espèce évoluée de la planète a aidé de nombreuses autres espèces à progresser grâce à des interventions génétiques ou des modifications bioniques, ce qui n'aurait jamais traversé l'esprit des humains sur Terre.

Nous aurons bien le temps de nous interroger sur nos découvertes et d'étudier la stèle lors du trajet jusqu'au prochain monde. Espérons simplement que nous y trouverons autre chose que des cendres.

**Félicitations ! Vous avez accompli la Mission !**

- Défaussez la carte Mission **M22**.
- Déplacez le Projet de Recherche **R06** (Borne des Bâtisseurs) de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez l'Objectif principal **O02** (D'un lointain passé) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Sur la plupart des planètes, vous devez revenir à l'Atterrisseur une fois votre objectif accompli. Dans ce cas précis, déplacez simplement toutes les figurines Membre d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur (Secteur 1).
- Retirez la carte Atterrissage **L1** du Scanner, puis retirez-la du jeu – aucun autre Atterrissage n'est possible sur cette planète.
- S'il reste des Découvertes uniques sur le plateau de Planète – défaussez 1  (si vous en possédez) et gagnez ces Découvertes maintenant. **Important** : Chaque Découverte unique ne peut être trouvée qu'au cours d'une Exploration planétaire spécifique. Toutefois, si vous ratez une Découverte unique lors de cette Exploration, vous avez toujours l'option

de retourner sur la planète pour la trouver, ou (dans de rares cas) de la gagner par d'autres moyens, plus tard au cours de la Campagne.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 241

Rapport d'incident après action 94/F

... c'est alors que nous avons constaté que le vent qui faiblissait déposait une épaisse couche d'éclats de verre sur le plateau. Nous savions qu'il serait dangereux de passer par là, mais le sommet écroulé de la colline était clairement visible au loin, par-delà la mer de verre, et nous voyions quelque chose bouger.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Minéral*.

## ENTRÉE 242

ENTRÉE 2/789 de la Section Sciences

... plus étonnant encore, les échantillons ne ressemblent à rien de ce que nous connaissons sur notre monde. Même la structure, qui en principe n'est pas différente de l'ADN, est composée de protéines différentes. Nous n'y trouvons pas de «Coordonnées divines», ce qui indique que la vie locale n'a pas été créée par les Bâtisseurs. C'est peut-être la première fois que nous croisons une forme de vie qui ne soit pas notre cousine génétique éloignée.

Tout aussi intéressant, certaines plantes, si tant est que nous puissions les qualifier de plantes, sont dotées de tissus moteurs développés qui ressemblent aux muscles des animaux, ainsi que de plexus nerveux qui semblent dotés de mémoire.

Gagnez 2  et 1 Découverte *Flore étrange*. Défaussez la carte Mission ainsi que les pions *Bourgeon*.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Trouvez la carte Mission **M41** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

## ENTRÉE 243

Choisissez une option :

- » **Marcher en arrière** (suivre la flèche blanche) – Lisez l'entrée 249.
- » **Marcher en avant** (suivre la flèche noire) – Lisez l'entrée 251.
- » **Marcher de côté pour tenter d'atteindre le sommet de l'horizon replié** ; cela pourrait changer complètement notre perspective – Lisez l'entrée 256.

## ENTRÉE 244

Journal d'exploration 14/74-C

Notre équipe est parvenue à scanner et documenter plusieurs types d'armes produites sur place. La plupart ressemblent à l'artillerie humaine et s'avèrent résistantes, faciles à produire et standardisées à l'extrême. Une recherche préliminaire a révélé que toutes les munitions reposent sur les mêmes douilles : la seule différence est leur contenu, une substance ésotérique subspatiale, une technologie inconnue sur Terre. Nous pourrions en effectuer la rétro-ingénierie à bord du *Vanguard*.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez la Découverte unique 14 et 1 .

## ENTRÉE 245

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

– Lisez l'entrée 238.

– Lisez l'entrée 254.

## ENTRÉE 246

Journal de recherche de terrain 278-C

Il ne s'est rien passé quand nous avons coupé, réchauffé, refroidi ou exposé la plante à différents agents. Plus précisément, par «rien», je veux dire que nous avons eu les résultats escomptés : les feuilles ont laissé échapper de la sève ou ont brûlé. Lorsque nous avons appliqué un courant électrique sur l'échantillon, et je m'excuse pour cette formule peu scientifique, il a explosé en une gerbe de couleurs. Les nervures ont commencé à briller, les vrilles se sont ouvertes et des organismes inconnus,

qui ressemblent à des nématodes, sont sortis pour tenter d'échapper à leur environnement devenu hostile.

Gagnez 1  et 3 Indices *Spécimen vivant*.

Remplacez la carte sur votre Secteur par **P000**.

## ENTRÉE 247


Journal personnel, membre d'équipage #0978

Nous sommes entrés dans la colline écimée, un peu comme on pénètre dans le corps d'un géant décédé. Nos capteurs détectaient du mouvement à l'intérieur, et nous sommes entrés prudemment, très attentifs à notre environnement.

C'est alors que nous les avons vus, ces extraterrestres en forme de cafards à taille humaine qui tremblaient dans le faisceau de nos lampes. Les arthropodes des crêtes, comme nous les appelions, mouraient : leurs exosquelettes chitineux étaient percés d'éclats de verre, leurs membres étaient brisés. Ils ne faisaient pas attention à nous, ils restaient tapis dans le seul coin à l'abri du vent violent. Nous avions trouvé une forme de vie, mais moins intelligente que nous l'espérions.

Nos scanners nous ont dévoilé des structures intéressantes et une sorte de pièce centrale au cœur de la colline, mais les vents violents qui entraient par les fissures nous empêchaient d'avancer.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1  et 3 Indices *Micro-organisme*.

Ensuite, lisez l'entrée 258.


## ENTRÉE 248

Quelques remarques sur la «grotte lumineuse»

Des polypes, semblables à ceux qui se trouvent sur Terre, protègent le secteur contre tout organisme plus petit, grâce à leurs nématocystes emplies d'un poison mortel (voir «Neurotoxine et spéculations» ci-dessous). À l'abri de leurs tentacules vivent des organismes qui ressemblent à des insectes : ils sont trop petits pour déclencher le système de défense des polypes et s'en nourrissent.

Le plus curieux est que ce petit écosystème est partiellement congelé, puisque de nombreux organes sont emplies d'acide formique. Nous ne comprenons pas encore ce que cet état permet d'atteindre sur le plan de l'évolution.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant*, 2 Indices *Flore étrange*, et 1 .

Ensuite, gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

## ENTRÉE 249

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Ne t'éloigne pas trop.

[Agent 2] : À l'aide ! Quelque chose a attrapé ma cheville.

[Agent 1] : [Grogne] Continue d'avancer, on approche.

[Agent 2] : De quoi ?

Si vous êtes sur le Secteur :

1 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 3. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 2, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur 3. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

2 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 1. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 3, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur 1. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

3 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 2. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 1, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur 2. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.


## ENTRÉE 250

Carnet de recherche 18-C

L'étude de la colonie a permis de comprendre que les créatures de cette planète avaient fait d'importants efforts pour tenter de contacter d'autres civilisations. Cependant, une fois qu'elles avaient réalisé qu'elles étaient condamnées, elles avaient tenté de transformer leur récepteur géant en un émetteur tout aussi puissant. Il est malheureusement impossible de récupérer le message qu'elles comptaient envoyer. Nous en sommes réduits à nous demander

s'il s'agissait d'une sorte de testament, d'admission d'une erreur colossale, ou d'un avertissement à destination des autres civilisations.

Une autre découverte surprenante est que la plupart des terminaux et engins ont été conçus pour des utilisateurs de formes, tailles et nombres de membres différents, bien que la civilisation n'était pas équipée pour le voyage spatial et qu'elle n'avait qu'une seule langue. Nous devons en apprendre plus avant de pouvoir tirer des conclusions.

Gagnez 1  et 2 Indices *Technologie extraterrestre*. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

## ENTRÉE 251

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : C'est étrange... peux-tu enregistrer l'anomalie au-dessus de nous ?

[Agent 2] : Bien reçu.

[Agent 3] : Est-ce qu'on s'observe nous-mêmes ?

[Agent 2] : Apparemment. Ça ne m'étonne même pas. J'ai cessé de m'intéresser à la logique des lieux il y a longtemps.

[Agent 1] : Mais ces lieux obéissent à une logique, il nous suffit de la trouver.

Si vous êtes sur le Secteur :

1 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 2. Assurez-vous que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur 2, et que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 3. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

2 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 3. Assurez-vous que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur 3, et que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 1. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

3 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 1. Assurez-vous que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur 1, et que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 2. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 252

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #81

Des terminaisons nerveuses s'étirent vers de petites fissures puis tâtent et examinent ce qui se trouve de l'autre côté. Nous avons vu de nombreux secteurs de cette planète par-delà ces fissures, mais aussi entraperçu d'autres mondes. Nous aimerions avoir des mois pour étudier ces portails, mais nous manquons de temps.

Stimuler les nerfs élargit la fissure et nous permet de « téléporter » des objets à travers.

Vous pouvez  pour rejoindre un Secteur au choix (excepté le Secteur 8).

## ENTRÉE 253

ENTRÉE 2/776 de la Section Sciences

Apparemment, cette forme de vie a évolué sans l'intervention des Bâtisseurs. Nous aurons besoin de plus d'échantillons pour confirmer notre théorie, mais l'analyse génétique préliminaire semble convaincante.

Gagnez 3 Indices *Flore étrange*. Défaussez la carte Mission.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

trouvez la carte Mission **M41** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

## ENTRÉE 254

Si le *Bosquet carnivore* se trouve sur ce Secteur, rien ne se passe. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Rapport d'exploration **MI/13** de l'Équipe de terrain

Cette grotte n'est pas différente des autres que nous avons visitées. Le seul point digne d'intérêt est une mare profonde et un bosquet de plantes grimpantes qui en émerge. Nous avons aussi aperçu une forme ovoïde sous la surface et nous nous avançons pour en savoir plus. Enfer, elle se déplace vers nous. Courez !

Placez la carte **P001** sur celles se trouvant sur ce Secteur. Placez la silhouette *Bosquet carnivore* sur ce Secteur.

Placez la carte Menace *Bosquet carnivore* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.

Le *Bosquet carnivore* devient actif – lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.

Si vous utilisez les Menaces pour la première fois, pensez à consulter les règles sur les Menaces du Chapitre III du Livret de Règles !

## ENTRÉE 255

Observations préliminaires

Les organismes que nous avons classifiés comme du lichen sont, en fait, plutôt des amibes, mais possèdent certains traits de la classe des animaux. Il nous faudra plus d'échantillons et de meilleures conditions pour les étudier plus sérieusement.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P190**.

## ENTRÉE 256

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Est-ce que les vrilles sont plus éparées ici ?

[Agent 2] : Je crois qu'il y en a autant, mais que l'espace s'est agrandi.

[Agent 3] : Il y en a moins. Laisse l'espace tranquille !

[Agent 4] : Arrêtez ! Nous avons... changé d'endroit.

Retirez toutes les cartes PDI des Secteurs 1, 2 et 3. Remplacez votre PDI par la carte **P371**. Remplacez le PDI sur le Secteur indiqué par une flèche blanche par **P370**. Remplacez le PDI sur le Secteur indiqué par une flèche noire par **P372**.

## ENTRÉE 257

Carnet de recherche sur Muspelheim

Nous avons dû abandonner nos recherches. Les systèmes de l'épave se sont activés, épuisant immédiatement ses dernières réserves d'énergie, et elle a commencé à sombrer dans l'enfer qui l'attendait sous elle. Heureusement, nous ne repartions pas les mains vides, nous avions ce que nous pensions être une pierre de Rosette fractale. Peut-être que son étude nous permettrait d'en apprendre plus sur l'espèce qui vivait là ?

- Défaussez la carte Mission **M131**.
- Trouvez la carte Mission **M133** et la carte Mission Optionnelle **M132**, et révélez-les.

## ENTRÉE 258

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, cette entrée est terminée. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Rapport d'exploration **58/D** de l'Équipe de terrain

[CAPCOM, caporal Coetz] : Équipe de terrain, répondez. Nous avons une alerte météo urgente.

[Équipe de terrain, agent 1] : On sait, le temps s'est déchainé. Quoi d'autre ?

[CAPCOM, caporal Coetz] : Le vent tourne et les éclats de verre pourraient frapper des zones auparavant sûres. Trouvez un abri en attendant...

\*\*\* Alarmes de l'atterrisseur \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Bon sang de...

[CAPCOM, caporal Coetz] : Répétez, Équipe de terrain.


[Équipe de terrain, agent 1] : Notre atterrisseur ! La crête ne le protège plus et nous sommes à découvert. Nous ne pouvons pas quitter la planète en toute sécurité. Nous demandons à être évacués.

[CAPCOM, caporal Coetz] : ...

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez ? Nous devons abandonner la mission !

[Équipe de terrain, agent 2] : Pas de signal. La tempête a dû couper la connexion. Il faut trouver un endroit d'où la rétablir.

[Équipe de terrain, agent 1] : Ou réparer d'abord notre atterrisseur...

- Placez tous les Modules du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez toutes les Découvertes du plateau Atterrisseur sur l'emplacement du plateau de Planète indiqué « Découvertes perdues ».
- Défaussez le marqueur de la piste des Provisions.
- Déplacez la carte de Rang et tous les  de l'Atterrisseur sur les espaces dédiés sur le plateau de Planète. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).

- À présent, le plateau Atterrisseur doit être vide – rangez-le dans la boîte du jeu et défaussez la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète. Votre Atterrisseur est détruit et vous ne pouvez donc plus Décoller !
- Réinitialisez le sac à Indices, en y rangeant tous les pions Indice.
- Désormais, toutes les nouvelles Découvertes que vous récoltez lors de cette Exploration planétaire seront placées directement sur votre plateau Équipage – les Membres d'équipage peuvent utiliser les Découvertes placées près de leur plateau Équipage comme si elles étaient sur l'Atterrisseur.
- Remplacez la carte Mission **M50** par la carte Mission **M51**.
- Remplacez la carte sur le Secteur **1** par la carte **P170**.

**Nouvel Objectif** : Trouver un moyen de contacter le Vanguard ou de quitter la planète.

**IMPORTANT** : À présent, vous êtes sans Provisions. Agissez en conséquence.

**IMPORTANT** : Si vous ne trouvez pas un moyen de récupérer vos Découvertes précédentes avant la fin de la Mission, celles-ci seront perdues !

## ENTRÉE 259

Si cette case n'est pas déjà cochée, cochez-la. Vous avez fait quelque chose qui a provoqué la colère des Idémiens !

Si vous êtes sur le Secteur **1** ou si pour le moment aucun Membre d'équipage ne se trouve sur le plateau de Planète, lisez l'**entrée 308**.

Si vous vous trouvez sur un autre Secteur, continuez la partie.

## ENTRÉE 260

A  B

**[Équipe de terrain]** : Nous entrons dans la poche d'air. Nous pourrions perdre le signal sous l'eau.

**[CAPCOM]** : Bonne chance, et soyez prudents.

**[Équipe de terrain]** : J'espère que les monstres ne nous suivront pas.

**[CAPCOM]** : Soyez prêts à toute éventualité quand même.

Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte *P.E.T.*, remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.

Placez les cartes suivantes sur les autres cartes des Secteurs indiqués :

- **P197** sur le Secteur **1**.
- **P199** sur le Secteur **3**.
- **P200** sur le Secteur **4**.
- **P201** sur le Secteur **5**.

Ensuite :

- Si les cases **A** et **B** sont cochées, placez la carte **P203** sur les autres cartes du Secteur **2**.
- Si seule la case **B** est cochée, placez la carte **P202** sur les autres cartes du Secteur **2**.
- Si aucune des deux n'est cochée, placez la carte **P198** sur les autres cartes du Secteur **2**.
- Retournez la carte *Prédateur ultime* du côté *Prédateurs en approche* (si elle est déjà de ce côté, rien ne se passe). Si la silhouette *Prédateur ultime* se trouve sur le plateau, défaussez-la.
- Placez la carte *Menace Kurma* près du plateau de Planète.
- Placez *Kurma* sur le Secteur **5**.
- Retirez la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète et placez-la sur le plateau Atterrisseur – vous n'avez pas accès au Secteur de l'Atterrisseur et vous ne pouvez pas utiliser de Modules d'Atterrisseur tant que vous n'avez pas quitté les profondeurs aquatiques. Quand vous les quitterez, le plateau Atterrisseur fonctionnera normalement – vous pouvez toujours l'utiliser pour récolter des Découvertes ou des pions Réussite.
- Défaussez la carte Circonstances planétaires en jeu et remplacez-la par la carte **G09**.

## ENTRÉE 261

Suivre la major Dahl sur le vaisseau n'a pas été facile. Elle était paranoïaque et ne se déplaçait jamais sans une escorte armée. Nous allions renoncer à notre plan lorsqu'elle est enfin arrivée au laboratoire du docteur Corey. Elle a ordonné à ses gardes de l'attendre devant la porte et est entrée seule. C'était notre chance. Nous avons contourné le laboratoire pour y entrer par un conduit.

Cochez la case **C** de l'**entrée 950**.

Si la case **D** de l'**entrée 930** n'est PAS cochée, lisez l'**entrée 268**. Si elle est cochée, lisez l'**entrée 272**.

## ENTRÉE 262

**[Équipe de terrain]** : Vanguard, vous nous entendez ?

**[CAPCOM]** : ...

**[Équipe de terrain]** : CAPCOM ? Pitié, la connexion...

**[CAPCOM]** : Enfin ! Nous étions vraiment inquiets ! On est contents de vous savoir sains et saufs !

**[Équipe de terrain]** : Nous avons établi un avant-poste et nous nous sommes barricadés.

**[Capitaine]** : Ici votre capitaine. Bon travail, Équipe de terrain. Nous ne pensions pas que votre trajet serait aussi dangereux, mais maintenant que vous avez établi un avant-poste sûr, vous pouvez revenir sur le Vanguard. Vous avez bien mérité un repos. La prochaine équipe qui se rendra dans cette dimension le fera en toute sécurité, grâce à vous.

- Remplacez ce PDI par **P375**.
- Allez à l'**entrée 85** et cochez la case **B** sans lire son texte.
- Défaussez la carte Mission **M171**.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Continuer l'exploration de l'étrange dimension** (s'il ne vous reste que quelques dés de Section ou si vous avez subi des Blessures, ce n'est sans doute pas une bonne idée) – Cette entrée est terminée.
- » **Rejoindre le Vanguard** – lisez l'**entrée 145**.

## ENTRÉE 263

**[Temps de mission écoulé] : 00 h 05 min 21]**

Les vagues sont plus fortes qu'annoncé par les Sections Reconnaissance et Sciences. L'atterrisseur est constamment sur le point de couler, mais nous devons croire qu'il tiendra bon. Nous plongerons dans une minute.

**[Temps de mission écoulé] : 00 h 41 min 10]**


Les courants sont problématiques : nous avons été poussés à plusieurs reprises vers des rochers sur lesquels nous avons failli nous échouer. Nous avons du mal à rester au même endroit suffisamment longtemps pour prélever des échantillons.

**[Temps de mission écoulé] : 02 h 12 min 55]**

Nous avons enfin ramassé quelque chose d'intéressant : un organisme qui ressemble à une éponge et des roches poreuses semblables aux coraux qui existent sur Terre.

**[Temps de mission écoulé] : 03 h 35 min 18]**

Oh non, nous ne pouvons plus décoller ! Les moteurs sont inondés ! À l'aide !

Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant* et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Perdez 1  (s'il vous en reste).

## ENTRÉE 264

**[Équipe de terrain]** : Saletés ! Ils sont enfouis sous une couche de graviers et de pierre !

**[CAPCOM]** : Poursuivez votre mission, nous avons besoin de ces échantillons.

**[Équipe de terrain]** : On ne peut rien faire sans machinerie lourde... et les vibrations de l'excavation feront fuir les plantes.

**[CAPCOM]** : fuir ? des plantes ? Que voulez-vous dire ?

**[Équipe de terrain]** : On ne peut rien faire, on rentre.

**[CAPCOM]** : Bien reçu. Quelle perte de temps !

Laissez la carte Mission visible sur le plateau – la Mission est un échec. Il vaudrait mieux que l'Équipe de terrain rejoigne l'Atterrisseur et quitte la planète.

## ENTRÉE 265

Si vous jouez le **Tutoriel** : prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte de Mission **M02**), lisez-la à voix haute et placez-la face visible sur l'emplacement Mission.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide**, trouvez la carte Mission **M02** et placez-la face visible sur l'emplacement Mission.

Placez la carte **P107** sur le Secteur **3** et continuez la partie.

**Conseil** : Avant de tenter d'atteindre le canon, il serait judicieux de prendre du repos.

## ENTRÉE 266

**Monde des Visiteurs** : **Notes de recherche #87**


Nous avons réussi à établir le contact avec un Visiteur. Il semblait intoxiqué, moins « vif » que ceux qui sont venus



nous aider sur le Vanguard. Heureusement, il n'était pas agressif, mais nous ne savons même pas s'il essayait de communiquer avec nous.

Nous lui avons montré des images sur nos écrans portatifs, et il a commencé à dessiner sur le sol avant de s'arrêter et de ne plus nous prêter attention. Son corps se déformait afin de se frayer un chemin vers des dimensions impossibles. Lorsque nous avons regardé autour de nous, nous avons vu qu'il était devant la porte membraneuse de l'amas de stèles. Il a ouvert la porte et est entré dans cet endroit inaccessible.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 267

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'entrée 280. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, nous approchons de notre cible.

[Équipe de terrain, agent 2] : Je commence les manœuvres orbitales. Accrochez-vous durant la décélération.

[Équipe de terrain, agent 1] : La planète ressemble à l'Enfer! Nous détectons d'importantes concentrations de soufre dans l'atmosphère. L'activité sismique est démente. Si nous espérons trouver des formes de vie, nous devons revenir dans quelques millénaires.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Les Bâtisseurs avaient une raison pour nous indiquer ces coordonnées. De plus, la Section Sciences croit que les événements thermaux de la planète peuvent contenir «une activité bactérienne vivace».

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous vous appellerons quand nous aurons trouvé des bactéries vivaces.

[Équipe de terrain, agent 2] : Séquence d'atterrissage lancée.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bonne chance, Équipe de terrain. lisez l'entrée 280.

## ENTRÉE 268

Au laboratoire, nous avons surpris la major Dahl et le docteur Corey qui se disputaient au sujet des Visiteurs. Alors que nous avançons discrètement vers les voix, un tentacule humide et froid s'est posé sur mon épaule. J'ai sauté en arrière en retenant un cri. L'hilote se trouvait derrière moi, attaché à une table d'opération, souffrant et drogué. Même dans la faible lumière, j'ai constaté qu'il ne contrôlait plus sa forme : des tentacules humides sortaient de ses épaules et de l'arrière de sa tête.

«Libérez-moi, a-t-il chuchoté. Elle a ordonné à Corey de m'infliger ça, je veux me venger.»

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » Libérer l'hilote – lisez l'entrée 277.
- » Le quitter en lui promettant de revenir plus tard – lisez l'entrée 272.

## ENTRÉE 270

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #51**

Les lieux m'ont fait penser au plexus céliaque à la seconde où j'y suis entré. Mes recherches ont démontré que j'avais raison : expérimenter avec les nerfs, synapses et tissus environnants m'a permis de modifier le comportement d'endroits distants ainsi que l'état général de la dimension. Je vais poursuivre mes expériences.

Gagnez la Découverte unique 35. Remplacez ce PDI par la carte P376.

## ENTRÉE 271

**Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher**

Je suis si proche des stèles! Si seulement je parvenais à ouvrir la porte organique, j'y serais, mais les tissus réagissent à mes mouvements, aux changements de pression et même aux champs électromagnétiques de mon équipement.

Si le PDI sur le Secteur 2 est la sécrétion P382 (Des récepteurs inactifs), lisez l'entrée 278.

Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 272

Au laboratoire, le docteur Corey présentait une recherche secrète à la major Dahl. Nous attendions que Dahl soit distraite pour surgir, mais nous n'avions pas tenu compte de son grand entraînement militaire. En nous apercevant, elle s'est immédiatement saisie de la scientifique et lui a pointé une arme dans le dos, s'en servant comme bouclier humain.

– Si vous bougez le moindre muscle, vous aurez la mort de votre chère scientifique sur la conscience, a annoncé Dahl.

– Qu'attendez-vous, a hurlé Corey. Saisissez votre chance! Abattez-la! Abattez-la même si vous devez me tirer dessus!

Dehors, les marines de Dahl ont commencé à tambouriner à la porte.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » Attaquer la Major Dahl malgré l'otage – lisez l'entrée 361.
- » Battre en retraite et laisser Dahl partir – lisez l'entrée 296.

## ENTRÉE 273

Cochez la première case non cochée ci-dessous et lisez son texte.

Rapport d'exploration 1945-A de l'Équipe de terrain

Contrairement aux décorations et aux glyphes que nous avons vus jusque-là, les décorations du piédestal étaient étrangement photoréalistes. Les premiers panneaux nous montraient une planète dans une galaxie lointaine que nous ne reconnaissons pas. La planète était dépourvue d'eau, mais dotée d'une épaisse atmosphère acide et d'une gravité si écrasante que les lieux en devenaient presque inhabitables. Malgré tout, de la vie était née non loin des événements thermaux. La forme de vie était devenue dotée de conscience et d'une longue durée de vie, un organisme composé d'un grand pourcentage de manière inorganique et de métaux. Sa forme conique et aplatie convenait parfaitement à la gravité environnante. Son inaptitude à se déplacer subitement l'obligeait à réfléchir soigneusement et à planifier longuement. Était-ce l'ancêtre des Bâtisseurs? Cela signifierait qu'ils étaient très différents de tout ce que nous avons rencontré jusque-là...

Rapport d'exploration 1945-B de l'Équipe de terrain

Les panneaux du piédestal suivant présentent l'avènement d'une civilisation. Les étranges cônes plats dont nous avons appris l'existence sur le piédestal précédent commencent à créer des objets. Leur technologie semble se concentrer sur l'auto-ingénierie. Des extrémités inorganiques leur permettent de se modeler et de fusionner la technologie directement à leur corps ou à leur système nerveux en silicium. Plutôt que des véhicules, ils ont fabriqué des exocombinaisons montées sur des chenilles. Plutôt que des maisons, ils ont bâti des abris pliables et transportables. Au lieu des écoles et des hôpitaux, ils portent des combinaisons qui enseignent ou soignent.

En raison de la gravité extrême, il leur a fallu des millénaires pour construire des vaisseaux capables d'atteindre la vitesse nécessaire pour échapper à ce monde. Lorsqu'ils ont pu explorer l'espace, ils formaient une civilisation avancée et mûre. Tout comme le reste de leur technologie, les vaisseaux n'étaient pas des habitats artificiels censés les transporter d'un point à un autre, mais plutôt une extension de leur corps. Ils ne sont donc pas devenus une espèce qui voyageait dans l'espace, mais bien une espèce de l'espace.

Rapport d'exploration 1945-C de l'Équipe de terrain

Les panneaux chroniquent l'avènement et la chute d'une étrange race d'êtres coniques. Capables de voyager longtemps dans l'espace, presque immortels, travailleurs et capables de modifier leur corps à volonté, ces êtres ont rapidement colonisé une partie de leur galaxie. Ils jouaient le rôle de professeurs et de gardiens, donnaient leur technologie aux races inférieures qu'ils unifiaient sous la bannière de leur culture et de leur science. Ils étaient les Bâtisseurs. Un petit nombre d'entre eux, travaillant sans relâche pendant quelques siècles, suffisait pour terraformer et coloniser une nouvelle planète. Rapidement, ils se sont intéressés aux autres galaxies.

C'est alors que l'impossible est arrivé : un syndrome contagieux est apparu en bordure de leur galaxie et s'est propagé à la vitesse de la lumière, un changement de l'état de la matière que les dessins n'expliquent pas.

Le problème a commencé près du centre de l'univers et a lentement changé l'état de chaque particule existante, comme de l'eau qui gèle progressivement dans une auge. Malgré leur empire, les Bâtisseurs ne pouvaient arrêter un événement galactique de cette ampleur. Leur science ne leur permettait pas de comprendre ce Changement de phase universel. Était-il lié à un instant critique de l'expansion de l'univers? Était-ce l'arme d'une espèce avancée venue d'une autre galaxie qui désirait les éliminer avant qu'ils ne deviennent trop puissants? Quelle qu'en soit la cause, les Bâtisseurs ne comprenaient pas ce qui arrivait. Ils ne trouvaient pas de modèle de l'univers qui leur permettrait de comprendre ou d'arrêter ce Changement de phase, et les civilisations avancées de leur galaxie, qui partageaient leur science et leur philosophie, étaient tout aussi impuissantes. Une culture galactique unifiée s'avérait tout aussi vulnérable qu'une monoculture bactériale ou agricole.

Le Changement de phase a rasé toute la galaxie en quarante mille ans seulement...

### Rapport d'exploration 1945-D de l'Équipe de terrain

Les panneaux de ce piédestal commencent par la chute de l'empire galactique des Bâtisseurs, anéanti par une contagion étrange qui changeait les propriétés de la matière. Les Bâtisseurs n'étaient pas pour autant prêts à disparaître totalement et ils ont fomenté un plan désespéré. Ils ont envoyé des expéditions vers des galaxies lointaines, à vitesse supraluminique. Chaque mission portait le don de la vie, un organisme microscopique soigneusement conçu à la physiologie carbone efficace. Cette forme de vie à base d'ADN était l'organisme à la croissance la plus rapide de tout l'univers, capable de s'adapter à une grande variété d'habitats : LUCA est l'ancêtre commun de toutes les formes de vie sur Terre. Les Bâtisseurs ont envoyé ces organismes dans tout l'espace, sur chaque planète propice à la vie. Ils ont ainsi créé une vaste pépinière de vie à croissance rapide, un incubateur censé favoriser la naissance d'une myriade de civilisations avancées en quelques millions d'années seulement, des centaines de fois plus rapidement que l'avènement des Bâtisseurs.

Sur chaque planète ensemencée, les Bâtisseurs ont également placé une stèle, une instruction pour la civilisation à venir, un portail censé conduire jusqu'aux chambres fortes comme celle-ci.

Les panneaux se terminent sur une image claire de la pyramide où entrent des extraterrestres aux formes étranges. Il semble bien que, pour en apprendre plus, nous devons entrer dans la chambre forte...

## ENTRÉE 274

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #54**

Quand nous avons enfin terminé de prélever des échantillons, la plupart étaient détruits, tout comme notre équipement, mais le temps et les moyens investis en valaient la peine. Nous avons trouvé une structure intéressante qui nous permettait de moduler et d'envoyer des pulsations au travers des récepteurs à destination de presque tous les lieux à portée.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1  et 2 Indices *Spécimen vivant*.

Ensuite, si vous ne possédez pas la Découverte unique **35**, gagnez-la.

**Conseil** : Référencez ce lieu, au cas où vous reviendriez dans cette dimension plus tard – vous pourrez alors gagner de nouveau cette Découverte unique.

## ENTRÉE 275

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Je m'ennuie... Les scans sont encore en cours, la barre de progression reste immobile à 89 %.

[Agent 2] : Ça nous laisse le temps d'observer cette nature magnifique, plutôt que les murs nus du Vanguard.

[Agent 1] : Attends, tu trouves qu'on est mieux ici que sur le Vanguard?

[Agent 2] : Absolument.

[Agent 1] : T'es vraiment bizarre. J'aimerais mieux avoir un café en main et mon casque VR.

\*\*\* *Sonnerie* \*\*\*

[Agent 1] : Enfin! Apparemment, nous sommes au-dessus de quelque chose d'artificiel, qu'il va falloir excaver.

[Agent 2] : Cool!

[Agent 1] :...

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P191**.


## ENTRÉE 276

**Extrait de la transcription de l'enregistrement sonore du cockpit**

[Navigateur] : Nous vous suggérons ce trajet, pour éviter la majorité des courants d'air chaud et de métaux fondus.

[Pilote de l'atterrisseur] : La majorité seulement? J'espère que l'atterrisseur tiendra bon.

Comptez combien de marqueurs se trouvent sur le plateau Atterrisseur et appliquez l'effet correspondant :

- **0-2** marqueurs : Défaussez tous les marqueurs du plateau Atterrisseur, puis lisez l'entrée **381**.
- **3-6** marqueurs : Défaussez tous les marqueurs du plateau Atterrisseur, puis lisez l'entrée **508**.
- **7 ou plus** : Défaussez tous les marqueurs du plateau Atterrisseur, gagnez 1 , Ensuite, lisez l'entrée **483**.

## ENTRÉE 277

Tout à leur dispute, Corey et Dahl n'ont pas remarqué notre approche. Quand nous sommes arrivés à portée, j'ai commencé un décompte, mais l'hilote est sorti de sa cachette avant que j'en arrive à 5. Il a attaqué Dahl, qui a dégainé son arme.

Les tentacules de l'hilote se sont agités et, dans la seconde, une anomalie subspatiale s'est formée devant Dahl, menaçant autant la major que la scientifique.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Stopper l'hilote** – Lisez l'entrée **282**.
- » **Sauter dans l'anomalie et tenter de sauver Sarah Corey** – Lisez l'entrée **307**.
- » **Rester en retrait et laisser l'hilote continuer** – Lisez l'entrée **337**.

## ENTRÉE 278

**Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher**

Les lieux deviennent... flasques. Les muscles et les tissus qui contrôlent la porte perdent leur fermeté et ne réagissent plus à ma présence. J'utilise des bâtons télescopiques pour bloquer la porte avant qu'elle ne se referme. Il ne me reste qu'une seule chose à faire : trouver le courage de me diriger vers l'intérieur, où m'attend mon objectif.

**Conseil** : Vous ne reviendrez probablement pas sur place. Si vous voulez visiter d'autres lieux de cette dimension, vous devriez le faire avant d'entrer voir la *Collection de stèles*.

Remplacez le PDI sur le Secteur **6** par la carte **P381**.

## ENTRÉE 279



**Journal personnel**

Ce lieu merveilleux a changé au point d'en devenir méconnaissable. Les racines et mousses sont maintenant enfiées et recouvertes de pustules orange qui éclatent au moindre contact. Des insectes se déplacent lentement dans la grotte et propagent cette maladie. Est-ce notre faute? Les formes de vie créées par les Bâtisseurs, dont la nôtre, causent-elles la mort des formes de vie endémiques?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P139**.








## ENTRÉE 280

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard ? Nous détectons un grand nombre de débris sur notre vecteur d'approche. Nous lançons les manœuvres d'évasion.

Si votre Atterrisseur possède 4 ou plus en  et en , lisez l'entrée **286**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrisage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisage a atteint la case « Atterrisage réussi », lisez l'entrée **286**. Dans le cas contraire, revenez à l'étape **2**.

## MICROMÉTÉORITES

	<b>Dégâts critiques !</b>	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Descente cockpit en avant</b> Si <b>est de 4 ou plus</b>, Chaque Membre d'équipage  1.</p> <p><b>Dans le cas contraire</b>, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Trauma</i> ; ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page <b>19</b> (porte-cartes <i>Hangar</i>) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).</p> <p>» <b>Descente soute en avant</b> Perdez 2 Provisions ou remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ».</p>
	<b>Soute endommagée</b>	<p><b>Provisions détruites</b> Perdez 4 moins  Provisions.</p>
	<b>Au feu !</b>	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Éteindre l'incendie</b> Si <b>est de 4 ou plus</b>, 1 Membre d'équipage  1.</p> <p><b>Dans le cas contraire</b>, 1 Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</p> <p>» <b>Détacher une section de l'atterrisseur</b> Remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie » ou perdez 2 Provisions.</p>
	<b>Trajectoire optimale</b>	<p><b>Saisir l'opportunité</b> Si <b>est de 4 ou plus</b>, la Piste d'Atterrissage progresse de 1.</p>

## ENTRÉE 281

Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Avantage adverse.

## ENTRÉE 282

L'hilote était furieux et il s'est jeté sur nous, qui osions nous opposer à sa revanche. La major Dahl a profité de cette diversion pour appeler des renforts. Nous avons dû prendre la fuite, les marines à nos trousses, mais au moins Sarah Corey était en sécurité à nos côtés.

Lisez l'entrée 501.

## ENTRÉE 283

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #94**

Les tubes secrètent une épaisse pâte verte qui regorge de protéines et de glucides, mais contient aussi une substance psychoactive dangereuse pour les humains. Il faudra pousser nos recherches pour savoir comment elle influence les Visiteurs.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 284

Le réseau de grottes est long, labyrinthique et rempli d'eau, mais semble malheureusement dénué de toute forme de vie. Plus nous nous enfonçons, plus les compteurs Geiger réagissent.

Remplacez le PDI sur votre Secteur par une carte **P167** au hasard.

## ENTRÉE 285

[**Équipe de terrain**] : Prenez ça, saloperies !

[**CAPCOM**] : Quoi ? Que vous arrive-t-il, Équipe de terrain ? Êtes-vous attaqués ?

[**Équipe de terrain**] : Tout va bien, ne vous inquiétez pas. Une barrière de racines agitées de spasmes nous barrait le passage, mais nous nous en sommes débarrassés.

[**CAPCOM**] : D'accord. Bon travail, je présume.

Remplacez le PDI sur votre Secteur par la carte **P143**.

## ENTRÉE 286

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **8-9** (*Sulfure*).
- Lancez un D10 et consultez le résultat ci-dessous :
  - **0-2** : Placez la carte Menace *Tempête de poussière* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette *Tempête de poussière* sur le Secteur **2**.
  - **3-5** : Placez la carte Menace *Tempête de poussière* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette *Tempête de poussière* sur le Secteur **4**.
  - **6-9** : Rien ne se passe.
- Si *Tempête de poussière* est la toute première Menace que vous rencontrez, pensez à consulter les règles sur les Menaces du Chapitre III du Livret de Règles !
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 287

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[**Agent 2**] : C'est tout ?

[**Agent 1**] : C'était plutôt rapide.

[**Agent 3**] : Garde ton souffle pour une vraie montée. Ces ruines ne sont que les débris qui ont roulé au bas du site original qui se trouvait au sommet de Sphyrna Mensa.

[**Agent 2**] : T'es sérieux ? Tu veux qu'on grimpe là-haut ?

[**Agent 1**] : Tu n'étais pas déçu de n'avoir rien à faire, voilà deux secondes ?

Remplacez le PDI sur le Secteur **2** par une carte **P192**. Remplacez le PDI sur le Secteur **5** par la carte **P193**.

## ENTRÉE 288

Si un marqueur se trouve sur le Secteur **5**, lisez l'entrée 301.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

La machine était antique, elle datait probablement des débuts de la vie sur cette planète, et ressemblait beaucoup à l'architecture des Bâtisseurs observée à L'œil du Vide. Sa structure s'enfonçait profondément dans le sol et se dirigeait vers d'autres régions de la planète, mais impossible de savoir à quoi elle servait.

Selon notre analyse préliminaire, elle datait d'un à deux millénaires. Nos scanners ont éveillé quelque chose à l'intérieur, qui a émis de courtes pulsations d'énergie avant de retomber dans le silence.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 289

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 303.

Lisez l'entrée 279.

## ENTRÉE 290

[**CAPCOM**] : L'opérateur affirme que le portail est stable. Vous pouvez y aller.

[**Équipe de terrain**] : Tous nos indicateurs sont au vert également, nous y allons.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 295.

Lisez l'entrée 302.

## ENTRÉE 291

**Rapport d'ingénierie 81 INF/1-C/13**

Vu les conditions dangereuses de 1-C, il faudra utiliser des jetpacks pour se déplacer avec précision et célérité.

Nous avons consacré beaucoup de temps et de ressources sur cet équipement pour qu'il ne faille pas des années d'expérience pour s'en servir (ni d'entraînement spécial, comme celui de la Section Reconnaissance). Nous avons réussi à élaborer une version simplifiée de jetpack bourré d'électronique, qui se charge de toutes les tâches que l'utilisateur devait auparavant accomplir manuellement.

C'est la seule chose que nous avons menée à bien : le reste du projet 1-C est un fiasco sans nom qui ne nous a rien apporté à part des problèmes. En plus, les gars de la Reconnaissance ont décidé de garder leurs anciens jetpacks, même s'ils sont plus difficiles à opérer.

Ils se sont plaints que la version automatisée ne leur « offrait pas les mêmes sensations », quoi qu'ils entendent par là...

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte **E15** (*Jetpack*) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ».

Vous pouvez ensuite Affecter 1 Membre d'équipage pour gagner 1 Découverte *Minéral*, que vous rangerez alors dans « Découvertes récoltées ».


## ENTRÉE 292

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Des flashes rouges apparaissent sur ma visière. Des alertes visuelles, des alarmes stridentes... Cette dimension infernale ne m'épargne rien. Mon respirateur ne fonctionne plus. Mon bouclier a disparu. Je suis ballotté comme une feuille.

Ce conduit énorme aspire autant l'atmosphère que l'énergie, et je ne crois pas en mes chances de survie.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

Ensuite,  OU +++ OU lancez .

## ENTRÉE 293

### Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

L'excavation est plus difficile et dangereuse que prévu. Les vents hors du cratère sont mortels, les radiations dérèglent nos appareils. De plus, ce que nous avons découvert a fini de nous démoraliser : aucune stèle en vue. Ce que nous croyions être la signature d'une stèle provenait d'un vaisseau pris dans la glace.

Défaussez la carte PDI de ce Secteur. Lisez l'entrée 521.

## ENTRÉE 295

[**Capitaine Wayman**] : Bon travail, Équipe de terrain. Avoir établi un avant-poste dans cette dimension extraterrestre est une belle réussite.

[**Équipe de terrain**] : Merci, capitaine. Nous...

[**Capitaine Wayman**] : Néanmoins, votre objectif était de trouver comment obtenir les résultats des recherches que les Visiteurs ont mené sur les stèles. Espérons que votre prochaine mission soit plus fructueuse.

Rangez les Découvertes uniques **35** et **38** dans « Découvertes uniques ».

Ensuite, défaussez toutes les Missions. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 296

Nous n'avons pas pu nous résoudre à sacrifier le docteur Corey. Nous avons battu en retraite, poursuivis par les marines de Dahl, dans l'espoir de pouvoir reprendre le combat.

Lisez l'entrée 501.

## ENTRÉE 298

### Tutoriel

**Félicitations!** Vous avez accompli votre première Mission – suivez les étapes suivantes :

Gagnez 1  (placez 1  sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète).

- Placez la carte Point d'Intérêt **P105** (*Des cursives techniques*) sur le Secteur **4**. Cette carte remplace le texte imprimé, ce qui signifie que les Membres d'équipage qui rejoignent le Secteur **4** ne sont plus renvoyés vers l'entrée **311**.
- Retirez du jeu la carte Mission **M01**.
- Prenez les 5 premières cartes du paquet B du **Tutoriel** (toutes celles dont le verso indique « Événement »), mélangez-les et placez-les face cachée près du plateau de Planète : il s'agit du paquet Événement. La prochaine fois qu'un Membre d'équipage termine son tour, lisez la partie Événements du Chapitre II du Livret de Règles.
- Ensuite, lisez l'entrée **345**.

## ENTRÉE 299

### Monde des Visiteurs : Notes de recherche #100

La machine sert probablement à décharger l'excès d'énergie de cette dimension dans notre univers en expansion constante, où elle se libère sans risque. Si l'énergie devait s'accumuler sur place, ce serait un désastre.

Ce qui est curieux, par contre, est que dès que l'énergie se libère, le monde devient plus... réel. Les éléments organiques qui nous entourent sont tout aussi concernés : les tissus se contractent et se ferment pour protéger tout élément vital.




## ENTRÉE 300

### Journal du capitaine, entrée 213

L'atterrissage sur L'Œil du Vide nous a appris deux choses essentielles. Premièrement, nos atterrisseurs devront faire face à des menaces imprévisibles. Deuxièmement, même une rapide mission en éclaireur peut clouer notre Équipe de terrain sur place, sans renforts, pendant des semaines. Durant notre long vol jusqu'à TOI-2C, nos scientifiques et ingénieurs se sont penchés sur le problème pour le régler. Alors que les Chefs de Section préparent leurs équipes pour la prochaine mission, j'espère que tout ira comme sur des roulettes.

Malheureusement, les scans à longue portée des planètes du système ont révélé un autre élément inquiétant...

Comme vous pouvez le voir dans l'Atlas des systèmes, plusieurs destinations sont actuellement disponibles. Comme il s'agit de votre premier voyage spatial, plutôt que de poursuivre les règles de Carte stellaire du Classeur du Vaisseau, suivez simplement les étapes ci-dessous :

- Dans l'Atlas des systèmes, lisez la description et les règles de la planète TOI-2 C – « Diaphane » (numéro 3) : c'est là que vous allez bientôt atterrir !
- Prenez le Scanner planétaire : ce matériel, facile à manipuler, a pour fonction de ne révéler que les segments d'une carte Atterrissage, segments pour lesquels il faudra dépenser votre Énergie.
- Trouvez la carte Atterrissage **L1** dans « cartes Atterrissage » (Boîtier B) – ne la lisez pas encore ! Les informations situées au verso des coûts en Énergie doivent rester cachées ; elles sont réparties en trois segments (certaines cartes n'en ont qu'un ou deux). Chaque coût vous indique combien vous devez dépenser en Énergie pour révéler le segment suivant.
- Insérez totalement la carte Atterrissage dans le Scanner planétaire de sorte que son premier coût en Énergie apparaisse dans la fenêtre découpée : sa valeur indique combien d'Énergie vous devez dépenser pour glisser vers le haut la carte insérée dans le Scanner, et ainsi révéler un segment supplémentaire de son verso.
- Révéler le premier segment de la carte **L1** coûte 0  : glissez la carte vers le haut d'un segment, jusqu'à ce que le deuxième coût apparaisse dans la fenêtre découpée.
- Dépensez 1  pour payer ce deuxième coût, ce qui vous permet de glisser la carte vers le haut jusqu'à ce que le troisième coût apparaisse. Payez celui-ci en dépensant de nouveau 1 , puis glissez la carte vers le haut une dernière fois, jusqu'à ce qu'elle sorte presque du Scanner.
- Retournez le Scanner et consultez le verso de la carte : si vous avez suivi correctement la procédure, vous devriez voir les textes des 3 segments de la carte. Lisez-les – ces informations précieuses vous aideront à optimiser vos préparatifs pour l'atterrissage, en indiquant les dangers qu'affrontera l'Atterrisseur lors de la descente, les icônes fréquemment utilisées lors des Tests effectués sur la planète, et les Biomes auxquels vous attendre au cours de l'exploration.
- Laissez le Scanner et la carte sur la table : vous voudrez sans doute vous y référer lors des préparatifs de la mission, au cours des prochaines étapes de la Gestion du Vaisseau !

C'est tout pour le moment ! La planète Diaphane sert toujours de deuxième étape de la Campagne, après quoi vous serez prêt à voler vers les destinations spatiales de votre choix, à découvrir de nouvelles planètes et de fascinants objets stellaires par vous-même.

Fermez l'Atlas des systèmes et rangez-le. Vous allez bientôt poursuivre la Gestion du Vaisseau – mais avant cela, s'il s'agit de votre première partie, gardez en tête les quelques conseils ci-dessous :

- Lorsqu'il vous faudra décider quelle Installation activer, choisir les Baraquements et le Complexe de Production sera un bon début, car ces Installations vous fourniront des Membres d'équipage supplémentaires et de l'Équipement de départ.



- L'atterrissage en cours s'effectuera à une étape ultérieure du parcours du Classeur du Vaisseau ; cette étape inclura les préparatifs de votre Atterrisseur pour la Mission et le choix de l'Équipement embarqué par l'Équipe de terrain.
- Lors de cette phase, vous constituerez également les paquets de cartes des Sections participant à l'Exploration ; si vous ne savez pas quelles cartes choisir, utilisez le paquet basique pré-constitué de 10 cartes : prenez toutes celles de Rang 1 de votre Section marquées d'une barre blanche près de leur Rang (voir l'exemple au Chapitre III du Livret de Règles – Mise en place rapide de la Campagne).
- Le premier point de Sauvegarde de la Campagne sera APRÈS l'atterrissage sur Diaphane. Si vous ne pouvez pas jouer jusque-là, vous pouvez interrompre la partie en laissant le matériel tel quel et reprendre plus tard à partir de la page 6 du Classeur du Vaisseau.

À présent, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 6 (Installations du Vaisseau) et poursuivez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 301

[Équipe de terrain] : Vanguard ? Je crois que nous l'avons cassée.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Pouvez-vous répéter, Équipe de terrain ?

[Équipe de terrain] : Je crois que nous avons cassé la planète.

Le sol tremblait alors que le dévoreur de soleil ouvrait grand sa gueule et que des montagnes entières étaient englouties. La chose rugissait, créant un ouragan empli d'essaims de nanobots qui a atteint rapidement les couches supérieures de l'atmosphère. Alors que nous tentions de résister aux vents, le ciel a changé. Abasourdis, nous avons regardé la tempête artificielle s'opposer à la tempête naturelle, puis se dissiper, jusqu'à ce que le ciel s'éclaircisse et que des éclats de verre tombent en pluie. En moins d'une heure, le monde s'était transformé sous nos yeux.

Avant que nous ayons pu digérer tout cela, le sol s'est ouvert près des collines et d'étranges créatures qui ressemblaient à des termites géants en sont sortis, comme s'ils avaient attendu cet instant avec impatience.

- Déplacez toutes les figurines et les silhouettes du plateau de Planète à côté du plateau de Planète.
- Prenez toutes les Découvertes perdues de l'emplacement du même nom sur le plateau de Planète, et placez-les à proximité du plateau de Planète.
- Défaussez toutes les cartes et tous les marqueurs du plateau de Planète, y compris les Missions en cours et les Circonstances planétaires en jeu.
- Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte P.E.T., remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages 12-13 (Huracan, Stade 2), remplissez la partie droite du plateau de Planète Huracan, Stade 2 à l'aide des cartes indiquées (Découverte unique, Mission).
- Lisez l'entrée 319.

## ENTRÉE 302

[Capitaine Wayman] : Je suis bien content que vous soyez en vie, mais c'est le seul point positif. Ouvrir le portail vers la dimension des Visiteurs nous a coûté plus de ressources que ce que nous pouvons trouver en un mois.

[Équipe de terrain] : ...

[Capitaine Wayman] : Je n'accepterai aucune excuse. Si vous ne vous sentez pas à la hauteur, ne partez pas en mission la prochaine fois. Sortez d'ici.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.

Rangez les Découvertes uniques 35 et 38 dans « Découvertes uniques ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 303

Journal personnel 18-1-F

À mon entrée dans la grotte, abandonnant toute verdure derrière moi, j'ai eu l'impression de déboucher dans une cathédrale antique : les stalagmites ressemblaient à des colonnes, le lichen à des fresques à demi effacées et le sol fissuré rappelait des tuiles craquelées par le temps. Au bout se trouvait une porte magnifique, couverte de roches sédimentaires, mais les marques des Bâtisseurs étaient encore visibles. C'était une expérience mystique.

Placez la carte P133 sur ce Secteur. Lisez l'entrée 8.

## ENTRÉE 304

Rapport d'exploration MI/9 de l'Équipe de terrain

Des racines agitées de spasmes, nous avons extrait l'eau purifiée par leur parenchyme. Au départ, tout allait bien, mais d'un seul coup, elles ont été aspirées vers le plafond de la grotte. Des petits vers grouillants sont tombés sur nous. Ils sécrétaient un liquide corrosif qui attaquait nos combinaisons : nous avons dû partir.

Gagnez 1 Provisions. Remplacez la carte par P135.

## ENTRÉE 305

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #99

Lorsque nous avons tenté de bricoler la machine, un groupe de Visiteurs armés est apparu. Ils ressemblaient exactement à ceux qui étaient venus défendre le Vanguard, mais ils nous ont attaqués immédiatement. Nous sommes parvenus à nous échapper et avons quitté la zone. Ils ne nous ont pas poursuivis, comme s'ils avaient oublié notre existence. Lorsque nous sommes revenus, ils n'ont pas réagi, mais nous ne toucherons plus à la machine.

Lancez  OU ++++.

## ENTRÉE 306

MP212 - Expérience sur Sirène

Le spectre inhabituel de l'astre Sirène méritait d'être analysé.

Sa lumière ne permettait pas le développement d'une vie complexe et limitait l'observation des autres planètes et étoiles. En fait, son seul point positif était qu'elle était agréable à regarder pour une bonne partie de l'équipage, qui passait de nombreuses heures sur le pont à la contempler, apparemment hypnotisé par sa lueur changeante, au point que le docteur Bell s'est inquiété.

Une seule expérience a donné des résultats intéressants : certains minéraux récoltés sur des objets proches réagissaient d'une manière étrange aux ondes lumineuses changeantes de Sirène. Nous avons confié ces minéraux à la Section Ingénierie pour qu'elle puisse les inclure dans ses inventions.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :









Déplacez la carte A19 (Scanner multispectral) de « Modules d'Atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 307

Rapidement, le torrent subspatial a disparu, entraînant avec lui la major Dahl.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **11 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 10 points ou moins, lisez l'entrée 337.

Si vous avez obtenu 11 points ou plus, lisez l'entrée 346.

## ENTRÉE 308

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 309

**Dernière transmission de l'Équipe de terrain 341B**

L'épave s'enfonce de plus en plus vite. Les secousses ont libéré les attaches de l'atterrisseur, qui glisse vers l'abysse et la fournaise. Nous n'avons plus de moyen de nous en sortir et mourrons bientôt.

Nous avons consacré nos derniers instants à scanner tous les artefacts et à bricoler un transmetteur pour vous faire parvenir les données et ce dernier message. Dites à nos familles et amis que nous ne sommes pas morts en vain. Dites-leur...

Bon sang ! C'est...

- Tous les Membres d'équipage présents sur la planète meurent – retirez toutes les cartes Membre d'équipage de leur pochette de Rang.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 310

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Comment ?

[Agent 3] : Aucune idée. Attrape, et cours !

[Agent 1] : Oh... Quelque chose cloche encore.

[Agent 3] : Satanée anomalie ! Attachez-vous à un arbre !

[Agent 1] : Aaah...

[Agent 3] : Les secours arrivent !

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur, défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur, et si vous possédez la Découverte unique **34**, défaussez-la. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 311

**Rapport d'exploration 1/C de l'Équipe de terrain**

Les ténèbres et le silence de cette structure millénaire m'ont enveloppé. Le maillage de carbone forme des petits tunnels dont le réseau s'étend sous la surface sombre de la sphère. J'ai placé une balise radio pour que les autres survivants trouvent ma position et je me suis assis, avec ma torche à moitié morte, en essayant de ne pas penser à ceux pour qui ces couloirs avaient été construits...

Pour pouvoir continuer la Mission, tous les Membres de l'Équipe de terrain doivent se retrouver sur ce Secteur. **Tous les Membres d'équipage sont-ils sur le Secteur 4 ?**

- **Oui** – Lisez l'entrée 320.
- **Non** – Continuez de jouer tour après tour, jusqu'à ce que tous les Membres d'équipage s'y trouvent.

**Rappel** : Tant que le texte « **ENTRÉE 311** » reste visible sur ce Secteur, vous devez lire cette entrée chaque fois qu'un Membre d'équipage rejoint ce Secteur.

## ENTRÉE 312

Mélangez les trois cartes **G11** et placez-les face visible au hasard sur l'emplacement « Circonstances planétaires » du plateau de Planète. Cochez ensuite la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 348.

Lisez l'entrée 334.

Lisez l'entrée 281.

## ENTRÉE 313

**Monde des Visiteurs : Enregistrement sonore du xénologue**

Les Visiteurs (note : je trouve ce nom de Visiteurs inapproprié puisque c'est nous qui visitons leur monde) ont évité tout contact avec moi et le reste de l'équipage. Leur comportement a deux explications possibles : soit ils sont curieux, mais prudents, soit ils ont peur. Pour l'instant, je présume qu'ils sont poussés par la curiosité.

L'endroit ressemble à une zone résidentielle. Les capsules colorées peuvent servir d'habitat : chacune n'abrite qu'un seul Visiteur, nous pouvons donc en déduire que ce n'est pas une espèce familiale.

Nous ne devrions pas les déranger plus que nécessaire et nous allons donc quitter la zone pour l'instant.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P377**. Gagnez la Découverte unique **38**.

## ENTRÉE 314

**Analyse de la structure cristalline**

Notre théorie initiale s'est vérifiée : le cristal sur Cousine est identique à celui sur Diaphane. Nous avons prédit que la planète explosera dans quelques années et, puisque le cristal est déjà visible à la surface, il doit avoir rongé une bonne partie du noyau de la planète.

Ce qui est intéressant est que les éclats arrêtent de grossir et de s'étendre dès qu'ils sont détachés de la structure principale. Si nous parvenions à extraire la « racine » du cristal, arrêterait-il de grandir ? Malheureusement, nous n'avons pas la technologie pour atteindre le noyau d'une planète et mettre cette idée en pratique. Selon ce que nous savons, seuls les Bâtisseurs auraient la technologie géoingénierie adéquate. Il semble que le destin de Cousine, comme celui de la Terre, dépende de notre compréhension des Bâtisseurs.

Gagnez la Découverte unique **17**. Remplacez la carte par **P211**.

## ENTRÉE 315

[Équipe de terrain] : Vanguard ? Ici l'Équipe de terrain ! Nous nous dirigeons vers la zone d'atterrissage. Tous les systèmes fonctionnent, les communications sont stables. Nous devrions franchir la zone de débris dans... Oh, wow.

[Capitaine Wayman] : Mon Dieu...

[Équipe de terrain] : Vous avez vu, Vanguard ?

[CAPCOM, caporal Coetz] : Absolument, Équipe de terrain. Les scanners à longue portée avaient raison : la planète a disparu. Si vous ne voyez aucun vecteur d'approche, vous avez la permission d'abandonner la mission.

[Équipe de terrain] : Certains pans de la croûte semblent assez grands pour qu'on atterrisse et nous détectons des structures anormales parmi les débris. Nous pouvons aller voir.

[Capitaine Wayman] : Tout ce que vous pourrez ramener sera important, Équipe de terrain, mais n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre. Il reste de nombreux autres mondes à visiter.




[Équipe de terrain] : Bien reçu, Vanguard. Nous cherchons un vecteur d'approche.

**Important** : Ce plateau de Planète introduit les règles de Campagne de l'Atterrisseur, d'Atterrissage et de Provisions limitées.

Pour résoudre la procédure d'Atterrissage, suivez les étapes ci-dessous :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage. La Piste d'Atterrissage représente la progression de votre descente vers la surface de la planète.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après. Si le résultat du dé n'apparaît pas, le jet n'a pas d'effet. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement – par exemple, une option qui vous fait perdre des Provisions alors que vous n'en n'avez pas). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite).
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée **317**. Dans le cas contraire, revenez à l'étape **2**.

## ATERRISSAGE SUR DIAPHANE – DÉBRIS ORBITAUX

	<b>Impact de débris !</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descente soute en avant</b> Perdez 4 moins  Provisions.</li> <li>» <b>Se préparer à l'impact</b> Chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Trauma.</li> </ul>
	<b>Piste d'atterrissage dégagée</b>	Atterrissage réussi Lisez l'entrée 317.

## ENTRÉE 316

### Journal personnel

Un air humide s'est échappé du trou avant de se solidifier pour boucher l'évent. Nous allions devoir repercer après avoir installé un caisson d'isolation dont la pression et la température empêcheront le trou de se refermer.

Je suis fébrile. Bientôt, nous verrons ce qui est sous la glace ! J'espère y trouver un monde entier, comme dans les romans de Jules Verne.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P196**.

Ensuite, si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la puis appliquez son texte :

- Placez l'Objectif secondaire **O17** (*Dans les profondeurs*) dans l'enveloppe « En Attente... » et lisez l'entrée 359.

## ENTRÉE 317

Vous êtes arrivés sains et saufs à destination.

**Important :** Ce plateau de Planète introduit les règles de Campagne des Indices et des Découvertes. Si vous déclenchez un effet qui vous demande de piocher un Indice avant que leur fonctionnement ne soit présenté, lisez les règles « Indices » et « Découvertes », au Chapitre III du Livret de Règles.

**Important :** Ce plateau de Planète introduit les règles de Blessures dangereuses. Gardez en tête que gagner une quatrième Blessure déclenchera une Évacuation forcée. Si vous avez un doute sur les règles de Blessures, consultez les parties « Blessures » et « Fin de l'Exploration planétaire » du Chapitre III du Livret de Règles.

À présent, ouvrez la Planétopédie en pages 4-5 (*Diaphane*). Ouvrez ensuite le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».


## ENTRÉE 318

### Enregistrement sonore de la passerelle de l'ISS Vanguard 12280/C

- Il bouge à peine! Allez mon beau petit robot!
- Tu as vu les étranges motifs sous la glace?
- C'est flou. Où ça?
- Des lignes droites et sombres sur la gauche. Elles sont trop régulières. Elles ressemblent aux symboles sur la sphère de Dyson.
- Peut-être que...
- Non, accroche-toi! Bon sang, les boucliers ne fonctionnent plus.
- Plus de huit cents degrés Kelvin et une gravité extrêmement élevée, tu espérais quoi? En plus, nous avons amassé des tonnes de données que la Section Sciences devra analyser.
- Regarde la lentille fondre, c'est triste.

La Section Sciences a analysé les données et découvert que les symboles sont reliés aux Bâtisseurs. Elle a aussi réfléchi à une amélioration des boucliers pour qu'ils demeurent fonctionnels dans des conditions extrêmes.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Déplacez la carte **E37** (*Bouclier d'énergie*) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ». Gagnez 1 .

## ENTRÉE 319

[CAPCOM, caporal Coetz] : Équipe de terrain? Lancez la vérification de l'atterrisseur. Nous captions une activité inquiétante aux alentours.

[Équipe de terrain, agent 1] : Bien reçu. Nous lançons la vérification à distance. Il semble que...

[IA de l'atterrisseur] : DOMMAGES STRUCTURELS REPÉRÉS. MOTEURS EN PANNE.

[Équipe de terrain, agent 1] : J'ai lancé les caméras! Ces créatures, les arthropodes des collines, ont envahi la zone d'atterrissage et endommagent l'atterrisseur.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Dépêchez-vous de vous rendre sur place, Équipe de terrain! C'est votre seul moyen de rentrer.

[Équipe de terrain, agent 1] : Inutile, nous sommes trop loin pour arriver à temps et nous ne sommes pas équipés pour le combat. On attend vos ordres...

Si un plateau Atterrisseur se trouve sur la table, lisez l'entrée 360.

Si aucun plateau Atterrisseur ne se trouve sur la table (l'Atterrisseur a été détruit auparavant), lisez l'entrée 487.


## ENTRÉE 320

### Rapport d'exploration 1/D de l'Équipe de terrain

Quand le dernier membre de l'Équipe de terrain est apparu au loin, nous avons ressenti un grand soulagement. La mission était un désastre, mais nous étions en vie et regroupés, nous avions des provisions et la zone d'atterrissage n'était pas trop loin.

Il était temps de nous mettre au travail. Tout d'abord, nous devons nous assurer que la mission de sauvetage ne subisse pas le même sort que nous.

Si vous jouez le Tutoriel, lisez l'entrée 298. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

- Remplacez le PDI sur le Secteur 4 par la carte **P105** (*Des cursives techniques*).
- Retirez du jeu la carte Mission **M01**.
- Gagnez 1 .
- Lisez l'entrée 345.

## ENTRÉE 321

### Journal d'exploration

Après des heures de préparatifs notamment pour s'assurer de la solidité de la glace et de l'absence de séismes, nous avons décidé de descendre dans la fissure. Tout d'abord, nous n'avons rien vu d'autre que des ténèbres et de la glace sale, puis nous avons trouvé une saillie suffisamment large pour y installer un petit avant-poste qui nous permettrait d'explorer plus facilement et en toute sécurité.

Un peu plus tard, nous avons découvert un endroit qui regorgeait de reliques, toutes enfoncées dans la glace. C'est une découverte inestimable, mais il sera difficile de tout extraire.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P194**.

## ENTRÉE 322

### Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante

Le passage qui grouillait autrefois de vie était maintenant désert. Seul restait Kurma, le maître incontesté de ces eaux. Il était étrange, silencieux et immobile. Terrifiant, aussi. Surtout lorsque vous avez vu une créature aussi grosse qu'une voiture se faire écraser sur la paroi aussi facilement qu'une mouche.

Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 323

### Enregistrement sonore de la passerelle de l'ISS Vanguard 12276/C

- On se croirait en Enfer! Comment peut-il y avoir de la glace?
- La Section Sciences a mentionné que la gravité compresse l'eau... comme le charbon pour donner les diamants ou un truc du genre.
- J'ai vu des flammes.
- Attends! La sonde entre dans l'atmosphère! Vas-y, ma petite curieuse.
- Il y a trop de parasites. Satanés vents solaires!

Si vous possédez l'Amélioration de la Passerelle **B01** (*Coque renforcée*), lisez l'entrée 318.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 340.

## ENTRÉE 324

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : On peut utiliser la machinerie lourde?

[Agent 2] : Pour détruire ces curieux échantillons? Regarde celui-là, il ressemble à ton nez!

[Agent 1] : ...

[Agent 2] : Impossible. Le site est trop précieux, il faut le préserver en l'état. Nous pourrions apprendre quelque chose d'utile pour sauver les coraux d'eau froide sur Terre.

[Agent 1] : Super... Dépêche-toi, je n'aime pas être ici.

Lisez l'entrée 394.

## ENTRÉE 325

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : J'ai trouvé une fissure dans la structure. J'entre.

[Agent 2] : Soyez prudente, nous ne pouvons pas savoir...

[Agent 1] : Ou...

[Agent 3] : Elle a disparu!


[Agent 2] : Allez l'aider!

[Agent 3] : Attendez, elle est revenue. Ça va?

[Agent 1] : J'étais... ailleurs.

[Agent 3] : Tu saignes du nez!



[Agent 1] : Est-ce que ces lieux sont réels?

Lancez .

## ENTRÉE 327

Le voyage de l'ISS Vanguard s'est terminé à son point de départ : dans la sphère de Dyson en ruines des Bâtisseurs. Le vaisseau et les précieuses technologies des Bâtisseurs ont été détruits, la plupart des membres d'équipage sont morts. L'humanité a failli, mais le plan des Bâtisseurs a connu un échec plus cuisant encore.

Les rares survivants ont été secourus par des vaisseaux idémiens. Grâce à eux, la race humaine a survécu à la destruction de la Terre par le cristal tueur de planètes. Les derniers membres d'équipage du Vanguard se sont installés sur un monde distant et inhospitalier. Ils sont lentement parvenus à rebâtir une civilisation humaine et forment maintenant l'une des espèces les moins avancées de ce coin de la galaxie, mais ils racontent encore des histoires d'un passé grandiose, et notamment l'épopée tragique de l'ISS Vanguard.

Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure. Si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage.

Ensuite, lisez l'entrée 880.


## ENTRÉE 328

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #105

Les Visiteurs ne nous ont pas empêchés de franchir le portail (je pourrais me tromper, mais je crois qu'ils nous ont même aidés discrètement, en le stabilisant depuis l'autre côté). Nous en sommes ressortis dans un monde familier : nous n'y étions jamais allés, mais au moins il n'avait que trois dimensions.

L'avant-poste des Visiteurs se trouvait dans les profondeurs marines et était protégé par une série de salles étanches dont les portes s'ouvraient lentement les unes après les autres.

Choisissez une de ces options :

- » Explorer les profondeurs alentour –  et lisez l'entrée 352.
- » Prélever des échantillons des environs –  et lisez l'entrée 365.
- » Quitter les lieux – Cette entrée est terminée.

## ENTRÉE 329

Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante

Kurma tremblait et il a hurlé au point de faire trembler les eaux. Quelque chose sortait de son ventre, qui laissait échapper un liquide sombre sur les coraux. Ensuite, la créature s'est éloignée d'un air digne.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 330

Félicitations! Si vous avez récolté toutes les Découvertes uniques, achevez la Campagne pour découvrir l'impact de vos efforts sur l'histoire.

Lisez l'entrée 455.

## ENTRÉE 331

[Équipe de terrain, agent 1] : La zone est aussi sécurisée que possible. Dépêchez-vous, s'il vous plaît.

[CAPCOM, sergent Xiu] : L'atterrisseur est en route. Si tout va bien, nous serons là dans moins de cinq minutes.

[Équipe de terrain, agent 1] : On devrait survivre jusque-là. À bientôt.

[CAPCOM, sergent Xiu] : À bientôt, Équipe de terrain.

Défaussez la carte Mission M182. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 332

[Équipe de terrain, agent 1] : Satané endroit, qui me brouille le cerveau. Vanguard, vous pouvez nous aider? Vous pouvez, je ne sais pas, filtrer le bruit visuel, genre?

[CAPCOM, major Dahl] : Impossible, Équipe de terrain. On essaie, mais notre IA est aussi confuse que vous.

[Équipe de terrain, agent 2] : C'est une impasse, il faut faire demi-tour.


[Équipe de terrain, agent 1] : Attends. Il y a quelque chose qui bouge près du mur. Tu vois?

[CAPCOM, major Dahl] : On le voit aussi, Équipe de terrain. C'est sûrement l'un des prédateurs de la planète. Il semble fâché et confus. Ne vous approchez pas. Reculez lentement.

[Équipe de terrain, agent 1] : Vous pensez que les motifs servent à les repousser?

[CAPCOM, major Dahl] : Peut-être, mais la Xénologie affirme que c'est une forme d'épreuve, probablement pour les pèlerins. Pour savoir qui est digne d'entrer en ville. Attendez. Agent 2, que faites-vous?

[Équipe de terrain, agent 2] : Petit, petit, petit...

Réduisez vos Provisions de 2 OU chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

## ENTRÉE 333

Critique de l'étude sur les «arbres ondulants»

Ce qui semblait au départ être une forme de symbiose ou d'interaction parasitique entre des «arbres» et de gros «vers-racines» mobiles n'est en fait qu'un seul organisme. Les arbres ondulants, comme on les appelle, ne sont ni des plantes, ni des animaux, mais des organismes étranges qui appartiennent aux deux familles.

Nous espérons que l'analyse des fossiles découverts sur place nous éclairera.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P134.

## ENTRÉE 334

[Chef de Section] : Où en êtes-vous, Escouade Alpha?

[Escouade Alpha] : On survit, pourquoi?

[Chef de Section] : La passerelle va subir un nouvel assaut.

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

[Escouade Alpha] : Ça ne s'arrêtera donc jamais?

[Chef de Section] : Nous ne détectons aucun autre vaisseau. C'est peut-être leur dernière tentative.

[Escouade Alpha] : Dommage que nous aussi, on soit au bout du rouleau...

- Placez la carte P233 sur les autres cartes du Secteur 1, sauf si les quatre cartes P233 se trouvent actuellement sur le plateau de Planète.
- Placez la carte Menace Béhémot usurpateur sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette Béhémot usurpateur sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 335

Note d'archive anonyme

Kurma est un spécimen magnifique. Plus gros qu'une baleine bleue, il est plus protecteur qu'une mère pour son petit lorsqu'il est question de sa bulle-biome. Il est plus dangereux que tout ce qu'on connaît, mais plus docile qu'un agneau.

Si vous êtes sur le...

- Secteur 1 – Lisez l'entrée 338.
- Secteur 2 – Lisez l'entrée 329.
- Secteur 3 – Lisez l'entrée 350.
- Secteur 4 – Lisez l'entrée 353.
- Secteur 5 – Lisez l'entrée 322.



## ENTRÉE 336

L'Idémien a dit qu'il était le gardien du temps et le protecteur des pèlerins, et qu'il resterait sur place pour s'assurer que nous partions une fois notre temps écoulé. Nous avons tenté de l'interroger sur ses dirigeants, de lui demander à qui parler. Toutes nos questions ont reçu la même réponse :

« Vous et moi, nous parlons deux langues distinctes, même si vos machines font en sorte que nos sonorités soient les mêmes. Nous reparlerons lorsque nous aurons compris votre vérité et que vous aurez saisi la nôtre.

Comme il refusait d'en dire plus, nous avons choisi de nous concentrer sur notre mission principale.

Placez la carte Mission Optionnelle **M123** (*Compréhension*) sur l'espace Mission Optionnelle, contre le bord droit du plateau de Planète. Ouvrez ensuite le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 337

Nous avons fait de notre mieux, mais ça n'a pas suffi. Je sens encore la main du docteur Corey quitter la mienne alors que je tentais de la tirer hors de l'anomalie. Rapidement, le torrent subspatial a disparu, entraînant avec lui notre chère amie.

L'hilote a souri lorsque nous nous sommes retrouvés avec lui dans le laboratoire vide.

- Humains! Maintenant que vous connaissez mon pouvoir, je n'ai pas d'autre choix que de vous tuer.

Nous avons immédiatement levé nos armes.


- Du calme, a-t-il ajouté en riant. C'était juste une blague. Vous voyez? Je fais des blagues comme les humains, je suis toujours l'un des vôtres!

Cochez la case **E** de l'entrée **930**. Ensuite, lisez l'entrée **346**.

## ENTRÉE 338

**Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante**

Kurma se trouvait sur un événement, laissant les colonnes de fumée s'élever au-dessus de la bulle symbiotique qu'il portait sur son dos. Plusieurs fentes, semblables à des stomates de plantes gargantuesques, se sont ouvertes dans la bulle, qui est devenue noire. Au bout d'un moment, Kurma s'est éloigné alors que des minéraux se déposaient sur sa coquille. Les explorateurs humains se sont rapidement approchés de la créature monstrueuse, afin de collecter les minéraux. C'était plus sûr que de s'approcher des événements bouillants.

Vous pouvez  pour gagner 1 Indice *Minéral*. Vous pouvez répéter ceci autant de fois que vous le souhaitez.

## ENTRÉE 339

[**Équipe de terrain**] : Nous sommes arrivés. On vous envoie les scans des alentours.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Bien reçu. Excellent travail, Équipe de terrain. Vous pouvez retourner à l'atterrisseur.

[**Équipe de terrain**] : Vous ne voulez pas qu'on explore plus?

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : À vous de voir. S'il vous reste des forces et des provisions...

[**Équipe de terrain**] : Laissez-nous en discuter.

Défaussez la carte Mission. Votre Mission est terminée ; vous pouvez désormais rejoindre l'Atterrisseur quand vous voulez, pour terminer la phase d'Exploration planétaire.

## ENTRÉE 340

**Enregistrement sonore de la passerelle de l'ISS Vanguard 12278/F**

- Nom d'un chien, on a perdu le signal.

- Tu as vu? Il a repéré des motifs sous la glace...

- Non, il n'y avait rien. C'est juste une lentille sale.

- J'ai vu quelque chose...

- Taisez-vous tous! La sonde est perdue. Grâce à une autre idée stupide de la Section Sciences, nous allons devoir en reconstruire une. Mettez-vous au travail!

Les conditions extrêmes ont détruit la sonde. Vous ne pourrez pas enquêter tant que vous ne disposerez pas d'un bouclier efficace.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 342

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**

L'écorce de cette plante ressemble à celle des palmiers de la Terre. Ses fruits, par contre, semblent pourris et pleins de bactéries, ce qui est une bonne chose puisque nous pourrions en apprendre plus sur les microbes de cette planète. Hé! Ce n'est pas le temps de plaisanter pendant que j'enregistre... Ho! Du calme, stupide indolent. Tu aimes ces fruits? Tu en veux un?

Si vous ne possédez pas encore la Découverte unique **34**, gagnez-la.

## ENTRÉE 343

[**CAPCOM**] : Pourquoi avez-vous mis l'équipement là?

[**Équipe de terrain**] : La glace chante plus fort, elle doit être mince.

[**CAPCOM**] : Elle chante?

[**Équipe de terrain**] : Vous n'avez jamais entendu la glace chanter?

[**CAPCOM**] : J'aurais dû?

[**Équipe de terrain**] : Laissez tomber.

...

[**Équipe de terrain**] : J'en étais sûr! Il y a une poche d'air sous la glace. Il doit y avoir de l'eau en dessous.

[**CAPCOM**] : Super. Je vais noter qu'il faut écouter la glace chanter pour la prochaine fois. Je me demande si nous en avons un enregistrement aux archives?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P195**.

## ENTRÉE 344

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Vanguard ? Nous venons de dépasser les mosaïques de l'entrée. Nous avons placé des balises pour que ce soit plus facile de revenir sur place. Vous êtes sûrs que c'était une ville? Nous avons trouvé des structures, mais elles sont toutes désertes.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Attends, regarde! Il y a une sorte d'atelier. Quelqu'un travaille à l'intérieur, on peut peut-être aller lui parler?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P271**.

## ENTRÉE 345

**Rapport d'exploration 1/E de l'Équipe de terrain**

Les charges récupérées sur l'atterrisseur allaient nous être utiles. Grâce au réseau de tunnels sous la sphère, nous pouvions atteindre un endroit directement sous le canon et faire exploser la portion de sphère qu'il occupait. L'approche s'avère plus sûre et plus rapide, mais elle laissera un trou béant dans la structure en plus de détruire son camouflage. La sphère de Dyson géante ne sera plus invisible...

Certains d'entre nous ont proposé une approche plus risquée : courir en surface jusqu'à la base du canon, puis trouver un moyen de le désactiver ou le détruire avec une charge plus petite placée directement sur son flanc.

Nous sommes passés au vote...

Si vous jouez le **Tutoriel**, lisez l'entrée **554**. Dans le cas contraire, les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale).

- » **Faire sauter la partie de la sphère abritant le canon** (cette option endommagera de manière permanente la sphère et compromettra son camouflage) – lisez l'entrée **390**.
- » **S'approcher du canon et le désactiver** (option plus risquée et prenant plus de temps) – lisez l'entrée **265**.

## ENTRÉE 346

Cochez la case **F** de l'entrée **930**, puis poursuivez la lecture :

La mort de Dahl a causé un chaos incroyable. Trois officiers se sont désignés comme ses successeurs, et le désordre qui s'en est suivi nous a permis de reprendre la passerelle sans tirer le moindre coup de feu. Une fois à l'intérieur, nous nous sommes barricadés et avons transmis un message à tout le *Vanguard*. Nous avons demandé à tout le monde de cesser les combats et de se rallier à nous.

Lisez l'entrée **403**.

## ENTRÉE 348

[**Chef de Section**] : Escouade Alpha...

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

[**Chef de Section**] : Vous nous recevez? Ici la passerelle.

[**Escouade Alpha**] : On est un peu occupés, là.

[**Chef de Section**] : Le vaisseau usurpateur a défoncé notre coque près de la coursoie principale. Nous sommes abordés par de l'infanterie lourde, et ils trimbalent une espèce de machine de guerre.

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

[**Chef de Section**] : Les envahisseurs approchent de la passerelle ! Attaquez-les, Escouade Alpha !

- Placez une carte **P233** sur toutes les autres cartes du Secteur 1, sauf si les quatre cartes **P233** se trouvent déjà sur le plateau de Planète.
- Placez la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Ruche de guerre usurpatrice* et celles des 3 Drones sur le Secteur 2.
- Si la carte **P231** (*Panique générale*) se trouve sur le Secteur 2, placez un marqueur Temps sur la première case de la Piste de Temps de la *Ruche de guerre usurpatrice* et résolvez son effet Nuée.

## ENTRÉE 349

Nous n'avons pas vu son visage, mais la créature s'est ébrouée un instant, comme si elle tentait de maîtriser une rage primale. Nous avons l'impression d'avoir provoqué sa colère. Après un instant, elle s'est maîtrisée avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 259.

## ENTRÉE 350


**Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante**

La tortue géante s'est installée parmi les polypes et les algues, sans se préoccuper de leurs tentacules acides. Apparemment, elle connaissait les lieux et venait s'y nourrir.

Les explorateurs ont décidé que c'était le moment idéal pour approcher la créature et l'analyser. À leur grande surprise, ils ont découvert que c'était moins une tortue géante porteuse d'un parasite qu'une physalie, un conglomerat de plusieurs organismes. La tortue était un élément important, mais elle ne survivrait pas un instant sans sa vessie d'air qui agissait à titre de poumons externes et de source de minéraux, en plus d'accomplir d'autres fonctions inconnues.

Un humain plus courageux que les autres a décidé de traverser la bulle à la nage, contre les ordres de son supérieur. Après une minute d'angoisse, il en est ressorti avec une curieuse découverte dans ses mains tremblantes.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la puis appliquez son texte :

Gagnez 1  et la Découverte unique 9.

Ensuite, gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 351

[**Équipe de terrain**] : Nous avons tout ce que vous vouliez. Tout est sur l'atterrisseur, nous sommes prêts à décoller.

[**CAPCOM**] : Excellent travail, Équipe de terrain. Vous avez l'autorisation de revenir.

[**Équipe de terrain**] : On vient, mais...

[**CAPCOM**] : Oui?

[**Équipe de terrain**] : Nous ne sommes pas sûrs que nos découvertes aient un lien avec les Bâtisseurs. Vous ne voulez pas qu'on explore les couches inférieures de la planète?

[**CAPCOM**] : C'est à vous de voir. Nous sommes satisfaits, mais le capitaine en attend toujours plus, comme vous le savez.

Gagnez 1 . Défaussez la carte Mission.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Trouvez la carte Mission **M41** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

## ENTRÉE 352

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #108**

Nous nous sommes éloignés à la nage de l'avant-poste des Visiteurs sur ce monde aquatique, mais n'avons trouvé qu'un unique gisement de minéraux rares. Nous n'avons vu ni faune ni flore, et le seul signal provenait de l'avant-poste.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :


Gagnez 4 Indices *Minéral*.

## ENTRÉE 353

**Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante**

Kurma s'amusait, se délectait du vaste espace vide. C'était une vision terrifiante : ce monstre gigantesque nageait dans tous les sens, menaçant de tout écraser accidentellement sur son passage.

Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*.

Vous pouvez  pour déplacer Kurma sur un Secteur connecté au choix.

## ENTRÉE 354

[**CAPCOM**] : L'anomalie devrait frapper dans quatre-vingt-dix secondes.















[**Équipe de terrain**] : Que devons-nous faire ?!

[**CAPCOM**] : Vos prières? Plus sérieusement, éteignez le pilote automatique et soyez prêts à toute éventualité.

Si votre Atterrisseur possède 5 ou plus  et en , lisez l'entrée 368.

Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 368. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

	<b>Pluie battante</b>	<b>Résister</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins  .
	<b>Brutale oscillation gravitationnelle</b>	Choisissez une option : » <b>Manceuvrer</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage  2. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  6. » <b>Garder le cap</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage  2. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage  2.
	<b>Anomalie</b>	Choisissez une option : » <b>Préserver l'Atterrisseur</b> Si  est de 5 ou plus, chaque Membre d'équipage  3. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Trauma</i> . » <b>Vous protéger</b> Remettez toutes les cartes Équipement Personnel dans « Armurerie ». Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes <i>Hangar</i> ) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
	<b>Ciel dégagé</b>	<b>Continuer la descente</b> Rien ne se passe.

## ENTRÉE 355

Nous avons tué Dahl, mais la balle avait aussi touché Sarah. Elle est morte par notre faute, alors qu'elle s'excusait de tout ce qu'elle avait fait sur les ordres de Dahl. Les adieux devraient attendre : les marines de Dahl avaient fait sauter la porte pour entrer dans le laboratoire. Nous devions fuir.

Cochez la case **E** de l'entrée **930**, puis lisez l'entrée **346**.

## ENTRÉE 357

Sarah Corey est morte, malencontreuse victime d'un combat inutile. Dahl s'est servie du corps de la scientifique comme bouclier, ce qui lui a permis de gagner de précieuses secondes. Nos balles étaient inoffensives pour la coque du vaisseau et ne pouvaient pas la blesser. Rapidement, ses marines sont entrés dans le laboratoire. Nous avons dû fuir, vaincus et démoralisés.

Cochez la case **E** de l'entrée **930**, puis lisez l'entrée **501**.

## ENTRÉE 358

Si le marqueur sur la carte *Menace Faisceau de Re-Création* est placé sur la case « Rapide », déplacez-le sur la case « Lent ». Sinon, déplacez-le sur la case « Rapide ».

## ENTRÉE 359



### Journal personnel

Alors que nous réfléchissions à nos options, j'ai entendu la fatigue dans la voix de mes camarades, et la mienne ne devait pas être mieux. Heureusement, le message du Vanguard nous a sauvés :


- Votre équipement n'est pas conçu pour l'exploration sous-marine. Nous recommandons votre extraction immédiate. Cependant, le capitaine dit que, si vous en avez la force, vous pourriez attendre sur place qu'on vous envoie une capsule avec les outils nécessaires. C'est à vous de voir. Qu'en pensez-vous ?

Ma première pensée était que le capitaine pouvait aller se [FICHER CORROMPU].

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Quitter immédiatement la planète** – Déplacez tous les Membres d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur, défaussez la carte Mission (si elle est toujours sur le plateau de Planète), puis lisez l'entrée **223**.
- » **Attendre la capsule et continuer l'exploration** – Chaque Membre d'équipage  et lance . Poursuivez l'Exploration planétaire.

## ENTRÉE 360







- Placez tous les Modules du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez toutes les Découvertes du plateau Atterrisseur sur l'emplacement du plateau de Planète indiqué « Découvertes perdues ».
- Défaussez le marqueur de la piste des Provisions.
- Déplacez la carte de Rang et tous les  de l'Atterrisseur sur les espaces dédiés contre le plateau de Planète.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- À présent, le plateau Atterrisseur doit être vide – rangez-le dans la boîte du jeu et défaussez la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète. Votre Atterrisseur est détruit et vous ne pouvez donc plus Décoller !
- Réinitialisez le sac à Indices, en y rangeant tous les pions Indices.
- Désormais, toutes les nouvelles Découvertes que vous récoltez lors de cette Exploration planétaire seront placées directement sur votre plateau Équipage – les Membres d'équipage peuvent utiliser les Découvertes placées près de leur plateau Équipage comme si elles étaient sur l'Atterrisseur.
- Lisez l'entrée **487**.

## ENTRÉE 361

Nous avons tenté de ne toucher que la major Dahl, mais ce n'était pas facile. Elle tirait en retour sans remords et avec une précision mortelle.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial ; aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats. Un Membre ne possédant pas ces Aptitudes ne peut pas être choisi !
- Comptez combien de résultats  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez **1** point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **8 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée **810**. Dans le cas contraire :

**Si vous avez obtenu 7 points ou moins**, lisez l'entrée **357**.

**Si vous avez obtenu 8 points ou plus**, ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'entrée **355**.

## ENTRÉE 362

**Rappel** : Si aucun Atterrisseur ne se trouve sur ce Secteur, vous ne pouvez pas quitter la planète !

### Journal du capitaine, entrée E-0808

Édan n'était pas dénuée de beauté, il faut bien le reconnaître. Il est facile de l'imaginer à son apogée, couverte de mers bleues et grouillante de vie. La destruction que nous contemplons est l'héritage de l'orgueil et de la folie de son peuple. Malgré tout, nous avons détecté des signes de vie : certains proviennent de fossiles, mais d'autres sont actifs. Il y a de l'eau sous Édan, et des créatures vivent dans les profondeurs. Malgré l'échec du peuple, la planète continue à vivre d'une manière différente.

Je suis content que notre équipe ait quitté Édan et sa pluie de météorites qui s'abat sans cesse sur la surface, mais je dois admettre que je ne suis pas prêt d'oublier ce que nous avons trouvé sur place. Tout comme je continuerai à me demander si nous ne nous fions pas trop aux Bâtisseurs. Nous les savons faillibles : après tout, c'est leur technologie qui a détruit ce qu'ils tentaient de créer sur cette planète. Alors que nous comprenons de mieux en mieux leur science, je ne peux m'empêcher de me demander si la Terre subira un jour un destin semblable.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte :

Si le Projet de Recherche **R20** (*Physique subspatiale*) est dans « Projets de Recherche », déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ». Dans le cas contraire, cochez la case ci-dessous et appliquez son texte.

Gagnez 1  et 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.

Lisez l'entrée **990**.

## ENTRÉE 363

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : J'ai trouvé une fissure dans la structure. J'entre.

[Agent 2] : Soyez prudente, nous ne pouvons pas savoir...

[Agent 1] : Wow! C'est... [parasites]

[Agent 3] : Elle a disparu !

[Agent 1] : [Parasites]... à l'intérieur. On croirait des routes sorties des pires cauchemars d'Escher.

[Agent 2] : Ça va ?

[Agent 1] : Oui. Les lieux sont pleins de... [parasites]. Ils sont calmes et m'ignorent. Il y a une tonne de petits portails !

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P378**.

## ENTRÉE 364

Prenez un Membre d'équipage d'un emplacement « Blessures légères » ou « modérées » du porte-cartes Infirmerie du Classeur du Vaisseau (pages **33-34**). Placez sa carte sur l'espace Équipage disponible de sa Section.

## ENTRÉE 365

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #106**

Seul du plancton mort entourait la base. Nous présumons qu'il a été détruit par l'énergie qui filtre de l'avant-poste des Visiteurs.

Gagnez 1 Indice *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 366

**Journal du xénologue en chef**

Heureusement, l'Équipe de terrain a sauvé la planète. Nombreux sont ceux qui pensent qu'il ne s'agissait que d'une simple infection qui n'aurait affecté qu'une petite partie du biome. Faux! C'était la première fois que nous constatons une réaction négative entre deux types d'ADN distincts (ou plus précisément entre de l'ADN et une structure similaire). Jusqu'ici, nous n'avons rencontré que des formes de vie créées par les Bâtisseurs : toutes ont la même origine et suivent les mêmes principes. Cependant, la faune et la flore locales s'étaient développées seules. C'étaient des espèces endémiques de cette région de la galaxie, en quelque sorte. Nous ne pouvions pas les détruire.

Remplacez la carte par P141.

## ENTRÉE 367

**Rapport préliminaire de Reconnaissance**

La mission était stupide! L'atmosphère sur ce caillou immonde regorge de vapeurs et de spores corrosives. La première sonde a été détruite immédiatement : son bouclier a disparu à l'entrée dans l'atmosphère et l'air ambiant a fait le reste.

La deuxième sonde était mieux préparée (pourquoi la Section Sciences ne nous a pas dit dès le départ de recourir à nos matériaux les plus solides?) et a survécu à la chaleur et aux chocs. Elle a atterri sur un tas de boue. Autour, tout était couvert de champignons étranges, il était impossible de voir la moindre roche ou le sol. Il a fallu batailler pour arracher la sonde de cette surface et la faire décoller, mais on a réussi. Maintenant, la Section Sciences va s'attribuer tout le mérite de l'étude des champignons géants. Je peux déposer une réclamation?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte **A26** (*Biogénérateur*) de « Modules d'Atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Ensuite, gagnez 1 Découverte *Flore étrange* et rangez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 368

A  B  C

- Si les cases **A**, **B** et **C** sont cochées, lisez l'**entrée 384**.
- Si seules les cases **A** et **B** sont cochées, lisez l'**entrée 373**.
- Si seule la case **A** est cochée, lisez l'**entrée 389**.
- Si aucune d'elles n'est cochée, lisez l'**entrée 373**.

## ENTRÉE 369

Si vous possédez la Découverte unique **34** (*Fruit gluant*), lisez l'**entrée 374**.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**

Bien que les indolents paraissent inoffensifs, il faut se montrer prudents. Ils ont des caractéristiques dangereuses, et notamment les longues griffes dont ils semblent se servir uniquement pour accéder à la pulpe des fruits. Lorsque nous tentons de nous en approcher, ils retournent dans la jungle épaisse et évitent tout contact. Néanmoins, ils semblent intéressés par nos actions et nous observent de loin. Nous allons tenter notre chance avec ceux qui se trouvent non loin de notre atterrisseur.

Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 370

Si votre Objectif principal actuel est entre **O06** et **O11**, rien ne se passe – continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Extrait du livre *Nous ne sommes plus seuls* : L'histoire du premier contact**

Notre hôte attendait encore non loin de l'atterrisseur, à l'ombre d'un palanquin, aussi immuable qu'un rocher...

Comptez combien de cases de l'**entrée 905** sont cochées. Si 3 d'entre elles ou plus sont cochées et que la Mission **M123** (*Compréhension*) est toujours visible sur le plateau, lisez l'**entrée 397**. Dans le cas contraire, les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » **Passer en revue ce que nous savons des Idémiens** – Lisez les paragraphes cochés de l'**entrée 905**.
- » **Continuer** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 371

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Empêcher les Usurpateurs de détruire les capsules** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps. Si la carte **P238** ne se trouve pas déjà sur votre Secteur, Placez-la dessus, puis continuez la partie.
- » **Ordonner à votre équipe de protéger les capsules** – Choisissez quels Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) s'en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l'**entrée 436**.
- » **Ne pas s'occuper des capsules et laisser quelqu'un d'autre s'en charger** – Prenez 10 cartes au hasard dans « Recrues » (Boîtier B) et Retirez-les du jeu. Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3) sauf s'il est déjà « très bas ». Continuez la partie.

## ENTRÉE 372

La deuxième Exploration de la Campagne ne peut pas échouer. Ignorez la nouvelle carte Blessure et son dé, et continuez la partie.

**Remarque** : Attention, sur les futures planètes, gagner une quatrième Blessure déclenchera immédiatement la fin de votre mission, qui sera alors un échec.

## ENTRÉE 373

[CAPCOM] : Le capitaine a une mission supplémentaire pour vous. S'il vous reste des provisions et du temps, enquêtez sur les anomalies que nous détectons sur la planète.

[Équipe de terrain] : Vous avez une piste?

[CAPCOM] : Sa source semble provenir du sud-ouest des montagnes, selon la Section Sciences. Commencez à chercher autour de vous.

[Équipe de terrain] : [Rires]

[CAPCOM] : Quoi?

[Équipe de terrain] : Devant nous se trouve un spécimen endémique qui ressemble à un type étalé sur un sofa après une longue journée de travail. Oh, en voilà d'autres. Ils ressemblent un peu aux paresseux de la Terre. Vanguard, pouvez-vous confirmer que l'équipe qui découvre une espèce a le droit de la nommer?

[CAPCOM] : Exact.

[Équipe de terrain] : On va les appeler les indolents.

[CAPCOM] : ...

Ouvrez la Planétopédie aux pages **18-19** (*Cousine*). Placez au hasard une des cartes Mission **M91** sur le plateau de Planète – c'est votre Mission principale. Placez la Mission **M90** en dessous – il s'agit de la requête optionnelle du capitaine.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 374

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**

Nous attirons l'une des créatures avec un fruit juteux : sa faim et sa curiosité surpassent sa peur. Nous avons l'occasion de tester l'intelligence de l'animal. Nous ne savons pas à quel point il est évolué, mais il est au moins aussi intelligent qu'un corbeau ou un perroquet. Les indolents se servent d'outils simples, dont des parapluies en feuilles pour se protéger des fortes pluies ou des rayons ardents du soleil.

Le spécimen que nous étudions commence à faire preuve d'une certaine inquiétude, à l'instar d'une mammifère qui réalise qu'un de ses petits a disparu. Il hume l'air autour de la piste de deux autres indolents, qui se sont séparés rapidement. Il ne parvient pas à décider de la direction à prendre, se couche et s'endort. C'est une créature étrange, mais il semble sage de suivre la piste des autres.



Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*. Placez la carte **P001** sur celles se trouvant sur ce Secteur. Placez la carte **P212** sur celles se trouvant sur le Secteur **3**, puis placez la carte **P213** sur celles se trouvant sur le Secteur 1.

## ENTRÉE 375


### Carnet de recherche sur la technologie dimensionnelle


Il est... difficile d'analyser ces données sans succomber à la folie ou douter de mes sens. Je sais que je m'éloigne de tout discours scientifique, mais comment suis-je censé me sentir alors que je viens de toucher mon passé à travers mon corps? Comment décrire les quatrième et cinquième dimensions? Je ne les ai pas vues (elles n'ont ni longueur ni largeur), mais je les ai... perçues? J'ai visité de nombreux lieux impossibles et, parmi eux, une planète différente jonchée d'épaves antiques de machines de guerre imposantes. J'étais persuadé de n'avoir fait le voyage que dans mon esprit dérangé, mais lorsque je suis revenu à moi, je tenais une pièce d'un ancien croiseur.

**[Note du psychologue en chef]** : Le reste de l'entrée a été effacée par son auteur. Il a suivi une thérapie et va mieux. L'artéfact mentionné s'est avéré être une pièce extrêmement importante d'une console de navigation usurpatrice. Nous ne comprenons pas comment il a pu l'obtenir.

Si vous ne possédez pas encore la Découverte unique **38**, gagnez-la. Ensuite, cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si elles sont toutes cochées, appliquez le texte de la dernière.

Gagnez 1  et 2 Indices au choix. Lisez l'**entrée 144**.

Vous pouvez  pour gagner 2 Indices au choix.

## ENTRÉE 376

### Rapport après action 75D

Le chemin le plus court vers notre destination traversait la chambre de biotase, une longue section du vaisseau remplie de capsules où dorment, sous l'effet d'un somnifère, les quelque cinq mille membres d'équipage restants du *Vanguard*. L'infanterie lourde des Usurpateurs s'y trouvait : les soldats, vêtus d'épaisses combinaisons bulbeuses, dénichetaient les capsules de leurs gros bras mécaniques. C'était la première fois que j'en voyais de près : ils se déplaçaient de manière méthodique, comme des machines. Je me suis immédiatement demandé s'il s'agissait de créatures vivantes ou simplement de machines de guerre derrière lesquelles se cachait cette race agressive.

Les humains qui avaient survécu à la destruction sauvage de leur capsule se trouvaient par terre, tremblants, agonisant sous le choc de ce réveil brutal.

Nous devons agir!

Lisez l'**entrée 371**.




## ENTRÉE 377

Si la Mission **M130** est visible sur le plateau, lisez l'**entrée 380**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Canal privé de l'Équipe de terrain

**[Agent 1]** : Nous ne pouvons plus nous échapper. Nous devons tenir bon!

**[Agent 2]** : ...

Lancez tous vos dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : retirez sa carte de sa pochette de Rang, rangez tous ses dés dans le compartiment de Section approprié et ses cartes Équipement dans « Armurerie ». L'Exploration planétaire continue sans lui!

Si vous obtenez un autre résultat, continuez la partie.

S'il s'agissait du dernier Membre d'équipage vivant, lisez l'**entrée 309**.

## ENTRÉE 378

L'explosion du vaisseau usurpateur a laissé un champ de débris qui pourrait bien contenir quelque chose d'utile...

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, rien ne se passe.

Gagnez la Découverte unique **8** et 2 Indices *Minéral*. Si la Découverte unique **8** ne se trouve pas sur l'emplacement Découverte unique (vous l'avez déjà gagnée lors de cette Exploration), gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre* à la place.

Gagnez 2 Indices *Minéral* et 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Gagnez 1 Indice *Minéral* et 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 379

### Recherche sur le terrain : HR 5730 D/21

Le cristal enserme les racines de la plante, coupant son contact avec la terre. La plupart des plantes flétrissent, mais certaines parviennent à percer le cristal pour survivre, comme nous l'espérons.

Les arbres sont un cas fascinant, surtout les plus anciens. Leurs tissus externes sont majoritairement morts et le cristal s'y installe, transformant les arbres en un étrange amalgame de tissus vivants lacés d'éclats cristallins.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices *Minéral* et 1 .

## ENTRÉE 380

### Enregistrement sonore du cockpit

**[Pilote]** : Allez!

...

**[Pilote]** : Encore un peu!

**[Navigateur]** : Même si tu parvenais à motiver l'IA, tes cajoleries et encouragements ne nous permettront pas de voler plus vite.

**[IA de l'atterrisseur]** : Il est impossible de me motiver : je travaille toujours à efficacité maximale.

...

**[Pilote]** : On approche enfin de la destination!

L'atterrissage sera rude, les mécanos ne vont pas aimer ce que je me prépare à faire.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Allez à l'**entrée 477** et cochez la case **A** sans lire son texte. Ouvrez ensuite le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 381

### Enregistrement sonore du cockpit

**[Pilote]** : Allez!

...

**[Pilote]** : Encore un peu!

**[Navigateur]** : Même si tu parvenais à motiver l'IA, tes cajoleries et encouragements ne nous permettront pas de voler plus vite.

**[IA de l'atterrisseur]** : Il est impossible de me motiver : je travaille toujours à efficacité maximale.

...

**[Pilote]** : On approche enfin de la destination !

L'atterrissage sera rude, les mécanos ne vont pas aimer ce que je me prépare à faire.




### Félicitations !

#### Vous avez terminé cette Exploration planétaire !

- Défaussez toutes les cartes Mission.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 382

Vérifiez si les Membres d'équipage choisis remplissent un des critères ci-dessous :

- Le total de leur **Rang** est de **3 ou plus**.
- Au moins l'un d'eux appartient aux Sections **Sécurité** ou **Reconnaissance**.
- Au moins l'un d'eux possède une Aptitude de Conversion  ou  ou  sur sa carte.

Si c'est le cas, déplacez ces Membres d'équipage dans « Équipage inactif » et retirez 2 marqueurs de l'emplacement Avantage adverse.

Si ce n'est pas le cas, les Membres d'équipage choisis meurent en accomplissant leur tâche. Placez-les sur l'espace « Pertes » en dessous du plateau de Planète et retirez 1 marqueur de l'emplacement Avantage adverse.

## ENTRÉE 384

Extrait de *L'Espace connu, un guide de poche*

HR 5730 C est une très belle planète, cousine de notre Terre. Si vous avez l'occasion de visiter ce monde mourant, saisissez-la. Il évoque une mélancolie et répond à notre besoin de familiarité, et il reste tant à explorer et découvrir...

Ouvrez la Planétopédie aux pages 18-19 (*Cousine*). Placez au hasard une des cartes Mission **M91** sur le plateau de Planète – c'est votre Mission principale.

## ENTRÉE 385

[**CAPCOM**] : L'enquête progresse?

[**Équipe de terrain**] : Nous n'avons rien trouvé d'autre que des crottes fraîches d'indolents. Nous devons suivre un gourmet en quête de fruits juteux.

[**CAPCOM**] : Entendu. Ne perdez pas plus de temps.

[**Équipe de terrain**] : Nous n'avons pas perdu notre temps, nous avons prélevé de nombreux échantillons de crottes.

[**CAPCOM**] : Un petit échantillon suffira, à mon avis.

[**Équipe de terrain**] : Tu ne connais pas les gars de Sciences. Ils sont bizarres...


Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*. Défaussez la carte **P213** (*Une piste...*).

## ENTRÉE 386

Nous avons tenté de raisonner avec les marines, mais ils demeureraient fidèles à Dahl. Ils jugeaient que l'approche du capitaine et de ses Chefs de Section ne faisait pas avancer la mission alors que la major était une fonceuse.

Les discussions ont rapidement cédé la place au bruit des armes.

Pour chaque Membre d'équipage disponible, lancez un dé de Blessure.

Si vous obtenez 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage.

S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage, lisez l'entrée 810.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 491.


## ENTRÉE 387

Extrait de *conversation*

[**Agent 1**] : Ça s'approche! La gravité n'est pas normale ici.




[**Agent 2**] : Nous avons eu le temps de nous préparer...

[**Agent 1**] : Le mon-onde est sen-ens dessus-dessous!

Chaque Membre d'équipage  6 moins 1 par marqueur sur la carte Circonstances planétaires. Défaussez tous les marqueurs de la carte Circonstances planétaires, puis défaussez cette carte.

## ENTRÉE 388

Aucun atterrisseur ou vaisseau ne peut nous évacuer de ce monde infernal. Nous ne pouvons compter que sur nous.

Lancez tous vos dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , votre Membre d'équipage meurt : retirez sa carte de sa pochette de Rang. Rangez tous ses dés dans le compartiment de Section approprié et ses cartes Équipement dans « Armurerie ». L'Exploration planétaire continue sans lui.

Si vous obtenez un autre résultat, continuez la partie.

S'il s'agissait du dernier Membre d'équipage, placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau. Défaussez toutes les découvertes de l'espace « Découvertes révélées » sauf la Découverte unique **18** (si vous l'avez gagnée). Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 389

[**Capitaine Wayman**] : Ici votre capitaine. Ne laissez pas l'Essaim vous distraire. Votre mission est bien plus importante.

[**Équipe de terrain**] : Bien reçu. Devons-nous l'éliminer si nous en avons le temps?

[**Capitaine Wayman**] : J'espère que vous en aurez l'occasion. Les indolents semblent le craindre. Nous en apprendrons peut-être plus sur lui si vous les aidez.

[**Équipe de terrain**] : On se met en route.

[**Capitaine**] : Bonne chance, Équipe de terrain.

Ouvrez la Planétopédie aux pages 18-19 (*Cousine*). Placez au hasard une des cartes Mission **M91** sur le plateau de Planète – c'est votre Mission principale. Placez les Missions **M90** et **M92** en dessous – il s'agit des requêtes optionnelles du capitaine. Placez la carte Menace Essaim *chatoyant* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette *Essaim chatoyant* sur le Secteur 2.

## ENTRÉE 390

Rapport d'exploration 1/G de l'Équipe de terrain

Nous avons placé les charges dans les tunnels sous le canon et nous sommes cachés à bonne distance. Dans le vide, nous n'avons pas entendu la détonation, et le maillage en carbone de la structure a atténué les vibrations au point que nous avons pensé que l'explosion n'avait pas eu lieu. Arrivés à la surface, nous avons remarqué que l'arme extraterrestre avait disparu, ainsi qu'un grand pan de la croûte.

Une lumière sortait du trou. Nous nous sommes approchés prudemment pour en voir la source. L'explosion avait percé la structure! À l'intérieur, engoncé dans une coquille plus vaste que notre système solaire, se trouvait un ancien soleil entouré de débris...

Placez la carte **P108** sur le Secteur 3.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide**, lisez l'entrée 940.

Si vous jouez le Tutoriel, poursuivez la lecture :

### Tutoriel

Prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte Mission **M02**) et Retirez-la du jeu – vous n'en aurez plus besoin. Ensuite, lisez l'entrée 940.

## ENTRÉE 391

Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

Nous sommes entrés dans la zone cristalline. Nous entendons des vrombissements et des craquements. Soudain, un essaim d'éclats de cristal s'élève du sol devant nous, comme s'il était en vie. Il saisit un jeune indolent et part vers l'ouest. L'animal, dont la queue s'agite en tous sens, nous fait peine. Nous décidons de les suivre.

Défaussez la carte **P212** (*Une piste...*). Placez la carte **P214** sur toutes les cartes du Secteur 6.

## ENTRÉE 392

Journal personnel, Extrait des archives de la Section Sciences

Les ignorants des autres Sections pensaient que ces graines en forme d'organes étaient des œufs et ils redoutaient de les manipuler. Ils se sont calmés une fois que des tests préliminaires ont révélé que les échantillons étaient des plantes.

Pour être honnête, je ne suis pas sûre que ce soit une plante : tout ici est très différent de ce que nous connaissons. Il n'y a aucune séquence d'ADN à analyser, une molécule organique différente porte les informations génétiques de l'organisme.

Au moins, nous savons maintenant que toutes les formes de vie de notre galaxie ne résultent pas des Bâtisseurs.

## ENTRÉE 393

[**Équipe de terrain**] : [Parasites] plus profondément...

[**CAPCOM**] : Je ne vous entends pas.

[**Équipe de terrain**] : Quoi? [Parasites] retour...

[**CAPCOM**] : Je n'entends rien! Ça va?

[**Équipe de terrain**] : ...

[**CAPCOM**] : Vous m'entendez? Bon sang...

[**Équipe de terrain**] : Vous nous entendez?

[**CAPCOM**] : Enfin! Oui!

[**Équipe de terrain**] : Le réseau de grottes est vaste et profond, nous n'en avons vu que le début.

Gagnez 1 . Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P142**.

## ENTRÉE 394

[**CAPCOM**] : C'est beau...

[**Équipe de terrain**] : Vous m'avez surpris, Vanguard. J'oublie toujours que vous voyez ce qu'on voit.

[**CAPCOM**] : Désolé, je pensais à voix haute. J'aime les stèles : elles sont différentes, mais familières. Elles me rappellent la pierre de Rosette.

[**Équipe de terrain**] : Taisez-vous, s'il vous plaît. Nous devons la scanner et prélever des échantillons. C'est un processus délicat.

[**CAPCOM**] : ...

Défaussez l'Objectif secondaire **O17** (*Dans les profondeurs*) du porte-cartes *Passerelle* du Classeur du Vaisseau (ou de l'enveloppe « En Attente... » si elle s'y trouve encore).

Défaussez la carte **P202** (*La stèle enfouie*) du Secteur **2**. Ensuite, placez la carte **P203** au-dessus des autres cartes sur le Secteur **2**. Cochez la case **A** de l'entrée **260** sans lire son texte.

Ensuite, lisez l'entrée **55**.

## ENTRÉE 395

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : La dernière cargaison est à bord. Nous sommes prêts.

[Agent 2] : Attends... Je vérifie le périmètre une fois de plus.

[Agent 1] : D'accord, mais fais vite. Je voudrais partir avant la prochaine anomalie.

[Agent 3] : Tu retournes voir les arbres?

[Agent 2] : Oui, la Terre me manque, j'avoue.

[Agent 1] : Vous avez trois minutes pour profiter de la bruine sur votre peau, ensuite on part. Vous n'avez pas intérêt à enlever vos masques.

Si vous possédez la Découverte unique **34**, défaussez-la.

Lisez l'entrée **990**.

## ENTRÉE 396

Choisissez les Membres d'équipage disponibles de votre Section (ou d'autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) qui partiront affronter les Usurpateurs. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Ensuite, lisez l'entrée **382**.

## ENTRÉE 397

Consultez la case au début de l'entrée **259** : si elle n'est pas cochée, lisez l'entrée **428** ; si elle est cochée, lisez l'entrée **433**.

## ENTRÉE 398

**Un conte pour enfants : Les queues qui fouettent l'air, par le lieutenant Granger**

Une dizaine d'indolents se trouve sur les berges du lac, protégeant leurs yeux contre des éclairs intermittents. Tous lancent des bâtons et des pierres sur l'étrange créature cristalline qui bourdonne et vole comme un effrayant essaim de mouches ! Ils tentent de repousser le monstre pour aider leur camarade qui se noie. Malheureusement, ils n'y parviennent pas. Ils accomplissent juste une danse synchronisée avec leurs queues qui fouettent l'air. Le mouvement ralentit quand ils réalisent qu'ils ne peuvent pas l'emporter et que leur camarade va mourir.

À cet instant, un petit groupe de braves guerriers venus d'un autre système solaire surgit pour les aider, tous portant un V, le symbole du Vanguard, sur leur combinaison. Les guerriers repoussent le monstre cristallin et, dès qu'il s'éloigne, ils sautent à l'eau pour aider le pauvre indolent détrempé. Les héros méritent un peu de repos, mais ce n'est pas le moment : ils ont un monde à sauver.

Gagnez 1 .

Placez la Mission **M92** à côté de la Mission **M90**. Placez la carte Menace *Essaim chatoyant* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette *Essaim chatoyant* sur le Secteur **2**. Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P215** et remplacez le PDI sur le Secteur **5** par la carte **P216**. Défaussez la carte **P214** (*Agitation*) du Secteur **6**.

Ensuite, allez à l'entrée **368** et cochez la case **A** sans lire son texte.

## ENTRÉE 399

- Allez à la page **3** de l'Atlas des systèmes (*TOI-2*).
- Placez-y le signet Système actuel pour indiquer la page du système *TOI-2* (**3**).
- Poursuivez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 400

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée **399**. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

**Journal du capitaine, entrée D-211**

Alors que nous nous dirigeons à vitesse maximale vers le système le plus proche indiqué sur la carte stellaire des Bâtisseurs, nous envoyons une sonde supraluminique vers

la Terre, porteuse des informations récoltées jusqu'ici. Cependant, il faudra des années pour qu'elle atteigne sa destination, et notre mission pourrait bien être terminée avant que nous recevions une réponse.

Nous sommes vraiment seuls maintenant, fonçant vers l'inconnu, à bord de l'invention humaine qui s'est aventurée le plus loin de la Terre. Nous ne pouvons compter que sur nous-mêmes. J'ai demandé aux Chefs de Section de préparer leurs équipes à toute éventualité. Nous avons déjà failli perdre une Équipe de terrain, je ne veux pas répéter la même erreur. Après tout, qui sait ce qui nous attend ?


**Félicitations ! Vous avez réalisé votre premier voyage spatial !**

- Allez à la page **3** de l'Atlas des systèmes (*TOI-2*).
- Placez-y le signet Système actuel pour indiquer la page du système *TOI-2* (**3**).
- Lisez l'entrée **300**.

## ENTRÉE 401

**Carnet de recherche sur Muspelheim**

Du plomb liquide se répand dans les cavités du fuselage. Il suinte par de nombreuses fissures mais demeure une protection efficace contre les radiations.

- Si la carte Circonstances planétaires en jeu est *Éruption solaire* – Placez la carte Circonstances planétaires **G17** sur la carte Circonstances planétaires en jeu.
- Dans le cas contraire – Réactivez 1 .

## ENTRÉE 402

[Escouade Alpha, agent 1] : Nous approchons de la coursive principale. Je vois beaucoup de flammes et de fumée !

**\*\*\* Cris de panique \*\*\***

[Chef de Section] : Plusieurs missiles ont frappé la coque vers l'avant du vaisseau. Les systèmes automatiques tournent à plein régime pour tenter de limiter les dégâts.

[Escouade Alpha, agent 1] : La panique s'est installée ! L'équipage court partout comme une poule décapitée. Aucun officier n'est présent.

[Escouade Alpha, agent 2] : Devrions-nous intervenir ? Cette coursive mène à la passerelle. Il faudrait instaurer un périmètre défensif.

[Chef de Section] : À vous de voir, Escouade Alpha. N'oubliez pas que votre but est de repousser les assauts ennemis. Si vous tentez de tout faire, vous risquez de manquer de temps.

Au cours de cette mission à bord de l'*ISS Vanguard*, vous allez souvent vous retrouver piégés dans des situations critiques. Vous aurez le choix entre résoudre vous-même ces situations, y affecter certains Membres d'équipage disponibles, ou en ignorer certaines et laisser la Passerelle s'en charger.

Chaque tâche que vous déciderez d'accomplir par vous-même ajoutera une nouvelle carte PDI représentant une situation quelque part à bord de l'*ISS*. Chaque fois que vous délaisserez l'une d'elles, elle se détériorera... mais si vous tentez de résoudre trop de situations à la fois, vous risquez de rater l'objectif principal – ce qui aura un impact catastrophique pour la Campagne.

- Chaque Membre d'équipage affecté à la résolution d'une situation de crise risque de mourir. En fonction des situations, le Rang des Membres d'équipage affectés à une tâche, leur Section ou même leur Aptitude de Conversion détermineront s'ils s'en tirent vivants... ou s'ils perdent tous la vie ! D'une manière générale, plus vous affectez de Membres d'équipage (et plus ils sont expérimentés), plus leur groupe aura de chances de survivre.
- Chaque fois que vous décidez d'ignorer une situation de crise, le Vanguard subira une pénalité considérable.
- À présent, il est temps de prendre votre première décision. Lisez l'entrée **409**.

## ENTRÉE 403

L'*ISS Vanguard* était à nouveau sous notre contrôle, les Chefs de Section étaient libres, mais les combats n'étaient pas finis pour autant. Pendant que nous luttons contre la major Dahl, le système s'était détérioré. Maintenant que nous avions repris le contrôle, nous pouvions contempler l'ampleur du désastre.

Les autres races présentes à L'Éil savaient que notre atterrisseur était parvenu à échapper à l'attraction de l'objet de Thorne-Zytkow pour retourner sur le Vanguard.

Certaines avaient même des scans démontrant que nous avions emporté des exemplaires de technologies des Bâtisseurs avec nous. Si ce n'était pas le cas, les messages automatiques de L'Éil qui avaient bombardé les vaisseaux sans cesse pour leur demander « d'entrer et de revendiquer » avaient cessé. Il était évident que les humains avaient résolu l'énigme des Bâtisseurs... et tout le monde voulait sa part du gâteau.

Les dirigeants de certains vaisseaux extraterrestres avaient présenté leurs arguments pour tenter de nous convaincre de partager la technologie des Bâtisseurs. D'autres avaient proféré des menaces. Sur la passerelle du Vanguard, entourés d'écrans scintillants et de messages entrants, nous avons dû prendre une décision difficile qui allait changer le destin de toute une galaxie...

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 41 (porte-cartes Pôle Relations extérieures). Pour chaque carte Planète avec les mots clés « Alliés », « Colonie », « Ambassade », « Planète conquise », « Base militaire » ou « Razzias », ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'entrée 465.


## ENTRÉE 405

Vidéo de sécurité, Hangar #3

- Adaptez-le à nos atterrisseurs. C'est parfait!
- Impossible, nous ne comprenons pas cette technologie.
- Vous dites que nous avons la solution parfaite à nos problèmes d'atterrissage, mais que nous ne pouvons pas l'utiliser?
- Non. Nous disons que nous ne pouvons pas l'adapter. Il est impossible de démonter ou copier l'objet sans le casser. Nous l'avons fixé tel quel au vaisseau et l'avons relié aux systèmes. Vous voulez l'essayer?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte:

Déplacez la carte A17 (Propulseurs adaptatifs) des Modules d'Atterrisseur (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Vous pouvez ensuite Affecter 2 Membres d'équipage de Rang 3 pour gagner 1 .

## ENTRÉE 406


Rapport TA-52 de la Section Xénologie

Durant son séjour en ville, l'Équipe de terrain a inspecté plusieurs « maisons ». Ses mesures et observations nous permettent de tirer un certain nombre de conclusions préliminaires.

- Les maisons idémiennes étaient toutes identiques de l'extérieur, ce qui semble indiquer que leur société était profondément égalitaire.
- Cependant, à l'intérieur, l'agencement des pièces est très différent. Les maisons contenaient aussi différents bibelots et échantillons venus de nombreuses autres planètes. Nous pensons que la plupart des Idémiens se rendaient sur un monde étranger au moins une fois dans leur vie, et que les souvenirs rapportés formaient une partie intégrante de leur identité.
- L'analyse des résidus à l'intérieur de certaines maisons montre que chacune était occupée par une seule personne, et que nul n'y a mis les pieds depuis plusieurs années. Cela nous en dit un peu plus sur la structure familiale idémienne, mais démontre aussi qu'ils passaient beaucoup de temps hors des « villes » et qu'ils n'y venaient que pour des occasions particulières. Le fait que les possessions de chacun n'aient pas été touchées alors même que les maisons ne sont pas verrouillées en dit tout aussi long.
- La plupart des maisons contenaient des outils et ateliers extrêmement spécialisés, permettant de fabriquer des pièces de vaisseaux ou des composants d'ordinateurs. Certains abritaient même de petites lignes de production où les composants fabriqués ailleurs étaient rattachés à un assemblage plus grand. Bien que cela semble incroyable, les Idémiens sont parvenus à fabriquer leur technologie grâce à un réseau décentralisé d'artisans entraînés et de spécialistes.

Remplacez la carte sur votre Secteur par P279.


Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

Cochez la case E de l'entrée 905 et lisez son texte.

## ENTRÉE 407

La plupart de ceux qui ont participé à l'assaut de la passerelle sont agonisants, mais certains ont insisté pour reprendre les armes après avoir été soignés, et sont retournés dans la mêlée dans les courses enfumées.

Gagnez 1 .

Remplacez la carte P237 (Carnage) sur votre Secteur par la carte P002.

## ENTRÉE 408

Vidéo de sécurité de la cantine de l'ISS Vanguard

**[Voix1]** : Ces créatures sont fascinantes : elles ont l'air que j'ai après avoir bu quelques pintes.

**[Voix2]** : Ou à ton réveil.

**[Voix1]** : Oh, tais-toi! Je suis content qu'ils nous laissent regarder la mission en temps réel.

**[Voix2]** : Attends! Il se passe quelque chose! Comment peuvent-elles courir aussi vite ?!


**[Voix1]** : Tu vois, elles sont comme moi!

**[Voix2]** : On se croirait dans un rituel aztèque macabre.

**[Voix1]** : Leur queue se balance comme celle des créatures bizarres de Moumines...

**[Voix2]** : Il ne faut pas oublier que ce sont des créatures extraterrestres.

**[Voix2]** : Mais nous avons de l'ADN commun, elles ne sont pas vraiment extraterrestres. Elles sont plutôt comme des cousins bizarres et baveux.

Gagnez 1  Défaussez la carte Mission (M91).

## ENTRÉE 409

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Faire cesser la panique générale et former vous-mêmes un périmètre défensif** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps ! Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte P231 sur votre Secteur.
- » **Ordonner à votre équipe de faire cesser la panique et de former un périmètre défensif** (requiert au moins une carte Membre d'équipage disponible) – Choisissez quels Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) s'en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l'entrée 474.
- » **Ne pas gérer la panique et laisser quelqu'un d'autre gérer la situation** – Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3), sauf s'il est déjà « très bas ». Ajoutez 2 marqueurs sur l'emplacement Avantage adverse, puis lisez l'entrée 461.

## ENTRÉE 410

Conversation dans le tchat

**[Anonyme]** : Feu, ténèbres... Je n'arrive pas à dormir.

**[Rubi]** : Qui êtes-vous ?

**[Anonyme]** : Je me souviens encore des ténèbres, cette masse grouillante.

**[Rubi]** : ???

**[Anonyme]** : Fatigué, nous avons couru. Épuisé, nous nous sommes échappés.

**[Anonyme]** : Air, pourriture. Muscles, crampes.

**Rubi a bloqué Anonyme.**

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 411

Si la Mission M130 est visible sur le plateau, lisez l'entrée 380.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Enregistrement sonore du cockpit**

**[IA de l'atterrisseur]** : Message automatique : les systèmes de l'atterrisseur et l'intelligence artificielle redémarrent.

**[Pilote]** : Satanées éruptions solaires!

**[Navigateur]** : Tu peux piloter manuellement, tu sais?

**[Pilote]** : Oui, je sais, mais c'est trop dangereux. Profitons de ce temps pour explorer l'épave.



## ENTRÉE 412




Archive du premier contact,  
Extrait du rapport 14B de l'Équipe de terrain



C'est là que nous sommes tombés sur une ruelle bordée de maisons trapues et identiques, dont les portes ouvertes semblaient nous inviter à entrer pour profiter de leur ombre rafraîchissante...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Pénétrer dans une des maisons** – Lisez l'entrée 406.
- » **Revenir sur vos pas** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 413

- Placez la carte **P237** (*Carnage*) sur votre Secteur, sauf si elle s'y trouve déjà.
- Si le total des **Rangs** des Membres d'équipage choisis est de **2 ou 3**, la piste verte de la carte **P237** progresse de 1. Si ce total est de **4 ou plus**, sa piste verte progresse de 2 à la place.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections **Reconnaissance** ou **Sciences**, la piste verte de la carte **P237** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion ,  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P237** progresse de 2.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence** : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi. Si vous obtenez 1  et 1 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'entrée 407.

**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence** : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à atteindre leur objectif et ont perdu la vie : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'entrée 452.

## ENTRÉE 415

Rapport d'exploration 1/I de l'Équipe de terrain

Les épais panneaux renforcés étaient heureusement faciles à démonter. Une fois le mécanisme de la tourelle révélé, nous avons compris que c'était une technologie plus grossière et bien différente du reste de la sphère. Si l'on ajoute le fait que la tourelle était fermement ancrée dans la sphère à l'aide de longs pics, nous en avons conclu qu'elle avait été laissée là par une autre race qui avait découvert la sphère bien avant nous.

Quelle qu'elle soit, il est évident qu'elle voulait empêcher les autres espèces d'étudier les lieux.

Heureusement que nous avons désactivé le canon avant que l'équipe de secours, ou le Vanguard, ne se trouve à portée...

Lisez l'entrée 425.

## ENTRÉE 416



Rapport d'exploration 61/C de l'Équipe de terrain

Les fissures laissent échapper des flammes et des gaz qui transforment les lieux en fournaise. Nous ne pouvons pas nous rapprocher, mais il semble que les arthropodes détestent la chaleur plus que nous. Ils n'osent pas s'approcher, ce qui fait que nos alentours deviennent le seul endroit sûr, malgré l'inconfort.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par une carte **P075**.

## ENTRÉE 417

[CAPCOM] : Je vous envoie les coordonnées de l'endroit où le pourcentage d'oxygène a chuté en raison des incendies récents. Attendez-vous à des turbulences extrêmes et à une visibilité réduite. Bonne chance, Équipe de terrain.











Si votre Atterrisseur possède à la fois au moins 5 en  et 5 en , lisez l'entrée 419. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les

rare cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.

- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'entrée 419.

### MICROMÉTÉORITES



	<b>Incendie fulgurant !</b>	Choisissez une option : » <b>Éteindre l'incendie</b> Chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Brûlé</i> . » <b>Détacher la cale de la soute</b> Perdez un total de Provisions égal à 5 moins  .
	<b>Turbulence</b>	Choisissez une option : » <b>Stabiliser l'Atterrisseur</b> Remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ». » <b>Ignorer la turbulence</b> Chaque Membre d'équipage doit  5 moins  .
	<b>Fumée épaisse</b>	<b>Naviguer à travers la fumée</b> Chaque Membre d'équipage doit  5 moins  .
	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Poursuivre la trajectoire</b> Si  est de <b>4 ou plus</b> , la Piste d'Atterrissage progresse de 1.

## ENTRÉE 418

Mémoires anonymes

Je prends la plume pour rédiger un avertissement, mais je ne veux pas repenser à cet endroit plus que nécessaire. Les tunnels erraient sans fin, comme mon esprit. La lumière de ma lampe électrique disparaissait dans des ténèbres angoissantes, et une chose invisible m'a suivi d'un bout à l'autre. Quelque chose murmurait à mon oreille. N'entrez jamais dans les profondeurs de cette planète moussue : elle abrite des horreurs qui dépassent notre entendement.

Appliquez le texte de la première case ci-dessous non cochée et cochez-la. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Gagnez 1  et 1 Indice *Minéral*.
- Gagnez 1 Indice *Minéral*.
- Perdez 1 Provisions. Gagnez 1  et 1 Indice *Technologie extraterrestre*.
- Gagnez 2 Indices *Minéral*.

## ENTRÉE 419

Ouvrez la Planétopédie aux pages 6-7 (*Salpêtre*).

Lancez un D10. Si vous avez obtenu :

- **0-4** : Trouvez la carte Mission **M40**, révéléz-la, puis placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète. Lisez l'entrée 115.
- **5-9** : Trouvez la carte Mission **M42**, révéléz-la, puis placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète. Lisez l'entrée 53.

## ENTRÉE 420

Rapport d'exploration 1/I de l'Équipe de terrain

Heureusement, la base de la tourelle était moins fortifiée que son sommet. Nos petites explosions contrôlées ont rapidement détruit la structure. Une fois le mécanisme de la tourelle révélé, nous avons compris que c'était une technologie plus grossière et bien différente du reste de la sphère. Si l'on ajoute le fait que la tourelle était fermement ancrée dans la sphère à l'aide de longs pics, nous en avons conclu qu'elle avait été laissée là par une autre race qui avait découvert la sphère bien avant nous.

Quelle qu'elle soit, il est évident qu'elle voulait empêcher les autres espèces d'étudier les lieux.

Heureusement que nous avons désactivé le canon avant que l'équipe de secours, ou le Vanguard, ne se trouve à portée...

Lisez l'entrée 425.

## ENTRÉE 421

Journal du capitaine, entrée D-215

Je ne mentirai pas : cette ancienne machine de guerre profondément engoncée sous la surface de la planète nous a pris par surprise. À partir de maintenant, nous devons nous attendre à d'autres surprises du genre. La technologie était visiblement la même que celle des équipements défensifs autour de L'œil du Vide. Quels que soient les plans des Bâtisseurs, cette race plus jeune tente de s'assurer que personne ne puisse les mettre en œuvre. Qui sait à quel point elle est puissante et combien de systèmes elle contrôle? Qu'une espèce aussi fondamentalement martiale occupe une partie de la galaxie me remplit d'effroi, tout comme le fait que toutes les technologies trouvées jusqu'à présent semblent millénaires. Si ces extraterrestres pouvaient fabriquer de telles machines il y a une éternité, de quoi sont-ils capables aujourd'hui ?

La Section Sciences les a surnommés les Usurpateurs, un nom qui leur va bien dans la mesure où ils semblent déterminés à prendre le pouvoir partout. Espérons qu'ils ne règnent pas déjà sur la moitié de la galaxie...

**Félicitations! Vous avez terminé cette Exploration planétaire!**

Si vous êtes sur Huracan, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 423

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page 7 (*Iota Pegasi*).

## ENTRÉE 424

L'ancienne machine s'allume un instant, mais s'éteint presque aussi vite. Le générateur que vous venez de lui relier commence à fumer : il ne tiendra pas longtemps!

Si vous jouez le **Tutoriel**, poursuivez la lecture. Dans le cas contraire, lisez l'entrée 450.

Cochez cette case. Si elle était déjà cochée, lisez l'entrée 450. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Tutoriel

Prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte Circonstances planétaires **G01**) et placez-la face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires en bas à droite du plateau de Planète.

Les cartes Circonstances planétaires telles que **G01** disposent d'effets qui influencent la totalité du plateau de Planète. Y figure également l'effet de l'icône Déplacement, qui change chaque fois qu'une nouvelle carte est révélée. Gardez en tête que l'effet de l'icône Déplacement est désormais différent de celui de la carte précédente – à partir de maintenant, l'Action Se déplacer requiert un Test.

Cette carte possède une Piste de Temps. Lisez les règles « Pistes de Temps » du Chapitre II du Livret de Règles. Ensuite, reprenez la lecture de cette entrée.

La Piste de Temps sur **G01** représente le temps durant lequel le courant fonctionne. Une fois le marqueur Temps à la fin de la piste, la lumière s'éteint de nouveau, ce qui a pour effet de défausser **G01**. À ce moment-là, les Circonstances planétaires initiales imprimées sur le plateau de Planète seront de nouveau visibles.

**Conseil** : Vous pouvez toujours revenir au Secteur 7 pour rétablir le courant.

Placez la carte PDI **P106** sur le Secteur 6. La structure est de nouveau alimentée en énergie, et un antique terminal s'allume.

Consultez les Effets spéciaux de l'Action spéciale « Accéder à la console ». La piste verte progresse chaque fois que vous obtenez les icônes indiquées. Toutefois, gardez en tête que les Effets spéciaux sont résolus de haut en bas, donc chaque fois que vous lancerez un dé bleu et un vert en même temps, la piste rouge progressera : essayez d'éviter cette combinaison de dés.

## ENTRÉE 425

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Vanguard ? Ici l'Équipe de terrain! Nous nous sommes regroupés et avons désactivé le canon qui a abattu notre atterrisseur. Aucun blessé. Des nouvelles de l'équipe de secours?

[**Pilote de la mission de sauvetage, Sergent Marquez**] : Nous sommes déjà en route, Équipe de terrain. Arrivée prévue dans 36 heures. Tenez bon.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Vous avez assez de provisions pour tenir aussi longtemps, Équipe de terrain?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Heureusement pour nous, la cargaison de l'atterrisseur est presque intacte. Ça va être juste pour l'oxygène, mais ça devrait aller.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Excellent. Vous pouvez reprendre votre mission.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Répétez, Vanguard. Vous voulez qu'on poursuive l'exploration des lieux?

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Bien sûr. Vous n'avez rien d'autre à faire dans l'intervalle, et nous devons en apprendre plus sur la structure avant que le Vanguard n'approche. Les scans que vous nous avez envoyés montrent une salle dans la sphère, pas très loin de vous. Elle semble remplie de technologie extraterrestre. Allez voir.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu, Vanguard. Nous continuons la mission.

Si vous ne jouez pas le **Tutoriel**, lisez l'entrée 492. Si vous jouez le Tutoriel, poursuivez la lecture :

### Tutoriel

Prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte Mission **M03**). Remplacez la carte Mission en jeu par la carte **M03** et lisez-la.

## ENTRÉE 426

Plainte anonyme

Je sais qu'il est parfois impossible d'étudier la vie extraterrestre hors de nos laboratoires, mais les spécimens de Cousine sont quasiment des êtres dotés d'intelligence. Je dois m'élever contre le fait qu'on les arrache de leur environnement paisible pour les mettre en cage sur le Vanguard! Vous vous souvenez des anciens films de science-fiction dans lesquels les extraterrestres enlèvent des vaches? Nous ne faisons pas mieux! Je vous en conjure : nous devons faire un effort pour étudier les animaux dans leur environnement naturel, sans procéder à leur enlèvement.


Gagnez 1  Défaussez la carte Mission (**M91**).

## ENTRÉE 427

Rapport après action 57

C'est alors que nous avons entendu ce bruit de suction terrifiant, comme si quelqu'un s'étouffait avec un seau de flan. Nous avons bifurqué et trouvé trois ingénieurs équipés de clés à molette et de tuyaux qui entouraient un Usurpateur solitaire. Ils sont parvenus à l'immobiliser et à fracasser son casque bulbeux. J'ai cru que j'allais en voir un de près pour la première fois, mais à l'intérieur se trouvait une autre machine, entourée d'une espèce de gelée organique. Des coups puissants ont fracturé son crâne de métal, laissant échapper un écheveau de fibres luminescentes. La créature était visiblement une machine, mais ses yeux et ses gestes trahissaient une agonie intense.

Choisissez une des options ci-dessous :

- » **Laisser l'équipage s'amuser avec la créature** – Continuez la partie.
- » **Les faire s'éloigner et laisser la créature mourir en paix** –  puis cochez la case **B** de l'entrée 935 et continuez la partie.

## ENTRÉE 428

[**Hôte idémien**] : ...

[**IA du Vanguard**] : Parfait, vous comprenez maintenant. Vous savez désormais ce que nous devons observer. Vous ressembliez trop à notre passé. Vous servez des intangibles. Vous élaborez des constructions mentales et sacrifiez des choses réelles en leur nom. Vous prenez des décisions irréflechies sur la base de modèles simplistes élaborés par vos cerveaux paresseux..... La Cabale a pris sa décision. Écartez-vous.

[**Équipe de terrain**] : Vous voulez venir avec nous? Sur le Vanguard?

[**Hôte idémien**] : ...

[**IA du Vanguard**] : J'ai parlé aux humains plus que n'importe quel autre Idémien. La Cabale m'a assigné un nouveau métier. Je suis maintenant Celui Qui Parle aux Humains. Conduisez-moi à votre Cabale. Nous parlerons. Nous échangerons nos ressources et nos artisans contre vos technologies et vos savoirs. Si vous avez autre chose à faire ici, dépêchez-vous, je vous attendrai à bord du vaisseau.

Cochez la case **A** de l'entrée 910.

Défaussez la Mission Optionnelle **M123** (*Compréhension*). Vous pouvez aussi défausser les autres cartes Mission encore visibles sur le plateau de Planète, sauf si vous souhaitez les terminer.

**Conseil** : Vous vous êtes assurés que les Idémiens nous aideraient ! À présent, vous pouvez rester sur la planète pour accomplir d'autres objectifs de votre choix – ou chercher la stèle des Bâtisseurs si vous ne l'avez pas encore trouvée.

## ENTRÉE 429

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 273.

Rien ne se passe.

## ENTRÉE 430

Cochez cette case. Si elle était déjà cochée, lisez l'entrée 423. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Journal du capitaine, entrée D-485

Il y a dix minutes, le Vanguard a ralenti pour atteindre une vitesse subluminaire alors que nous nous trouvons à 0,2 année-lumière du système WT-7. Comme d'habitude, la passerelle a été instantanément bombardée de données. Toutes les informations qui ne pouvaient pas nous parvenir sous la poussée de la propulsion Alcubierre sont tombées. En plus, nos systèmes ont commencé à envoyer des rapports automatiques.

La passerelle aurait dû résonner de l'habituel bourdonnement des membres du personnel affairés à leur poste. Cette fois pourtant, il y régnait un silence de mort.

Nous avons immédiatement repéré l'étoile cristalline en orbite autour du soleil de WT-7, à l'endroit précis où la planète aurait dû se trouver – un cristal né du champ de débris laissé par un monde mourant.

Le sérieux de cette découverte n'a pas échappé au personnel. Sur Diaphane, nous avons pris le cristal pour un accident bizarre, probablement causé par la civilisation qui avait vécu sur place. Maintenant, nous savions que ce n'était pas un incident isolé.

Quelqu'un détruisait volontairement les mondes de la liste des Bâtisseurs... une liste qui comprenait la Terre.

Lisez l'entrée 423.

## ENTRÉE 431

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 434.

Lisez l'entrée 437.

Lisez l'entrée 439.

## ENTRÉE 432

### Rapport d'observation

Les débris spatiaux proches de l'anomalie se comportent d'une manière inattendue : au lieu de flotter au hasard, ils forment des structures géométriques complexes. De plus, nos sondes détectent un manquement au deuxième principe de la thermodynamique.

Je crois que nous devrions envoyer une sonde dotée d'équipements de laboratoire pour étudier le phénomène, même si cela nous fera perdre du temps et des ressources.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte E72 (Champ d'inversion entropique) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ».

Ensuite, vous pouvez défausser 2  pour gagner 1 .

## ENTRÉE 433

Comptez combien de cases de l'entrée 905 sont cochées. Si 4 d'entre elles ou plus sont cochées, lisez l'entrée 428. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : Vous avez beaucoup appris, mais certaines de vos actions nous ont inquiétés ou attristés. Nous devons en apprendre plus les uns sur les autres.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 434

### Inventaire, LCS-17 D

Flore fossilisée dont la forme rappelle une souche miniature. Des traces de dents (similaires à une dentition humaine) sont visibles sur toute sa surface.

Gagnez 1  et 2 Indices Flore étrange.

## ENTRÉE 435

[Équipe de terrain] : C'est enfin... mort ?

[CAPCOM] : C'est une bonne nouvelle. J'espère que nous ne verrons plus d'anomalie de ce genre.

[Équipe de terrain] : Et nous donc.

[CAPCOM] : Avez-vous autre chose à noter au rapport ?

[Équipe de terrain] : Non.




[CAPCOM] : Alors...





[Équipe de terrain] : Attendez ! Des indolents viennent d'arriver et ils semblent vouloir nous montrer quelque chose.

Défaussez le pion *Essaim chatoyant* et sa carte Menace.

Défaussez la Mission M92. Remplacez le PDI sur le Secteur 4 par la carte P217. Ensuite, allez à l'entrée 368 et cochez la case B sans lire son texte.

## ENTRÉE 436

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte P238 (Les chambres de biostase) sur votre Secteur.
- Si le total des Rangs des Membres d'équipage choisis est de 2 ou plus, la piste verte de la carte P238 progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections Sécurité ou Reconnaissance, la piste verte de la carte P238 progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion ,  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte P238 progresse de 2.

Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2  et 1 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'entrée 502.

Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'entrée 371.

## ENTRÉE 437

### Inventaire, LCS-17 D

Flore qui ressemble à une algue cassante qui devient fluorescente sous l'effet des rayons UV ou du spectre visible. Elle est couverte d'une couche de sulfides, et des traces d'acide formique se trouvent en lisière des zones brûlées.

Gagnez 2 Indices Flore étrange.

## ENTRÉE 438

[Équipe de terrain] : Elle est morte.

[CAPCOM] : Bonne nouvelle.

[Équipe de terrain] : Nous ne savons pas si c'est la même créature qui nous a attaqués. Il pourrait y en avoir plusieurs.

Retournez la carte *Prédateur ultime* du côté *Prédateurs en approche*.

Défaussez du plateau la silhouette *Prédateur ultime*.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte Spécimen vivant et 1 .

Ensuite, gagnez 1 Provisions.

## ENTRÉE 439

### Inventaire, LCS-17 D

Un bloc de glace qui contient des traces de phytoplancton.

Note :

La plupart des découvertes récentes sont similaires. Le site a été nettoyé. Nous n'espérons pas trouver quoi que ce soit d'aussi intéressant que la « souche ».

Gagnez 1 Indice Flore étrange. Remplacez le PDI sur ce Secteur par une carte P192.

## ENTRÉE 440

Si une carte Menace *Béhémoth usurpateur* se trouve sur le plateau de Planète, ou si la case de l'entrée 970 est cochée, lisez l'entrée 445.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 444.

## ENTRÉE 441

### Journal personnel


Le tunnel était long, mais contenait plusieurs poches d'air où les indolents pouvaient reprendre leur souffle. Lorsque je suis enfin sorti de l'eau, la peur m'a saisi. Des centaines d'indolents, queues levées et oscillantes, entouraient un haut monument : une stèle. Elle différait de celles que j'avais vues. Elle semblait plus abîmée, et émettait un bourdonnement ainsi que des étincelles... Elle paraissait dangereuse.

L'un des indolents à fourrure ocre s'est approché de la stèle, équipé d'un pic en acier. Le métal est entré en contact avec la surface de la stèle et j'ai craint le pire, puisque j'avais remarqué plusieurs tas de métal fondu au pied du monument.

Au même moment, tous les indolents ont commencé une étrange danse : leurs queues s'agitaient de plus en plus vite alors qu'ils émettaient une étrange note stridente. L'artéfact s'est mis à briller : l'air a changé et distordait la lumière et mon sens de la vue. Un arc électrique puissant a atteint le pic, et l'indolent s'est instantanément transformé en un tas de cendres fumantes. Pour autant, ses camarades n'ont pas paniqué. Il semblait donc s'agir d'un suicide rituel.

«Équipe de terrain, au rapport, a demandé le caporal Coetz. Nous recevons de forts signaux sur la longueur d'onde du Chevalier noir. Que se passe-t-il?»

Je n'ai pas répondu, puisque la scène m'avait laissé sans voix. Bien plus tard, j'ai appris que le signal envoyé par la stèle était sûrement une demande de maintenance, du moins à en croire la Section Ingénierie.

Gagnez 1 . Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*. Défaussez la Mission **M90**. Remplacez le PDI sur le Secteur **7** par la carte **P218**. Ensuite, allez à l'entrée **368** et cochez la case **C** sans lire son texte.

## ENTRÉE 442

[Équipe de terrain] : Vanguard ? J'en sais plus sur le lac.

[CAPCOM] : Je vous écoute.

[Équipe de terrain] : Un éventail d'espèces y vivent, et la plupart sont suffisamment évoluées pour sortir de l'eau. Certaines ont des poches de gaz qui peuvent absorber l'oxygène, d'autres des nageoires partiellement adaptées à la marche.

[CAPCOM] : Nous pourrions en apprendre un peu plus sur l'évolution ! Pourriez-vous faire une comparaison avec les dipneustes de la Terre ?

[Équipe de terrain] : C'est hors de mes compétences.

[CAPCOM] : Je vais transférer vos données aux équipes de recherche. Autre chose ?

[Équipe de terrain] : Nous avons besoin de votre autorisation pour aller voir au fond du lac, nos capteurs perçoivent quelque chose.

Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P219**.

## ENTRÉE 443

### Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

Le signal est faible, mais s'intensifie lorsque nous approchons des coraux, si tant est qu'on puisse les désigner ainsi. Nous pointons nos capteurs directionnels dans cette direction, et ils nous indiquent la position approximative de la stèle (ou de toute autre source d'un signal similaire). Maintenant, nous devons nous rendre sur place. J'espère que nous ne détruirons pas les lieux sur notre passage...

Défaussez la carte **P198** de ce Secteur. Ensuite, placez la carte **P202** sur les autres cartes du Secteur **2**.

Allez à l'entrée **260** et cochez la case **B** sans lire son texte.

## ENTRÉE 444

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée **510**.

Lisez l'entrée **19**.

## ENTRÉE 445

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée **421**.

Lisez l'entrée **444**.

## ENTRÉE 446

### Plainte 74

Comme vous pourrez le constater sur la vidéo jointe et datée, l'Équipe de terrain agit de manière irresponsable. Si l'écosystème de cette planète est similaire à celui de la Terre, le corail d'eau froide est un organisme rare et fragile, ce que l'Équipe de terrain traite par le mépris, au risque de l'endommager, au lieu de réfléchir à une approche plus précautionneuse et moins destructive. Je suggère que cette Équipe de terrain soit réprimandée pour son manque de professionnalisme.

Perdez 1 . Lisez l'entrée **394**.

## ENTRÉE 447

### Rapport après action 75D

Lorsque nous avons atteint cette partie du vaisseau, les combats étaient presque terminés. Notre équipe a repoussé les envahisseurs, mais non sans mal. Le sol était jonché de cadavres et de mourants, et il ne restait personne pour s'en occuper.

Nous savions qu'il n'y avait pas de temps à perdre, mais nous ne pouvions pas les laisser sur place...

Lisez l'entrée **452**.

## ENTRÉE 448

Si la Mission **M34** est visible sur le plateau, l'Évacuation est impossible – continuez la partie (ignorez la carte et le dé de la quatrième Blessure).

Dans le cas contraire, placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 449

### Carnet de recherche sur Muspelheim

Des compartiments sous vide dans le fuselage permettent d'éviter que l'intérieur ne surchauffe. Cette couche protectrice se dégrade lentement en raison des nombreux dégâts de l'épave.

- Si la carte Circonstances planétaires en jeu est *Orage de chaleur*, placez la carte Circonstances planétaires **G17** sur la carte actuelle.
- Dans le cas contraire, Réactivez 1 .

## ENTRÉE 450

Si la carte Circonstances planétaires **G01** est sur le plateau de Planète, réinitialisez sa Piste de Temps.

Si la carte Circonstances planétaires **G01** n'est pas sur le plateau de Planète, placez-la sur l'emplacement Circonstances planétaires à droite du plateau de Planète.

Si la carte PDI **P106** (*Une console mystérieuse*) se trouve sur le Secteur **6**, rien ne se passe. Dans le cas contraire, placez la carte PDI **P106** sur le Secteur **6**. La structure est de nouveau alimentée en énergie, et un antique terminal s'allume.

## ENTRÉE 451

### Extrait du livre *Nous ne sommes plus seuls* : L'histoire du premier contact

Nous regardions le quartier principal de la ville. Sous nos yeux, plissés pour nous protéger des rayons du plus gros des deux soleils, s'étalait une vue monotone : des maisons carrées identiques, des rues parallèles et perpendiculaires tout aussi uniformes s'alignaient à perte de vue. Nous savions qu'une fois à l'intérieur, il serait facile de nous perdre. Le seul endroit notable, un large espace entre plusieurs bâtiments identiques, une place peut-être, se trouvait très loin. Une fois que nous serions dans les ruelles sombres, nous la perdriions de vue...

Placez la carte **P279** sur ce Secteur.



## ENTRÉE 452

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Stabiliser les blessés et les évacuer** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps ! Si elle ne s’y trouve pas déjà, placez la carte **P237** sur votre Secteur, puis continuez la partie.
- » **Ordonner à votre équipe de stabiliser les blessés et de les évacuer** – Choisissez quels Membres d’équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d’accord) s’en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l’entrée **413**.
- » **Ne pas prendre en charge les blessés et laisser quelqu’un d’autre s’en occuper** – Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page **3**). S’il est déjà « très bas », rien ne se passe. Continuez la partie.

## ENTRÉE 453

### Études xéno-architecturales

La courte vidéo montre de hautes colonnes, et chaque pilier projette une ombre sur les murs métalliques. Chacun a une forme différente, et tous sont placés d’une manière asymétrique pour que leurs ombres projettent des formes géométriques qui changent selon les sources lumineuses. Ces ombres attirent l’œil vers une machinerie complexe qui occupe toutes les surfaces planes...

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P294**.

## ENTRÉE 454

Trouvez les cartes Mission **M120**, **M121**, et **M122** et révélez-les de sorte que tous les joueurs puissent les voir et lire leur texte. Ensuite, les joueurs choisissent ensemble une des options non cochées ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Choisir d’explorer la structure urbaine visiblement abandonnée (*Cabale sainte*) – Lisez l’entrée **605**.
- Choisir de localiser le signal de la Stèle engloutie (*Une vérité enfouie*) – Lisez l’entrée **619**.
- Choisir de récolter des découvertes et d’étudier les pèlerins qui arpentent les étendues arides autour de la cité (*Le berceau*) – Lisez l’entrée **731**.

## ENTRÉE 455

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

\*\*\* Alarmes \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous avons atteint la vitesse d’évasion d’un objet de Thorne-Żytkow. Le générateur de champ nul tourne à plein régime. L’atterrisseur tient le coup, de justesse.

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : OK. Le pire est passé, partageons la bonne nouvelle à notre cher capitaine.

[Équipe de terrain, agent 1] : Vas-y. J’ai fait des paris avant de partir et je veux que tout le monde sache qu’il va falloir payer.

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : CAPCOM? Ici l’Équipe de terrain. On a réussi. On est entré dans la chambre forte! On ramène des trucs incroyables.

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez? C’est étrange... personne ne répond.

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous sommes encore proches du soleil, peut-être qu’il cause trop d’interférences?

[Équipe de terrain, agent 2] : À notre arrivée, nous sommes restés en contact jusqu’à la lisière de la photosphère. Il a dû arriver quelque chose.

[Équipe de terrain, agent 1] : J’ai une idée, j’allume le radar à longue portée.

[Équipe de terrain, agent 2] : Non... C’est pas vrai! C’est impossible!

Si la case **B** de l’entrée **910** n’est pas cochée, cochez la case **D** de l’entrée **930**.

Si la case **C** de l’entrée **910** n’est pas cochée, cochez la case **C** de l’entrée **930**.

- Rangez tous les Membres d’équipage dans « Équipage inactif ».
- Retirez de la table les cartes, marqueurs, silhouettes et pions – vous n’en aurez plus besoin.
- Pour chaque plateau Équipage, prenez les dés de Section et placez-les devant le joueur qui contrôle cette Section. Ensuite, retirez de la table tous les plateaux Équipage.
- Chaque joueur ajoute tous les dés de Section de son compartiment de Section aux dés placés devant lui. Cette réserve de dés sera utilisée jusqu’à la fin de cette phase de jeu, pour effectuer des Tests spéciaux, plus risqués que d’ordinaire.

Placez la Planétopédie fermée au milieu de la table de sorte que l’emplacement « Réserve de Victoires » soit visible par tous. Tout au long de cette phase de jeu particulière, il vous sera demandé d’ajouter des marqueurs dans la « Réserve de Victoires ». Le nombre de marqueurs reflétera l’état général du Vanguard et de son équipage, en fonction de vos choix au cours de la Campagne, mais aussi de toutes les décisions prises au cours de cette phase. Leur nombre final aura un impact sur le bilan global de votre Campagne.

À présent, comptez combien de dés de Section possède chaque Section, puis ajoutez dans la Réserve de Victoires le nombre de marqueurs indiqué ci-dessous :

1-8 dés par Section : **0 marqueur**

9-11 dés par Section : **1 marqueur**

12-13 dés par Section : **2 marqueurs**

14-15 dés par Section : **4 marqueurs**

**Important** : À ce stade, il ne doit y avoir sur la table que la Réserve de Victoires et les dés de Section de chacune des Sections.

À présent, vérifiez si la case de l’entrée **940** est cochée : si c’est le cas, lisez l’entrée **457**.

Dans le cas contraire, lisez l’entrée **459**.

## ENTRÉE 456

Placez la silhouette *Faisceau de Re-Création* sur le Secteur **8**.

## ENTRÉE 457

Lorsque nous avons laissé l’objet de Thorne-Żytkow derrière nous, nous avons fait une découverte surprenante : le Vanguard n’était plus seul. De nombreux vaisseaux de races différentes se trouvaient sur place, y compris un vaisseau-papillon aérugon, des dizaines d’éclaireurs idémiens et des frégates targuiennes, mais aussi des vaisseaux que nous ne pouvions pas identifier, venus de zones de la galaxie que nous n’avions pas visitées. Le Vanguard semblait plus vieux et plus abîmé que lors de notre départ : son flanc bâbord portait les signes d’une bataille récente et une partie de son fuselage extérieur était en réparation. Nous ne comprenions pas comment la situation avait pu changer à ce point durant notre mission. Rapidement, un frisson d’effroi s’est emparé de nous, lorsque nous avons réalisé qu’une seule explication était possible.

Le temps écoulé près de l’objet de Thorne-Żytkow n’avait pas eu la même durée, et la dilatation temporelle dépassait tout ce que nous avions pu calculer en fonction de la gravité ambiante.

En soi, ce n’était pas trop problématique, mais durant notre première mission en périphérie de L’œil du Vide, son système de camouflage avait été endommagé. Nous avions jugé que ce n’était pas grave puisqu’il s’écoulerait des années avant que les systèmes les plus proches ne le détectent et plus encore pour que d’autres races arrivent sur place. Pourtant, cela s’était produit, nous en avions la preuve sous les yeux. Les années d’exploration du Vanguard plus le temps passé près de l’objet de Thorne-Żytkow avaient permis aux autres races d’apprendre l’existence de L’œil. Leur présence allait nous compliquer la vie.

Lisez l’entrée **464**.

## ENTRÉE 458

Lisez l’entrée **533**.

## ENTRÉE 459

Lorsque nous avons laissé l’objet de Thorne-Żytkow derrière nous, nous avons fait une découverte surprenante : le Vanguard n’était plus seul. De nombreux vaisseaux de races différentes se trouvaient sur place, dont un vaisseau-

papillon aérugon et des dizaines d'éclaireurs idémiens. Le *Vanguard* semblait plus vieux et plus abîmé que lors de notre départ. Nous ne comprenions pas comment la situation avait pu changer à ce point durant notre mission. Rapidement, un frisson d'effroi s'est emparé de nous, lorsque nous avons réalisé qu'une seule explication était possible.

Le temps écoulé près de l'objet de Thorne-Żytkow n'avait pas eu la même durée, et la dilatation temporelle dépassait tout ce que nous avons pu calculer en fonction de la gravité ambiante. Cela avait permis aux races conscientes de la mission du *Vanguard* de découvrir l'objet de Thorne-Żytkow malgré son camouflage, en se servant d'espions, de diplomates ou de technologies. Leur présence au sein du système des Bâtisseurs allait nous compliquer la vie. Imaginer ce qui se serait passé si nous avions endommagé le camouflage de L'Œil durant notre tout premier voyage sur place nous fit frissonner...

Ajoutez 3 **marqueurs** dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'**entrée 464**.

## ENTRÉE 460

Vous êtes sur le point de commencer la dernière Exploration planétaire de la Campagne. Pour cette Mission, il est fortement recommandé d'envoyer vos meilleurs Membres d'équipage. Quel que soit le nombre de joueurs, vous serez autorisés à utiliser les quatre Sections lors de cette Exploration. Souhaitez-vous continuer ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Non** – Revenez à la première étape de la procédure Carte stellaire du Classeur du Vaisseau (page 5) et poursuivez la Gestion du Vaisseau.
- » **Oui** – effectuez les étapes suivantes :
  - Retirez du jeu toute carte Crise visible.
  - Remettez tous les pions Énergie, Commandement et Réussite dans le sachet Pions.
  - Rangez le Scanner planétaire dans la boîte du jeu.
  - Lisez l'**entrée 580**.

## ENTRÉE 461

**[Escouade Alpha]** : Tous les accès à la passerelle sont maintenant bloqués et surveillés par des volontaires armés. Cela n'arrêtera pas les Usurpateurs longtemps, mais la passerelle est un peu mieux sécurisée.

**[Chef de Section]** : Bon travail, escouade Alpha, nous pouvons maintenant ...

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

Gagnez 1 .

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P232**. Lisez l'**entrée 506**.

## ENTRÉE 462

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

**[Agent 1]** : Arrête! Qu'est-ce que tu fabriques?

**[Agent 2]** : Quoi? C'est une procédure standard avec les stèles...

**[Agent 1]** : Tu as oublié le sort de l'indolent ?!

**[Agent 2]** : Nom d'un chien! J'étais concentré sur la procédure...

**[Agent 1]** : Nous la scannerons à distance et utiliserons les drones pour toute interaction physique.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'**entrée 55**.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 463

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'**entrée 485**.

Lisez l'**entrée 494**.

Lisez l'**entrée 498**.

Lisez l'**entrée 551**.

## ENTRÉE 464

Lorsque nous avons appelé le *Vanguard*, le personnel sur la passerelle s'est avéré tout aussi choqué que nous. À en croire la réaction de tout le monde, nous revenions d'entre les morts. Il s'était passé tant de temps depuis notre départ pour l'objet de Thorne-Żytkow que nos noms figuraient sur le Mémorial, couverts de poussière.

Notre requête d'atterrissage a été accueillie par un long silence. Nous avons trouvé cela étrange mais, fatigués et endoloris, nous pensions seulement à rentrer. Nous avons débarqué dans un hangar vide avec un vaisseau qui grinçait en raison des dégâts subis durant la mission. Tous les autres atterrisseurs avaient disparu. À notre sortie, la major Dahl s'est approchée avec ses marines, pour nous informer brièvement qu'elle était maintenant à la tête du *Vanguard*. Nous allions être enfermés en attendant notre débriefing. Alors que les marines nous conduisaient vers la prison, nous avons vu nos Chefs de Section en cellule, tout aussi surpris de nous savoir en vie que le personnel de la passerelle.

Nous avons attendu des heures. Sans aucun contact avec les autres cellules, nous ne pouvions que deviner ce qu'il s'était passé sur le vaisseau en notre absence. Les heures passées à ne rien faire et les questions qui tournaient dans notre tête commençaient à nous rendre fous. Durant la nuit, nous avons entendu un cri étouffé et un bruit de chute. Peu après, Anu est apparue devant notre cellule. Elle nous a libérés et nous a raconté tout ce qu'il était arrivé sur le vaisseau depuis notre départ.

Elle nous a rapporté que, après avoir attendu notre retour pendant des semaines, les officiers du *Vanguard* avaient décidé que le générateur de champ nul était un échec. Au lieu d'envoyer une autre Équipe de terrain vers une mort certaine, les scientifiques avaient travaillé sur d'autres technologies qui leur permettraient d'analyser l'objet de Thorne-Żytkow alors que la Terre se précipitait vers sa fin, de nouvelles catastrophes la frappant chaque semaine. Le moral était au plus bas, l'insurrection grondait. Certains se demandaient si le capitaine et les Chefs de Section avaient eu raison. Finalement, la major Dahl, qui n'avait jamais accepté que le capitaine décide de traiter avec les races intelligentes de cet amas d'étoiles, avait pris le pouvoir. Le capitaine avait été emprisonné, tout comme les Chefs de Section et tous les membres d'équipage loyaux.

Les joueurs prennent tous les Membres d'équipage (dans « Équipe inactif », « Infirmerie », etc.) des Sections qu'ils contrôlent et les placent sur la table devant eux. Ce sont leurs Membres d'équipage disponibles. Ils seront utilisés tout au long de cette phase de jeu, pour effectuer des Tests spéciaux, plus risqués que d'ordinaire.

À présent, vérifiez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3).

**S'il est « très bas »** : Chaque joueur Retire du jeu un Membre d'équipage au hasard de chaque Section qu'il contrôle.

**S'il est « élevé »** : Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires.

Si la case **A** de l'**entrée 920** est cochée, lisez l'**entrée 475**.

Si la case **B** de l'**entrée 920** est cochée, lisez l'**entrée 539**.

## ENTRÉE 465

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Solliciter l'avis d'Anu** (uniquement si la case **A** de l'**entrée 930** n'est pas cochée) – Lisez l'**entrée 467**.
- » **Solliciter l'avis de l'hilote** (uniquement si la case **D** de l'**entrée 930** n'est pas cochée) – Lisez l'**entrée 469**.
- » **Solliciter l'avis du Nécrophone** (uniquement si la case **C** de l'**entrée 930** n'est pas cochée) – Lisez l'**entrée 471**.
- » **Solliciter l'avis de Sarah Corey** (uniquement si la case **E** de l'**entrée 930** n'est pas cochée) – Lisez l'**entrée 478**.
- » **Rejeter les requêtes des extraterrestres et garder la mainmise sur les technologies des Bâtisseurs** – Lisez l'**entrée 515**.
- » **Accepter les requêtes des extraterrestres et partager avec eux les technologies des Bâtisseurs** – Lisez l'**entrée 965**.

## ENTRÉE 466

**Rapport d'exploration 1945-G de l'Équipe de terrain**

Contre toute attente, la vie était née sur ce monde improbable. Il a fallu des millions d'années pour qu'une espèce intelligente parvienne à échapper à la forte gravité

de cette planète pour atteindre l'espace. Cette race travailleuse d'êtres coniques à la longévité exceptionnelle...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **avait unifié la galaxie, en assimilant toutes les autres espèces et cultures** – Lisez l'entrée 493.
- » **avait conquis la galaxie, en asservissant toutes les autres espèces** – Lisez l'entrée 481.
- » **avait préféré ne pas interagir avec les autres espèces et fait tout son possible pour devenir indécélable** – Lisez l'entrée 486.

## ENTRÉE 467

Vous ne comprenez pas : nous choisissons une vie d'errance, ce qui signifie que les lois de l'hospitalité et de la réciprocité sont primordiales pour nous. La plupart des Idémiens jugent que le Vanguard a une dette envers notre peuple. Ils estiment que votre mission n'aurait eu aucune chance si nous n'avions pas réparé votre vaisseau après votre combat contre les Usurpateurs. Ils ne comprendront pas que vous refusiez de partager les découvertes effectuées sur l'étoile, et la plupart décideront de se faire justice.

S'il y a **10 marqueurs ou moins** dans la Réserve de Victoires, lisez l'entrée 465. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Cependant, nous n'avons pas survécu aussi longtemps en gaspillant nos vies pour réparer n'importe quelle injustice. Votre vaisseau et votre équipage sont redoutables, vous avez effectué de grandes choses. Mon peuple le sait et le respecte. Beaucoup ne contesteront pas vos choix, quels qu'ils soient. Je suis sûr que vous trouverez aussi des alliés parmi les autres races.

Lisez l'entrée 465.

## ENTRÉE 468

Lisez l'entrée 533.

## ENTRÉE 469

Vous, enfin, NOUS, sommes tombés droit dans le piège des Anciens. Notre destin ne nous appartient plus. Je vous avais dit qu'il était dangereux de résoudre l'énigme des stèles. Ma race, enfin, celle des Visiteurs, savait ce qui arriverait si vous réussissiez, savait que vous deviendriez un outil à la solde des Bâtisseurs. Ces derniers ne vous ont-ils pas dit qu'ils voleraient votre futur ? Nous refusons de participer aux jeux des races anciennes et puissantes. Nous ne voulons pas être privés de notre futur. Vous devriez suivre notre exemple. Détruisez l'héritage des Bâtisseurs, même s'il en résulte que vous ne pourrez pas sauver votre planète d'origine. La Terre est condamnée de toute manière, sans défense ni protection, un jouet entouré de races anciennes et plus puissantes qu'elle. Utilisez vos connaissances pour décider de votre avenir, pour vous trouver un nouveau domicile. Détruisez l'héritage des Bâtisseurs. Libérez-vous, même si cela condamne votre planète.

Lisez l'entrée 465.

## ENTRÉE 470

Journal du capitaine, entrée E-738

Peu après, l'hilote est entré dans la dimension des Visiteurs avant de revenir à la même place, sur la passerelle, effrayant l'équipage.

– Je ne perçois aucun marqueur subsatial, a-t-il annoncé, l'air inquiet. Les jeunes ignorants ont échoué. Je ne sais pas où sortir. Je suis désolé, capitaine.

Peut-être qu'on a trop mis la pression à notre Équipe de terrain, forcée de travailler sur un élément de technologie extraterrestre, dans un atterrisseur endommagé... Il y avait forcément un autre moyen de la sauver !

Lisez l'entrée 624.

## ENTRÉE 471

Bah, aucune importance. C'est vous qui avez ouvert la chambre forte des Bâtisseurs. C'est vous qui avez vu d'innombrables stèles sur tous les mondes possibles. Si quelqu'un est suffisamment puissant pour devenir le nouveau gardien de cette galaxie et l'héritier des Bâtisseurs, c'est vous. Laissez-moi répondre à ces requêtes en votre nom. Je vais montrer à ces sales petites pestes les ficelles de la diplomatie usurpatrice.

S'il y a **8 marqueurs ou plus** dans la Réserve de Victoires, lisez l'entrée 465. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Bien sûr, vu l'état pitoyable de votre vaisseau et de votre équipage, ils nous massacreront sans doute, mais ce sera une fin glorieuse !

Lisez l'entrée 465.

## ENTRÉE 472

Recherche sur Édan, entrée 1

Les cônes de gypse indiquent que la zone était autrefois submergée et, vu leur épaisseur, il y avait au moins trente mètres d'eau salée à cet endroit.

Nous avons cherché, en vain, des fossiles pour confirmer notre théorie. Plusieurs scientifiques en déduisent qu'il n'y avait pas de forme de vie marine sur cette planète.

Cocher la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Gagnez 3 Indices *Minéral*.

Gagnez 2 Indices *Minéral*.

## ENTRÉE 473

- Si la Planétopédie est ouverte aux pages **30-31** (*Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur*) et que vous n'avez pas encore Sauvegardé la partie, faites-le maintenant :



S'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B), détruisez-la.




**Important** : Il est préférable de sauvegarder *Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure et Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur* sur des feuilles de référence différentes.

Ensuite, prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète actuel (celui sur le plateau de Planète).
- Inscrivez le numéro de la carte Atterrisage actuellement insérée dans le Scanner planétaire.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le numéro et le titre de toutes les cartes PDI qui s'y trouvent ; si plusieurs cartes PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré.
- Inscrivez le numéro de toutes les cartes Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le nom et le numéro du Secteur de toutes les Menaces encore présentes sur le plateau de Planète. Rangez ensuite toutes les cartes Menace sur le plateau de Planète et leurs silhouettes correspondantes dans la boîte.
- Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).
- Rangez toutes les cartes PDI du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A). Rangez toutes les cartes Découverte unique sur le plateau de Planète dans « Découvertes uniques » (Boîtier A).
- Ouvrez la Planétopédie aux pages **28-29** (*Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure*).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 474

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P231** (*Panique générale*) sur votre Secteur.
- Si le total des Rangs des Membres d'équipage choisis est de **3 ou plus**, la piste verte de la carte **P231** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections **Sécurité** ou **Ingénierie**, la piste verte de la carte **P231** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P231** progresse de 2.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence** : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'entrée 461.

**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence** : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'**entrée 409**.

## ENTRÉE 475

La major Dahl était sûre que si le *Vanguard* se concentrait sur une expansion militaire plutôt que sur des missions diplomatiques, s'il soumettait les autres civilisations pour grouper les efforts et les ressources, le mystère de la chambre forte des Bâtisseurs serait rapidement résolu, et la Terre sauvée. Une fois le capitaine et les Chefs de Section emprisonnés, elle a équipé des escouades des dernières technologies dans ce but précis. Ses opposants ont été obligés de se cacher en attendant le bon moment. Notre retour d'entre les morts munis des données des Bâtisseurs ainsi que l'accueil que nous a réservé Dahl ont fait réagir l'équipage. Anu a décidé de nous libérer dans l'espoir que, tous ensemble, nous puissions reprendre le contrôle du *Vanguard*.

Ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires. Lisez l'**entrée 543**.

## ENTRÉE 476

Vérifiez si la Mission Optionnelle **M123 (Compréhension)** est visible sur le plateau.

Si c'est le cas, lisez l'**entrée 791**. Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 512**.

## ENTRÉE 477

**[CAPCOM]** : N'oubliez pas que votre tâche est d'explorer la zone aérienne sous l'épaisse couche nuageuse. Nous avons détecté quelque chose d'inhabituel, mais nous ne savons pas de quoi il s'agit. La zone est très dangereuse. Prenez bien soin de votre atterrisseur, votre survie en dépend. Bon vent !



Si la case **A** est cochée ou si vous utilisez l'Atterrisseur *Waygate*, lisez l'**entrée 725**.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 634**.

## ENTRÉE 478

Mon Dieu, je n'aurais jamais imaginé en arriver là... Je comprends la position des autres races extraterrestres. À leur place, je tenterais de mettre la main sur l'héritage des Bâtisseurs. D'un autre côté, grâce au projet Héritage, j'en sais probablement plus sur les Bâtisseurs que quiconque sur le vaisseau. Ils étaient MALINS. Ils connaissaient tout. S'ils nous demandent de ne pas partager leur technologie, ils doivent avoir une bonne raison. Imaginez les guerres terribles qu'elle pourrait causer : des anomalies qui éteindraient des soleils, des planètes déchirées de l'intérieur par des champs subspatiaux. Je pense que nous devons refuser de partager quoi que ce soit tant que nous n'aurons pas mieux compris les savoirs des Bâtisseurs, et encore. Je présume que certaines technologies sont juste trop dangereuses pour circuler librement.

S'il y a 7 marqueurs ou plus dans la Réserve de Victoires, lisez l'**entrée 465**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

La théorie est une chose, mais soyons réalistes. Le vaisseau et l'équipage ne sont pas au mieux de leur forme. Si nous affrontons toutes ces races, nous pourrions perdre, et les technologies des Bâtisseurs tomberont dans les mains des plus agressifs. Ce serait encore pire que de partager équitablement ! Lisez l'**entrée 465**.

## ENTRÉE 479

Si une des cases des **entrées 922** ou **924** est cochée, lisez l'**entrée 482**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Nous avons appris par la suite qu'Anu ne voulait ni attaquer ni tuer les marines de Dahl. Elle les a accueillis à bras ouverts et a tenté de les dissuader d'obéir à la major, mais ils étaient loyaux. Ils jugeaient que le *Vanguard* n'avait pas fait grand-chose sous les ordres du capitaine Wayman et des Chefs de Section. Presque tous estimaient qu'il fallait quelqu'un comme Dahl aux commandes si la Terre devait être sauvée. Réalisant la futilité de son entreprise, Anu a tenté de s'échapper. Ils l'ont abattue sans hésiter et son pâle sang idémien a coulé jusqu'à la grille d'évacuation. Son sacrifice nous a laissé le temps de nous échapper.

Cochez la case **A** de l'**entrée 930**.

Lisez l'**entrée 491**.


## ENTRÉE 480

**Archives du premier contact.**

**Extrait du rapport 17B de l'Équipe de terrain**

Notre découverte la plus surprenante sur cette planète est que les pierres dressées n'avaient pas été modelées par l'érosion. Un scan et une inspection ont révélé que les obélisques avaient été levés et que la partie plus fine du bas avait été polie au cours des siècles par les mains d'innombrables pèlerins qui se dirigeaient vers le centre. Nos premières estimations indiquent que le site existe depuis 100 000 ans au moins, ce qui rend la culture idémienne incroyablement ancienne et statique, selon nos standards terriens.

Le centre de la structure n'a aucune importance, nous n'y avons rien trouvé malgré nos recherches. À l'aide d'une image satellite, nous avons pu déterminer que la pierre se trouvait au point le plus éloigné de toute structure idémienne sur la planète, comme si la solitude et l'éloignement étaient les principales raisons de son existence.

Gagnez 1 . Remplacez la carte sur ce Secteur par **P000**, cochez la case **F** de l'**entrée 905** et lisez son texte.

## ENTRÉE 481

Lisez l'**entrée 533**.

## ENTRÉE 482

Nous avons appris par la suite qu'Anu ne voulait ni attaquer ni tuer les marines de Dahl. Elle les a accueillis à bras ouverts et a tenté de les dissuader d'obéir à la major, avec succès. Ils jugeaient que le *Vanguard* avait fait de grandes choses pour la galaxie sous les ordres du capitaine Wayman et des Chefs de Section. Rapidement, deux factions ont émergé et une discussion houleuse s'en est suivie. Cela a laissé le temps à Anu de s'échapper pour nous rejoindre dans notre planque.

Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'**entrée 491**.

## ENTRÉE 483

**Enregistrement sonore du cockpit**

**[IA de l'atterrisseur]** : La trajectoire est calculée. Nous atteindrons le *Vanguard* dans sept minutes.

**[Navigateur]** : Merci, IA. Je n'ai donc rien d'autre à faire qu'à contempler l'Enfer sous nos pieds. Il est plutôt beau à cette distance.

**[Pilote]** : Peut-être, mais je ne veux jamais y revenir.

**Félicitations!**

**Vous avez terminé cette Exploration planétaire!**

- Défaussez toutes les cartes Mission.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25 (Quitter la planète)** et démarrez la Gestion du Vaisseau.








## ENTRÉE 484

Si une des cases des **entrées 922** ou **924** est cochée, lisez l'**entrée 489**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Nous avons tenté de raisonner les marines, mais ils demeuraient fidèles à Dahl. Ils jugeaient que l'approche du capitaine et de ses Chefs de Section ne faisait pas avancer la mission. Les discussions ont rapidement cédé la place au bruit des armes.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : les dés utilisés lors de ce Test ne seront plus disponibles pour les jets de dés ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **8 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.



- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1 ou 1, Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles. S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810.

Si vous avez obtenu 7 points ou moins, lisez l'entrée 386.

Si vous avez obtenu 8 points ou plus, ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'entrée 491.

## ENTRÉE 485

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, au rapport. Répondez, bon sang !

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous vous entendons. Nous sommes tombés dans une embuscade.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Au rapport, Équipe de terrain, de quoi s'agissait-il ?

[Équipe de terrain, agent 2] : D'une espèce de sentinelle sphérique. Je n'avais jamais rien vu de tel.

[Équipe de terrain, agent 1] : On dirait que certaines des structures artificielles de cette planète ont survécu à la civilisation qui les a créées. Nous avons tenté d'abattre la machine, mais elle s'est échappée.

Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre et 1 Indice Spécimen vivant.

Placez la silhouette *Ophthalmoïde* sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 486

Lisez l'entrée 533.

## ENTRÉE 487

[Capitaine Wayman] : Ici votre capitaine. Vous vous en doutez, je n'ai pas de bonnes nouvelles. Nous préparons une mission de sauvetage, mais nous ne pouvons pas risquer de perdre un autre atterrisseur ou une autre équipe. Nous ne pouvons pas nous poser près de ces créatures. La zone d'évacuation sera au sommet de la colline la plus proche. Je sais, c'est une sacrée grimpe, mais les créatures en semblent incapables, et nous enverrons une sonde contenant des provisions pour vous aider. Les provisions arriveront bientôt sur le plateau central, préparez-vous à les récupérer.

- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 3.
- Tous les Membres d'équipage Réactivent tous leurs dés et piochent deux cartes. Retournez tous les marqueurs Tour face « Tour disponible ». Démarrez un nouveau round d'Exploration planétaire.
- Assurez-vous que les 1 et la carte de Rang sont placés sur les espaces appropriés du plateau de Planète.
- Vérifiez que toutes les Découvertes ne se trouvant pas actuellement sur les plateaux Équipage ont été placées sur l'espace Découvertes perdues.

**IMPORTANT** : Si vous ne trouvez pas un moyen de récupérer les Découvertes précédentes de l'Atterrisseur avant la fin de la Mission, celles-ci seront perdues !

## ENTRÉE 488

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 273.

Rien ne se passe.

## ENTRÉE 489

Nous avons tenté de raisonner les marines. Étonnamment, plusieurs se montraient réticents à l'idée de tirer sur leurs anciens frères d'armes simplement parce que la major Dahl le leur ordonnait. Ils n'oubliaient pas les réussites du Vanguard sous les ordres du capitaine Wayman et de ses Chefs de Section. Jusqu'à présent, l'approche de Dahl semblait moins fructueuse.

Certains marines ont déposé les armes en signe de protestation. Leur sergent a voulu les forcer à obéir, et des bagarres ont éclaté. Cela a laissé le temps à Anu de s'échapper pour nous rejoindre dans notre planque.












Ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'entrée 491.

## ENTRÉE 490

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

- Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
- Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'entrée 82.

	<b>Éruption solaire</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descendre à pleine vitesse</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Manœuvres d'évasion</b> Perdez 4 moins  Provisions.</li> </ul>
	<b>Choc thermique</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ne rien faire</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins .</li> <li>» <b>Changer de vecteur d'approche</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, déplacez le marqueur de 1 cran vers la gauche.</li> </ul>
	<b>Fuselage endommagé</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Laisser l'Atterrisseur le réparer</b> Chaque Membre d'équipage  1.</li> <li>» <b>Le réparer vous-mêmes</b> Un Membre d'équipage lance .</li> </ul>

## ENTRÉE 491

Si la case A de l'entrée 920 est cochée, lisez l'entrée 766.

Si la case B de l'entrée 920 est cochée, lisez l'entrée 537.

## ENTRÉE 492

Trouvez la carte Mission M03 et placez-la face visible sur l'emplacement Mission.

## ENTRÉE 493

Rapport d'exploration 1945-H de l'Équipe de terrain

L'histoire de cette race puissante et prometteuse a été stoppée net, par une catastrophe. C'était...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Une invasion de parasites spatiaux dévoreurs de soleils entiers** – Lisez l'entrée 497.
- » **Un empire encore plus vaste issu de galaxies voisines, qui décida de les exterminer** – Lisez l'entrée 549.
- » **Un Changement de phase universel qui menaçait la matière tout entière de l'univers connu** – Lisez l'entrée 552.

## ENTRÉE 494

[Équipe de terrain, agent 1] : Bon sang ! J'ai failli l'avoir.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Que s'est-il passé ? Avez-vous besoin d'aide ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Ça va. Cette satanée machine s'est échappée !

[Équipe de terrain, agent 2] : Néanmoins, nous en avons prélevé un échantillon.

[Équipe de terrain, agent 1] : Elle a des pièces mécaniques et des tissus biologiques et est bien plus avancée que nos tentatives de fusion de la chair et de la technologie.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Soyez prudents. J'espère que vous l'attraperez la prochaine fois.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre* et 2 Indices *Spécimen vivant*.  
Placez la silhouette *Ophthaloïde* sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 495

Vous ne pouvez pas quitter la planète en raison des conditions météorologiques extrêmes!

## ENTRÉE 496

Journal d'exploration 14/77-A

Ce quartier ne contient que des ruines calcinées. L'architecture est strictement utilitaire, et nous n'avons pas vu de structure qui puisse servir de lieu culturel ou cérémonial. La plupart des murs encore debout portent des slogans de propagande, et les messages directs sont compréhensibles par toutes les espèces : cette galaxie nous appartient !

Nous nous demandons si le grand bâtiment visible à l'horizon sera différent. Nos sondes ont révélé que l'un des bâtiments pourrait avoir contenu un centre de réplification semblable à celui qui se trouvait à la lisière du vaisseau-monde. D'autres études pourraient nous permettre d'en apprendre plus sur les usines des Usurpateurs.

Chaque Membre d'équipage Réactive 1  Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P327.

## ENTRÉE 497

Lisez l'entrée 533.

## ENTRÉE 498

[CAPCOM, sergent Xiu] : Je n'aime pas le silence. Dites-moi que vous allez bien!

[Équipe de terrain, agent 1] : Tout va bien. On se repose. La machine n'est plus une menace.

[Équipe de terrain, agent 2] : Elle est aussi morte qu'un dodo.

[Équipe de terrain, agent 1] : C'est ce que j'ai dit. Par contre, mauvaise nouvelle, il pourrait y en avoir d'autres dans le coin.

[CAPCOM, sergent Xiu] : D'autres sentinelles? Que gardent-elles?

[Équipe de terrain, agent 2] : La planète, je crois. Nous sommes sûrement considérés comme des nuisibles ou une menace à l'écosystème. Les machines s'occupaient probablement de la planète.

[Équipe de terrain, agent 1] : Ou nous avons tort et ce sont des machines de guerre.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Prélevez des échantillons, nous les étudierons plus tard.

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.

Défaussez la silhouette *Ophthaloïde* et sa carte Menace.


## ENTRÉE 499

Recherche sur *Édan*, entrée 2

Il y a bel et bien eu une vie marine ici, et les mers existent toujours, cachées dans de vastes réseaux de grottes, plusieurs kilomètres sous la surface. L'eau pullule de formes de vie primitives : micro-organismes, cnidaires et mollusques.

Nous avons encore de nombreuses questions : combien d'espèces ont disparu depuis la catastrophe ? À quel point les espèces ont-elles évolué pour s'adapter à une vie souterraine ? La civilisation qui vivait ici a-t-elle survécu, elle aussi, sous terre ?

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Gagnez la Découverte unique 25 (si vous la possédez déjà, gagnez 1  à la place).

Gagnez 2 Indices *Micro-organisme*.

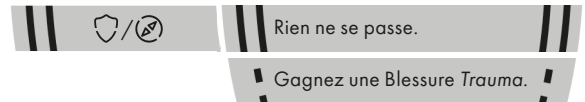
## ENTRÉE 500

Journal du capitaine, entrée D-349

Distracts par la planète détruite et la structure cristalline, nous n'avons pas vu que l'étoile locale était un soleil en éruption. Dès que la lumière de cette dernière atteint le cristal, il répond en émettant des ondes d'une

lumière aveuglante ainsi que des vagues de radiation. Le résultat est catastrophique.

Chaque Membre d'équipage effectue immédiatement le Test ci-dessous, dans l'ordre souhaité par les joueurs.










Une fois que tous les Membres d'équipage ont effectué leur Test, défaussez la carte *Circonstances planétaires*.

## ENTRÉE 501

Une fois de plus, nous avons dû nous planquer. Les marines de Dahl inspectent tous les ponts pour nous trouver. Nous savons que le temps joue contre nous : tôt ou tard, nous serons découverts.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.


Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **8 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Remplacez tous les Membres parmi vos Membres d'équipage disponibles.

Si vous avez obtenu 7 points ou moins, lisez l'entrée 513.

Si vous avez obtenu 8 points ou plus, lisez l'entrée 491.

## ENTRÉE 502

Gagnez 1 .

Remplacez la carte P238 (*Les chambres de biostase*) sur votre Secteur par une carte P002.

## ENTRÉE 503

[Sarah Corey] : Pas plus, capitaine. Si nous nous rapprochons, nous déclencherons une nouvelle attaque.

[Capitaine Wayman] : D'accord. Nos scanners détectent-ils quelque chose?

[Sarah Corey] : Le signal de la stèle provient du petit vaisseau usurpateur au milieu du champ d'astéroïdes. Celui avec les grandes antennes.

[Capitaine Wayman] : Vous croyez que les stèles se trouvent à l'intérieur?

[Sarah Corey] : Non, c'est sûrement un leurre pour attirer les explorateurs comme nous dans un piège mortel.

[Capitaine Wayman] : D'accord. Je présume que nous n'avons rien d'autre à faire ici. Contournons la zone et revenons-en à notre mission!

Continuez la partie.

## ENTRÉE 504

**Remarque** : Accéder à cette entrée requiert l'Amélioration de la Passerelle B03 (*Détecteur longue portée*). Si vous ne la possédez pas, saisissez-vous de l'Atlas des systèmes et effectuez un nouveau choix.

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 503. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

[Lieutenant Steensen] : Nous approchons du signal, mais les astéroïdes en cachent la provenance.

[Sarah Corey] : Je me méfie, capitaine. Pourquoi les Bâtisseurs auraient-ils laissé autant de stèles en un lieu désert et dénué de vie?

[Capitaine Wayman] : Je sais, mais nous ne pouvons pas nous permettre d'ignorer le signal. Nos recherches

pourraient progresser de plusieurs décennies et la Terre n'a plus beaucoup de temps. Tout le monde est sur le pied de guerre, ça devrait aller...

[**Lieutenant Steensen**] : Capitaine, nous avons un visuel. Le signal provient de cet objet de la taille d'une lune.

[**Sarah Corey**] : Regardez ces excroissances, capitaine. Ça sent la technologie usurpatrice. Nous devrions...

[**Lieutenant Steensen**] : La chose s'allume... et lance des intercepteurs!

[**IA du Vanguard**] : Attention! Collision imminente avec des objets non identifiés.

[**Capitaine Wayman**] : Lancez les manœuvres d'évasion. Sortons de là!

[**Lieutenant Steensen**] : Capitaine, nous captions d'autres signaux, à bâbord et à tribord.

[**Capitaine Wayman**] : Des missiles?

[**Lieutenant Steensen**] : Non. On dirait des vaisseaux de transport.

[**Capitaine Wayman**] : Aux postes de combat! Aux postes de combat! Préparez-vous à un abordage!

Votre Équipe de terrain est sur le point de prendre part à la défense du vaisseau.

**Attention** : Il s'agira d'une Exploration à grande échelle ; assurez-vous de disposer de suffisamment de temps pour jouer cette mission surprise.

Quand vous êtes prêt à vous lancer dans la bataille, lisez l'**entrée 75**.

## ENTRÉE 505

Tout s'éteint dans la structure!

- Remettez la carte **P106** (*Une console mystérieuse*) dans la défausse des cartes PDI (les marqueurs placés sur la carte sont défaussés).
- Défaussez la carte Circonstances planétaires **G01** (placez la carte Circonstances planétaires défaussée à droite du plateau de Planète, pour pouvoir y accéder facilement plus tard). Les Circonstances planétaires imprimées sur le plateau de Planète sont de nouveau visibles.

## ENTRÉE 506

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

[**Capitaine Wayman**] : Ici votre capitaine! Nous nous éloignons de la flotte ennemie à pleine puissance. Malheureusement, l'un des vaisseaux ennemis nous a rattrapés et ses missiles ont atteint la passerelle. Il y a de nombreux blessés, mais nous sommes encore opérationnels. Attendez-vous à des impacts dans votre zone. Si vous n'avez pas de combinaison intégrale, trouvez un espace pressurisé sûr et restez-y!

- Placez la carte **P241** sur le Secteur **8**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **3** (porte-cartes *Passerelle*) et vérifiez si la carte **B10** s'y trouve ; si c'est le cas, la piste verte de la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) sur le Secteur **8** progresse de 2.
- Placez la carte *Menace Bombardement* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète et placez la silhouette *Bombardement* sur le Secteur **8**.
- Placez le marqueur Temps sur la première case de la Piste de Temps de la carte *Menace Bombardement* – ne la résolvez pas.
- Placez la carte Mission Optionnelle **M103** près du plateau de Planète et lisez-la.

## ENTRÉE 508












Enregistrement sonore du cockpit

[**Navigateur**] : Plusieurs systèmes ne répondent plus! Fais quelque chose!

[**Pilote**] : J'essaie!

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-contre, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisage a atteint la case « Atterrisage réussi », lisez l'**entrée 483**. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

## VOL DÉSESPÉRÉ

	<b>Servomoteur défectueux</b>	Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, lisez l' <b>entrée 381</b> .
	<b>Module de navigation H.S.</b>	Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, lisez l' <b>entrée 381</b> .
	<b>Panne moteur</b>	Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, lisez l' <b>entrée 381</b> .
	<b>Atterrisseur en morceaux</b>	Si  /  /  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, défaussez 1  ou 1 Découverte du plateau Atterrisseur.

## ENTRÉE 509

Journal du capitaine, entrée D-721

Je crois que même Sarah Corey a été surprise par l'efficacité de notre nouveau Détecteur de stèles. Dès qu'il a été allumé, il a repéré le signal de plusieurs petites stèles dans les systèmes environnants, et d'une autre assez grosse pour retenir l'attention de tout le monde sur la passerelle.

Au début, nous avons cru qu'il s'agissait d'une erreur, d'un défaut technique à corriger, mais plus nous enquêtons, plus il semblait qu'un amas de stèles se trouvait non loin de notre emplacement actuel.

Bien évidemment, c'est devenu notre prochain objectif.

**Félicitations!** Vous avez à présent un nouvel Objectif principal.

Le Vanguard est désormais capable d'étudier le Signal de l'amas de stèles dans le système **Kepler 831**. Déplacez la carte Objectif principal **O04** (*Trésor*) de « Cartes Passerelle » (Boîtier B) dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3). Retirez du jeu la carte Objectif principal précédente.

## ENTRÉE 510

[**Capitaine Wayman**] : Félicitations, Équipe de terrain. Encore une belle réussite! Nous vous préparons une petite fête pour votre retour à bord.

[**Équipe de terrain**] : C'est gentil, capitaine!

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Quelle est votre position?

[**Équipe de terrain**] : Nous profitons de l'assistance gravitationnelle de la planète, ce qui devrait nous placer sur la route du Vanguard. Nous estimons...

\*\*\* Gros bruit \*\*\*

[**IA de l'atterrisseur**] : COLLISION IMMINENTE! LANCEZ LES MANGUVRES D'ÉVASION!

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Équipe de terrain! Nous ne vous entendons plus! Que se passe-t-il?

[...]

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Équipe de terrain?

[...]

[**Équipe de terrain**] : Ouf, c'est pas passé loin. Nous avons failli heurter un objet en orbite. Un satellite artificiel peut-être? Il était partiellement camouflé.

[**Capitaine Wayman**] : Un satellite, ici? Cette planète n'abritait aucune civilisation avancée. Ça veut dire...

[**Équipe de terrain**] : Capitaine, nous pouvons refaire le tour de la planète pour voir.

[**Capitaine Wayman**] : Non, Équipe de terrain. Vous avez pris assez de risques pour aujourd'hui. Rentrez au bercail. Nous enverrons une autre équipe récupérer le satellite. Fin de la transmission.

**Félicitations! Vous avez terminé cette Exploration planétaire!**

- » Déplacez le Projet de Recherche **R09** (*Le Chevalier noir*) de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».
- » Déplacez la carte Objectif principal **O03** (*Satellite camouflé*) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Si vous êtes sur *Huracan*, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 990**.

## ENTRÉE 511

Cochez cette case et lisez l'entrée 528. Si cette case est déjà cochée, poursuivez la lecture :

Un réseau labyrinthique de tunnels exigus et d'immenses cavernes.

Si *Kurma* est sur ce Secteur, rien ne se passe.

Dans le cas contraire, lancez un D10 :

**0-1** : Lisez l'entrée 523.

**2-4** : Lisez l'entrée 531.

**5** : Lisez l'entrée 540.

**6-9** : Rien ne se passe.

## ENTRÉE 512

Si votre Objectif principal actuel est entre **O06** et **O11**, lisez l'entrée 990.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Journal du capitaine, entrée 829**

Je n'étais pas là pour assister aux événements sur le temple-monde idémien. Alors que le *Vanguard* entraînait enfin en contact avec une autre race intelligente, je me trouvais dans un coma artificiel le temps de guérir de mes blessures. La major Dahl, mon bras droit, et les Chefs de Section ont su gagner la confiance de l'espèce, mais j'aurais aimé être là.

À mon réveil, une ambassadrice idémienne se trouvait à bord. Elle s'appelait Anu et s'était liée d'amitié avec certains membres de l'Équipe de terrain. Son peuple nous approvisionnait, et de petits vaisseaux aidaient à réparer nos panneaux solaires.

Le *Vanguard* a rapidement été prêt à poursuivre sa mission, mais pas moi. Il me restait une chose importante à faire avant tout, et les événements sur le temple-monde idémien n'ont fait que raviver ma résolution.

**Félicitations! Vous avez accompli votre mission !**


Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S19** (*Objectivisme*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).

Lisez l'entrée 514.

## ENTRÉE 513

Pour finir, le pire s'est produit : l'un de nos alliés a révélé notre planque. L'équipe d'assaut qui s'est présentée était composée des soldats les plus loyaux, ceux qui ne remettraient jamais en question les ordres de Dahl. Ils ont tiré sans sommation et ont tué beaucoup de nos camarades. Les survivants ont réussi à s'échapper et ont trouvé une autre planque.

Lancez un dé de Blessure pour chaque Membre d'équipage disponible.

Si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage.

S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage sur les plateaux Équipage, lisez l'entrée 810.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 491.

## ENTRÉE 514

**[Commandant en second, major Dahl]** : Capitaine, j'ai convoqué les Chefs de Section.

**[Capitaine Wayman]** : Merci, major. Bienvenue, asseyez-vous. Repos, ce n'est pas un conseil officiel. Dahl ? Restez. Ce que j'ai à dire concerne chacun d'entre vous.

**\*\*\* Longue pause \*\*\***

**[Capitaine Wayman]** : J'ai eu... tort. Ma décision de rejoindre le signal de l'amas de stèles dans le système Kepler aurait pu nous coûter cher. Sans l'aide des Idémiens, nous ne pourrions pas poursuivre notre mission. Nous avons perdu de nombreux braves soldats durant les combats, et ce n'est pas ma première erreur à titre de capitaine.

**[Commandant en second, major Dahl]** : Capitaine, je ne crois pas que...

**[Capitaine Wayman]** : Non, Dahl. Comme je l'ai dit, ce n'est pas un conseil officiel, je n'ai donc aucune raison de peser mes mots, et j'ai toute confiance en mes Chefs de Section. C'est la raison pour laquelle j'en suis venu à la décision suivante : le destin de l'ISS Vanguard et celui de la Terre sont trop importants pour reposer uniquement entre mes mains. À partir de maintenant, je discuterai de toutes les décisions importantes avec vous. Même si la décision finale me reviendra, je tiendrai compte de vos opinions. D'accord ?

**\*\*\* Assentiment \*\*\***

**[Capitaine Wayman]** : Très bien. La première décision nous attend. Lorsque le *Vanguard* a quitté la Terre, il ne devait pas dépasser les Coordonnées divines et L'Œil du Vide qui s'y trouvait. Il n'était absolument pas censé combattre. Là, nous sommes loin de chez nous, entourés de dangers inconnus et d'espèces hostiles. Nous ne nous en sortirons pas seuls. Notre relation avec les Idémiens démontre l'avantage de rallier d'autres peuples à notre cause. La question est alors la suivante : plusieurs officiers pensent que nous devrions entraîner nos contingents de marines et soumettre les planètes plus faibles ou moins développées. Cela nous donnerait des provisions, un accès direct à d'autres ressources et à de la main-d'œuvre. D'autres jugent qu'il vaut mieux établir un réseau d'ambassades et de carrefours commerciaux au sein de l'espace connu en espérant obtenir l'aide des autres races. J'ai une opinion, mais je veux entendre les vôtres. Qu'en dites-vous ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

**Important** : ce choix aura un impact sur le jeu pour tout le reste de la Campagne. Réfléchissez attentivement avant de décider !

» **Soutenir une expansion diplomatique** – Lisez l'entrée 519.

» **Soutenir une expansion militaire** – Lisez l'entrée 524.

## ENTRÉE 515





Comptez combien de marqueurs se trouvent dans la Réserve de Victoires. Consultez le total ci-dessous :

**0-5** : Lisez l'entrée 825.

**6-10** : Lisez l'entrée 532.

**11+** : Lisez l'entrée 544.

## ENTRÉE 516

Résolvez tous les dés requis. Remplacez tous vos dés avec un résultat Vanguard sur les cases de vos Dés disponibles. Ensuite, Si la Réserve de résultats contient au moins une icône 1 , ,  ou , lisez l'entrée 526.

Dans le cas contraire, placez tous les dés de la Réserve de résultats dans la Défausse de dés.

## ENTRÉE 519

**[Capitaine Wayman]** : Je suis bien d'accord, nous sommes une mission d'explorateurs pacifistes et le danger ne devrait rien y changer.

**[Commandant en second, major Dahl]** : Sauf votre respect, capitaine... Nous avons failli être vaincus ! Des slogans pacifistes et des alliés éloignés ne nous seront d'aucune utilité si les Usurpateurs nous attaquent à nouveau. Nous devons transformer le *Vanguard* en un vaisseau de guerre. Je vous en prie, ravisez-vous !

**[Capitaine Wayman]** : J'ai consacré assez de temps à peser le pour et le contre, major. La décision est prise. Pendant que le vaisseau est en réparation, nous veillerons à étendre notre réseau diplomatique en établissant des ambassades et en dépêchant des vaisseaux commerciaux, avec le *Vanguard* au centre pour coordonner le tout.

**[Commandant en second, major Dahl]** : C'est une erreur ! Vous allez la regretter !

**[Capitaine Wayman]** : Ça suffit, major. Sortez.

- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S22** (*Manifestations pro-guerre*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Cochez la case **A** de l'entrée 920.

Prenez l'Enveloppe secrète, ouvrez-la et retirez-en le matériel suivant :

1. La feuille Pôle Relations extérieures « Quartier des ambassades » (pages 39-40). Laissez la feuille Pôle Relations extérieures « Conseil de guerre » dans l'enveloppe.
2. Le porte-cartes *Planètes* (page 41).
3. Les 9 cartes Planète contactée (laissez les 9 cartes Planète ciblée dans l'enveloppe).
4. L'intercalaire Cartes Planète.
5. Le sac contenant les Dés de Section universels et les Dés d'expertise : ajoutez ces dés aux dés de Section pas encore achetés. Désormais, quand les joueurs achèteront des dés supplémentaires, ceux-ci seront disponibles.
6. Les cartes Événement avancé.



Placez toutes les cartes *Planète* derrière l'intercalaire « Cartes Planète » (Boîtier B).

**Remarque :** Quand l'ISS *Vanguard* voyage dans l'espace, il est possible d'entrer en contact avec ces planètes en utilisant l'option « Établir le contact » dans l'Atlas des systèmes.

Remplacez la dernière feuille du Classeur du Vaisseau par la feuille Pôle Relations extérieures « Quartier des ambassades ». Placez le porte-cartes *Planètes* en face de la page **40** Quartier des ambassades. Le Classeur du Vaisseau doit désormais terminer par la page **41** (porte-cartes *Planètes*).

Lisez le texte de la page « Quartier des ambassades » afin de vous familiariser avec ses règles. La prochaine fois que vous activerez les Installations du Vaisseau lors de la Gestion du Vaisseau, ce nouveau Pôle Relations extérieures sera accessible.

Lisez l'entrée **527**.

## ENTRÉE 520

### Journal personnel

L'évacuation a été chaotique. Nous avons frénétiquement brisé la glace qui emprisonnait l'atterrisseur dans l'espoir qu'il redevienne assez léger pour décoller. Notre ami agonisait, à cause de ses nombreuses blessures, de l'épuisement et du stress. Nous entendions les rugissements du vent... du moins, nous espérions que c'était le vent. Le chauffage de nos combinaisons ne fonctionnait plus. Rien qu'à y repenser, j'ai envie de me pelotonner sous une couverture chaude.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaissez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 521

Si vous êtes sur la planète *Cousine*, remplacez la carte Point d'Intérêt sur votre Secteur par la carte **P220**.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée **525**.

Lisez l'entrée **529**.

## ENTRÉE 522

**[Archiviste en chef Stanley] :** À L'AIDE ! À L'AIDE ! Vous, là ! Venez m'aider.

**[Escouade Alpha, agent 1] :** Quel est le problème ?

**[Archiviste en chef Stanley] :** Quel est le problème ? Les archives ont pris feu ! Vous devez faire quelque chose. Vous devez m'aider !

**[Escouade Alpha, agent 1] :** Du calme, archiviste. On a mieux...

**[Archiviste en chef Stanley] :** Non, rien n'est plus important. Vos amis et vous avez risqué vos vies pour rapporter ces découvertes et là, tout est en danger. En plus, les flammes atteindront le reste du vaisseau si nous ne faisons rien. Qu'attendez-vous ? Suivez-moi !

Lisez l'entrée **535**.

## ENTRÉE 523

### Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

Nous avons débouché dans une grande grotte et sommes restés près du mur qui offrait de nombreuses fissures où se cacher. Lorsqu'une forme énorme apparaît au-dessus de nous, nous nous cachons et demeurons immobiles jusqu'à ce que le danger passe.

Une autre horreur apparaît. Bon sang, je hais ces cochonneries... Elle m'a vu ! Non, non, non ! Nage plus vite, imbécile !

Lancez .

## ENTRÉE 524

**[Capitaine Wayman] :** Je suis bien d'accord, nous sommes une mission d'explorateurs pacifistes, mais nous ne pouvons pas nous laisser attaquer sans riposter.

**[Commandant en second, major Dahl] :** Sauf votre respect, capitaine... Notre relation avec les Idémiens démontre ce que la diplomatie permet. Si nous instaurons une présence armée sur les autres planètes, nous ne vaudrons pas mieux que les Usurpateurs. Le *Vanguard* a l'occasion unique d'instaurer une fédération pacifiste ici. Je vous en prie, ravisez-vous !

**[Capitaine Wayman] :** J'ai consacré assez de temps à peser le pour et le contre, major. La décision est prise. Pendant que le vaisseau est en réparation, nous entraînerons nos troupes, construirons des vaisseaux et équiperons le *Vanguard* d'un Conseil de guerre pour coordonner la colonisation.

**[Commandant en second, major Dahl] :** C'est une erreur ! Vous allez la regretter !

**[Capitaine Wayman] :** Ça suffit, major. Sortez.

- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **523** (*Manifestations pro-diplomatie*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Cochez la case **B** de l'entrée **920**.

Prenez l'Enveloppe secrète, ouvrez-la et retirez-en le matériel suivant :

1. La feuille Pôle Relations extérieures « Conseil de guerre » (pages **39-40**). Laissez la feuille Pôle Relations extérieures « Quartier des ambassades » dans l'enveloppe.
2. Le porte-cartes *Planètes* (page **41**).
3. Les 9 cartes Planète ciblée (laissez les 9 cartes Planète contactée dans l'enveloppe).
4. L'intercalaire Cartes Planète.
5. Le sac contenant les Dés de Section universels et les Dés d'expertise : ajoutez ces dés aux dés de Section pas encore achetés. Désormais, quand les joueurs achèteront des dés supplémentaires, ceux-ci seront disponibles.
6. Les cartes Événement avancé.

Placez toutes les cartes Planète derrière l'intercalaire « Cartes Planète » (Boîtier B).

**Remarque :** Quand l'ISS *Vanguard* voyage dans l'espace, il est possible d'entrer en contact avec ces planètes en utilisant l'option « Établir le contact » dans l'Atlas des systèmes.

Remplacez la dernière feuille du Classeur du Vaisseau par la feuille Pôle Relations extérieures « Conseil de guerre ». Placez le porte-cartes *Planètes* en face de la page **40** Conseil de guerre. Le Classeur du Vaisseau doit désormais terminer par la page **41** (porte-cartes *Planètes*).

Lisez le texte de la page « Conseil de guerre » afin de vous familiariser avec ses règles. La prochaine fois que vous activerez les Installations du Vaisseau lors de la Gestion du Vaisseau, ce nouveau Pôle Relations extérieures sera accessible.

Lisez l'entrée **527**.

## ENTRÉE 525

**[Équipe de terrain] :** *Vanguard* ? Nous avons trouvé quelque chose d'intéressant. Une petite épave qui semble très vieille et parfaitement déplacée.

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Un explorateur d'une autre race ? Envoyez plus de données avant de décider d'y entrer.

**[Équipe de terrain] :** Transmission quantique établie.

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Nous vous recevons. Ça me semble... familial. Pouvez-vous enlever la partie calcinée du fuselage ?

**[Équipe de terrain] :** Celle-là ? Je crois que c'est juste... Oh ! C'était EUX.

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Oui, tout indique que vous avez trouvé un autre vaisseau d'exploration des Visiteurs, comme celui qui se trouve sur Terre. Félicitations, Équipe de terrain ! En plus, le noyau semble intact. Nos scientifiques pensent que c'est une belle découverte. Avec un autre noyau à étudier, ils pourront découvrir d'où les Visiteurs sont venus lors des combats sur le *Vanguard*.

**[Équipe de terrain] :** Comment voulez-vous procéder ? Le noyau est trop gros pour notre atterrisseur.

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Nous constituons une équipe.

**[Équipe de terrain] :** Vous voulez qu'on attende ?

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Non, poursuivez votre mission. Nous nous occupons du reste.

**Félicitations !** Vous avez trouvé un moyen d'atteindre le monde caché des Visiteurs.

Gagnez 1 .

Déplacez le Projet de Production **C19** (*Faillie des Visiteurs*) de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez votre Classeur du Vaisseau au porte-cartes *Passerelle* (Page **3**).

Si votre Objectif principal actuel est **O06** (*La voie des Anciens*), remplacez-le par l'Objectif principal **O08** (*Univers parallèle*) de « Cartes Passerelle ».


Si votre Objectif principal actuel est **O07** (*Le monde perdu*), déplacez l'Objectif principal **O18** (*L'autre côté*) de « Cartes Passerelle » à l'emplacement Objectif secondaire. Si l'emplacement Objectif secondaire est déjà occupé, retirez d'abord l'Objectif secondaire en cours.


Si votre Objectif principal actuel est différent, rien ne se passe.


Fermez le Classeur du Vaisseau et continuez la partie.


## ENTRÉE 526

Appliquez le premier résultat ci-dessous correspondant à votre Réserve de dés, puis placez tous les dés de la Réserve de dés dans la Défausse de dés.

 : Si vous êtes sur le Secteur **8** lisez l'**entrée 583**.  
Si vous êtes sur le Secteur **10**, lisez l'**entrée 547**.

 : Si vous êtes sur le Secteur **8** lisez l'**entrée 538**.  
Si vous êtes sur le Secteur **10**, lisez l'**entrée 561**.

 : Si vous êtes sur le Secteur **8** lisez l'**entrée 561**.  
Si vous êtes sur le Secteur **10**, lisez l'**entrée 596**.

 : Si vous êtes sur le Secteur **8** lisez l'**entrée 596**.  
Si vous êtes sur le Secteur **10**, lisez l'**entrée 547**.

## ENTRÉE 527

**Journal du capitaine, entrée 475**

La rencontre avec les Chefs de Section s'est bien passée. Ils semblent soutenir cette nouvelle approche. La major Dahl, par contre... Espérons qu'elle ne posera pas de problème.

Nous avons mieux à faire pour l'instant. Puisque les réparations et améliorations sont terminées, le Vanguard a repris la route. Notre objectif principal demeure le même : nous devons en apprendre autant que possible sur les Bâtisseurs, leurs plans et leurs stèles. Vu le temps perdu à réparer, la situation sur Terre s'est détériorée. Nos alliés idémiens affirment que deux autres races plus anciennes ont étudié et collecté les stèles durant des générations : les Usurpateurs et les mystérieux Visiteurs qui sont venus défendre le Vanguard. Profiter de leurs recherches nous ferait gagner des décennies, mais la planète des Usurpateurs est un vaisseau-monde qui s'est enfoncé dans l'espace non cartographié il y a longtemps. De leur côté, les Visiteurs semblent avoir disparu de la face de la galaxie. Nous devons trouver des indices qui nous mettront sur la piste de nos prédécesseurs.

Déplacez l'Amélioration de la Passerelle **B01** (*Coque renforcée*), la carte Objectif principal **O06** (*La voie des Anciens*) et la carte Niveau de Technologie 4 de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Retirez du jeu toutes les cartes Événement. Placez toutes les cartes Événement avancé dans « Événements » (Boîtier A). Désormais, vous utiliserez ces cartes à la place des Événements ordinaires !

Déplacez les Projets de Recherche **R14** (*Technologie idémienne*) et **R15** (*Physique avancée*) de « Projets de Recherche » (si elles s'y trouvent) à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 528

Un signal s'allume au fond de la mer alors que nous approchons. Une sonde usurpatrice est descendue sous la glace et n'en est jamais ressortie. Nous nous arrêtons un instant dans l'espoir de trouver des technologies ou données utiles.

Lisez l'**entrée 752**.

## ENTRÉE 529

[**Équipe de terrain**] : Vanguard ? Nous avons trouvé une autre épave des Visiteurs...

[**CAPCOM, caporal Coetz**] : Encore ? C'est à croire qu'ils ont visité tous les coins de la galaxie avant nous...

[**Équipe de terrain**] : Vous envoyez une équipe la récupérer ?

[**CAPCOM, caporal Coetz**] : Non, nous n'avons plus assez de place à bord. Prenez ce que vous pouvez et poursuivez votre mission.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 530

A – Si cette case est cochée, rien ne se passe. Dans le cas contraire, cochez cette case et lisez l'**entrée 536**.

## ENTRÉE 531

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**



Un important banc de créatures inoffensives nous encercle de leurs corps ondulants et colorés. Il est difficile de continuer à avancer : autant en profiter pour étudier l'espèce.

Vous pouvez   pour gagner 2 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 532

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un dernier Test spécial.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs lancent tous leurs dés de Section restants.
- Ensuite, ils placent tous les Membres d'équipage disponibles de leur main dans la Réserve de résultats.
- Retirez du jeu tous les résultats  et . Comptez combien il reste de dés, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats.

Ensuite, consultez le résultat final :

**0-6** : lisez l'**entrée 327**.

**7-25** : lisez l'**entrée 827**.

**26 ou plus** : lisez l'**entrée 838**.

## ENTRÉE 533

**Rapport d'exploration 1945-F de l'Équipe de terrain**

Une longue vibration parcourt nos mechacombis. La vision s'est brutalement interrompue. Nous avons commencé à tomber et, l'instant suivant, nous étions de retour devant la porte de la chambre forte encore close.

Sur votre Secteur, placez un marqueur sur la dernière case avant l'Incidence de la piste verte de l'Action spéciale *Ouvrir le verrou*.

## ENTRÉE 534

Nous avons passé longtemps sur la planète, à chercher les dirigeants idémiens ou une forme de gouvernement. En fait, ce dernier se trouvait juste sous nos yeux. Le bourdonnement des Idémiens en pleine méditation était un signal qui servait à partager les expériences et prendre des décisions. Toute l'espèce participait – un exemple surprenant de démocratie directe.

Cochez la case **D** de l'**entrée 905** et lisez son texte.

Si la carte Mission **M120** n'est pas visible sur le plateau, remplacez toutes les cartes sur le Secteur **6** par la carte **P001**.

Si la carte Mission **M120** est visible, défaussez-la et remplacez toutes les cartes sur le Secteur **6** par la carte **P000**.

## ENTRÉE 535

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Aller sauver les archives** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps. Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P239** (*Les archives en flammes*) sur votre Secteur. Continuez la partie.
- » **Ordonner à votre équipe de sauver les archives** – (requiert au moins une carte Membre d'équipage disponible) – Choisissez quels Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) s'en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l'**entrée 541**.
- » **Ne pas s'occuper des archives et laisser quelqu'un d'autre s'en charger** – Défaussez trois Découvertes au hasard de « Découvertes récoltées » (Boîtier B), puis ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement *Avantage adverse*.

## ENTRÉE 536

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, nous percevons des secousses sismiques. Quels sont vos ordres ?

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Négatif, Équipe de terrain, nous ne percevons aucune activité tectonique.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Quelque chose va surgir sous nos pieds alors.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, répétez...

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, attendez, quelque chose arrive sous nos pieds. Sortez vos armes, les gars.

Placez la carte **P401** sur toute carte se trouvant sur ce Secteur.

## ENTRÉE 537

Une fois en sécurité, nous avons discuté de nos options. Nous devons reprendre le contrôle du Vanguard des mains de la major, mais comment ? Notre première idée était de suivre Dahl discrètement en attendant qu'elle soit seule et de la capturer, mais nous avons décidé que cela ne changerait pas grand-chose. Après avoir transformé le Vanguard en une ambassade flottante, elle s'était entourée de partisans de différentes races et de ses lieutenants. Même sans elle, son œuvre perdurerait.

Certains d'entre nous pensaient qu'il nous fallait libérer le capitaine Wayman : sa présence et l'autorité qu'il avait encore sur l'équipage pourraient faire la différence, mais il serait difficile de le faire évader. C'est pour cette raison que certains ont suggéré d'attaquer la passerelle : c'était un grand espace doté de nombreuses entrées et donc une cible plus facile, d'autant qu'en prendre le contrôle nous permettrait d'envoyer un message sur tout le vaisseau. Pour finir, certains pensaient que, quel que soit notre plan, il nous faudrait d'abord trouver des alliés.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Tenter de libérer le capitaine de sa cellule de haute sécurité** (cette option n'est disponible que si la case **A** de l'entrée **950** n'est pas cochée) – Lisez l'entrée **18**.
- » **Tenter de prendre d'assaut la passerelle pour reprendre le contrôle du vaisseau** (cette option n'est disponible que si la case **B** de l'entrée **950** n'est pas cochée) – Lisez l'entrée **102**.
- » **Essayer de rassembler plus d'alliés à bord du vaisseau** (cette option n'est disponible que si la case **D** de l'entrée **950** n'est pas cochée) – Lisez l'entrée **802**.

## ENTRÉE 538

Vous découvrez un grand nombre de spécimens de plantes, enfouis sous le sol.

Placez la carte **P282** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 539

La major Dahl était sûre que si le Vanguard se concentrait sur des missions diplomatiques plutôt que sur un assujettissement militaire, s'il convainquait pacifiquement les autres civilisations de nous aider, le mystère de la chambre forte des Bâtisseurs serait rapidement résolu, et la Terre sauvée. Une fois le capitaine et les Chefs de Section emprisonnés, elle a dépêché des émissaires et des diplomates dans ce but précis. Ses opposants ont été obligés de se cacher en attendant le bon moment. Notre retour d'entre les morts munis des données des Bâtisseurs ainsi que l'accueil que nous a réservé Dahl ont fait réagir l'équipage. Anu a décidé de nous libérer dans l'espoir que, tous ensemble, nous puissions consolider l'opposition et reprendre le contrôle du Vanguard.

Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'entrée **543**.




## ENTRÉE 540




Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

Un imposant cadavre pourrit sur le sol de la grotte, et de petits organismes s'en nourrissent. C'est une belle occasion de prélever des échantillons, mais j'ai bien l'impression qu'une créature plus dangereuse s'intéressera au cadavre tôt ou tard.

Vous pouvez lancer  deux fois pour gagner 3 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 541

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P239** (*Les archives en flammes*) sur votre Secteur.
- Si le total des **Rangs** des Membres d'équipage choisis est de **4 ou plus**, la piste verte de la carte **P239** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections **Sciences** ou **Ingénierie**, la piste verte de la carte **P239** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion  ou  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P239** progresse de 2.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence** : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'entrée **602**.

**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence** : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'entrée **535**.


## ENTRÉE 542

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, quelque chose nous a attaqués au fond de l'eau. Nous l'avons repoussé, pour l'instant.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Vous avez vu votre assaillant, Équipe de terrain ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Non, c'était un amas de tentacules sortant du sable.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bien reçu, Équipe de terrain. Essayez d'en prélever un échantillon, si possible.

Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant* et 1 . Défaussez la carte **P401** de ce Secteur.

## ENTRÉE 543

Anu nous a libérés et nous avons décidé d'ouvrir les cellules des quatre autres sections avant de rejoindre le capitaine, enfermé dans sa cabine à l'autre bout du vaisseau. Malheureusement, nous avons été trop lents. Lorsque nous avons ouvert les portes des derniers Chefs de Section, quelqu'un avait remarqué que les gardiens ne répondaient plus. Les coursives qui mènent à la prison se sont remplies de marines armés. Avec tant de personnes blessées ou affaiblies, il était impossible de les semer en nous enfonçant dans le vaisseau. Anu s'est arrêtée et a proposé de rester en arrière pour tenter de gagner du temps. Nous savions qu'elle avait sûrement raison : nous avions besoin d'aide pour échapper aux marines, mais nous étions réticents à l'idée de risquer la vie de notre alliée idémienne.

Ensuite, les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :



- » **Accepter qu'Anu retienne les gardiens** – Lisez l'entrée **479**.
- » **Laisser quelques Membres d'équipage pour qu'ils retiennent les gardiens** – Lisez l'entrée **484**.
- » **Tenter de fuir sans que personne ne retienne les gardiens** – Lisez l'entrée **386**.

## ENTRÉE 544

Rapidement, L'Œil du Vide est devenu la scène d'une guerre froide entre le Vanguard et ses alliés d'une part, et leurs adversaires de l'autre. Des vaisseaux géants et silencieux se croisaient comme si de rien n'était, mais la vraie guerre se livrait sur les canaux de communication. Les factions ne cessaient de changer alors que les races mineures prenaient parti pour les uns ou les autres. Finalement, le Vanguard a pris le dessus dans ce combat invisible, mais cela n'a pas mis un terme à la violence. Certaines races se sont avérées suffisamment désespérées pour lancer une attaque, même en sachant qu'elles perdraient sûrement.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un dernier Test spécial.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs lancent tous leurs dés de Section restants.
- Ensuite, ils placent tous les Membres d'équipage disponibles de leur main dans la Réserve de résultats.
- Retirez du jeu tous les résultats  et . Comptez combien il reste de dés, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats.
- À présent, consultez le résultat final :

**0-3** : Lisez l'entrée **327**.

**4-20** : Lisez l'entrée **827**.

**21 ou plus** : Lisez l'entrée **838**.

## ENTRÉE 545

Extrait du livre *Nous ne sommes plus seuls* :  
*L'histoire du premier contact*

Une occasion rarissime s'est présentée alors que nous nous explorions plus avant la planète. Sur une colline surplombant une rivière asséchée, nous avons vu un vaisseau idémien abandonné et ouvert, dont la console était encore faiblement éclairée.

Les animaux ne s'en approchaient pas, et ses propriétaires ne craignaient clairement pas les voleurs.

Il était difficile de résister à la tentation, sachant que même un coup d'œil rapide pouvait nous donner des informations précieuses sur la technologie idémienne...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Pénétrer dans le vaisseau** – Lisez l'entrée 570.
- » **Ne pas s'occuper du vaisseau et continuer** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 546

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, quelque chose nous a attaqué au fond de l'eau, mais nous nous sommes échappés.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Vous avez vu votre assaillant, Équipe de terrain?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Non, c'était un amas de tentacules sortant du sable.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Bien reçu, Équipe de terrain. Soyez prudents.

Défaussez la carte **P401** de ce Secteur.

## ENTRÉE 547

Vous découvrez une pierre plate et gravée profondément enfoncée sous le site des rituels. Placez la carte **P284** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 548

Malgré toutes les différences qui nous séparaient des races extraterrestres, tout le monde à L'Œil du Vide était extatique quand nous avons décidé de partager les savoirs des Bâtisseurs. Nous aussi, nous avons poussé un soupir de soulagement. Après tout ce que nous avions déjà vécu, nous ne souhaitions pas de conflit. Sur l'*ISS Vanguard*, quelques fêtes discrètes ont été organisées, mais la plupart des membres d'équipage ont profité du premier moment de calme depuis longtemps pour se reposer... sauf l'équipe de Sarah Corey, qui a commencé l'analyse des données des Bâtisseurs. Ce que nous avons trouvé répondait à tout : de magnifiques théories exhaustives sur l'univers, des technologies à ce point surprenantes qu'on aurait dit de la magie, et même des reliques sur la culture des Bâtisseurs.

Plus tard, lorsque nous avons commencé à honorer notre promesse et à distribuer des copies des données, une grande partie de l'équipage a commencé à douter. Alors que les vaisseaux de races extraterrestres étranges partaient les uns après les autres, ramenant un trésor inestimable vers leurs planètes respectives, nous avons commencé à nous demander si ces savoirs seraient utilisés contre l'humanité à un moment donné.

J'ai remarqué que notre scientifique en chef était particulièrement affectée, et lorsque je lui ai demandé ce qui la perturbait, elle m'a répondu :

«Je ne peux m'empêcher de penser que le plan des Bâtisseurs a échoué. Leurs savoirs répondent à la plupart des questions soulevées par la science terrienne. Supposez que tout le monde adopte leurs théories et technologies. Comment ferons-nous face à la menace qui a chassé les Bâtisseurs? Aussi merveilleuse qu'elle soit, leur science n'a pas su y faire face! En la répliquant dans toute la galaxie, ne nous préparons-nous pas à échouer de la même manière qu'eux?»

Je n'ai pas su quoi rétorquer, mais j'espère que les prochaines générations humaines auront une meilleure réponse.

Lisez l'entrée 847.

## ENTRÉE 549

Lisez l'entrée 533.

## ENTRÉE 550

[**Sarah Corey**] : Merci de vous être portés volontaires pour cette mission. Je sais que la tâche peut sembler trop facile pour une Équipe de terrain, mais...

[**Équipe de terrain**] : Ne vous inquiétez pas, nous obtiendrons vos données. Que devons-nous savoir?

[**Sarah Corey**] : Vous avez vu la même chose que moi à notre entrée dans le système. Nous savons que ce sont des micro-organismes endémiques du vide spatial, et de ce système en particulier. Ils semblent passer une bonne partie de leur temps dans la nébuleuse entourant le soleil, qui regorge de particules organiques. À un moment de leur cycle de vie, ils se dirigent en grands bancs vers le soleil puis font demi-tour pour retourner dans la nébuleuse. Deux éléments nous intéressent. Le premier est le zénith de leur trajet, le moment où ils cessent de progresser vers le soleil pour retourner vers la nébuleuse. Le second est la nébuleuse elle-même, puisqu'elle semble gorgée d'une concentration inhabituelle de particules organiques. À vous de décider ce que vous voulez étudier en premier.

[**Équipe de terrain**] : D'accord, nous vous tiendrons informée.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Rejoindre le point où les micro-organismes s'approchent le plus du soleil** – Lisez l'entrée 118.
- » **S'approcher des profondeurs de la nébuleuse, là où les micro-organismes sont le plus éloignés du soleil** – Lisez l'entrée 83.

## ENTRÉE 551

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Ça s'est avéré étonnamment facile.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Plus facile que la fois précédente, d'accord, mais je ne suis pas prêt à dire que combattre un monstre mortel est facile.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Tu me gâches mon plaisir.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : ...

[**Équipe de terrain, agent 2**] : ...

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Ce n'est pas comme si je devenais une tête brûlée. C'est juste que, maintenant, nous savons comment combattre ces monstres et je suis heureux que nos stratégies fonctionnent.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre* et 1 Indice *Spécimen vivant*.

Défaussez la silhouette *Ophthalmoïde* et sa carte *Menace*.

## ENTRÉE 552

**Rapport d'exploration 1945-I de l'Équipe de terrain**

L'espèce connue sous le nom de Bâtisseurs s'est défendue. Elle a envoyé des vaisseaux supraluminiques vers des galaxies distantes. Dans chacune, elle a construit une chambre forte centrale inaccessible et a ensemencé d'innombrables planètes d'une vie microbienne à croissance rapide et possédant un ADN. Ces formes de vie ont évolué sur plusieurs millions d'années : sur certains mondes, elles ont périéclité, sur d'autres, elles ont donné naissance à des civilisations fort diversifiées. Finalement, l'une des espèces a compris le message caché dans son ADN et a découvert L'Œil du Vide.

Sous nos yeux, un petit groupe d'humains a exploré la chambre forte, en a trouvé le centre, a su débloquent son contenu et se trouve maintenant en face d'un vestige d'une technologie ancienne, un cône aplati devant lequel flottent un disque plat et un étrange container.

La perspective change et nous mettons un instant avant de réaliser que nous sommes de retour dans nos corps et que ce qui se trouve devant nous n'est pas une vision. Nous pouvons à nouveau nous déplacer, parler et contrôler nos mechacombis. Les capteurs de ces dernières ont automatiquement scanné la machine conique qui nous fait face, pour nous apprendre que le cône abrite des tissus biologiques inconnus. Comme si elle avait perçu nos capteurs, la machine émet un son. Il s'agit de la même voix que celle entendue sur le *Vanguard* quand nous sommes entrés dans la galaxie pour la première fois, il y a des années. Sauf que cette fois-ci, cela ne ressemble pas à un enregistrement.

«Bravo, vainqueurs. Vous avez gagné. La course. Vos frères, trop lents. Moins déterminés. Si vous êtes ici, vous avez



étudié. Beaucoup d'obélisques. Vous avez fait un long voyage. Vous avez vaincu ou convaincu les autres. Maintenant, la vérité. Pas de trésor ici. Juste des responsabilités. Vos frères. Ils doivent progresser. Se développer par eux-mêmes. Laissés seuls, ils conquerront, s'unifieront. C'était notre erreur. À ne pas répéter. Devez devenir. Un Protecteur. Devez vous assurer. Tout le monde grandit. Beaucoup de sciences. Beaucoup de points de vue. Vous aurez des outils. Pour votre nouveau travail. Des armes. Des technologies. Tout est sur le disque. Devant vous. Ne partagez pas. Nous voulons que les autres se développent. Seuls. Sans. Notre science.»

Le disque flotte lentement vers nous et se pose dans nos mains. Il est fait de platine et s'avère très lourd.

«Deuxième responsabilité. Plus importante. Un échantillon. De la contagion. Une matière. Un nouvel état. Piégé dans une sous-dimension. Dangereux. Dangereux. Dangereux. Pour une espèce moins développée. S'il touche un atome de votre matière. Il changera tout. Votre galaxie sera condamnée. Comme la mienne. Vous devez contenir. L'échantillon. Vous devez étudier et laisser les autres étudier. Vous avez maintenant. Cinq cent mille ans. Pour trouver une solution. Ou fuir au loin. Bonne chance. Notre enfant. Mon rôle est rempli. Je peux disparaître.»

Le container flotte jusque dans nos mains, comme le disque. La seule chose qui reste dans la chambre forte est cette créature ancienne venue d'une galaxie lointaine, dont les signes vitaux s'amenuisent jusqu'à ce qu'elle soit aussi morte que ce qui l'entoure.

Nous avons du mal à comprendre ce qui est arrivé, la menace apocalyptique et universelle que nous venons d'appréhender. Le fardeau énorme placé sur les épaules d'une espèce qui a quitté la Terre quelques décennies plus tôt. Le disque de technologies avancées qui pourrait sauver notre planète d'origine.

Nous ne sommes sûrs que d'une chose : nous sommes fatigués et endoloris. Il est temps de quitter cet endroit... Si seulement nous savions ce qui est arrivé au Vanguard en notre absence...

Prenez la Découverte unique **32** du plateau de Planète. Insérez-la dans l'emplacement approprié Découverte unique en page **30** du Classeur du Vaisseau.

Félicitations ! Vous avez accompli votre mission. Lisez l'**entrée 455**.

## ENTRÉE 553

**Journal personnel du membre d'équipage 234**

Nous avons quitté Ugnir. Nous souffrons de graves brûlures, le fuselage de l'atterrisseur est amoché et nous n'avons rien trouvé. Une perte de temps et d'équipement. Au moins, la créature a été tuée. Avant notre départ, j'ai prélevé un échantillon de tissus carbonisés, à la plus grande joie du docteur Corey.

Durant le débriefing, le capitaine s'est montré aimable et a précisé que l'échec de la mission n'était la faute de personne. Il aurait dû écouter l'ambassadeur idémien et ignorer cette planète rocailleuse.

Malgré tout, c'est un jour funeste. Je suis sûr que je ferai des cauchemars sur ces ruines sous-marines étranges et ces insectes géants et mortels.

Gagnez la Découverte unique **28**.

Retirez du jeu la carte Atterrissage **L13**.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 554

Sur le Secteur **3** se trouve le canon qui a abattu votre Atterrisseur. En fonction de votre prochaine décision, vous devrez y placer une carte PDI spécifique.

Lorsqu'elle explore des mondes extraterrestres, votre Équipe de terrain devra souvent effectuer des choix difficiles qui impacteront de la suite de la campagne. En voici un. Faire exploser la sphère sous le canon est plus rapide et plus sûr, mais endommagera son camouflage, la rendant visible à tout voyageur.




Détruire le canon de manière plus localisée demande plus d'efforts et nécessite une prise de risques.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale, même s'il ne fait pas partie de l'Équipe de terrain) :

- » **Faire sauter la partie de la sphère abritant le canon** (cette option endommagera de manière permanente la sphère et compromettra son camouflage) – Lisez l'**entrée 390**.
- » **S'approcher du canon et le désactiver** (option plus risquée et prenant plus de temps) – Lisez l'**entrée 265**.

## ENTRÉE 555

Vous ne pouvez pas quitter la planète en raison des conditions météorologiques extrêmes !

Le Membre d'équipage qui a gagné une quatrième Blessure effective un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Test de Survie échoue. Retirez sa carte de sa pochette de Rang. Rangez tous ses dés dans le compartiment de Section approprié et ses cartes Équipement dans « Armurerie ». L'Exploration planétaire continue sans lui !

Si le Membre d'équipage réussit le Test de Survie, continuez la partie.

Si à présent tous les Membres d'équipage sont morts :

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaissez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 556

Placez un marqueur sur la carte Mission, puis :

Si vous avez **1** marqueur sur la carte Mission, lisez l'**entrée 740**.

Si vous avez **2** marqueurs sur la carte Mission, lisez l'**entrée 743**.

Si vous avez **3** marqueurs sur la carte Mission, lisez l'**entrée 754**.

## ENTRÉE 557

Choisissez une des options ci-dessous :


- » Rejoindre le Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure – Lisez l'**entrée 473**.
- » Rejoindre le Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur – Lisez l'**entrée 684**.

## ENTRÉE 558

**Journal personnel du membre d'équipage 234**

Je me suis préparé au pire : mes amis toujours inconscients, mon corps tremblant, l'animal qui s'approche lentement. J'ai tenté d'utiliser le lourd piquet de la tente de survie comme arme improvisée pour repousser la bête, mais elle m'a ignoré jusqu'à ce que le métal frappe sa carapace dont la forme fait penser à un cerveau. À ce moment-là, elle m'a attaquée, me cassant les côtes avant de s'éloigner.

L'esprit embrumé par la douleur, j'ai réussi à réveiller le reste de mon équipe et nous avons couru vers l'atterrisseur.

Le Membre d'équipage avec un marqueur sur sa carte lance .

Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Cochez la case **B** de l'**entrée 915**. Ensuite, lisez l'**entrée 707**.

## ENTRÉE 559

**Journal d'exploration 14/68-A**

En fouillant le quartier, nous avons découvert un turbolift fonctionnel. Une inspection préliminaire a permis de réaliser qu'il était dépourvu de cage de sécurité et d'amortisseur d'accélération. Nous avons dû prendre des précautions supplémentaires pour monter, mais la vue offerte sur la métropole détruite depuis le sommet était à couper le souffle.

Chaque Membre d'équipage Réactive 2 . Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P325**.

## ENTRÉE 560

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Ne touche à rien ! Si ça vit ici, ça doit être mortel !

[Agent 2] : Du calme, je suis prudent. Intéressant... la plupart des échantillons sont gardés par deux. Si seulement je pouvais lire les étiquettes...

[Agent 1] : Tu es sûr que ce sont des étiquettes ? Je plaisante, ça doit en être.

[Agent 2] : Tu as vu ça ?

[Agent 1] : Vu quoi? Il n'y a rien ici, à part nous et ces plantes grimpanes.

[Agent 2] : J'ai vu quelque chose remuer dans l'ombre. Regarde, des traces fraîches et cette plante a été mordillée récemment.

- Placez la carte **P295** sur ce Secteur.
- Placez la carte *Prédateur ultime* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Prédateur ultime* à côté de sa carte Menace – elle ne doit pas encore figurer sur le plateau de Planète.

## ENTRÉE 561

En suivant une piste discrète, vous entrez sans le savoir dans la tanière d'un prédateur imposant.

Placez la carte **P285** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 562

Journal d'exploration 14/77-B

Ce bâtiment était l'une des structures de la Section Ingénierie, un centre de réplification, une imprimante 3D imposante capable de produire la plupart des technologies usurpatrices que nous avions rencontrées. Vu l'état des lieux, il est impossible de savoir comment les matériaux étaient apportés sur place. Dans l'un des énormes chariots, nous avons trouvé un véhicule presque achevé, semblable aux Béhémoths ou aux Ruches de guerre. Des scans supplémentaires pourraient nous permettre de mieux comprendre qui étaient les Usurpateurs et de quoi ils avaient l'air.

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P328**.

## ENTRÉE 563

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Lisez l'entrée 273.
- Rien ne se passe.

## ENTRÉE 564

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Lisez l'entrée 569.
- Lisez l'entrée 571.
- Lisez l'entrée 576.

## ENTRÉE 565

[Équipe de terrain, agent 1] : Encore une rampe qui descend... On peut descendre encore longtemps?

[Équipe de terrain, agent 2] : D'après mes calculs, pas vraiment. La croûte de l'étoile à neutrons ne fait que deux kilomètres d'épaisseur et nous en avons parcouru les trois quarts.

[Équipe de terrain, agent 1] : Qu'est-ce qui se trouve en dessous?

[Équipe de terrain, agent 2] : Impossible à savoir. Nous pensons que le noyau d'une étoile à neutrons est liquide, que c'est une soupe de quarks qui résulte d'une matière anéantie par une force inimaginable. Une cocotte-minute de réactions nucléaires et de...

[Équipe de terrain, agent 1] : Ça va, assez! Continuons d'avancer. Mes lectures de champ nul s'affolent.

[Équipe de terrain, agent 3] : Regarde, juste là!

- Si la carte Mission **M201** est visible sur le plateau, défaussez-la.
- Mettez toutes les cartes Événement avancé défaussées dans leur paquet et mélangez celui-ci.
- Remettez tous les Indices défaussés dans le sac à Indices.
- Retirez tous les marqueurs Temps et les marqueurs Universels du Plateau de planète et des cartes Menace. Défaussez les cartes Menace restantes.
- Rangez toutes les cartes du plateau de Planète dans les Boîtiers appropriés. Retirez du plateau de Planète les figurines Membre d'équipage ainsi que les silhouettes des Menaces et de l'Atterrisseur.
- Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte *P.E.T.*, remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages **40-41** (*La chambre forte des Bâtisseurs*).

- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée).
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les cartes Mission et Circonstances planétaires indiquées, ou suivez les instructions spécifiques du plateau de Planète imprimées sur les emplacements Mission et Circonstances planétaires.
- Si certains de vos Membres d'équipage sont Paralysés (il s'agit d'une règle spéciale déclenchée par l'entrée « Évacuation » TZO), retournez leur carte face visible : ces Membres d'équipage peuvent de nouveau prendre part à l'Exploration.
- Chaque Membre d'équipage défausse 1 carte Blessure et 1 dé de Blessure.
- Chaque Membre d'équipage Réactive tous ses dés.
- Chaque Membre d'équipage peut déplacer de son compartiment de Section à son plateau Équipage le nombre de dés de Section indiqué ci-dessous :
  - 3 dés disponibles – ajoutez 3 dés.
  - 4 dés disponibles – ajoutez 2 dés.
  - 5 dés disponibles **ou plus** – ajoutez 1 dé.
- Gagnez 2 Provisions.
- Lisez l'entrée 567.

## ENTRÉE 566

[CAPCOM] : Équipe 1, soyez prévenue, nous détectons des pointes d'énergie non loin de vous. Faites preuve de prudence.

[Équipe de terrain] : Bien compris, Vanguard. Nous poursuivons la mission.

Cochez la première case non cochée ci-dessous ; si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- La Piste de Temps des Circonstances planétaires progresse de 1 cran.
- Lisez l'entrée 574.

## ENTRÉE 567

Rapport d'exploration 1945-I de l'Équipe de terrain

À la fin d'un labyrinthe de couloirs et de rampes, nous avons débouché dans une caverne immense dont le sol était composé de plateformes flottantes, vastes, lisses et aussi réfléchissantes qu'un miroir. Les lumières de nos mechacombis ne parvenaient pas de l'autre côté. Devant nous, blanchie par le constant bombardement de lumière, flottait une pyramide à degrés dotée d'une grande porte et d'une serrure complexe. Derrière se trouvait une sorte de tour suspendue, dont le sommet absorbait une grande partie de la lumière qui émanait du dessus. Aux quatre coins de la pyramide, nous avons aperçu quatre pyramides plus petites, toutes dotées d'un étrange catafalque relié à la structure principale par un épais câble.

C'était une chose de savoir que les Bâtisseurs étaient parvenus à creuser une installation dans la matière la plus dense et lourde de tout l'univers, mais nous découvriions en plus qu'ils en avaient fait des machines. Nous n'étions pas au bout de nos surprises pour autant. Alors que nous nous arrêtions un instant pour admirer la vue, une machine géante a émergé des ténèbres, un robot colossal qui émettait un champ de force pour protéger ce qui se trouvait entre ses pattes fines. Derrière ce champ de force, nous avons aperçu quelque chose de vert et de chatoyant, une fenêtre vers un autre monde, que cette machine énorme déplaçait.

Comment tous ces éléments étaient-ils reliés ? Comment ouvrir la porte ? Nous savions qu'il ne nous restait que peu de temps pour tout comprendre.

- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1.
- Placez la carte Menace *Biomebot de Bâtisseur* sur l'espace dédié en haut à droite du plateau de Planète.
- Trouvez les cartes **P091** et **P092**. Placez-les face cachée contre la carte Menace *Biomebot de Bâtisseur*, sur l'espace dédié à la défausse PDI, de sorte que la carte **P092** soit dessus.
- Placez la silhouette *Biomebot de Bâtisseur* sur le Secteur 2. Placez sur le Secteur 2 la première carte de la défausse PDI du *Biomebot* (**Rappel** : quand une carte PDI est remplacée par une carte PDI du *Biomebot*, tous les dés, pions et marqueurs placés sur cette carte PDI sont défaussés).
- S'il y a moins de quatre Membres d'équipage en jeu, effectuez les étapes suivantes :

- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Ingénierie** ne se trouve en jeu, les Membres d'équipage peuvent récupérer au total jusqu'à quatre dés de leurs compartiments de Section et les placer sur leurs plateaux Équipage (les restrictions de Rang des cases s'appliquent).
- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Sciences** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Sciences, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S2** du Secteur **4**.
- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Sécurité** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Sécurité, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S3** du Secteur **6**.
- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Reconnaissance** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Reconnaissance, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S4** du Secteur **8**.

**Remarque :** Les règles concernant *Le verrou de la chambre forte* sur le Secteur **9** utilisent les 4 piédestaux des Secteurs **2, 4, 6** et **8**.

**Remarque :** Quand une nouvelle carte PDI est placée via l'aptitude du *Biomebot*, tous les marqueurs et dés sur la carte PDI précédente sont défaussés. Pour parvenir à ouvrir *Le verrou de la chambre forte*, il vous faudra trouver un moyen de vaincre le *Biomebot* – ou de le contrôler.

Retournez tous les marqueurs Tour face « Tour disponible ». Commencez un nouveau round d'Exploration planétaire et continuez la partie.



## ENTRÉE 568

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Repose en pièces, espèce de sale...

[**Équipe de terrain, agent 2**] : C'est bon, tu peux arrêter, il est mort.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : D'où diable est-il sorti ?

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Je suis sûr que la Section Sciences le découvrira. Pour l'instant, allons aider les blessés.

- Gagnez 1  et la Découverte unique **28**.
- Défaussez la carte Mission **M210**.
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L13**.
- Cochez la case **C** de l'**entrée 915**. Comptez combien de cases de l'**entrée 915** sont cochées.
  - Si aucune n'est cochée, tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
  - Si deux cases sont cochées, tous les Membres d'équipage de Rang 1 et 2 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
  - Si trois cases sont cochées, tous les Membres d'équipage de Rang 1 et 2 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur, et vous gagnez 1 .
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 569

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, nous avons trouvé une entrée dans la tour délabrée, mais le chemin est bloqué. Nous pouvons déplacer l'éboullis pour entrer. J'ai l'impression que ça en vaut la peine.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Affirmatif, Équipe de terrain. Entrez dans la tour et faites-nous un rapport. Vous trouverez peut-être des indices sur les anciens habitants et leur sort.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Certains pictogrammes sur la porte semblent représenter le peuple de ce monde – ils semblaient humanoïdes. On voit qu'ils portent une sorte de... sphère, non ?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Une lune, ils portent une lune.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Allez à l'intérieur, Équipe de terrain. Découvrez ce qui est arrivé à ce peuple et sa lune.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 570

Placez la carte **P288** sur ce Secteur.

Si le *Pèlerin idémien*/ *Pèlerin furieux* est situé sur ce Secteur ou sur un Secteur connecté, lisez l'**entrée 259**.

## ENTRÉE 571

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, nous avons décrypté les pictogrammes et avons une carte à vous montrer. Nous pensons qu'il s'agit d'Hodeus-B D avant la destruction de sa lune.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Images reçues, Équipe de terrain. Nous mettons les géologues sur le coup tout de suite.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Dans l'intervalle, nous avons une théorie. À en croire la carte, les terres étaient rares et le monde presque entièrement recouvert d'eau. Nous avons trouvé des écrits qui ressemblent à des tables des marées. On dirait que l'eau montait d'une centaine de mètres.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Nous croyons que cette civilisation a tenté de réguler les marées pour obtenir plus de terres pour sa population grandissante.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Maintenant, il ne reste plus d'eau en surface, la planète est stérile et la lune ne sert plus à rien.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Ça ne sera pas la première fois qu'une civilisation tente de s'arroger des droits divins et en subit les conséquences.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 572

Si cette case est cochée, lisez l'**entrée 557**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[**Équipe de terrain**] : CAPCOM, nous approchons de l'objet. Distance actuelle : 700 kilomètres. Nos armes sont prêtes, les propulseurs aussi. Tous les systèmes sont opérationnels. Nous sommes prêts à lancer les manœuvres d'évasion s'il le faut.

[**CAPCOM**] : Bien reçu, Équipe 1. Cette fois, nous sommes prêts. Prochaine transmission à 500 kilomètres. Fin de transmission.

[**Équipe de terrain**] : CAPCOM, ici Équipe 1. Nous sommes à 500 kilomètres. Les scans préliminaires ont raison. La coque est couverte d'armement. Nous n'avons pas encore de... Attendez. Nous détectons une faible anomalie gravitationnelle à l'intérieur de l'objet.

[**CAPCOM**] : Nous la détectons aussi. Soyez prudents. Prochaine transmission à 200 kilomètres. Fin de transmission.

[**Équipe de terrain**] : [Parasites] Équipe 1. Nous sommes à 200 kilomètres. Nous avons repéré un champ de débris en orbite autour de l'objet. Aucun signe d'ennemis pour l'instant. CAPCOM, devons-nous atterrir ?

[**CAPCOM**] : Affirmatif, Équipe 1, vous avez l'autorisation d'atterrir. Bonne chance.















### Description des règles d'atterrissage :

Si votre Atterrisseur possède 6 ou plus en , et 5 ou plus en  et en , lisez l'**entrée 573**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une. Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'**entrée 573**.

### APPROCHE À HAUT RISQUE

Lors de cet atterrissage, vous devrez placer des marqueurs sur le plateau Atterrisseur. Chaque marqueur gagné représente les différents systèmes de défense des Usurpateurs déclenchés par votre passage, ce qui rendra cette Exploration planétaire plus difficile.

	<b>Drone éclairer</b>	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Tirer dessus !</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</p> <p>» <b>Brouiller ses capteurs !</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 2 marqueurs universels sur le plateau Atterrisseur.</p>
	<b>Débris</b>	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Passer au travers !</b> Si  est de 6 ou plus, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 2 marqueurs universels sur le plateau Atterrisseur.</p> <p>» <b>Éviter les plus gros débris !</b> Si  et  sont de 4 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, remettez 1 Équipement au choix dans « Armurerie » et perdez 2 Provisions.</p>
	<b>Ruche de guerre</b>	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Foncer droit dedans !</b> Si  est de 6 ou plus, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 2 marqueurs universels sur le plateau Atterrisseur, puis remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie » OU chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</p> <p>» <b>La semer !</b> Si  est de 5 ou plus, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 2 marqueurs universels sur le plateau Atterrisseur ; ensuite, 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Paniqué</i> et 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Trauma</i>.</p>
	<b>Perte de contrôle</b>	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Reprendre le contrôle de l'Atterrisseur</b> Si  est de 3 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur et chaque Membre d'équipage  2.</p> <p>» <b>Chute libre</b> Si  est de 3 ou plus, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur. <b>Dans le cas contraire</b>, 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Épuisé</i>.</p>

## ENTRÉE 573

Ouvrez la Planétopédie aux pages 28-29 (*Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure*).

Comptez combien de marqueurs universels se trouvent sur votre plateau Atterrisseur :

0 : Rien ne se passe.

1 : Toutes les Pistes du Temps progressent de 1.

2-3 : Toutes les Pistes du Temps progressent de 2.

4 ou plus : Placez la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice* sur l'emplacement approprié du plateau de Planète et placez la silhouette *Ruche de guerre usurpatrice* et celles des 3 Drones sur le Secteur 6.

Ensuite, défaussez les marqueurs placés lors de l'Atterrissement.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**Remarque :** Il est possible que vous ayez déjà gagné une des Découvertes uniques indiquées sur le plateau de Planète plus tôt au cours de la Campagne.

## ENTRÉE 574

[CAPCOM] : Équipe 1, nous détectons un énorme pic d'énergie près de votre emplacement. On croirait que vous avez frappé une ruhe !

[Équipe de terrain] : Vous n'avez pas idée, CAPCOM. Il est énorme !

Si aucun *Gardien usurpateur* ne se trouve sur le plateau, placez la silhouette *Gardien usurpateur* sur le Secteur 6. Si la carte *Menace Gardien en mode auto-réparation* est présente, retournez-la.

## ENTRÉE 575

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'entrée 82. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[Capitaine Wayman] : Votre signal faiblit, Équipe de terrain. Ça va ?

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain] : ... à mi-chemin de la couronne solaire. Encore environ deux heures avant... L'un des générateurs de champ nul ne fonctionne plus. Nous avons dû passer à...

[Sarah Corey] : Équipe de terrain, vous approchez du point de transition. La zone entre la couronne et la chromosphère du soleil est très étroite, mais les changements de température seront brutaux. Attendez-vous à passer d'un demi-million de degrés Celsius à environ sept mille degrés.

[Équipe de terrain] : Heureusement que nous avons mis nos sous-vêtements chauds. Ça serait dommage qu'on attrape le rhume.

[Sarah Corey] : J'apprécie votre humour, mais un changement aussi drastique est dangereux pour votre bouclier. Nous ne pouvions pas simuler un changement thermique aussi brutal en laboratoire, nous avons dû nous reposer sur des modèles théoriques.

[Équipe de terrain] : On espère que vous êtes bonne en maths...

\*\*\* Parasites \*\*\*

Lisez l'entrée 86.

## ENTRÉE 576

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, nous détectons de légers changements gravitationnels près de votre position. Au rapport.


[Équipe de terrain, agent 1] : Nous constatons la même chose, CAPCOM. La tour semble affecter la gravité, et elle pointe vers la lune.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nous détectons un pic d'énergie dans la direction de l'Édifice. Est-ce que la tour y est reliée ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Elle doit tirer son énergie de là.

[Équipe de terrain, agent 1] : Je commence à comprendre comment la civilisation d'Édan a cassé sa lune. Elle a dû tenter d'affecter les marées en la rapprochant et en la repoussant.

[CAPCOM, sergent Xiu] : On dirait bien, Équipe de terrain. Rendez-vous à l'Édifice pour l'étudier.

Gagnez 1 . Défaussez le marqueur Temps de la carte *Circonstances planétaires* en jeu. Placez la carte *Circonstances planétaires G19* face visible sur la pile des *Circonstances planétaires*. Remplacez le PDI sur le Secteur 6 par la carte P000.

## ENTRÉE 577

Évaluation du générateur d'énergie des Usurpateurs, annexe au Journal d'exploration 14/68-B

Grâce aux matériaux rapportés par l'Équipe de terrain, l'Ingénierie a pu comprendre que les Usurpateurs aiment les solutions simples mais efficaces pour générer de l'énergie. Les réacteurs à fusion découverts pouvaient vraisemblablement fonctionner pendant plusieurs siècles, en enlevant simplement la plupart des mesures de sécurité présentes sur les technologies terriennes similaires. La chaleur générée réchauffait l'intérieur du vaisseau-monde avant de se dissiper à l'extérieur. Les xéno-biologistes de la Section Sciences étudient la possibilité que les Usurpateurs aient été résistants aux radiations.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P326.



## ENTRÉE 578

Journal du capitaine, entrée D-432

Le Magnacéreb a causé des dégâts importants avant que les membres d'équipage ne se reprennent et l'abattent. J'ai été mortifié de constater les pertes humaines et dégâts subis. D'importants pans de l'ISS Vanguard ont été abîmés par la créature ou par l'équipage sous le coup d'hallucinations. L'Infirmierie déborde de personnes qui souffrent de conséquences diverses de l'intrusion mentale de la créature. Même celles qui dorment dans la chambre de biostase ont été affectées. Il semble que notre petite expédition vers Ugnir va nous coûter des mois de travail et des problèmes sans fin.

J'ai demandé à nos meilleurs experts de la Sécurité de trouver comment la créature avait pu arriver sur le vaisseau et comment empêcher de telles intrusions à l'avenir. J'espère que l'étude des échantillons prélevés sur le Magnacéreb et la vidéo de l'attaque nous permettront d'en savoir plus.

- Gagnez la Découverte unique **28**.
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L13**.
- Prenez tous les Membres d'équipage de « Équipage inactif », mélangez-les et piochez une carte de chaque Section au hasard : retirez ces cartes de leur pochette de Rang et placez-les sur les plateaux Équipage.
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 579



[Équipe de terrain, agent 1] : Notre mission est comme un rêve étrange, mais cette vue est féérique.

[CAPCOM] : Désolé d'interrompre vos élans poétiques, mais chaque planète se trouve hors de la sphère de Hill des autres. Quelqu'un a conçu ce système.

[Équipe de terrain, agent 1] : Que quelqu'un conçoive un système planétaire complet, ça ne vous paraît pas féérique !?








[CAPCOM] : Concentrez-vous sur votre mission. Vous admirerez la vue à votre retour. Pour l'instant, intéressez-vous plutôt à ces trois planètes. Nous captions des signaux intéressants de ces trois là, et rien des soixante-quinze... copies.







[Équipe de terrain, agent 1] : Bien reçu !

Si votre Atterrisseur possède 7 ou plus en  et 6 ou plus en , lisez l'entrée **666**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape **2** ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'entrée **666**.

### TURBULENCE

	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Légères perturbations</b> Si  est de <b>6</b> ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  5 moins  .
	<b>Surchauffe brutale</b>	Choisissez une option : » <b>La coque fond !</b> Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page <b>19</b> (porte-cartes Hangar) et retournez la carte Atterrisseur de votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base). » <b>Système de refroidissement défaillant</b> Chaque Membre d'équipage  6 moins  .

	<b>Turbulence</b>	Choisissez une option : » <b>Vent violent</b> Chaque Membre d'équipage  . » <b>Stabilisation difficile</b> Chaque Membre d'équipage  7 moins  .
	<b>Orage</b>	Choisissez une option : » <b>Court-circuit</b> Remettez dans « Armurerie » un nombre de cartes Équipement au hasard égal à 6 moins  . » <b>En état de choc</b> 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Paniqué</i> .

## ENTRÉE 580

Cette mission utilise des règles de mise en place différentes. Suivez attentivement les instructions ci-dessous.

**Important** : Une fois votre déploiement final effectué, la procédure d'Évacuation sera impossible. Les Membres d'équipage qui gagneront trop de Blessures mourront, et seront donc éliminés de cette Exploration.

- Prenez en main tous les Membres d'équipage de « Équipage inactif », avec les autres Membres d'équipage disponibles.
- Choisissez un des Atterrisseurs possédant une carte en page **19** du Classeur du Vaisseau (porte-cartes Hangar) – s'il est face Atterrisseur endommagé, retournez sa carte (face non endommagé). Placez le plateau Atterrisseur représentant celui choisi sur la table.

**Conseil** : Une armure capable de résister longtemps et de nombreux emplacements de Modules seront de précieux atouts lors de cette mission.

- Prenez la carte **A31** (*Boucliers de champ nul*) dans « Modules d'Atterrisseur » et placez-la sur l'emplacement approprié du plateau Atterrisseur.
- Remplissez le reste des emplacements du plateau Atterrisseur avec les « Modules d'Atterrisseur » de votre choix de la page **21** du Classeur du Vaisseau (porte-cartes Hangar) ou de l'enveloppe « En Attente... ».


**Conseil** : Les Modules améliorant l'Armure et la gestion des dés s'avéreront des atouts particulièrement précieux au cours de cette mission.




- Sur le plateau Atterrisseur, placez le marqueur sur la case appropriée de la piste des Provisions.
- Chaque joueur choisit lequel de ses Membres d'équipage disponibles fera partie de l'Équipe de terrain. Pour cette mission finale, il est fortement recommandé que chacune des quatre Sections soit représentée, même s'il y a moins de quatre joueurs. Pour une partie solo, vous devez sélectionner 2 à 4 Membres d'équipage, et ils doivent tous être d'une Section différente. Remplacez ensuite les Membres d'équipage restants de la main des joueurs dans « Équipage inactif » (Boîtier B).

**Attention** : Cette mission, longue et périlleuse, contient des Menaces.

- Les joueurs placent les Membres d'équipage sur les plateaux Équipage, qu'ils remplissent en respectant les règles habituelles (voir l'étape « Préparez l'Équipe de terrain » en page **23** du Classeur du Vaisseau).

**Attention** : Cette mission contient des Menaces, mais les Indices et l'Équipement autre que les *Mechacombi OTZ* est en quantité limitée.

- Les joueurs prennent toutes les cartes Équipement dans « Armurerie » et les placent face visible sur la table. Tout d'abord, chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain choisit 1 carte Petit Équipement  et la place à côté de son plateau Équipage (certains Modules modifient ce nombre).
- Ensuite, vous devez placer sur l'Atterrisseur une carte *Mechacombi OTZ* pour chaque Section prenant part à la mission finale. Si le nombre de cartes Équipement de Mission autorisé par l'Atterrisseur et ses Modules est trop petit pour toutes les embarquer, les cartes *Mechacombi OTZ* excédentaires réduisent le nombre maximal de cartes Équipement Personnel à la place.

**Exemple** : Si votre Atterrisseur peut embarquer 2  et 5 , et que vous embarquez 4 cartes *Mechacombi OTZ*, l'espace final restant sur l'Atterrisseur sera 3 .

- Choisissez d'autres cartes  et  en respectant la limite imposée par l'étape précédente ; formez un paquet avec les cartes Équipement sélectionnées et placez-le près du plateau Atterrisseur.

Une fois que tous ces préparatifs sont terminés, lisez l'entrée **575**.

## ENTRÉE 581

### Rapport d'exploration 1945-I de l'Équipe de terrain

À la fin d'un labyrinthe de couloirs et de rampes, nous avons débouché dans une caverne immense dont le sol était composé de plateformes flottantes aussi réfléchissantes qu'un miroir. Les lumières de nos mechacombs ne parvenaient pas de l'autre côté. Devant nous, blanchie par le constant bombardement de lumière, flottait une pyramide à degrés dotée d'une grande porte et d'une serrure complexe. Derrière se trouvait une sorte de tour suspendue, dont le sommet absorbait une grande partie de la lumière qui émanait du dessus. Aux quatre coins de la pyramide, nous avons aperçu quatre pyramides plus petites, toutes dotées d'un étrange catafalque relié à la structure principale par un épais câble.

C'était une chose de savoir que les Bâtisseurs étaient parvenus à creuser une installation dans la matière la plus dense et lourde de tout l'univers, mais nous découvrons en plus qu'ils en avaient fait des machines. Nous n'étions pas au bout de nos surprises pour autant. Alors que nous nous arrêtons un instant pour admirer la vue, une machine géante a émergé des ténèbres, un robot colossal qui émettait un champ de force pour protéger ce qui se trouvait entre ses pattes fines. Derrière ce champ de force, nous avons aperçu quelque chose de vert et de chatoyant, une fenêtre vers un autre monde, que cette machine énorme déplaçait.

Comment tous ces éléments étaient-ils reliés ? Comment ouvrir la porte ? Nous savions qu'il ne nous restait que peu de temps pour tout comprendre.

#### 1. Préparez le plateau de Planète

- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée).
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les cartes Mission indiquées et les cartes Circonstances planétaires, ou suivez les instructions spécifiques au plateau de Planète imprimées sur les emplacements Mission et Circonstances planétaires.
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément et placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils ne sont pas déjà sur la table, prenez-les dans le Boîtier A.
- Mélangez le paquet Événement avancé et placez-le à gauche du plateau de Planète.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1.
- Placez la carte Menace Biomebot de Bâtisseur sur l'espace dédié en haut à droite du plateau de Planète.
- Trouvez les cartes **P091** et **P092**. Placez-les face cachée contre la carte Menace Biomebot de Bâtisseur, sur l'espace dédié à la défausse PDI, de sorte que la carte **P092** soit dessus.
- Placez la silhouette Biomebot de Bâtisseur sur le Secteur 2. Placez sur le Secteur 2 la première carte de la défausse PDI du Biomebot (**Rappel** : quand une carte PDI est remplacée par une carte PDI du Biomebot, tous les dés, pions et marqueurs placés sur cette carte PDI sont défaussés).

#### 2. Préparez l'Équipe de terrain

- Répartissez les cartes Équipement Personnel et Équipement de Mission entre les Membres d'équipage. Un Membre d'équipage ne peut transporter que des cartes Équipement de sa Section. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, celui qui contrôle la Section Reconnaissance répartit l'Équipement.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Chaque Membre d'équipage pioche autant de cartes de Section que sa Limite (indiquée sur son plateau Équipage) lui permet.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.
- Si l'Équipe de terrain est constituée de moins de 4 Membres d'équipage, effectuez les étapes suivantes :
  - Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Ingénierie** ne se trouve en jeu, les Membres d'équipage peuvent récupérer au total jusqu'à quatre dés de leurs compartiments de Section et les placer sur leurs plateaux Équipage (les restrictions de Rang des cases s'appliquent).
  - Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Sciences** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Sciences, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S2** du Secteur 4.

- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Sécurité** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Sécurité, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S3** du Secteur 6.
- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Reconnaissance** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Reconnaissance, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S4** du Secteur 8.

#### 3. Commencez l'Exploration planétaire

**Remarque** : Les règles concernant *Le verrou de la chambre forte* sur le Secteur 9 utilisent les 4 piédestaux des Secteurs 2, 4, 6 et 8.

**Remarque** : Quand une nouvelle carte PDI est placée via l'aptitude du Biomebot, tous les marqueurs et dés sur la carte PDI précédente sont défaussés. Pour parvenir à ouvrir *Le verrou de la chambre forte*, il vous faudra trouver un moyen de vaincre le Biomebot – ou de le contrôler.

## ENTRÉE 582

### Journal d'exploration 14/77-C

Nous avions espéré que l'inspection du véhicule inachevé nous en apprendrait plus sur sa construction. Nous avons été surpris de constater que c'était un mode de transport personnel, quelque chose que nous n'avions encore jamais trouvé !

Un examen plus approfondi nous a permis d'en apprendre plus sur l'anatomie des Usurpateurs. Si l'on ajoute les informations glanées en scannant les ruines, les points d'accès, les terminaux et les interfaces, nous pouvons en déduire qu'ils sont légèrement plus petits que des humains standards, mais plus trapus. Certaines interfaces s'avéraient intrusives, ce qui nous porte à croire que les modifications corporelles, du genre dont on discute actuellement sur Terre, étaient communes.

Ce qui nous a réellement surpris, c'est que malgré tout le temps passé dans ce qui était censé être leur plus important centre, nous n'avons pas trouvé un seul cadavre. Où sont-ils tous passés ?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 583

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

Lisez l'entrée 538.

## ENTRÉE 584

### Étude xéno-architecturale 78

Les murs sont très épais et recouverts d'une sorte de béton. Le plafond est bas, et ne présente aucune des ornements ou des inscriptions cunéiformes que l'on trouve dans certaines parties du vaisseau. Des débris de containers renforcés gisent pêle-mêle au milieu de ce qu'ils protégeaient, d'outils longilignes et de verre brisé. L'équipe chargée de l'analyse des technologies prétend qu'il s'agit d'armes. La structure de la pièce indique effectivement un usage militaire.

Placez la carte **P298** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 585

A Si la case **A** est cochée, lisez l'entrée 587.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 586.

## ENTRÉE 586

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Belle planète que vous avez trouvée, CAPCOM. On voit des cratères et des ruines partout, dont des routes peut-être. Hodeus-B D a été sacrément amochée par sa lune.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Vous nous gêtez, Vanguard.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Rappelez-nous pourquoi on ne peut pas atterrir plus près de l'Édifice ?

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Les anomalies gravitationnelles qui en émanent vous obligent à approcher à pied, Équipe de terrain. Avez-vous trouvé une zone d'atterrissage acceptable ?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Pas encore. Nous voyons beaucoup de météorites, CAPCOM, plusieurs tombent chaque minute. Attention !

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Collision imminente, préparez-vous à l'impact !

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bon sang, c'est pas passé loin.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Équipe de terrain, au rapport.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : L'atterrisseur a été frôlé par une météorite. Il vole encore, mais difficilement.











[**Équipe de terrain, agent 2**] : Doucement, le propulseur tribord est mort.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Il va tenir le coup, pas d'autre choix. Allume le scanner et trouve-nous un endroit où atterrir !

Si votre Atterrisseur possède 6 ou plus en  et en , et 4 ou plus en , lisez l'**entrée 594**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième **Blessure**, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : défaussez tous les marqueurs de Dégâts l'Atterrisseur et lisez l'**entrée 594**.

#### DÉBRIS STELLAIRES

	<b>Dégâts critiques !</b>	<b>Allons-nous survivre ?</b> Sur le plateau Atterrisseur, placez un nombre de marqueurs (marqueurs de Dégâts) égal à 6 moins  . S'il y en a <b>3 ou plus</b> , lisez l' <b>entrée 598</b> .
	<b>Soute endommagée</b>	Choisissez une option : » <b>Accepter la situation</b> Si  est de <b>5 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , remettez 3 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ». » <b>Tenter de sauver de l'équipement</b> Sur le plateau Atterrisseur, placez un nombre de marqueurs (marqueurs de Dégâts) égal à 6 moins  . S'il y en a <b>3 ou plus</b> , lisez l' <b>entrée 598</b> .
	<b>Au feu !</b>	Choisissez une option : » <b>Éteindre l'incendie</b> Un Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Brûlé</i> . » <b>Détacher une section de l'atterrisseur</b> Perdez 6 moins  Provisions.
	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Continuer la descente</b> Si  est de <b>4 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  1.

#### ENTRÉE 587

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Nous détectons de nombreuses météorites dans l'atmosphère d'Édan. Soyez prête, Équipe de terrain.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Ne vous inquiétez pas. Cette fois-ci, rien ne peut nous surprendre. Je nous approche de l'Édifice autant que possible.












Si votre Atterrisseur possède 5 ou plus en , et 4 ou plus en  et en , lisez l'**entrée 594**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé

à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.

3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : défaussez tous les marqueurs de Dégâts l'Atterrisseur et lisez l'**entrée 594**.

#### DÉBRIS STELLAIRES

	<b>Dégâts critiques !</b>	<b>Allons-nous survivre ?</b> Si  est de <b>5 ou plus</b> , rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage lance  . Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez l'Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
	<b>Soute endommagée</b>	Choisissez une option : » <b>Accepter la situation</b> Si  est de <b>5 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , remettez 3 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ». » <b>Tenter de sauver de l'équipement</b> Chaque Membre d'équipage  .
	<b>Au feu !</b>	Choisissez une option : » <b>Éteindre l'incendie</b> Un Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Brûlé</i> . » <b>Détacher une section de l'atterrisseur</b> Si  est de 4 ou plus, perdez 2 Provisions. <b>Dans le cas contraire</b> , perdez 5 Provisions.
	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Continuer la descente</b> Si  est de <b>4 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  1.

#### ENTRÉE 588

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et gagnez la Découverte unique **30**.

Laissez la silhouette *Métahedron tutélaire* sur son Secteur actuel. Retournez la carte Menace *Métahedron tutélaire*.


#### ENTRÉE 589

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Notre soute est presque pleine. Nous demandons la permission de quitter la planète.


[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Permission accordée. Bon travail, Équipe de terrain.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Merci. Organisez une fête pour notre retour.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : ...

Défaussez la Mission **M180**. Gagnez 1 . Allez à l'**entrée 594** et cochez la case **A** sans appliquer son texte. Si les deux cases (A et B) sont à présent cochées, Retirez du jeu la carte Atterrissage **L16**.

#### ENTRÉE 590

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et Retirez du jeu une carte Atterrisseur autre que celle de l'Atterrisseur de base.
- Retirez 1 marqueur de l'emplacement Avantage adverse.
- Retirez du plateau la carte Menace *Bombardement* ainsi que sa silhouette.
- Défaussez la carte **P241 (Le croiseur usurpateur)** du Secteur 8.
- Défaussez la carte Mission **M103**.
- Gagnez 1 .

**Conseil** : Si vous avez l'opportunité d'effectuer des recherches dans le champ de débris constitué par le croiseur détruit, vous y ferez peut-être des découvertes intéressantes.

## ENTRÉE 591

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Hé !

[Agent 2] : Hein ?

[Agent 1] : Je voulais entendre autre chose que ma seule respiration. Il fait tellement sombre...

[Agent 2] : Paisible est le mot que tu cherches. Paisible, c'est bien. Bon sang !

[Agent 1] : Quoi ?

[Agent 1] : Les pauvres...


[Agent 2] : J'espère que c'était leur anatomie d'origine. Ils semblent... désabusés.

[Agent 1] : N'en approche pas pour l'instant. Les systèmes s'allument lorsque nous approchons.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P296**.

## ENTRÉE 592

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si elles sont toutes cochées, appliquez le texte de la dernière :

Gagnez la Découverte unique **12** et 1 . Cochez la case **C** de l'entrée **905** et lisez son texte.

Gagnez 1 Provisions et 1 Indice *Flore étrange*.

Gagnez 1 Provisions et 1 Indice *Flore étrange*.

Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 593

Si le *Pèlerin idémien*/*Pèlerin furieux* est situé sur ce Secteur ou sur un Secteur connecté, lisez l'entrée **259**.

Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 594

Ouvrez la Planétopédie aux pages **36-37** (Édan).

Si une des cases ci-dessous (**A** ou **B**) est déjà cochée, appliquez le texte de l'autre.

Dans le cas contraire, lancez un D10, consultez le résultat ci-dessous et appliquez-le (sans cocher de case).

0-4 : A  Lisez l'entrée **603**.

5-9 : B  Lisez l'entrée **609**.


## ENTRÉE 595


[Équipe de terrain] : Nous avons trouvé une entrée dans le vaisseau-monde. Pouvons-nous y aller, Vanguard ?

[CAPCOM] : Soyez prudents, Équipe de terrain. Nous pensons que le contact avec les Usurpateurs sera difficile.

[Équipe de terrain] : Bien reçu, Vanguard. On entre dans le conduit.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .


L'Exploration planétaire du *Vaisseau-monde usurpateur* – *Coque extérieure* est terminée ; si vous souhaitez continuer d'explorer plus avant cette partie de la planète, le Membre d'équipage choisi Réactive 2 , après quoi son joueur reprend la partie.

Dans le cas contraire, si vous souhaitez explorer d'autres parties du *Vaisseau-monde usurpateur*, poursuivez la lecture :

S'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B), détruisez-la.

**Important** : Il est préférable de sauvegarder *Vaisseau-monde usurpateur* – *Coque extérieure* et *Vaisseau-monde usurpateur* – *Noyau intérieur* sur des feuilles de référence différentes.

Prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète actuel (celui sur le plateau de Planète).
- Défaussez toutes les cartes PDI avec .
- Inscrivez le numéro de la carte Atterrissage actuellement insérée dans le Scanner planétaire.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le numéro et le titre de toutes les cartes PDI qui s'y trouvent ; si plusieurs carte PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré.

- Inscrivez le numéro de toutes les cartes Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le nom et le numéro du Secteur de toutes les Menaces encore présentes sur le plateau de Planète. Rangez ensuite toutes les cartes Menace sur le plateau de Planète et leurs silhouettes correspondantes dans la boîte.

Rangez toutes les cartes PDI, Mission et Circonstances planétaires du plateau de Planète dans les emplacements appropriés du Boîtier A.

Chaque Membre d'équipage défausse toutes ses cartes de Section.

Rangez toutes les cartes Découverte unique du plateau de Planète dans « Découvertes uniques » (Boîtier A).


Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).

Rangez tous les pions Indice dans le sac à Indices.

Prenez toutes les figurines Membre d'équipage et la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète, et placez-les à côté de celui-ci.

Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte *P.E.T.*, remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.

À présent, le plateau de Planète doit être vide.

- Lisez l'entrée **572** puis cochez sa case sans appliquer son texte. Revenez ensuite à cette entrée.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages **30-31** (*Vaisseau-monde usurpateur* – *Noyau intérieur*)
- Conservez votre Atterrisseur, ses Provisions, Découvertes et Modules – vous vous en servirez une fois sur le vaisseau-monde !
- Si cette case n'est **pas** cochée et que la carte de Rang a été retournée, défaussez-la, gagnez 3  et cochez cette case. Dans le cas contraire, défaussez la carte de Rang.
- Si cette case n'est **pas** cochée, placez au hasard les 4 cartes **P319** face visible sur les Secteurs **2, 4, 6** et **7**, puis cochez cette case.
- Placez tous les Membres d'équipage et l'Atterrisseur sur le Secteur **1**. Tous les Membres d'équipage Réactivent tous leurs dés. Retournez tous les marqueurs Tour face « Tour disponible » et commencez un nouveau round.
- Lisez l'entrée **687**.

## ENTRÉE 596

Lancez un D10, cochez la case ci-dessous correspondant au résultat et gagnez le bonus indiqué. Si la case est déjà cochée, rien ne se passe.

0-2 :  Gagnez 2 Indices *Minéral*.



3-5 :  Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

6-8 :  Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*.

9 :  Gagnez 2 Indices du même type au choix.

## ENTRÉE 597

Nous avons passé une éternité dans ce trou sombre. D'abord, nous nous sommes engueulés à propos de qui avait commis cette erreur impensable. Comment avons-nous pu tous atterrir ici, sans personne en haut pour nous remonter, ni moyen d'activer la clé de voûte ? Une fois fatigués d'argumenter, nous avons attendu, assis dans les ténèbres pour préserver nos batteries. Enfin, alors que nous pensions mourir sur place, la pièce a tremblé. La machine se rallumait lentement.

Défaussez toutes les cartes des Secteurs **1, 2, 3** et **4**. Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **2**. Chaque Membre d'équipage  et lance .

## ENTRÉE 598

\*\*\* Parasites \*\*\*

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, au rapport ! Vous avez disparu du radar. Au rapport, Équipe de terrain !

[Équipe de terrain, agent 1] : À ce propos, ne nous engueulez pas, mais l'atterrisseur s'est écrasé. Nous sommes à l'intérieur.

\*\*\* Grondements sonores \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez ? CAPCOM, nous percevons des chocs sismiques aux alentours.



Quels sont vos ordres ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Quelque chose va surgir sous nos pieds alors.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, répétez...



Ouvrez la Planétopédie aux pages **36-37** (Édan).

- S'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B), prenez-la et servez-vous-en pour replacer toutes les cartes PDI, Découverte unique et Menace sur le plateau de Planète là où elles se trouvaient lors de votre dernier passage.
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques notées (placez-les l'une après l'autre face cachée, dans l'ordre indiqué – la première carte en dessous, la dernière au-dessus).
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément et placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils ne sont pas déjà sur la table, prenez-les dans le Boîtier A.
- Mélangez le paquet Événement et placez-le à gauche du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez la carte **P400** sur le Secteur **3**.
- Placez la carte **P399** sur les autres cartes du Secteur **4**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **3**. Chaque Membre d'équipage lance  ou .
- Trouvez la Mission **M182** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Répartissez les cartes Équipement Personnel et Équipement de Mission entre les Membres d'équipage. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, celui qui contrôle la Section Reconnaissance répartit l'Équipement.
- L'Atterrisseur est détruit ! Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base). Ensuite, défaussez le plateau Atterrisseur et rangez tous les Modules dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Vous disposez de 0 Provisions et ne pouvez pas en gagner.
- Chaque fois qu'un Membre d'équipage gagne une carte Découverte, il doit la placer sur son plateau Équipage – lors de la Gestion du Vaisseau, traitez ces cartes Découverte comme si elles se trouvaient sur un plateau Atterrisseur.
- Trouvez les deux cartes Circonstances planétaires **G18**, mélangez-les et placez ce paquet face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Placez la carte Menace *Ophthalmoïde* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Ophthalmoïde* sur le Secteur **2**.
- Prenez les cartes de Rang du Boîtier A, mélangez-les et tirez-en 2 au hasard. Choisissez ensemble l'une des deux et placez-la face « en cours » sur l'espace indiqué près du plateau de Planète. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, celui qui contrôle la Section Sciences choisit la carte de Rang. Remettez la carte restante dans le Boîtier A.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Selon son Rang, chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes fixé par la Limite de cartes de Section (indiquée sur son plateau Équipage).
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.

Cochez la case **A** de l'entrée **585** sans la lire, puis continuez la partie.

## ENTRÉE 599

[Escouade Alpha, agent 1] : Le hangar est maintenant vide, nous avons repoussé l'ennemi ! Les atterrisseurs semblent intacts !

[Capitaine Wayman] : Parfait. Écoutez bien, Alpha. Ce vaisseau usurpateur est en train de nous démollir, il faut faire quelque chose.

[Escouade Alpha, agent 1] : Attendez, vous voulez qu'on aille attaquer un vaisseau de guerre extraterrestre, c'est ça ?

[Capitaine Wayman] : La Section Sciences affirme qu'il n'est pas bien équipé pour le combat rapproché, et il n'a aucun vaisseau de soutien.

[Escouade Alpha, agent 1] : On va voir ce qu'on peut faire, mais il va nous falloir du temps pour faire le plein et armer un vaisseau.

[Escouade Alpha, agent 2] : En fait, on peut faire quelque chose sans arme ni réservoirs pleins.

[Escouade Alpha, agent 1] : Je n'aime déjà pas la suite.

Lisez l'entrée **607**.

## ENTRÉE 600

Le Poste de Commande est privé de courant. Effectuer l'Action spéciale **Installer un couplage électrique** sur le Secteur **7** révélera une nouvelle carte (**P106**) sur le Secteur **6** : vous devrez interagir sur ce Secteur avant que le courant ne s'interrompe de nouveau ; la meilleure stratégie consiste à laisser un Membre d'équipage sur le Secteur **6** pendant qu'un autre rétablit le courant sur le Secteur **7**. Vous pouvez aussi utiliser des cartes de Section améliorant vos déplacements pour rejoindre le Poste de commande dans les temps.

## ENTRÉE 601

[Équipe de terrain] : ... entendez ? Nous sommes... [parasites]

[CAPCOM, caporal Coetz] : Répétez, Équipe 1. Le signal a été perdu !

[Équipe de terrain] : Nous sommes dans un souterrain. Nous avons trouvé... [parasites] ... près du portail. C'est une autre stèle. Les lieux sont suffisamment sûrs pour que nous prenions le temps de l'étudier.

[CAPCOM, caporal Coetz] : À vous de voir, Équipe 1. La Section Xéno meurt d'envie de mettre la main sur une stèle, mais si vous manquez de provisions...

[Équipe de terrain] : [parasites]

Lisez l'entrée **55**.

## ENTRÉE 602

Gagnez 1 .

Remplacez la carte **P239** (*Les archives en flammes*) sur votre Secteur par la carte **P002**.

## ENTRÉE 603

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous sommes passés, CAPCOM ! On voit la surface de la planète. C'est incroyable ! Les lits de rivières asséchées ressemblent aux symboles gravés dans la surface de la planète. Au nord, le lit craquelé d'un ancien océan s'étend à perte de vue.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nos recherches initiales démontrent qu'il s'agissait d'un monde aquatique il y a encore cinq siècles. L'eau recouvrait 94 % de la surface. Vu la chute constante de roches lunaires, étudier les vestiges de la flore, de la faune et de la civilisation s'avère être notre seule chance de les préserver. Il s'agit donc de votre priorité.

- Trouvez la Mission **M180** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Trouvez les 2 Circonstances planétaires **G18**, mélangez-les et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Placez la carte Menace *Ophthalmoïde* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Ophthalmoïde* sur le Secteur **3**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 604

**Rapport linguistique 17C, sur les échantillons de textes usurpateurs :**

Tout indique que la société usurpatrice était divisée en deux castes au moins, farouchement opposées. La langue ne contient que des formes plurielles (voir les autres exemples trouvés sur le vaisseau-monde), mais l'existence d'une forme écrite exclut la possibilité d'une conscience commune. Par ailleurs, des fragments mentionnent l'existence d'un Nécrophone, mais nous aurons besoin de plus de contexte pour savoir s'il s'agit d'une entité religieuse ou de tout autre chose.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 605

[Commandant en second, major Dahl] : Bien joué ! Même s'il n'a pas grand chose en commun avec les capitales terriennes, ce regroupement de bâtiments a visiblement une importance. En plus, si vous vous y intéressez, vous démontrerez à nos hôtes notre curiosité sincère envers leur culture et leur art. N'oubliez pas : votre mission est de trouver tout ce qui nous aidera à comprendre ces créatures ou à mieux communiquer avec elles.

Placez la carte **M120** (*Cabale sainte*) sur l'emplacement Mission à droite du plateau de Planète. Remettez les autres cartes Mission non Optionnelles dans « Missions ». Lisez l'**entrée 736**.

## ENTRÉE 607

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :


- » **Procéder aux préparatifs de lancement** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps. Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P234** (*Le Hangar*) sur votre Secteur. Ensuite, continuez la partie.
- » **Demander à votre équipe de percuter le croiseur ennemi** (requiert au moins un Membre d'équipage) – Choisissez les Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) qui se **sacrifieront** en exécutant vos ordres, et l'Atterrisseur qui sera **détruit** lors de cette mission suicide. Lisez l'**entrée 142**.
- » **Ne pas s'occuper du croiseur ennemi et laisser quelqu'un d'autre s'en charger** – Placez le pion de Pénalité sur la table et placez la carte **P000** sur votre Secteur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez face Atterrisseur endommagé la carte d'un Atterrisseur au choix autre que l'Atterrisseur de base. Ensuite, continuez la partie.

## ENTRÉE 608

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, cette entrée est terminée. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Archives du premier contact. Extrait du rapport 17B de l'Équipe de terrain

Nous remarquons une faible lueur sous l'un des arbres : un masque idémien brisé couvert de poussière. Juste au-dessus, dans l'écorce, on devine la silhouette sombre et effacée d'un Idémien, bien trop réaliste à notre goût, d'autant qu'elle a adopté une pose douloureusement complexe. Nous ressentons subitement l'envie de quitter les lieux aussi vite que possible.

Gagnez la Découverte unique **13** si elle est disponible. Si la Découverte unique **13** n'est pas disponible, gagnez 1  à la place.

## ENTRÉE 609

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Nous sommes passés, CAPCOM ! On voit la surface de la planète. C'est incroyable ! Les lits de rivières asséchées ressemblent aux symboles gravés dans la surface de la planète. On aperçoit une étrange structure au sud-est de notre zone d'atterrissage...

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Exact. Nos chercheurs l'ont surnommée l'Édifice. Nous captions de graves anomalies gravitationnelles au sein du bâtiment.

- Trouvez la Mission **M181** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Trouvez les 2 Circonstances planétaires **G18**, mélangez-les et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Placez la carte Menace *Ophthalmioïde* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Ophthalmioïde* sur le Secteur **6**.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 611

### Journal du capitaine, entrée F-842

C'est le dernier contact que nous avons eu avec l'Équipe de terrain, qui est maintenant considérée comme ayant disparu au combat. Je ne peux m'empêcher de penser que j'ai envoyé ces braves soldats à leur mort. Notre technologie était-elle insuffisante ? Avons-nous commis une erreur ? Le docteur Corey m'assure que le générateur de champ nul ne pouvait pas tomber en panne comme ça et qu'il doit y avoir une explication. Un jour, peut-être, nous apprendrons ce qu'il s'est passé. Une autre Équipe de terrain se prépare à atterrir alors que j'écris ces mots, et sa mission est encore plus complexe puisqu'elle doit non seulement entrer dans la chambre forte des Bâtisseurs, mais aussi découvrir ce qui est arrivé à nos camarades.

**Attention !** Il est trop tard pour que *Vanguard* fasse machine arrière, désormais. Si vous perdez deux Équipes de terrain supplémentaires, la Campagne s'achèvera. Lors de votre prochain atterrissage, assurez-vous

de bien relire toutes les cartes PDI, Menaces et cartes liées à l'univers du jeu, pour vérifier que vous n'êtes pas passé à côté d'informations importantes.

Si vous souhaitez Sauvegarder la partie et ranger le matériel pour tenter plus tard de jouer à nouveau la mission finale,

Lisez l'**entrée 798**.

Quand vous serez prêt à la jouer à nouveau, cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'**entrée 737**.

Lisez l'**entrée 737**.

Lisez l'**entrée 810**.

## ENTRÉE 612

### Archives du premier contact. Extrait du rapport 17B de l'Équipe de terrain

Nous sommes entrés dans un atelier et avons senti le lourd regard d'innombrables masques réfléchissants accrochés aux murs et au plafond. Un artisan idémien travaillait, occupé à réparer de vieux masques endommagés. Ses gestes étaient rapides et précis, mais son travail progressait lentement. Plusieurs tables de travail étaient disponibles, de même qu'un grand nombre d'outils complexes, mais personne ne l'aidait, et il opérait les machines les unes après les autres. Nous avons tenté de l'interroger sur les masques et leur signification, mais il était trop occupé pour nous répondre. Nous avons proposé de l'aider, et il n'a ni accepté ni refusé...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Aider l'artisan** – Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P272**.
- » **Offrir un masque à l'artisan** (uniquement si vous possédez la Découverte unique **13**) – Lisez l'**entrée 643**.
- » **Quitter l'atelier** – Continuez la partie.


## ENTRÉE 613

### Journal d'excavation THX1138

Nous devons creuser dans l'axe du champ de débris, dans l'espoir de trouver des indices quant à la situation des Usurpateurs ou de leur vaisseau-monde. Nos constatations préliminaires indiquent que les débris résultent d'un impact à grande vitesse sur la surface externe du vaisseau. Les artefacts découverts sont probablement usurpateurs, puisqu'ils ressemblent fortement aux échantillons en notre possession. Les informations qu'on en tirera pourraient nous permettre de créer des atterrisseurs bien mieux protégés, comme ceux des Usurpateurs.

Le département d'Archéologie propose d'étendre notre tranchée vers la zone où pourraient se trouver les plus gros pans du corps impacteur.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez la Découverte unique **8**. Si vous la possédez déjà, gagnez 1 .

Placez la carte **P311** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 614

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'**entrée 273**.

Rien ne se passe.

## ENTRÉE 615

Si vous êtes sur *Sulfure*, lisez l'**entrée 616**.

Si vous êtes sur *Salpêtre*, lisez l'**entrée 601**.

## ENTRÉE 616


[**Équipe de terrain**] : ... entendez ? Nous sommes... [parasites]

[**CAPCOM, caporal Coetz**] : Répétez, Équipe 1. Votre signal est intermittent.

[**Équipe de terrain**] : Nous sommes de retour dans la montagne. Nous avons trouvé quelque chose d'intéressant... [parasites]... secousses sismiques. C'est une stèle, prise dans une chambre magmatique. Nous pensons pouvoir nous approcher suffisamment pour l'étudier.

[CAPCOM, caporal Coetz] : C'est à vous de voir, Équipe 1. La Section Xéno meurt d'envie de mettre la main dessus, mais si vous jugez que c'est trop risqué...

[Équipe de terrain] : [parasites]

- Défaussez les cartes Mission **M10** et **M31** si elles sont révélées.
- Gagnez 1 .
- Gagnez 1 Découverte unique.
- Placez la carte **P001** sur celles se trouvant sur ce Secteur.
- Lisez l'entrée **55**.

## ENTRÉE 617

[Chef de Section] : Soyez prudents. Nous détectons une importante fuite d'oxygène près de vous. L'une des soutes doit être endommagée.

[Escouade Alpha] : Vous ne pouvez pas fermer les cloisons étanches aux alentours ?

[Chef de Section] : La plupart des cloisons étanches ont été détruites. Nous devons réparer la fuite avant qu'une trop grande partie de nos réserves d'oxygène disparaissent.

[Escouade Alpha] : Comme si nous n'avions pas déjà assez à faire...

Lisez l'entrée **622**.

## ENTRÉE 618

Archives du premier contact. Extrait du rapport 17B de l'Équipe de terrain

Il m'a fallu du temps, mais j'ai réussi à parfaitement polir la surface cristalline du masque. Quand j'ai fini, notre hôte se trouvait juste derrière moi. Il m'a pris le masque des mains, l'a inspecté et a hoché sèchement la tête. Je ne sais pas si ce geste a le même sens ici que parmi les humains, mais je savais que ce n'était pas le moment de poser de questions...

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P271**. Lisez l'entrée **630**.

## ENTRÉE 619

[Commandant en second, major Dahl] : Bien joué! Endommagé ou pas, le Vanguard est en mission et nous devons trouver plus de stèles pour nos recherches. De plus, le glyphe pourra nous permettre de comprendre ce qui motive les Idémiens. Jusqu'à présent, chaque stèle a influencé la civilisation aux alentours. Sans compter que, si nous réussissons cette tâche complexe, cela démontrera à nos hôtes que nous formons une race d'explorateurs audacieux...

Placez la carte **M121** (*Une vérité enfouie*) sur l'emplacement Mission à droite du plateau de Planète. Remettez les autres cartes Mission non Optionnelles dans « Missions ». Lisez l'entrée **736**.

## ENTRÉE 620

Journal du capitaine, entrée E-736

J'avais juré de ne jamais abandonner qui que ce soit, mais je n'ai pas pu donner l'ordre d'aller les sauver. Il était évident que les mystérieux bancs de créatures de ce système étaient attirés par les pics d'énergie et les hautes températures. L'IA du Vanguard m'a prévenu que nous en approcher équivalait à agiter un steak juteux devant un loup affamé. Si ces créatures recouvraient le Vanguard comme elles l'avaient fait pour l'atterrisseur, l'équipage entier serait en danger.

Alors que j'observais à l'écran notre atterrisseur endommagé et entouré de bancs épais de ces étranges micro-organismes, je ne pouvais qu'espérer que son équipage comprendrait pourquoi nous ne pouvions pas l'aider... et qu'il trouverait un moyen de s'en sortir.

Choisissez une des options ci-dessous :

- » **Prélever un échantillon des créatures** – C'est risqué, certes, mais cela nous permettrait de les étudier plus facilement. Lisez l'entrée **624**.
- » **Attendre que le Vanguard envoie de l'aide** – Ils voient certainement que nous sommes en danger ! Lisez l'entrée **645**.

## ENTRÉE 621

Journal d'exploration 14/73-A

Ce quartier ne contient rien d'autre que des ruines calcinées. L'architecture est strictement utilitaire, et nous n'avons pas vu de structure qui puisse servir de lieu culturel, ni même d'édifice décoré d'une manière quelconque. La plupart des murs encore debout portent

des slogans, et les messages directs et simplistes sont compréhensibles par toutes les espèces : cette galaxie nous appartient ! Nous nous demandons si le grand bâtiment visible à l'horizon sera différent.

Nos sondes ont révélé que l'un des bâtiments a des murs vitrifiés et contient beaucoup de verre fondu. D'autres études pourraient nous permettre d'en apprendre plus sur ce qui est arrivé au vaisseau-monde.

Chaque Membre d'équipage pioche 1 carte de Section. Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P329**.

## ENTRÉE 622

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Aller réparer les dégâts et la fuite** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps ! Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P240** (*Des dégâts dans la soute*) sur votre Secteur.
- » **Ordonner à votre équipe de réparer les dégâts** (requiert au moins un Membre d'équipage disponible) – Choisissez quels Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) s'en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l'entrée **724**.
- » **Ne pas réparer les dégâts et laisser quelqu'un d'autre s'en charger** – Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3) – S'il est déjà « très bas », rien ne se passe. Ensuite, remplacez une carte au hasard de « Découvertes récoltées » (Boîtier B) à son paquet Découverte correspondant. Mélangez toutes les cartes de Membre d'équipage disponible de toutes les Sections, et piochez-en une au hasard ; ce Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Avantage adverse.

## ENTRÉE 623

A Si la case **A** est cochée, rien ne se passe.

Dans le cas contraire, cochez la case **A** et lisez l'entrée **631**.

## ENTRÉE 624

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Allez, on reprend. Tu mets ta combi et tu entres dans le sas. Nous faisons passer la pression à presque 0. De cette manière, quand tu ouvres la porte, la plupart de ces petites saloperies exploseront et tu auras un court instant pour prélever un échantillon et fermer la porte.

[Agent 2] : Et si elles essaient d'entrer ?

[Agent 1] : Tu ne peux pas les laisser faire. Tu dois être rapide et fermer la porte hermétiquement.

[Agent 2] : Oui, mais si elles réussissent à entrer ?

[Agent 1] : On ne peut pas se permettre d'en avoir dans le vaisseau, pas vrai ? Si certaines entrent dans le sas, tu seras coincé avec elles jusqu'à ce qu'on trouve un moyen de régler le problème. Alors, surtout, assure-toi qu'elles n'entrent pas, d'accord ?

[Agent 2] : D'accord.

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour ouvrir le sas et récolter un échantillon (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale). Ensuite, lisez l'entrée **628**.

## ENTRÉE 625

[Capitaine Wayman] : Préparez le scanner ! La planète devrait apparaître... maintenant.

[Sarah Corey] : La voilà. Nom de code : Ugnir. Encore un monde visité par les Bâtisseurs. Imaginez...

[Anu, ambassadrice idémiennne] : C'est ici que vous nous avez amenée ? Pff ! Quelle perte de temps !

[Capitaine Wayman] : Pourquoi cela, ambassadrice ?

[Anu, ambassadrice idémiennne] : Vous ne trouverez rien sur place, humains.

[Sarah Corey] : Si vous me permettez, ambassadrice, les Bâtisseurs ont indiqué cette planète pour une raison. Vous voyez ? Nos scanners détectent une atmosphère riche en oxygène et beaucoup de matière organique en surface.

[Anu, ambassadrice idémienne] : Mon peuple a étudié ce monde par le passé, sans rien y trouver d'important. Allez vérifier par vous-mêmes.

[Capitaine Wayman] : Ça ne fait pas de mal de jeter un œil. Préparez l'Équipe de terrain!

Lisez l'entrée 627.

## ENTRÉE 626

[Équipe de terrain, agent 1] : Utilisez les drones pour attirer son attention et revenez!

\*\*\* Décharge d'énergie et explosion \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Répète, agent 1? Nous sommes coincés par des tirs [Parasites] et nous sommes derrière un obstacle qui s'amenuise à vue d'œil. [Explosion] Aïe!

Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 4 lance .

## ENTRÉE 627

[Équipe de terrain] : Équipe de terrain à Vanguard. Nous avons atterri. Datalink établi.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nous recevons les données, Équipe de terrain. Comment était l'atterrissage?

[Équipe de terrain] : Rien qui vaille la peine de vous le raconter. Et la planète ne vaut pas mieux.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Comment cela?

[Équipe de terrain] : La surface est entièrement couverte de graviers gris et lisses, à perte de vue. Le détecteur ne capte aucune stèle.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bizarre. Les scans montrent une abondance de matière organique. Installez l'équipement et prélevez des échantillons, Équipe de terrain.

[Équipe de terrain] : Bien reçu! Attendez. Nous voyons quelque chose près de la zone d'atterrissage : une longue piste gluante qui disparaît au loin.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Soyez prudents. Aucun organisme de grande taille ne peut survivre sans biome pour le nourrir.

[Équipe de terrain] : Nous voyons aussi des débris pas trop loin de notre zone d'atterrissage. Vous pensez que quelque chose s'est écrasé ici?



Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Reconnaissance prend la décision finale) :


- » Remonter la piste mystérieuse – lisez l'entrée 635.
- » Étudier le gravier au sol – lisez l'entrée 644.
- » Aller jusqu'au tas de débris – lisez l'entrée 752.

## ENTRÉE 628

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-après. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (exemple : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

 SÉCURISER LE SAS

 = 

 +  +  + 	Réactivez 5 
 + 	Lisez l'entrée 637.
	Lisez l'entrée 632.

## ENTRÉE 629

Journal d'exploration 14/02

Nous n'étions pas loin de l'échafaudage qui menait à l'événement, au bord de la zone d'effet de l'anomalie.

Choisissez une option :

- » Trouver un chemin jusqu'à la structure – Un unique bâtiment trône intact au milieu du paysage de ruines et de débris. Nos capteurs indiquent qu'il pourrait également s'agir de l'épicentre de l'anomalie. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.

- » Prendre le chemin le plus sûr au milieu des ruines – Nos éclaireurs automatisés rendent compte d'un chemin le long duquel les effets de l'anomalie semblent moindres. Nous pourrions l'emprunter pour nous enfoncer davantage dans ce paysage en ruines. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 7.
- » Rester sur ce Secteur.

## ENTRÉE 630

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » Lui demander quelle signification ont les masques – lisez l'entrée 695.
- » Lui demander pourquoi la cité est vide – lisez l'entrée 717.
- » Quitter l'atelier – Continuez la partie.

## ENTRÉE 631

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, vous nous entendez?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Difficilement, Équipe de terrain. Votre signal est faible. Nous voyons que vous êtes à plusieurs kilomètres sous la surface d'Édan.

[Équipe de terrain, agent 2] : La marche jusqu'ici a été difficile : on s'en ressent.

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous avons trouvé un lac souterrain. Une mer, plutôt, bien trop étendue pour être mesurée avec notre équipement.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, prélevez un échantillon de liquide et, si possible, des micro-organismes qui y vivent.

[Équipe de terrain, agent 1] : Bien reçu, CAPCOM.

[Équipe de terrain, agent 2] : Sois prudent, je crois que j'ai vu quelque chose bouger.


Placez la carte P395 sur celles se trouvant sur ce Secteur.

## ENTRÉE 632

Journal personnel, membre d'équipage 3562

De prime abord, la porte semblait impossible à ouvrir, mais dès qu'elle s'est entrouverte, l'air s'est échappé du sas, me faisant perdre l'équilibre. Il m'a fallu une seconde pour reprendre pied et, à ce moment-là, les créatures microscopiques se pressaient déjà dans l'entrebâillement, tentant d'entrer dans le vaisseau.

Essayer de refermer était comme tenter d'arrêter un train à mains nues : la porte s'est ouverte en grand, me repoussant contre la cloison. Un nuage sombre est entré dans le sas, me plaquant contre le mur. J'ai bien cru ma dernière heure arrivée, mais la porte étanche a tenu bon et l'équipe a pu prélever un échantillon dans l'un des conduits de ventilation. Dans un nuage d'un noir d'encre, pressé de toutes parts, j'ai dû attendre une éternité que mon équipe analyse l'échantillon...

Le Membre d'équipage qui effectue le Test lance . Si cela lui fait gagner une quatrième Blessure, ignorez ce résultat.


Ensuite, cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 637.

## ENTRÉE 633

Journal d'excavation THX1138-1

Prolonger notre tranchée s'est avéré utile. Notre équipe a trouvé les débris d'un véhicule de transport usurpateur d'une catégorie inconnue jusqu'ici. Cette découverte est presque aussi valable qu'un réel spécimen. La Xénologie a trouvé des éléments qui confirment ce qu'elle pense de la composition des Usurpateurs et émis de nouvelles théories quant aux autres machines récupérées.

Le transporteur a presque été entièrement détruit lors du crash, mais nous en avons trouvé des morceaux. L'hypothèse est qu'il utilisait un équivalent de notre technologie de boucliers. Nous avons pu lui attacher des générateurs pour obtenir une protection fonctionnelle qui devrait aider nos équipes de terrain face aux Usurpateurs qu'elles pourraient rencontrer.

Gagnez 1 . Toutes les Pistes de Temps progressent de 1. Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P312.



## ENTRÉE 634

[Pilote] : ... horrible ! Les boucliers tiendront sûrement.  
 [CAPCOM] : Vous pouvez abandonner la mission, si elle est trop dangereuse.  
 [Pilote] : Ça va aller.

[IA de l'atterrisseur] : Module de navigation endommagé. Module de navigation détruit. Module de communication endommagé.

[CAPCOM] : [Parasites]

[Pilote] : Hmm... Comment c'est possible? Le bouclier est toujours opérationnel!














[IA de l'atterrisseur] : Les scanners ont confondu une goutte de métal en fusion avec une goutte d'eau et l'ont laissée passer pour conserver l'énergie. Mise à jour de la définition de menace...

Cette Procédure d'Atterrissage, divisée en plusieurs étapes, sera plus difficile et plus longue que d'ordinaire. Pour commencer, placez un D10 sur le plateau Atterrisseur : il s'agit de l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur. Placez-le sur « 0 ».

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'entrée 641.

### PLUIE DE MÉTAUX EN FUSION

	<b>Gyroscopes défectueux</b>	Choisissez une option : » <b>Stabiliser l'atterrisseur :</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  . » <b>Réparer les gyroscopes :</b> Chaque Membre d'équipage  3.
	<b>Opportunité dangereuse</b>	<b>Tenter de la saisir !</b> Si  est de 5 ou plus, lisez immédiatement l'entrée 641. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage  .
	<b>Averse de métaux en fusion</b>	<b>Résister :</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins  .
	<b>Soute perforée</b>	<b>Résister :</b> Perdez 4 moins  Provisions. <b>OU</b> Chaque Membre d'équipage  .

## ENTRÉE 635

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous arrivons près de plusieurs hautes structures. Pourquoi ne les avons-nous pas vues quand nous étions en orbite?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Quoi? Nous ne voyons rien sur la vidéo : le terrain est plat.

[Équipe de terrain, agent 1] : L'eau monte et surgit de sous les graviers. Vanguard, vous nous entendez?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Quoi? Comment...

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous avons perdu tout contact avec le Vanguard. Nous ne pouvons compter que sur nous-mêmes.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Je vous entends!

[Équipe de terrain, agent 1] : Sortons vite d'ici avant de nous noyer.

[CAPCOM, sergent Xiu] : La vidéo ne montre aucune présence d'eau. Vous m'entendez, Équipe de terrain? Répondez!

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Vous diriger vers les structures** – Lisez l'entrée 664.
- » **Attendre que l'eau vous submerge** – Lisez l'entrée 667.
- » **Étudier les graviers** – Lisez l'entrée 648.
- » **Revenir à l'Atterrisseur** – Lisez l'entrée 669.

## ENTRÉE 636

[Membre d'équipage 234] : Vanguard, dites-moi que vous nous entendez.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Ils ne répondent pas! Nous devons envoyer une équipe de sauvetage.

[Membre d'équipage 234] : Inutile, sergent. Je vous reçois.

[Sarah Corey] : Enfin! Et les autres?

[Membre d'équipage 234] : Ils sont inconscients ou sous le coup d'hallucinations. J'ai besoin de tirs de soutien immédiatement. Vous pouvez éliminer la grosse cochonnerie, là?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Heu, la créature est très proche. Vous pourriez être pris dans le souffle de l'explosion.

[Sarah Corey] : Vous êtes sûrs de vouloir détruire cette créature? Nous ne pourrions pas examiner...

[CAPCOM, sergent Xiu] : Il en va de la sécurité de notre équipage!

Le Membre d'équipage doté du marqueur sur sa carte choisit une des options ci-dessous :

- » **Ordonner au Vanguard de tirer sur la créature** – Lisez l'entrée 680.
- » **Tenter de réveiller vos amis** – Lisez l'entrée 697.
- » **Tenter de combattre l'insecte géant tout seul** – Lisez l'entrée 558.

## ENTRÉE 637

Journal personnel, membre d'équipage 289

Une fois l'échantillon à bord, nous avons pu étudier l'organisme et en apprendre plus sur son cycle de vie. Ces petites créatures sont dotées d'organites spécialisés qui transforment la lumière en une propulsion incroyable. Vu leur masse négligeable, cela leur permet d'atteindre des accélérations supérieures à celle de nos atterrisseurs les plus performants, et une vitesse de pointe théorique proche de 1c.

Par contre, la création et la charge de ces moteurs cellulaires improbables nécessitent une énergie énorme, d'où le trajet des créatures jusqu'à la couronne du soleil. Le processus de reproduction se déroule peut-être dans la nébuleuse, riche en composants organiques. Ces deux faits modèlent leur cycle de vie entier : les créatures s'approchent du soleil pour se recharger et répliquer leurs organites puis reviennent dans la nébuleuse pour se nourrir et donner naissance à la génération suivante.

Notre découverte la plus importante est le catalyseur chimique qui indique au micro-organisme que suffisamment d'énergie a été engrangée et qu'il est temps de retourner à la nébuleuse. Nous pensons que si nous parvenons à le synthétiser, les créatures cesseront de s'intéresser à notre atterrisseur ou au Vanguard.

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour reproduire chimiquement le catalyseur d'origine organique et en synthétiser davantage dans le laboratoire (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale). Ensuite, lisez l'entrée 639.

## ENTRÉE 638

Journal d'exploration 14/73

La grande salle est traversée de flux d'attraction gravitationnelle. Se diriger vers le centre de l'anomalie équivaut à une mort certaine. Nous avons décidé de trouver un moyen de contrer cet effet.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :


- **Suivre le chemin de l'éclaireur automatisé** – Avant de tomber au milieu d'un champ de quelque 20000 g, l'éclaireur automatisé a rendu compte de l'existence de voies praticables près du centre de l'anomalie : nous pourrions suivre cette route pré-enregistrée. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 6.

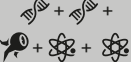



- **Passer par les tunnels** – Parmi les tunnels de service à moitié ensevelis, nos capteurs signalent un chemin le long duquel les champs gravitationnels ont un niveau quasiment standard.  
Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 7.
- **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 639

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-dessous. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple** : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

### SYNTHÉTISER LE CATALYSEUR DU BANC STELLAIRE

⚡ = 

	Gagnez 1  Réactivez 5  .
	Lisez l'entrée 642.
Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 637 et essayez à nouveau.	

## ENTRÉE 640

Journal d'exploration 14/73-B

Les ruines des bâtiments ont été soumises à des températures extrêmement élevées, comme si quelqu'un avait voulu détruire des preuves. Les résidus sont similaires à ce que nous avons trouvé lors de nos rencontres précédentes avec les Usurpateurs. Une exploration plus attentive des ruines nous a permis de dénicher des contenants en cristal à moitié enterrés mais indemnes. Leur contenu ne ressemble pas à des créations des Usurpateurs. Est-il possible qu'il s'agisse d'artéfacts d'autres cultures ?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P330.

## ENTRÉE 641


Enregistrement sonore du cockpit

[**Navigateur**] : Le module de navigation est mort. Je vais compter sur les scanners de proximité et les nuages.

[**Pilote**] : S'il te plaît, oui. Il faut aussi réparer la coque.

[**Navigateur**] : En plein vol ? On a le temps ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Réparer la coque de l'atterrisseur** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'entrée 646.
- » **Ne pas vous occuper des dégâts pour le moment** – Lisez l'entrée 649.

## ENTRÉE 642

Journal personnel, membre d'équipage 289

Notre équipe a synthétisé le catalyseur et l'a répandu sur la coque. Comme prévu, les micro-organismes affamés d'énergie ont perdu tout intérêt pour notre atterrisseur et se sont éloignés. Nous ne savions pas combien de temps notre ruse marcherait, alors nous avons réparé le vaisseau rapidement et nous sommes retournés sur le Vanguard, accompagnés d'un spécimen de ces créatures.

De retour à bord, nous avons appris que le Vanguard avait trouvé une stèle des Bâtisseurs qui flottait dans la nébuleuse. Il semble que les Bâtisseurs ont utilisé ce système pour savoir si une vie microbienne spatiale pouvait évoluer en une civilisation dotée de conscience. Ce n'est pas encore le cas, mais si nous laissons un million d'années supplémentaires à ces microbes, qui sait ce qu'il adviendra ?

La Section Sécurité ne voulait pas traîner dans les parages du banc, et nous avons quitté le système dès que nos découvertes ont été cataloguées.

Gagnez 1 .

Gagnez la Découverte unique 27.

Lisez l'entrée 663.

## ENTRÉE 643

L'artisan nous a pris le masque fracturé des mains, et a inspecté de ses doigts tremblant sa surface réfléchissante. Il l'a regardé sous toutes les coutures et nous a remerciés de le lui avoir apporté, parce qu'il appartenait à un membre de sa famille. Son propriétaire idémien étant mort, le masque ne doit pas être réparé. L'artisan nous a rendu l'artéfact, mais au lieu de retourner au travail, il est resté devant nous alors que le masque réfléchissait nos expressions interloquées. Nous avons profité de l'occasion pour lui poser nos questions...

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

Lisez l'entrée 630.

## ENTRÉE 644

Cochez la case A de l'entrée 915, puis poursuivez la lecture :

Journal personnel du membre d'équipage 234

Dès que nous avons commencé à étudier la surface de la planète, nous avons compris pourquoi nos scanners orbitaux s'étaient fourvoyés. Les graviers qui recouvraient le sol n'étaient pas des cailloux : il s'agissait plutôt de plantes grasses grisâtres qui ressemblaient aux lithops terriens. Nous avons rapidement identifié plusieurs sous-espèces, les maillons mouvants d'un écosystème si simple qu'il semblait impossible. Hormis les micro-organismes symbiotiques, les lithops semblaient être les seuls organismes vivants sur cette planète. Ils tirent leur subsistance d'un sol riche en minéraux et d'un soleil faible. Nos scans avaient raison : la planète regorgeait de vie, mais Anu avait raison elle aussi. Il n'y avait rien à voir ici, sinon une longue trace gluante qui disparaissait au loin...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Suivre la piste mystérieuse** – Lisez l'entrée 635.
- » **Revenir à l'atterrisseur** – Lisez l'entrée 669.

## ENTRÉE 645

Journal personnel, membre d'équipage 289

La coque grince et craque. Des heures se sont écoulées depuis notre dernier contact avec le Vanguard... Nous commençons à croire que le vaisseau a dû s'éloigner prudemment dans l'attente de connaître le sort de notre atterrisseur.

Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste des cases non cochées, lisez l'entrée 123.

## ENTRÉE 646

Enregistrement sonore du cockpit

[**Pilote**] : J'aimerais pouvoir t'aider !

[**Voix étouffée**] : Ben oui... Nom d'un chien, ma peau brûle !

[**Pilote**] : Sois prudent !

[**Voix étouffée**] : Je porte une combinaison intégrale ! À voir la situation ici, je me demande comment notre atterrisseur tient le coup.

Augmentez l'Indicateur de Réparation de 3.

Lisez l'entrée 649.

## ENTRÉE 647

Journal d'exploration 14/58

Nous avons presque atteint le couloir. Le bâtiment majestueux semble intact. De fortes variations dans le champ gravitationnel empêchent l'accès à cette section des ruines. Nous allons devoir trouver une entrée...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Revenir sur nos pas** – Les scanners montrent un labyrinthe impraticable de champs gravitationnels négatifs. La seule option raisonnable consiste à revenir sur nos pas pour retrouver une zone correctement cartographiée près de l'échafaudage. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 2.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 648

Si la case **A** de l'entrée 915 est cochée, vous n'apprenez rien de plus – lisez l'entrée 635.

Dans le cas contraire, cochez la case **A** de l'entrée 915, puis poursuivez la lecture :

### Journal personnel du membre d'équipage 234

Dès que nous avons commencé à étudier la surface de la planète, nous avons compris pourquoi nos scanners orbitaux s'étaient fourvoyés. Les graviers qui recouvraient le sol n'étaient pas des cailloux : il s'agissait plutôt de plantes grasses grisâtres qui ressemblaient aux lithops terriens. Nous avons rapidement identifié plusieurs sous-espèces, les maillons mouvants d'un écosystème si simple qu'il semblait impossible. Par contre, il devenait de plus en plus difficile de se concentrer vu les nombreux phénomènes étranges autour de nous... Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Vous diriger vers les structures** – lisez l'entrée 664.
- » **Attendre que l'eau vous submerge** – lisez l'entrée 667.
- » **Revenir à l'Atterrisseur** – lisez l'entrée 669.

## ENTRÉE 649

### Enregistrement sonore du cockpit

[Pilote] : Ces nuages m'inquiètent. On peut les éviter ?

[Navigateur] : Bien sûr. IA, indique-nous tes données sur les nuages.

[IA de l'atterrisseur] : Les scanners captent une activité nucléaire dans les nuages. C'est un phénomène inconnu. Notre recommandation : contourner les nuages et demander des recherches supplémentaires.

[Pilote] : Nous pourrions peut-être mener les recherches ?

[Navigateur] : Hors de question !

Choisissez une des options ci-dessous :

- » **Traverser les nuages** – lisez l'entrée 652.
- » **Contourner les nuages** – lisez l'entrée 699.

## ENTRÉE 651

### Journal personnel, membre d'équipage 289

L'efficacité de notre infection synthétique m'attristait. À son contact, le banc de micro-organismes qui entourait notre atterrisseur est mort et des nuages de matière inerte se sont envolés. La maladie s'est propagée aux autres bancs. Quelques semaines plus tard, alors que nous nous préparions à quitter le système à bord de l'ISS Vanguard, ces nuages noirs délétères se rapprochaient de la nébuleuse.

Depuis mon poste sur le pont d'observation, j'ai réalisé le prix du sauvetage de l'Équipe de terrain. La stèle des Bâtisseurs découverte dans la nébuleuse indique que la vie microbienne avait été créée pour explorer la possibilité d'une vie spatiale intelligente : cette expérience avait connu une fin subite. L'échantillon dans le laboratoire du Vanguard allait rapidement devenir le seul souvenir d'une espèce unique.

Gagnez la Découverte unique 27.

lisez l'entrée 663.

## ENTRÉE 652

### Enregistrement sonore du cockpit












[IA de l'atterrisseur] : Des vents solaires perturbent nos boucliers. Une contamination par radiations est imminente.

[Navigateur] : Avons-nous appris quelque chose au moins ?

[IA de l'atterrisseur] : Les données sur les nuages sont stockées dans l'enregistreur de données de vol, en attendant d'être analysées par les IA de la Section Sciences. Par contre, les scans initiaux ne révèlent rien d'intéressant.

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisseur.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisseur progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisseur a atteint la case « Atterrisseur réussi », défaussez-le et lisez l'entrée 662. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

### NUAGES RADIOACTIFS

	<b>Mini explosion nucléaire</b>	<b>Étions-nous bien préparés ?</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  6 moins  .
	<b>Opportunité</b>	<b>Tenter de la saisir !</b> Si  est de 6 ou plus, lisez immédiatement l'entrée 662. <b>Dans le cas contraire</b> , rien ne se passe.
	<b>Propulseurs défectueux</b>	<b>Chute en piqué :</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins  .
	<b>IEM</b>	Choisissez une option :  » <b>Protéger le cockpit :</b> Remettez dans « Armurerie » un nombre de cartes Équipement au hasard égal à 5 moins  .  » <b>Protéger la soute :</b> Un Membre d'équipage au choix gagne une Blessure Épuisé.

## ENTRÉE 660

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous venons de tomber sur l'une des grandes routes aperçues en orbite.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Où pensez-vous qu'elle mène, Équipe de terrain ?

[Équipe de terrain, agent 2] : À mon avis, elles mènent toutes au même endroit : l'Édifice.

[Équipe de terrain, agent 1] : Je confirme, CAPCOM. Elle semble mener droit à l'Édifice.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bien reçu, Équipe de terrain. Suivez cette route et contactez-nous une fois à l'Édifice.

[Équipe de terrain, agent 2] : Ce serait malpoli de ne pas emprunter une route si gentiment offerte.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P406.

## ENTRÉE 661

### Enregistrement sonore 14/82

[Équipe de terrain] : Nous avons pris tout ce que nous pouvions. On s'en va.

[Nérophone] : J'espère que vous avez tout pris, intrus, vos-mes maîtres-superviseurs n'en ont plus besoin.

[Équipe de terrain] : Bon sang, cette créature me fiche la trouille.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Partir** – Vous tentez de quitter le centre de l'anomalie mais vous tournez en rond. Après quelques heures de tours et détours, vous finissez par quitter le bâtiment. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 662

### Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Réserves d'air contaminées. Le système de survie ne fonctionne plus.


[Pilote] : IA, je ne peux pas être partout à la fois !

[**Navigateur**] : Tu ne l'es pas. Tu es assis confortablement. IA, pouvons-nous réparer après l'atterrissage?

[**IA de l'atterrisseur**] : Bien sûr. Vous avez environ soixante-dix pour cent de chance de survivre jusque-là.




[**Navigateur**] : Mieux qu'un pile ou face, non?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Réparer le système de survie** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'**entrée 678**.
- » **Supporter la situation** – Lisez l'**entrée 674**.

## ENTRÉE 663

Comptez combien de cases de de l'**entrée 925** sont cochées.

- Si aucune case n'est cochée, gagnez 3 . Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 et 2 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
- Si une seule case est cochée, gagnez 2 . Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
- Si deux cases sont cochées, gagnez 1 .

Retirez du jeu la carte Atterrissage L7.

Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S25** (*Infestation du Banc stellaire*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.


## ENTRÉE 664

[**Équipe de terrain**] : Nous n'y arriverons pas, CAPCOM ! Nous savons que vous ne nous entendez pas, mais j'espère que ce message vous parviendra à un moment. Nous montons toujours vers les structures, mais n'avancions pas.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : La connexion est bonne, je vous entends.

[**Sarah Corey**] : Vous voyez les données de leurs combinaisons ? Leur activité cérébrale est similaire à celle des rêves.

[**Équipe de terrain**] : Nous ne montons pas... nous rampons !

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place, puis poursuivez la lecture :

[**Équipe de terrain**] : C'est bizarre, ça doit être une hallucination. Nous devons retourner à l'atterrisseur. Attendez... où est passée la mer ?

Lisez l'**entrée 669**.

## ENTRÉE 665

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Tu y comprends quelque chose ?

[**Équipe de terrain, agent 2**] : À peu près. Une fois les divagations et la mauvaise poésie retirées, les données contiennent aussi des plans. À mon avis, ce que nous devons construire n'a aucun sens, mais nous devons croire que l'hilote sait de quoi il parle.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Je le déteste !

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Sois sympa ! L'hilote était l'un de nous il n'y a pas si longtemps et il essaie de nous sauver.

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour construire le marqueur subspatial des Visiteurs (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale). Ensuite, lisez l'**entrée 668**.

## ENTRÉE 666

A  B  C


- Ouvrez la Planétopédie aux pages **32-33** (*Échos*).
- Placez la silhouette Atterrisseur à côté du Secteur **1**. Placez tous les Membres d'équipage sur ce Secteur.
- Si la case **A** est cochée, placez un marqueur sur le Secteur **3**.
- Si la case **B** est cochée, placez un marqueur sur le Secteur **3**.
- Si la case **C** est cochée, placez un marqueur sur le Secteur **2**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 667

[**Équipe de terrain**] : Le liquide doit être dense, nous flottons.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : La connexion est bonne, je vous entends.

[**Sarah Corey**] : Vous voyez les données de leurs combinaisons ? Leur activité cérébrale est similaire à celle des rêves.

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé et continuez la partie, puis poursuivez la lecture :

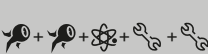


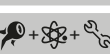
[**Équipe de terrain**] : Où est l'eau ? Pourquoi nous rampons ? Est-ce une hallucination ? Je crois que nous devrions regagner l'atterrisseur.

Lisez l'**entrée 669**.

## ENTRÉE 668

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-dessous. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple** : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

 **CONSTRUIRE LE MARQUEUR SUBSPATIAL**

	Réactivez 5  gagnez 1 
	Lisez l' <b>entrée 672</b> .
Cochez une case de l' <b>entrée 925</b> . S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l' <b>entrée 470</b> .	

## ENTRÉE 669

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Docteur, ils tournent en rond... Je crois que nous devons envisager d'envoyer une équipe de sauvetage.

[**Médecin chef, Dr Bell**] : Vous êtes sûr que ce n'est pas un problème de communication ?

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : L'équipement fonctionne, mais on dirait qu'il ne nous entendent plus.

[**Équipe de terrain**] : Vanguard, je ne sais pas si vous m'entendez, mais plus nous approchons de l'atterrisseur, plus il s'éloigne. Il semble impossible de l'atteindre. Est-ce votre faute ou nous devenons fous ?

[**Médecin chef, Dr Bell**] : Équipe de terrain, vous m'entendez ? C'est une hallucination. Vous devez reprendre vos esprits !


Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Secouer la tête pour reprendre vos esprits** – Lisez l'**entrée 671**.
- » **Respirer profondément pour tenter de vous calmer** – Lisez l'**entrée 673**.
- » **Regarder vos mains** – Lisez l'**entrée 677**.
- » **Expliquer votre problème au Vanguard** – Lisez l'**entrée 675**.

## ENTRÉE 671

**Journal personnel du membre d'équipage 234**

J'ai secoué la tête pour tenter de me remettre les idées en place. J'ai senti de l'eau entre mes deux oreilles, mes yeux se sont retournés et j'ai vomi, alors que le monde devenait sens dessus-dessous. Puis j'ai vu mes camarades, à genoux, qui luttèrent contre leur propre cerveau.

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Ensuite, choisissez une des options ci-dessous :

- » **Respirer profondément** – Lisez l'**entrée 673**.
- » **Regarder vos mains** – Lisez l'**entrée 677**.



## ENTRÉE 672

Journal personnel, membre d'équipage 289

L'hilote est apparu juste à côté du marqueur, sans aucun avertissement, nous faisant sursauter. Malgré tout, notre retour à travers ce tunnel subspatial nous a angoissés davantage.

De retour à bord, nous avons observé notre atterrisseur se faire lentement écraser sous un nuage opaque de micro-organismes. Le Vanguard a dépêché un drone pour prélever un échantillon du banc tout en restant à bonne distance. Il semble que les Bâtisseurs ont utilisé ce système pour savoir si une vie microbienne spatiale pouvait évoluer en une civilisation dotée de conscience. Ce n'est pas encore le cas, mais si nous laissons un million d'années supplémentaires à ces microbes, qui sait ce qu'il adviendra?

La Section Sécurité ne voulait pas traîner dans les parages du banc, et nous avons quitté le système rapidement.

Gagnez 2 .

Gagnez la Découverte unique 27.


Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).

Lisez l'entrée 663.

## ENTRÉE 673

Journal personnel du membre d'équipage 234

Je ne pouvais m'empêcher d'inspirer à fond. Mon corps s'est gonflé comme un ballon, ma tête tournait. J'ai regardé vers le bas : mes pieds étaient lointains, mais le sol... je flottais dans les airs! Non, c'est impossible! Il faut que je reprenne mes esprits!

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Ensuite, choisissez une des options ci-dessous :

- » Secouer la tête – Lisez l'entrée 671.
- » Regarder vos mains – Lisez l'entrée 677.

## ENTRÉE 674

Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : L'IA a dit que les données étaient insuffisantes et que l'atterrisseur était abîmé. Nous devons sortir des nuages!

[Pilote] : Mais nous pourrions collecter plus de données...

[Navigateur] : Arrête!

[Pilote] : On s'en sort très bien et nos découvertes en valent la peine!

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Continuer de voler dans les nuages – Lisez l'entrée 681.
- » Manœuvrer pour quitter les nuages – Lisez l'entrée 712.

## ENTRÉE 675

[Équipe de terrain, agent 1] : Sergent, quels sont vos ordres? Nous avons besoin d'aide!

[Médecin chef, Dr Bell] : Leurs signes vitaux sont bons. Leur état n'est pas provoqué par des toxines ou des anomalies métaboliques. Je crois qu'ils hallucinent, mais je ne sais pas pourquoi.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, revenez immédiatement!

[Équipe de terrain, agent 2] : C'est inutile, le Vanguard ne nous entend pas. Je crois bien que j'ai peur.

[Médecin chef, Dr Bell] : J'espère qu'ils n'oublieront pas leur entraînement. L'une des astuces psychologiques qui marchent est de regarder...

[Équipe de terrain] : Fuyez! Nous devons partir d'ici!

Lisez l'entrée 669.

## ENTRÉE 676

Enregistrement sonore 14/73-C

[Équipe de terrain 2] : Est-ce que c'est... le symbole du Vanguard?

[Équipe de terrain 1] : Pousse-toi, ça doit être ton imagination.

\*\*\* Bruits de pas \*\*\*

[Équipe de terrain 1] : Comment est-ce possible? C'est sans importance, nous devons ramener cette capsule à bord.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1  et la Découverte unique 26.

## ENTRÉE 677

Journal personnel du membre d'équipage 234

Lorsque j'ai regardé mes mains, j'ai reculé de dégoût. Au lieu de ma combinaison confortable, j'ai vu deux étranges appendices chitineux qui se terminaient en pinces. J'ai ouvert et serré les poings, et la sensation était différente : mes mains ne me donnaient pas la sensation de pinces. Je pouvais encore passer mon pouce sur mes quatre autres doigts, mais mes yeux percevaient quelque chose de bien différent.

À ce moment-là, c'est comme si mon cerveau s'était éteint pour se mettre à jour. La voix du sergent a résonné dans mon oreillette et je n'avais jamais été aussi heureux de l'entendre.

Ensuite, j'ai vu mes camarades ramper devant moi, déplaçant les graviers gris de leurs corps ondulants. Au-dessus d'eux se tenait une créature monstrueuse, un insecte gigantesque en forme de cerveau, dont les mandibules laissaient écouler un liquide écœurant.

Déterminez un Membre d'équipage au hasard, puis placez un marqueur sur sa carte Membre d'équipage. Le joueur qui contrôle ce Membre d'équipage choisit une des options ci-dessous :

- » Tenter de réveiller vos amis – Lisez l'entrée 697.
- » Tenter de combattre l'insecte géant tout seul – Lisez l'entrée 558.
- » Demander au Vanguard en orbite de tirer sur la créature (requiert l'Amélioration de la Passerelle B10, Canon Vindicator) – Lisez l'entrée 636.

## ENTRÉE 678

Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : J'ai changé le filtre et réparé le module du catalyseur...

[Pilote] : Super! J'ai gardé l'œil sur ta console dans l'intervalle, mais je crois...

[Navigateur] : À gauche, six degrés, vite! En haut, un degré!

...

[Navigateur] : Tu as failli nous conduire dans la tempête la plus sévère, mais tu ne t'en es pas trop mal tiré, vu les circonstances.

Augmentez l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur de 3.

Lisez l'entrée 674.

## ENTRÉE 679

Journal d'exploration 14/67

Les scans de la zone montrent beaucoup de débris et de nombreux endroits où la gravitation fluctue. L'étude du tunnel qui mène sur place a révélé des pointes dans le champ gravitationnel. Le seul chemin sûr passe sous d'imposants pans de mur en lévitation et regagne la grande salle sous les ruines les plus proches.

Choisissez une des options ci-dessous :

- » Emprunter le chemin sûr – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
- » Rester sur ce Secteur.


## ENTRÉE 680

[CAPCOM, sergent Xiu] : À couvert, Équipe de terrain! Feu dans 3... 2...

[Équipe de terrain, agent 1] : Si on est touchés, est-ce que quelqu'un...

[CAPCOM, sergent Xiu] : 1... Feu!

\*\*\* L'arme principale du Vanguard tire \*\*\*

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Ensuite, lisez l'entrée 553.

## ENTRÉE 681

Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Données suffisantes, stockées dans l'enregistreur de données de vol.

[Pilote] : Tu vois? Je t'avais dit que ça en valait la peine.

[IA de l'atterrisseur] : Danger! Augmentation du niveau de radiations nucléaires.












[Navigateur] : Vraiment? Attends! Tu as vu ça?

[Pilote] : Le nuage noir?

[Navigateur] : Ce n'est pas un nuage! C'est un objet solide qui flotte au-dessus des nuages, mais c'est bien plus gros que le Vanguard!

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisage a atteint la case « Atterrisage réussi », défaissez-le et lisez l'entrée 685. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

### ACTIVITÉ NUCLÉAIRE

	Moment de répit	Rien ne se passe
	Turbulences	Étions-nous prêts à cela ? Si  est de 6 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage  .
	Explosion	Choisissez une option : » <b>Manœuvrer</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins  . » <b>Activation des boucliers!</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Trauma.
	Radiations mortelles	Survivre à tout prix Si  est de 5 ou plus, chaque Membre d'équipage  . Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Épuisé.

## ENTRÉE 682

A Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre. Placez le PDI P315 sur le Secteur 4.

B Gagnez 1 . Placez le PDI P316 sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 683

Journal d'exploration 14/95

L'activation du moteur gravitationnel a affecté ce coin reculé du paysage. Cela a ouvert un chemin vers la salle, mais a aussi fermé tous les autres accès. Le tunnel que nous avions emprunté est maintenant bloqué par une zone de gravité importante.

Choisissez une option :

- » **Essayer d'atteindre la grande salle** – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 684

Extrait du rapport après action 14/02

Après avoir repéré les drones connus et les champs de débris autour de l'objet, nous sommes parvenus à l'approcher en silence et sans trop de mal. Nos explorations précédentes

nous ont aussi permis d'ouvrir rapidement l'écouille qui menait vers le centre du vaisseau-monde. Cette fois-ci, notre mission commençait en douceur...

- Si la Planétopédie est ouverte aux pages 28-29 (Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure) et que vous n'avez pas encore Sauvegardé la partie, faites-le maintenant :

S'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B), détruisez-la.

**Important** : Il est préférable de sauvegarder Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure et Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur sur des feuilles de référence différentes.

Ensuite, prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète actuel (celui sur le plateau de Planète).
- Inscrivez le numéro de la carte Atterrisage actuellement insérée dans le Scanner planétaire.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le numéro et le titre de toutes les cartes PDI qui s'y trouvent ; si plusieurs carte PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré.
- Inscrivez le numéro de toutes les cartes Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le nom et le numéro du Secteur de toutes les Menaces encore présentes sur le plateau de Planète. Rangez ensuite toutes les cartes Menace sur le plateau de Planète et leurs silhouettes correspondantes dans la boîte.
- Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).
- Rangez toutes les cartes PDI du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A). Rangez toutes les cartes Découverte unique sur le plateau de Planète dans « Découvertes uniques » (Boîtier A).

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 30-31 (Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur).
- Lisez l'entrée 687.

## ENTRÉE 685

Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Capteurs en panne!

[Navigateur] : Ignore-la, nous sommes presque arrivés.


[Pilote] : Tu plaisantes! Je ne peux pas atterrir sans capteurs!

[Navigateur] : L'atterrisseur est déjà amoché : un atterrisage brutal ne fera aucune différence.

[Pilote] : Tu sais qu'il faut qu'on décolle après?

Gagnez 1 Découverte Minéral.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Précipiter l'atterrisage** – Lisez l'entrée 693.
- » **Réparer les capteurs** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'entrée 689.

## ENTRÉE 686

Journal d'exploration 14/55

Cette zone, dans les profondeurs de la ville, est délimitée par des champs gravitationnels hautement variables. Nous pourrions y trouver des bâtiments intacts.

Choisissez une option :

- » **Avancer parmi les champs d'anomalies** – Les drones éclaireurs que nous avons envoyés en reconnaissance nous confirment qu'il est possible de s'approcher de la structure gigantesque qui se dessine à l'horizon. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 6.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 687

Journal d'exploration 14/01A

Nous avons emprunté le conduit d'aération sinueux jusqu'au centre du vaisseau-monde. Nos capteurs indiquaient de petits changements dans la gravité alors que nous avançons. Nos multiples couches protectrices nous

empêchaient d'entrer en contact avec le Vanguard. Nous avions dû emporter tout notre équipement et nos provisions.

Après un trajet pénible, nous avons descendu un échafaudage vers une mégapole en ruines construite sur le vaisseau. Fouiller tous les endroits que nous pouvions voir depuis notre poste prendrait des années, mais la source de l'anomalie se trouvait en ville, dans le bâtiment apparemment intact d'allure officielle. Nous pourrions y trouver un amas de stèles, puisque nous savions que les Usurpateurs étaient parvenus à regrouper plusieurs obélisques en un seul lieu.

Fouiller ce bâtiment était notre priorité. Nos drones ont découvert des passages à la gravité variable pour l'atteindre. Nous savions qu'il faudrait se montrer prudents : le moindre pas de côté pouvait causer notre mort.

L'environnement hostile signifiait aussi que nous devions agir vite. Il était impossible de savoir si le vaisseau-monde nous affecterait si nous restions trop longtemps sur place.

Nous n'avons toujours pas vu d'Usurpateur en vie, mais nous avons repéré de nombreux signes de leur présence.

- Placez la carte *Menace Faille gravitationnelle* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette *Faille gravitationnelle* sur le Secteur 5.
- Cette carte utilise un mécanisme spécial pour les déplacements sur certains Secteurs. Consultez la carte *Circonstances planétaires* et son action « Aller plus loin ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 688

[Équipe de terrain, agent 1] : Utilise les drones pour détourner son attention!

\*\*\* Décharge d'énergie \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : [Sifflement de chargement]  
Je l'ai dans ma ligne de mire. Prends ça, saloperie extraterrestre!

\*\*\* Explosion \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Aïe, ça a fait mal?

(||) sur la carte Menace de ce Secteur.

## ENTRÉE 689

Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : Prêt!

[Pilote] : Merci. Maintenant, nous pouvons atterrir en toute sécurité.

[Navigateur] : C'était une bonne idée. Merci de m'avoir persuadé de t'écouter.

Augmentez l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur de 3. Si sa valeur est de 9, lisez l'entrée 723.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 693.

## ENTRÉE 690

\*\*\* Sifflement d'une torche à plasma \*\*\*

[Équipe de terrain 1] : Nous avons percé la couche extérieure et pouvons accéder aux commandes. Nous attendons vos ordres, CAPCOM.

[CAPCOM] : Bon travail, Équipe 1 ! Essayez de contourner le système. Nous n'avons pas les missiles nécessaires pour éliminer le canon, vous devez donc trouver un moyen de le désactiver.

[Équipe de terrain 1] : Les circuits semblent identiques à ceux des autres technologies usurpatrices rencontrées. Il doit suffire de traquer le système d'identification pour qu'il nous reconnaisse comme des alliés.

lisez l'entrée 682. Cochez la case A et appliquez son texte.

## ENTRÉE 691

Journal d'exploration 14/91

Les fluctuations dans la gravité ont cessé une fois notre moteur gravitationnel activé. Par contre, nous ne pouvons plus entrer dans la salle. Les débris qui lévitaient auparavant bloquent maintenant notre chemin. À l'inverse, les tunnels de service qui s'enfonçaient dans la ville sont maintenant accessibles.

Choisissez une option :

- » **Vous approcher le plus possible de la salle** – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
- » **Passer par les tunnels de service pour vous enfoncer davantage dans la ville** – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 7.
- » Rester sur ce Secteur.

## ENTRÉE 692

Rapport après action 14/02

Il nous a fallu du temps pour entrer dans le vaisseau-monde. S'enfoncer dans l'inconnu sans préparation et avec des provisions qui s'amenuisaient à vue d'œil était pure folie. Après consultation avec CAPCOM, nous avons décidé de retourner sur le vaisseau.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 693

Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : Tiens, voilà un endroit où atterrir en sécurité. Sûrement.

[Pilote] : Ça... devrait faire l'affaire.

[Navigateur] : Avec notre épave flottante, nous ne trouverons pas mieux.

[Pilote] : L'atterrissage ne sera pas facile.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 26-27 (*Muspelheim*).
- Remplacez le PDI sur le Secteur 1 par la carte P292.
- Placez 1 marqueur sur le plateau Atterrisseur pour chaque point de l'Indicateur de Réparation, puis défaussez l'Indicateur de Réparation du plateau Atterrisseur.
- Lisez l'entrée 477 et cochez la case A sans lire le reste du texte. Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 694

- Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et placez l'Objectif secondaire O16 (*Renverser le Titan*) dans l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 695

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : Lorsque vous regardez le masque, vous vous voyez. C'est un rappel. Vous êtes la seule personne à vivre dans le monde que vous appelez réalité. La réalité n'est qu'une projection de l'esprit. Tout est déformé. Changé par votre existence. Fort éloigné de la vérité.

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : En vérité, chacun de nous est seul au monde. Le masque nous le rappelle. Il nous rappelle aussi que, lorsque nous parlons à une personne, nous ne nous adressons pas vraiment à elle. Nous parlons à l'image d'elle qui existe dans notre esprit. Une image déformée par nos concepts de vérité, de bien et de mal.

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : Dans votre monde, vous êtes les mêmes que lors de votre arrivée ici. Dans mon monde, vous avez changé. Je vous vois différemment maintenant. Je suis peut-être plus proche de la vérité. Ou plus loin. Je verrai au fil du temps.

- Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et gagnez 1 .

Cochez la case A de l'entrée 905, lisez son texte, et lisez l'entrée 630.

## ENTRÉE 696

\*\*\* Sifflement d'une torche à plasma \*\*\*

[Équipe de terrain 1] : Nous avons percé la couche extérieure et pouvons accéder aux commandes. Nous attendons vos ordres, CAPCOM.

[CAPCOM] : Bon travail, Équipe 1 ! Essayez de contourner le système. Nous n'avons pas les missiles nécessaires pour éliminer le canon, vous devez donc trouver un moyen de le désactiver.


[Équipe de terrain 1] : Les circuits semblent identiques à ceux des autres technologies usurpatrices rencontrées. Il doit suffire de traquer le système d'identification pour qu'il nous reconnaisse comme des alliés.

Allez à l'entrée 682. Cochez la case B et appliquez son texte.

## ENTRÉE 697

### Journal personnel du membre d'équipage 234

J'ai désespérément tenté de réveiller mes camarades, en les secouant et en hurlant, alors que la créature chargeait. Ils se sont relevés à la dernière seconde. Ensemble, nous avons blessé la créature et avons fui vers l'atterrisseur désormais tout proche.

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Cochez la case **B** de l'entrée 915.

Ensuite, lisez l'entrée 707.

## ENTRÉE 698

### Rapport après action 14/03

(...) la mission n'a fait qu'empirer par la suite. Les structures artificielles, les labyrinthes de laser, les pièges mortels, tout était conçu pour nous éliminer. Nous nous sommes échappés de justesse... Si nous comptons retourner sur place, mon conseil serait de rester aussi silencieux que possible ou de simplement lancer un missile nucléaire sur la zone.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 699

### Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Vents solaires en approche.









[Pilote] : C'est une blague?

[IA de l'atterrisseur] : Je ne suis pas pourvue d'un module de blagues.

[Navigateur] : Toujours aussi drôle. Pilote, tu es prêt?

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterissage a atteint la case « Atterissage réussi », défaussez-le et lisez l'entrée 701. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

### ÉRUPTION SOLAIRE

	<b>Élévation de la température</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descente soute en avant</b> Perdez 2 Provisions.</li> <li>» <b>Descente cockpit en avant</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage .</li> </ul> <p><b>Dans le cas contraire</b>, un Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</p>
	<b>Opportunité</b>	<b>Tenter de la saisir !</b> Si  est de 5 ou plus, lisez l'entrée 701. <b>Dans le cas contraire</b> , rien ne se passe.
	<b>Radiations</b>	<b>Survivre à tout prix</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage  .

## ENTRÉE 700

### Rapport après action/14-06

Traverser les ruines de la ville des Usurpateurs a été difficile. La gravité variable créait un environnement hostile, avant même que nous rencontrions des Usurpateurs ou leurs créations.

Cette nouvelle source d'informations mérite, selon moi, des missions d'exploration supplémentaires, mieux préparées et équipées.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 701

### Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Réservoir d'oxygène en feu. Le système de survie ne fonctionne plus.


[Pilote] : IA, je ne peux pas être partout à la fois!

[Navigateur] : Tu ne l'as pas. Tu es assis aux commandes tout le temps. IA, pouvons-nous réparer après l'atterrissage?

[IA de l'atterrisseur] : Bien sûr. Vous avez environ soixante-dix pour cent de chances de survivre jusque là.

[Navigateur] : Mieux qu'un pile ou face, non?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Réparer le système de survie** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'entrée 708.
- » **Continuer le vol dans un atterrisseur endommagé** – Lisez l'entrée 704.

## ENTRÉE 702

[Équipe de terrain, agent 2] : ... et nous appuyons sur l'interrupteur ici et...

\*\*\* Bruits d'allumage \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Voilà! Ça fonctionne!

[Équipe de terrain, agent 1] : Restez sur vos gardes, on dirait qu'on a tapé dans une ruche!

La surface extérieure du vaisseau-monde est inondée de lumière rouge. Il semble que ce nœud permette d'alimenter les systèmes de base.

Si la carte Circonstances planétaires **G33** est sur le plateau de Planète, réinitialisez sa Piste de Temps.

Si la carte Circonstances planétaires **G33** n'est pas sur le plateau de Planète, placez-la sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Si la carte **P318** (*L'évent thermal*) est sur le Secteur 6 et la carte **P317** (*Le dépôt de machines alimenté*) est sur le Secteur 5, rien ne se passe.

Dans le cas contraire, placez la carte PDI **P318** sur le Secteur 6 et la carte **P317** sur le Secteur 5.

Si le *Gardien usurpateur* est déjà sur le plateau :

Résolvez l'effet **Rayon éradicateur** de sa carte Menace et retirez le marqueur de sa piste rouge.

Si le *Gardien usurpateur* n'est pas encore sur le plateau :

Placez la carte Menace *Gardien usurpateur* sur un espace Menace près du plateau, et sa silhouette sur le Secteur 6.

Ensuite, poursuivez la lecture :

Si le PDI (*Une batterie de défense inactive*) se trouve sur le Secteur 4, lisez l'entrée 776.

Si le PDI **P315** (*La batterie de défense modifiée*) se trouve sur le Secteur 4, lisez l'entrée 779.

Si le PDI **P316** (*La batterie de défense réajustée*) se trouve sur le Secteur 4, lisez l'entrée 777.

## ENTRÉE 703

### Journal d'exploration 14/01

Aller d'un endroit à l'autre dans le Noyau du vaisseau-monde s'avère difficile. Nous tournons souvent en rond, pour ensuite découvrir que nos horloges internes n'ont pas avancé d'une seconde. Tout ce chambardement est pour le moins déconcertant.

Si vous êtes sur le Secteur 2, lisez l'entrée 629.

Si vous êtes sur le Secteur 3, lisez l'entrée 638.

Si vous êtes sur le Secteur 4, lisez l'entrée 647.

Si vous êtes sur le Secteur 5, lisez l'entrée 661.

Si vous êtes sur le Secteur 6, lisez l'entrée 679.

Si vous êtes sur le Secteur 7, lisez l'entrée 686.



## ENTRÉE 704

**Enregistrement sonore du cockpit**

[Pilote] : C'était pas si mal, si?

[Navigateur] : T'es malade?

[Pilote] : On devrait peut-être plonger dans nuages les pour recueillir des données...

[Navigateur] : Non! On vole à peine!

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Plonger dans les nuages pour recueillir des données – lisez l'entrée 681.
- » Éviter les nuages – lisez l'entrée 712.

## ENTRÉE 705

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous approchons des emplacements défensifs. Les armes sont du même style que celles trouvées à L'Œil du Vide. Elles semblent tout aussi inactives.

[CAPCOM] : Bien reçu, agent 1.

\*\*\* Bruits de pas \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous avons trouvé ce qui semble être le centre de contrôle pour la batterie. Nous allons tenter d'y accéder.

[CAPCOM] : Faites attention.

[Équipe de terrain, agent 2] : [À voix basse] Super utile.

\*\*\* Sifflement d'une lance à plasma \*\*\*

Vérifiez si la case de l'entrée 940 est cochée, sans en lire le texte.

Si elle est cochée, lisez l'entrée 690. Dans le cas contraire, lisez l'entrée 696.

## ENTRÉE 706

Si vous êtes sur le Secteur 2, lisez l'entrée 769.

Si vous êtes sur le Secteur 3, lisez l'entrée 759.

Si vous êtes sur le Secteur 4, lisez l'entrée 774.

Si vous êtes sur le Secteur 5, lisez l'entrée 784.

Si vous êtes sur le Secteur 6, lisez l'entrée 691.

Si vous êtes sur le Secteur 7, lisez l'entrée 683.

## ENTRÉE 707

[Équipe de terrain, agent 1] : Dépêche-toi! Ferme la rampe!

\*\*\* Fermeture de la cloison \*\*\*

\*\*\* Pressurisation du sas \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Ouf. C'était... quelque chose. Partons d'ici avant que cette chose revienne.

[IA de l'atterrisseur] : Préparation au décollage. Allumage du moteur principal.

[Équipe de terrain, agent 1] : Plus vite, s'il te plaît! Quelqu'un voit la chose? Qu'est-ce qu'elle fait?

[Équipe de terrain, agent 2] : Elle est derrière nous, immobile, et à découvert, comme si on ne l'intéressait plus. Elle ne nous regarde même pas. Elle regarde... vers le haut?

[Équipe de terrain, agent 1] : Tu vois ce point lumineux dans le ciel? Apparemment cette bestiole regarde le Vanguard.

[Équipe de terrain, agent 2] : Tu penses qu'elle sait ce qu'est un vaisseau spatial?

[Équipe de terrain, agent 1] : Peu importe, partons d'ici.

Retirez tous les marqueurs des cartes Membre d'équipage (mais pas ceux des Charges).

Lisez l'entrée 748.

## ENTRÉE 708

**Enregistrement sonore du cockpit**

[Navigateur] : Le feu est éteint. Le système de survie sera opérationnel dans un moment.

[Pilote] : C'est une bonne nouvelle, merci.

[Navigateur] : J'espère que nous atterrissons bientôt...

Augmentez l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur de 3.

Lisez l'entrée 704.

## ENTRÉE 709

Après un moment, le courant s'éteint, mais il est peut-être possible de réactiver le nœud, ce qui permettrait de se débarrasser des ennemis ou de préparer une dernière percée vers l'évent thermal.

Défaussez la carte G33.

Défaussez la carte PDI P318 (L'évent thermal) du Secteur 6 et P317 (Le dépôt de machines alimenté) du Secteur 5.

Ensuite :

- Si le PDI P313 (Une batterie de défense active) est sur le Secteur 4, lisez l'entrée 767.
- Si le PDI P314 (La batterie de défense piratée) est sur le Secteur 4, lisez l'entrée 812.

## ENTRÉE 710

Lancez un D10 et consultez le résultat ci-dessous. Si la case du résultat n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Si elle est déjà cochée, cochez la première case non cochée sous celle-ci et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

0:  Les Usurpateurs essaient de détruire la passerelle ! Placez une carte P233 (Les Usurpateurs attaquent !) sur celles se trouvant sur le Secteur 1.

1-2:  Lisez l'entrée 376.

3:  Lisez l'entrée 751.

4-5:  Lisez l'entrée 617.

6:  Lisez l'entrée 820.

7:  Lisez l'entrée 522.

8:  Lisez l'entrée 427.

9:  Lisez l'entrée 447.

Rien ne se passe.

## ENTRÉE 711

Si la Mission M182 est visible sur le plateau, lisez l'entrée 718.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous avons des blessés! Nous rentrons.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bien sûr, la sécurité avant tout, mais le capitaine ne va pas être content.

[Équipe de terrain, agent 1] : Tant pis pour lui ! Nous ne sommes pas contents non plus, mais avec un peu de chance, personne ne va y laisser sa peau.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 712

**Enregistrement sonore du cockpit**

[Navigateur] : C'est... paisible.

[Pilote] : Peut-être pour toi. J'essaie d'éviter les courants dangereux, et c'est très difficile puisque tout est endommagé.

[Navigateur] : Peut-être, mais ça reste beau.

Chaque Membre d'équipage Réactive 1 .

Lisez l'entrée 714.

## ENTRÉE 713

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous avons atteint l'entrée de l'Édifice.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Des signes de vie?

[Équipe de terrain, agent 2] : Aucun. C'est une ville fantôme.

[Équipe de terrain, agent 1] : Ça reste magnifique, CAPCOM. Comme seule peut l'être une impressionnante ruine extraterrestre.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bien reçu, Équipe de terrain. Je vous conseille de vous reposer un peu avant d'aller plus loin. Nous ignorons la profondeur de l'Édifice.

[Équipe de terrain, agent 2] : Pas besoin de me le dire deux fois.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P407.

## ENTRÉE 714

### Enregistrement sonore du cockpit

[Pilote] : Maintenant, c'est paisible, mais je ne sais pas où nous allons.

[Navigateur] : Si je ne me trompe pas... Regarde à droite!

[Pilote] : C'est gigantesque. Comment ça flotte?


[Navigateur] : Aucune idée, mais on peut y atterrir...

[IA de l'atterrisseur] : Éruption solaire détectée! Tous les scanners sont en panne!

[Navigateur] : Bon sang! Tu peux atterrir sans?

[Pilote] : Peut-être?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Précipiter l'atterrissage** – Lisez l'entrée 721.
- » **Réparer les capteurs** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent cliquer sur  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'entrée 716.

## ENTRÉE 715

[Équipe de terrain, agent 1] : On est passé! Je vois la surface maintenant...

[IA du Vanguard] : Atterrissage prévu dans T-3.

[Commandant en second, major Dahl] : Votre zone d'atterrissage a été choisie par nos hôtes. C'est un lopin de terre devant les structures que nous pensons être la ville centrale de la planète.

[Équipe de terrain, agent 2] : Je vois la zone... Elle est vide. Personne ne nous attend!

[Commandant en second, major Dahl] : Oui, nous avions espéré qu'il y aurait un comité d'accueil ou au moins un ambassadeur à qui parler. Apparemment, les choses se passent différemment ici.

[Équipe de terrain, agent 1] : Génial... Que faisons-nous? Nous abandonnons?

[Commandant en second, major Dahl] : Bien sûr que non! Vous devez profiter de votre séjour sur cette planète pour apprendre tout ce qui pourrait nous aider à comprendre cette race, même s'il faut accomplir plusieurs missions. Trois zones semblent particulièrement intéressantes : leur ville sainte, bien sûr, mais elle semble abandonnée; nous détectons également un faible signal d'une stèle des Bâtisseurs émanant d'une tranchée océanique à proximité; enfin, nos xénologues aimeraient que vous étudiez l'habitat naturel de ce monde. Nous pensons que les Idémiens épieront tous vos faits et gestes. N'oubliez pas : vous êtes les ambassadeurs de notre espèce! Cela étant, restez sur vos gardes. Le fait que vous soyez sur une planète habitée mais amicale signifie que vous devriez pouvoir explorer en paix, mais cela demeure un habitat extraterrestre qui pourrait contenir des dangers inconnus.

Lisez l'entrée 454.

## ENTRÉE 716

### Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : Prêt.

[Pilote] : Merci. L'atterrissage sera beaucoup plus facile maintenant.

[Navigateur] : De rien. Je tiens à la vie, tu sais.

[Pilote] : On pensera à la vie après l'atterrissage.

[Navigateur] : Très drôle.

[Pilote] : Hein?

Augmentez l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur de 3. Si sa valeur est de 9, lisez l'entrée 723.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 721.

## ENTRÉE 717

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : «La ville n'est pas vide, puisque je suis ici.» Je vais clarifier la réponse, Équipe de terrain.




[IA du Vanguard] : ...

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : Il répète que la ville n'est pas vide. Il semble que la plupart des Idémiens ne vivent pas sur place la plupart du temps, mais cela reste leur capitale. Si vous avez l'occasion d'inspecter les maisons, nous pourrions en apprendre plus.

Lisez l'entrée 630.

## ENTRÉE 718

Le Membre d'équipage censé gagner une quatrième Blessure lance tous ses dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , il meurt : retirez sa carte de sa pochette de Rang, puis rangez tous ses dés dans son compartiment de Section et ses cartes Équipement dans « Armurerie ». L'Exploration planétaire continue sans lui!

S'il obtient un autre résultat, continuez la partie.

S'il s'agissait du dernier Membre d'équipage, placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*), et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 719

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous avons quelque chose de gros.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nous percevons de nombreuses fluctuations gravitationnelles, Équipe de terrain. Réfléchissez avant d'appuyer sur un bouton.

[Équipe de terrain, agent 2] : Je crois avoir trouvé le bon.

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, le peuple qui vivait ici il y a des siècles a essayé de contrôler les marées en rapprochant trop la lune. Édan était couverte d'eau, mais elle est désormais dévastée, aride.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Reçu, Équipe de terrain. Cela explique pourquoi leur lune excède la limite de Roche et se désintègre lentement. Nous pourrions étudier le manipulateur de marées sur le Vanguard. C'est incroyable de penser qu'une espèce coïncée sur une seule planète ait pu développer une technologie si puissante.

[Équipe de terrain, agent 1] : Je pense savoir comment. Quelqu'un peut m'aider avec ce boîtier?

\*\*\* Frottement de plaques métalliques \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Attends. C'est ce que je crois?

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez? L'Édifice est construit autour d'une stèle. C'est un amplificateur. La population locale a étudié l'ancre gravitationnelle d'un obélisque des Bâtisseurs et a appris à manipuler ce champ pour produire des phénomènes gravitationnels.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Ça se comprend. Une race qui dépend des océans à ce point aurait tout avantage à contrôler les marées.

[Équipe de terrain, agent 1] : Dommage que ça ait mal tourné...

Si la Mission M181 est visible sur le plateau, défaites-la. Allez à l'entrée 594 et cochez la case B sans lire son texte – si les deux cases (A et B) sont cochées, retirez du jeu la carte Atterrissage L16.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Lisez l'entrée 55.

## ENTRÉE 720

La liste ci-dessous vous aidera à reconstituer les paquets du Tutoriel après les avoir déballés.

### Paquet A du Tutoriel

- 1 Sens du paquet (première carte)
- 4 cartes Membre d'équipage
  - Riku Hashimura
  - Amir Zaynab
  - Joppe Ulrich
  - Cho Jae-yong
- 12 cartes de Section du Tutoriel (*Endurance, Plan B, Manœuvres dilatoires, Essai-erreur, Traitement improvisé, Risque calculé, Acrobaties, Né sous une bonne étoile, Course effrénée, Outils de spécialiste, Abri d'urgence, Balise d'orientation*)
- 1 carte Mission M01
- 11 cartes Point d'Intérêt (P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000)
- 1 carte Mission M02
- 1 carte Mission M03
- 1 carte Circonstances planétaires G01
- 1 Projet de Recherche R01 (*Matériaux extraterrestres*)
- 1 carte Paquet épuisé ! (dernière carte)

Total : 34 cartes standard

**Paquet B du Tutoriel**

- 1 carte Sens du paquet (première carte)
- 1 carte de Rang du **Tutoriel**
- 1 carte Découverte unique **1**
- 4 cartes Blessure *Juste une égratignure !*
- 5 cartes Événement **T**
- 1 carte Paquet épuisé ! (dernière carte)

Total: 13 petites cartes

**ENTRÉE 721****Enregistrement sonore du cockpit**

[**Navigateur**] : Voici un endroit où atterrir en toute sécurité, peut-être.

[**Pilote**] : Je suppose que ça fera l'affaire.

[**Navigateur**] : Avec notre épave volante, je ne vois rien de mieux.

[**Pilote**] : Ça va secouer.

Ouvrez la Planétopédie aux pages **26-27** (*Muspelheim*).

Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P291**.

Placez **1** marqueur sur le plateau Atterrisseur pour chaque point de l'**Indicateur de Réparation**. Ensuite, défaussez l'**Indicateur de Réparation** du plateau Atterrisseur.

Allez à l'**entrée 477** et cochez la case **A** sans lire son texte. Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**ENTRÉE 722**

Ouvrez la Planétopédie aux pages **26-27** (*Muspelheim*).

Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P291**.

Placez **7** marqueurs sur le plateau Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**ENTRÉE 723****Enregistrement sonore du cockpit**

[**Pilote**] : Bon travail ! L'atterrisseur est aussi neuf qu'à sa sortie de l'usine !

[**Navigateur**] : Le système de navigation ne fonctionne toujours pas, mais je peux te donner de nouvelles coordonnées pour une meilleure approche.



[**Pilote**] : Peux-tu me dire où aller pour voir l'objet du dessus ?




[**Navigateur**] : OK !

[**IA de l'atterrisseur**] : Métaux rares détectés, à l'est de la zone d'atterrissage.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **26-27** (*Muspelheim*).
- Remplacez le PDI sur le Secteur **6** par la carte **P299**.
- Placez les Membres d'équipage de votre choix sur le Secteur **6**.
- Placez **1** marqueur sur le plateau Atterrisseur pour chaque point de l'**Indicateur de Réparation**. Ensuite, défaussez l'**Indicateur de Réparation** du plateau Atterrisseur.
- Allez à l'**entrée 477** et cochez la case **A** sans lire son texte. Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**ENTRÉE 724**

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P240** (*Des dégâts dans la soute*) sur votre Secteur.
- Si le total des Rangs des Membres d'équipage choisis est de **3 ou plus**, la piste verte de la carte **P240** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant à la Section **Ingénierie**, la piste verte de la carte **P240** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P240** progresse de 2.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l' Incidence** : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi : si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'**entrée 732**.



**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l' Incidence** : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'**entrée 622**.

**ENTRÉE 725**

[**CAPCOM**] : Soyez prêts pour la pluie. Un gros nuage de métal bouillonnant approche.














[**Pilote**] : L'atterrisseur tiendra le coup. Probablement.

[**CAPCOM**] : Bonne chance, Équipe de terrain.



Si votre Atterrisseur possède 5 ou plus en  et 4 ou plus en , lisez l'**entrée 722**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape **2** ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'**entrée 722**.

**PLUIE DE MÉTAUX EN FUSION**

	<b>Gyroscopes défectueux</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Stabiliser l'atterrisseur</b> : Si  est de <b>4 ou plus</b>, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, chaque Membre d'équipage  2.</li> <li>» <b>Réparer les gyroscopes</b> : Chaque Membre d'équipage  6.</li> </ul>
	<b>Opportunité dangereuse</b>	<b>Tenter de la saisir !</b> Si  est de <b>5 ou plus</b> , la Piste d'Atterrissage progresse une fois. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  2.
	<b>Averse de métaux en fusion</b>	<b>Résister :</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins  .
	<b>Soute perforée</b>	<b>Résister :</b> Perdez 5 moins  Provisions. <b>OU</b> Chaque Membre d'équipage  3.












**ENTRÉE 726**

Si votre Atterrisseur possède 3 ou plus en  et 4 ou plus en , placez un marqueur sur la case « Atterrissage réussi » et allez à l'étape **4**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape **2** ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi :

- Si la Planétopédie n'est pas encore ouverte aux pages 24-25 (Cabale idémiennne), ouvrez-la.
- Placez la carte Menace Pèlerin idémien sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette Pèlerin idémien sur le Secteur 7.
- Lisez l'entrée 715.

## TEMPÊTE D'ÉNERGIE

	<b>Turbulence</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Attachez vos ceintures !</b> Si  est de 3 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire,</b> remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ».</li> <li>» <b>Sécuriser la soute</b> Si  est de 2 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire,</b> chaque Membre d'équipage </li></ul>
	<b>Vents de force 10</b>	<b>Résister</b> Si  est de 3 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire,</b> ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez la carte de votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
	<b>Éruptions solaires</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Activer les boucliers EM :</b> Si  est de 3 ou plus, déplacez 1 Module d'Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... », et 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure Brûlé. <b>Dans le cas contraire,</b> chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Brûlé.</li> <li>» <b>Se cacher dans l'atmosphère brumeuse</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire,</b> remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ».</li> </ul>
	<b>Vents favorables</b>	<b>Saisir l'opportunité</b> Si  est de 4 ou plus, la Piste d'Atterrissage progresse de 2.

## ENTRÉE 727

Nous sommes maintenant dans une grotte où un grand cristal pousse depuis le plafond. Deux tunnels s'enfoncent dans la direction du signal de la stèle.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Prendre le tunnel de gauche – Lisez l'entrée 741.
- » Prendre le tunnel de droite – Lisez l'entrée 763.

## ENTRÉE 728

Le masque délicat s'effrite entre vos mains et l'artisan vous jette hors de son atelier !

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte P001. Lisez l'entrée 259.


## ENTRÉE 729

Journal personnel, membre d'équipage #213

L'iris a concentré le plasma du soleil en un jet surchauffé qui a rempli le couloir. Les alarmes de nos combinaisons ont retenti immédiatement. Même le docteur Corey n'avait pas prévu des températures comme celles-ci...

Remplacez la carte sur le Secteur 1 par P432 (L'iris focalise).

Si la carte P433 (La clé de voûte inversée) se trouve sur le Secteur 2, lisez l'entrée 765.

Dans le cas contraire, placez la carte P434 sur le Secteur 2. Ensuite, tous les Membres d'équipage sur les Secteurs 1 et 2 lancent .

**Attention :** Le jet de plasma vient percuter la surface de la clé de voûte ! Il risque d'aller plus loin, vous devez absolument agir.

## ENTRÉE 730

[Capitaine Wayman] : Vous m'avez appelé ?

[Sarah Corey] : Nous sommes prêts à l'allumer, capitaine. Restez derrière la ligne s'il vous plaît.

[Capitaine Wayman] : Il n'y a aucun risque, selon vous ? Et si le satellite était un piège ?

[Sarah Corey] : C'est peu probable. Comme vous pouvez le voir, c'est la même technologie que L'Œil du Vide, jusqu'au système de camouflage. Si des débris orbitaux ne l'avaient pas endommagé, nous ne le l'aurions jamais trouvé. Nous ne comprenons pas bien la technologie des Bâtisseurs, mais cet appareil contenait seulement une source d'énergie, un ensemble de scanners pointés vers la planète, et le morceau que vous voyez devant vous. Nous le pensons chargé de transmettre ses données sur la planète vers un autre endroit lointain.

[Capitaine Wayman] : Vers L'Œil du Vide ? Vous pensez que les Bâtisseurs s'en servaient pour nous espionner ?

[Sarah Corey] : C'est fort possible. Depuis que nous avons reçu leur message, nous nous demandons comment L'Œil captait les transmissions radio et télé de la Terre. Nous sommes trop loin pour qu'un signal l'atteigne. Nous sommes plusieurs à soupçonner l'existence d'un... observateur. Un dispositif capable de nous espionner et de relayer nos transmissions à une vitesse supraluminique. C'est ce que votre Équipe de terrain a trouvé en orbite. Un observateur chargé de surveiller une planète déjà explorée.

[Capitaine Wayman] : Il n'y a qu'une seule manière de s'en assurer.

[Sarah Corey] : C'est vrai. Reculez, s'il vous plaît, capitaine. Josh, nous sommes prêts ? Allumons l'engin.

[Josh Frank] : Allumage dans 3... 2... 1...

\*\*\* Bourdonnement étrange \*\*


[Relais Chevalier noir] : [Incompréhensible] Enfer ! C'est allumé ? Appelez [Incompréhensible]

[Capitaine Wayman] : Un autre message enregistré ?

[Sarah Corey] : Non, le relais le reçoit en temps réel, mais comment...

[Relais Chevalier noir] : [Incompréhensible] nous entendez ? Vanguard, c'est vous ?

[Capitaine Wayman] : Ça alors...

Gagnez 1 .

Lisez l'entrée 735.

## ENTRÉE 731

[Commandant en second, major Dahl] : Très bien. Si cette planète est vraiment leur point d'origine, étudier son environnement naturel nous éclairera sur l'évolution de la civilisation. En plus, en nous concentrant sur l'environnement, nous montrerons à nos hôtes que nous sommes en mission d'apprentissage et de découverte.


Placez la carte M122 (Le berceau) sur l'emplacement Mission à droite du plateau de Planète. Remettez les autres cartes Mission non Optionnelles dans « Missions ». Lisez l'entrée 736.

## ENTRÉE 732

Remplacez la carte P240 (Des dégâts dans la soute) sur votre Secteur par une carte P002.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 733

Le Membre d'équipage qui effectue cette Action spéciale – ou un Membre sur le même Secteur qui Soutient celui-ci – peut  pour investir le Piédestal d'une partie de ses souvenirs et expériences. Ce dé sera perdu de manière permanente. Placez le dé Sacrifié sur la case de dé S de la carte Point d'Intérêt de votre Secteur, en choisissant sa face visible. Celle-ci déterminera une icône de l'Action spéciale Ouvrir le verrou du Secteur 9. Si la face choisie possède deux icônes, vous pourrez utiliser celle de votre choix lors de l'action Ouvrir le verrou.

**Attention :** Tout effet qui remplace ou recouvre la carte PDI retire également le dé qui y a été Sacrifié. Si elle est retirée, retirez celui-ci du jeu de manière permanente.

## ENTRÉE 734

Les combinaisons grinçaient, s'ajustant à la pression au fur et à mesure de notre descente. Proche du rivage, le fond



du gouffre se trouvait pourtant à près de deux kilomètres de profondeur. Plus surprenant encore, il n'avait rien de naturel. Nos scanners ont révélé que la région avait été détruite et coulée par une arme de destruction massive inconnue. Les fragments détruits de structures millénaires sortant des falaises et les ruines visibles sur les rochers montraient qu'il s'agissait auparavant d'une grande ville. Peut-être même plus importante que la capitale idémienne actuelle.

Au fond, nos lumières ont révélé un cimetière entier de machines de guerre, où des créatures des profondeurs avaient élu domicile. Une bataille terrible avait eu lieu il y a longtemps. Au centre se trouvait la stèle qui avait causé les combats. Nos xéno-linguistes ont immédiatement tenté de déchiffrer le symbole clé de cet obélisque. Selon leurs découvertes sur les stèles précédentes, ils pensent que le symbole signifiait Vérité.

Il semblerait que les Idémiens s'étaient livrés des batailles qui avaient failli mettre fin à la planète, croyant que leurs créateurs voulaient qu'ils se vouent à une vérité unique sans parvenir à se mettre d'accord sur sa nature.

Si la carte Mission **M121** est visible sur le plateau, défassez-la. Cochez la case **B** de l'entrée **905**.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, continuez la partie.

Lisez l'entrée **55**.

## ENTRÉE 735

Journal du capitaine, entrée D-629

Je n'ai jamais vu une joie si profonde se muer en désespoir aussi rapidement.

Nous étions surpris et extatiques quand la Terre a répondu à notre appel. Nos voyages nous avaient conduits toujours plus loin, et les communications ne suivaient pas.

Heureusement, la sonde supraluminique envoyée vers la Terre après nos découvertes à L'Œil du Vide était arrivée à bon port. Après avoir reçu le message des Bâtisseurs, les sommités scientifiques ont tiré les mêmes conclusions que nous. Elles ont réalisé que quelque chose espionnait la Terre, interceptant les transmissions pour les renvoyer vers L'Œil, pour que celui-ci puisse communiquer avec nous à notre arrivée.

Les scientifiques ont analysé chaque centimètre carré du système solaire et ont découvert un autre Relais Chevalier noir dans l'orbite de la Terre. Ils l'ont démonté pour l'étudier et ont rapidement découvert son élément le plus étrange : un relais à intrication quantique qui permet une communication presque instantanée. Quand nous avons allumé notre relais, le leur fonctionnait déjà, attendant un signal.

Nous avons maintenant un moyen de communiquer instantanément avec notre monde.

Je ne pouvais pas garder le secret. Après les réunions confidentielles et les briefings avec la direction de la Vanguard Initiative sur Terre, j'ai octroyé une heure à tous les membres d'équipage pour qu'ils contactent leurs proches. Notre mission n'avait plus de date de fin, nous devons continuer l'exploration jusqu'à avoir tout appris sur les Bâtisseurs et leur message ainsi que les stèles. Ceux d'entre nous qui espéraient retrouver leur famille un jour venaient de réaliser que ça n'aurait jamais lieu. Les laisser leur parler était la moindre des choses.

Au milieu des retrouvailles et des adieux larmoyants, j'ai reçu un message urgent et ultraconfidentiel de la direction de la Vanguard Initiative. Seuls les chefs de section et moi avons pu rester sur la passerelle. Nos rapports sur la planète Diaphane détruite avaient surpris la direction. Il se passait quelque chose d'anormal avec le noyau de la Terre. Une structure poussait dans les profondeurs de notre planète, étrangement similaire à celle qui avait condamné Diaphane. La Terre était destinée à subir le même avenir, détruite de l'intérieur par une croissance cristalline. Seul le Vanguard pouvait apprendre de quoi il s'agissait et comment l'arrêter.

L'équipage a rapidement appris la nouvelle, d'une manière ou d'une autre. Je ne sais pas si c'est une bonne chose. Maintenant, nous partageons tous une même volonté indéfectible. Notre mission est devenue une course contre la montre. Notre seule chance de sauver notre planète est de découvrir l'héritage dont les Bâtisseurs ont parlé ou d'apprendre comment arrêter le cristal avant qu'il ne soit trop tard...

Nous devons accélérer nos recherches et découvrir de nombreuses autres stèles aussi rapidement que possible. J'ai déjà ordonné aux ingénieurs d'installer un nouveau scanner, réglé sur la signature unique des stèles, mais cela prendra du temps. Dans l'intervalle, nous devons explorer.

- Prenez l'Amélioration de la Passerelle **B03** (Détecteur longue portée) et placez-la dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S16** (Affaires non classées) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).

**Important :** Cette nouvelle Amélioration de la Passerelle deviendra accessible lors de la prochaine Gestion du Vaisseau – après l'avoir installée, vous recevrez également votre nouvel Objectif principal de Campagne.

**Conseil :** Si pour le moment vous n'avez achevé qu'un ou deux Projets de Recherche et de Production, il est conseillé d'utiliser davantage le Laboratoire de Recherche et le Complexe de Production avant d'avancer dans la Campagne.

## ENTRÉE 736

Si la carte Mission **M123** est visible sur le plateau, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ». Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Extrait du livre Nous ne sommes plus seuls : L'histoire du premier contact**

Dès que la porte de l'atterrisseur s'est ouverte, nos visières solaires se sont assombries au maximum, nous rendant aveugles pendant un moment. Hauts dans le ciel, deux soleils noyaient cette terre étrange sous des vagues de chaleur. Nous nous sommes placés autour de la zone d'atterrissage pour nous livrer aux vérifications habituelles. La cité idémienne se devinait au loin, semblable à une pile de blocs placés au hasard.

Au bout d'un moment, une silhouette, vacillant dans l'air surchauffé, est apparue à l'horizon. Un Idémien venait vers nous, tenant quelque chose d'aveuglant entre ses mains.

Une fois la créature assez proche, nous avons vu un grand plateau doré surmonté de petites piles d'une matière brûlante qui fumait beaucoup, ainsi qu'une grosse pile centrale de poudre blanche.

Le visage masqué de la créature reflétait nos visages surpris. La créature a incliné la tête en nous présentant le plateau doré, avant de nous regarder comme si nous étions sensés savoir quoi faire.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Goûter un peu de poudre** – Lisez l'entrée **4**.
- » **Éteindre l'encens** – Lisez l'entrée **67**.
- » **Jeter un peu de poudre au-dessus de nos têtes** – Lisez l'entrée **109**.
- » **Prendre le plateau et donner quelque chose à la créature en échange** – Lisez l'entrée **168**.
- » **Refuser le plateau** – Lisez l'entrée **259**.

## ENTRÉE 737

- Rangez tous les dés de Section dans les compartiments de Section appropriés.
- Placez toutes les cartes Équipement dans « Armurerie ».
- Retirez du jeu toutes les cartes Membre d'équipage des plateaux Équipage et rangez leur pochette de Rang dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes de Section dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes restantes du plateau de Planète, y compris les cartes Menace, dans les Boîtiers appropriés.
- Insérez les Découvertes uniques gagnées se trouvant sur le plateau Atterrisseur dans les emplacements correspondants du porte-cartes du Classeur du Vaisseau (page **30**). Défassez toutes les autres Découvertes révélées.
- Retirez du plateau de Planète toutes les figurines des Membres d'équipage, les silhouettes Menace et Atterrisseur, les pions et les marqueurs.
- Lisez l'entrée **580** pour démarrer un nouvel atterrissage.

## ENTRÉE 738

Journal d'exploration 14/99-2

Obtenir l'information contenue dans les stèles n'a pas été facile. Arrachés de leur ancre grâce à un mécanisme gravitationnel, les obélisques semblaient exister un instant puis disparaître le suivant, à défaut d'une

meilleure explication. La Section Sciences avait déjà émis plusieurs théories pour expliquer comment les Usurpateurs avaient réussi à en transporter et garder autant dans un même endroit.

Cochez cette case et lisez l'entrée 789. Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 784.

## ENTRÉE 739

[Commandant en second, major Dahl] : Vous connaissez votre mission, Équipe de terrain. L'ISS Vanguard flotte toujours dans l'orbite de ce monde, trop endommagé pour atteindre d'autres coordonnées. Je ne peux pas insister assez : nous avons ABSOLUMENT besoin de l'aide des Idémiens. Faites tout ce que vous pouvez pour l'obtenir, s'il vous plaît.

[IA du Vanguard] : Nous approchons de la couche supérieure de l'atmosphère. Atterrissage prévu dans T-10.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 24-25 (Cabale idémiennne).
- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte Mission Optionnelle M123 sur l'espace Mission Optionnelle à droite du plateau de Planète.
- Lisez l'entrée 726.

## ENTRÉE 740

Enregistrement sonore de l'ISS Vanguard, extrait 14/54

[Équipe de terrain, agent 1] : [Parasites] effets inconnus de l'anomalie gravitationnelle. Le symptôme principal est la nausée, même les opérateurs habitués à l'apesanteur sont affectés. Nous craignons que l'anomalie affecte le passage du temps. Vanguard, on attend vos ordres.

[CAPCOM] : Soyez prudents, Équipe de terrain. Si vous remarquez quoi que ce soit d'autre, contactez-nous.

[Équipe de terrain, agent 1] : Répétez, Vanguard, on vous entend mal [Parasites]... Pitié, on a encore perdu la connexion.

[Équipe de terrain, agent 2] : On devra se débrouiller seuls.

## ENTRÉE 741

C'est une impasse! Lisez l'entrée 727.

## ENTRÉE 742

Journal personnel, membre d'équipage #213

Nous avons essayé de scanner l'iris. Malgré sa taille, il a été conçu avec une précision redoutable : les pétales géants se chevauchent de manière à ne pas laisser passer un seul atome. Il était difficile de déterminer son épaisseur. Toute tentative de scanner l'intérieur de l'iris résultait en un court-circuit de notre matériel : ce qui se trouvait derrière possédait plus d'énergie que le soleil au-dessus de nous.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » Continuer d'ouvrir l'iris – Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte P431.
- » Abandonner – Réactivez l' et réinitialisez toutes les pistes de la carte sur votre Secteur.

## ENTRÉE 743

Enregistrement sonore de l'ISS Vanguard, extrait 14/64

[Équipe de terrain, agent 1] : [Tousse] d'autres effets inconnus de l'anomalie gravitationnelle. Les nouveaux symptômes sont un souffle court et une grande fatigue.

[CAPCOM] : [Parasites] écoute.

[Équipe de terrain, agent 2] : Répétez, Vanguard, on vous entend mal [Parasites]... Pitié, on a encore perdu la connexion. On ne peut pas rester ici, cet endroit va nous tuer!

Chaque Membre d'équipage ou gagne une Blessure Épisé.

## ENTRÉE 744

Nous étions dans une grande caverne, à côté d'une ancienne machine de guerre couverte de mollusques. Une créature luminescente se trouvait au bout du tunnel de gauche, nous avons donc pris à droite.

Lisez l'entrée 792.

## ENTRÉE 745


Mémoires sur Muspelheim, partie 1

Les habitants des planètes intérieures, détruites par le feu de l'étoile du système, ont connu une fin atroce.

Il y a longtemps, ils ont construit une arche pour partir se mettre en sécurité, loin de leur étoile en expansion. Malheureusement, alors que le vaisseau gigantesque quittait leur monde brûlant, la nature imprévisible de leur soleil a réduit leurs espoirs en cendres. Les calculs complexes qui devaient assurer l'assistance gravitationnelle pour que l'arche s'éloigne de l'astre n'avaient pas pensé qu'une soudaine éjection de plasma surchauffé puisse mettre un terme à leur fuite avant même qu'elle ne commence.

Gagnez 1 .

Si la Découverte unique 20 ne se trouve PAS sur l'emplacement Découverte unique ni sur le plateau Atterrisseur :

- Défaussez 1 Découverte Technologie extraterrestre ou perdez 1 . Gagnez la Découverte unique 20. Insérez-la immédiatement dans le Classeur, puis lisez son entrée.

## ENTRÉE 746

TOP SECRET


Projet Visiteurs, Observations préliminaires

Ces êtres, les Visiteurs comme nous avons choisi de les appeler pour l'instant, ont décidé d'intervenir pour une raison quelconque. Les membres d'équipage qui étaient sur place à leur arrivée prétendent que les Visiteurs ne souhaitaient pas aider le Vanguard, mais bien défendre le noyau extraterrestre du vaisseau. Une analyse comparative de leur technologie portable et des symboles dans les vieilles vidéos d'épaves découvertes sur Terre ne permettent qu'une seule conclusion : ils sont les créateurs du Noyau et sont venus défendre leur création.

Après plusieurs discussions houleuses, le capitaine Wayman a décidé de ne partager les connaissances des Bâtisseurs qu'avec les personnes qui en ont besoin. Je crois que la plupart des membres d'équipage n'aimeraient pas savoir que le Noyau sert aussi de portail.

Pour l'instant, nous ne savons presque rien. Les Visiteurs semblent capables de franchir de grandes distances en un instant. Ils auraient pu avoir visité avant nous de nombreux mondes marqués sur la carte des Bâtisseurs (dont la Terre), et ils pourraient donc avoir l'information que nous recherchons. Qui sait, ils ont peut-être même déjà résolu l'énigme des Bâtisseurs?

Malgré notre manque de données, nous devons enquêter, en commençant par analyser le cadavre partiel d'un Visiteur découvert dans la salle des moteurs. Le prochain rapport, plus détaillé, sera disponible dans trois jours.


Gagnez 1 .

## ENTRÉE 747

Mémoires sur Muspelheim, partie 2

L'arche, tentant de profiter de l'assistance gravitationnelle de la géante gazeuse, a été aspirée par sa gravité, ou peut-être endommagée par un débris comme celui qui a forcé notre Équipe de terrain à rejoindre soudainement ce monde infernal. Ensuite, elle a lentement mais sûrement été attirée vers l'atmosphère dense et brûlante. Elle a lutté contre l'attraction irrésistible du soleil, la chaleur montante et les radiations. Elle a réussi à survivre aux dégâts et à activer de nombreux boucliers protecteurs, mais en vain : le vaisseau avait perdu trop de vitesse et de distance pour pouvoir s'éloigner. Les survivants de l'arche (devenue un horrible cercueil surchauffé luttant aux portes de l'enfer) n'ont tenu que quelques brefs instants avant une mort inévitable.

Si la Découverte unique 21 ne se trouve PAS sur l'emplacement Découverte unique ni sur le plateau Atterrisseur :

- Défaussez 1 Découverte Spécimen vivant ou perdez 1  (si vous ne possédez aucun des deux, vous ne perdez rien). Gagnez la Découverte unique 21. Insérez-la immédiatement et lisez son entrée.

## ENTRÉE 748

Journal personnel, membre d'équipage #234

Je pensais que c'était fini. Nous arrivions sur l'ISS Vanguard, nos oreilles captaient avec bonheur la litanie habituelle de recommandations à l'arrivée. L'atterrissage dans le hangar. Le bruit habituel de l'IA du Vanguard qui prend le contrôle des systèmes du vaisseau. Les scans préliminaires. La décontamination. Un autre scan.

Peu après, nous enlevions nos combinaisons à l'infirmier alors que le Vanguard profitait de l'assistance gravitationnelle de la planète. Le personnel médical voulait nous garder en observation, pour s'assurer que les hallucinations subies sur la planète n'avaient pas laissé de séquelles. Ça me convenait. Je voulais juste dormir, et l'infirmier offre les lits les plus confortables de tout le vaisseau.

Une alarme bruyante m'a réveillé. Ma tête tournait et je me sentais bizarre. Au même moment, j'ai compris ce que hurlait l'alarme. «Ennemi sur le vaisseau!» J'espère ne plus jamais l'entendre.

Avec l'équipe, nous sommes sortis du lit pour rejoindre la coursive principale. La première chose que j'ai vue, c'était un garde qui rampait comme un ver de terre. Puis un autre. Des rires diaboliques se sont répercutés dans tout le vaisseau. Cela ne pouvait pas être réel! Cela devait être une autre hallucination! Nous avons avancé, doutant de ce qu'indiquaient nos sens. Dans la coursive principale, nous avons vu un Magnacéreb qui dévorait lentement un soldat. La créature était plus petite que celle laissée sur la planète, mais plus vigoureuse et en pleine santé. J'essayais de trouver de l'aide autour de moi, mais tous les humains étaient perdus dans leurs hallucinations, sauf moi et le reste de l'Équipe de terrain. Nous étions les seuls à ne pas souffrir d'hallucinations, soit grâce à notre rencontre précédente avec un Magnacéreb, soit grâce aux soins reçus à l'infirmier.

Un frisson m'a parcouru quand j'ai réalisé que la créature s'approchait de la chambre de biostase. Si nous ne parvenions pas à la vaincre, elle pourrait étendre son influence aux milliers de personnes toujours en stase. Puisque les gardes étaient hors de combat, nous devons faire appel à toutes les défenses disponibles et fermer toutes les cloisons sur le chemin de la créature.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **20-21** (ISS Vanguard).
- Rangez toutes les cartes Équipement de l'Atterrisseur dans « Armurerie ».
- Placez tous les Modules du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Rangez la carte de Rang dans « Rangs ».
- Défaussez le marqueur de Provisions.
- Le plateau Atterrisseur doit être à présent vide – rangez-le dans la boîte du jeu.
- Mélangez le paquet Événement et placez-le à gauche du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez les cartes **P000** sur les Secteurs **2, 3, 4 et 7**.
- Placez la Découverte unique **28** sur l'emplacement Découverte unique.
- Placez la carte Mission **M210** sur l'emplacement Avantage adverse.
- Placez la carte Circonstances planétaires **G35** sur l'espace « ISS Vanguard » en haut à gauche, de sorte qu'elle recouvre **ÉVAC : ENTRÉE 876**. La nouvelle **entrée Évacuation 578** se trouve sur la carte **G35**.
- Placez la carte Circonstances planétaires **G36** sur l'emplacement Circonstances planétaires. Cette Exploration planétaire dispose de 2 Circonstances planétaires actives, mais d'une seule règle de Déplacement (celle de **G36**).
- Sur la piste des Provisions du plateau de Planète, placez un marqueur sur le 3.
- Placez la carte Menace *Magnacéreb* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Magnacéreb* sur le Secteur **1**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **3**.
- Chaque Membre d'équipage Réactive 2 de ses dés.
- Chaque Membre d'équipage pioche autant de cartes de Section que sa Limite (indiquée sur son plateau Équipage) lui permet.
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément et placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils ne sont pas déjà sur la table, prenez-les dans le Boîtier A.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.

**Attention** : lisez l'Action spéciale de la carte **G35** ; elle sera utile au cours de cette Exploration planétaire.

Si le *Magnacéreb* atteint le Secteur **6**, ou si vous êtes forcés de lancer une Évacuation, les Quartiers de l'équipage seront contaminés !

## ENTRÉE 749

Mémoires sur Muspelheim, partie 3

Il est impossible de déterminer avec précision combien de temps ils sont restés sur l'arche moribonde ou quel était leur nombre. Nous ne savons pas ce qu'ils ont ressenti en voyant leur monde périr dans les flammes.

Nous ignorons combien ont survécu. Ce que nous savons, c'est qu'ils ont tous fini par mourir, laissant derrière eux le cimetière de leurs espoirs et des montagnes de corps desséchés. Ont-ils trouvé paix et soutien auprès de ceux qui ont survécu jusqu'à la fin? Un signal d'espoir au cœur d'un enfer déchaîné qui allait inéluctablement les engloutir? Peu importe leurs dernières pensées, ils ont au moins essayé de sauvegarder leurs recherches. Le dernier fragment de la pierre contenait leur encyclopédie codée, y compris un long paragraphe sur une créature extraterrestre qui est arrivée sur leur monde, une machine de guerre automatisée des Usurpateurs, que les scientifiques ont pu neutraliser et étudier.

Lisez l'entrée **752**.

## ENTRÉE 750

Journal du capitaine, entrée D-212

Apparemment, notre destination n'était qu'une étape de plus.

La sphère géante d'un noir absolu suspendue dans le vide aux Coordonnées divines ne contenait pas les réponses que nous cherchions, seulement un message étrange et une liste interminable d'autres mondes. Nous partons explorer l'un d'eux, en nous demandant quel est le véritable objectif des mystérieux Bâtisseurs de L'Éil du vide.

Notre mission va devenir beaucoup plus longue et dangereuse que nous l'avions imaginée sur Terre. Tout le monde n'aime pas cette prolongation. Nombre d'entre nous avons laissé un foyer qui est maintenant à environ cinquante années-lumière de distance...


Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **2** (Passerelle) et démarrez la Gestion du Vaisseau !

## ENTRÉE 751

Rapport après action 54

La coursive où nous venions d'entrer était vide, à l'exception de quelques cadavres ensanglantés, sans armure et peu armés. Tandis que nous passions à côté d'eux, un pauvre hère a tendu une main tremblante vers nous. C'était Nahy, l'officier CAPCOM de la passerelle, un chic type très apprécié de l'Équipe de terrain. Là, il tremblait comme un enfant, seul et effrayé. Vu sa blessure, j'ai tout de suite su qu'il ne survivrait pas longtemps et il le savait aussi...

Choisissez une option :

- » **Rester auprès de Nahy et l'accompagner dans ses derniers instants** – , puis cochez la case **A** de l'entrée **935**.
- » **Laisser Nahy mourir seul sur le champ de bataille** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 752

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

lisez l'entrée **757**.

lisez l'entrée **788**.

## ENTRÉE 753

[Équipe de terrain, agent 1] : Le mécanisme ne bouge pas. Je vais tenter d'accéder au panneau de contrôle.

[CAPCOM] : Bien reçu, sois prudent.

[Équipe de terrain, agent 1] : J'ouvre le boîtier... et bien sûr il est cassé. Quelque chose en est tombé. J'envoie une photo, quelles sont mes instructions?

[CAPCOM] : Ça ressemble aux anciens tubes à vide sur Terre.

[Équipe de terrain, agent 1] : Super! Je le ramène aux xéno-archéologues. On dirait que ce truc a besoin d'une source d'énergie. Vous captez quelque chose sur vos scanners?

[CAPCOM] : Attention, Équipe de terrain, les scans montrent de faibles traces d'énergie dans les ruines à votre gauche. Cherchez par là.

Gagnez la Découverte unique **22**.



## ENTRÉE 754

### Rapport après action, annexe médicale

Une exposition prolongée à l'anomalie du vaisseau-monde des Usurpateurs a causé des dommages sévères aux organes internes des membres de l'équipe en question. Les soignants en charge de leur cas estiment que leur âge cellulaire est supérieur de dix ans à leur âge réel. Nous pourrions en perdre certains à courte échéance.

Nous conseillons d'utiliser des drones la prochaine fois que nous explorons des environnements aussi dangereux.

Chaque Membre d'équipage gagne des Blessures Trauma, jusqu'à un maximum de 3.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 755

[Commandant en second, major Dahl] : Écoutez, Équipe de terrain. Le capitaine n'est toujours pas remis, et il m'appartient donc de vous préciser à quel point votre mission est importante. Le Vanguard s'est échappé de justesse en un seul morceau. Durant l'attaque des Usurpateurs, nos provisions d'eau et d'oxygène ont été détruites. La coque a été sévèrement endommagée et seuls 7 % de nos panneaux solaires fonctionnent. Nous ne pourrions pas continuer notre mission rapidement sans l'aide des habitants de cette planète... et obtenir leur aide sera difficile. Nos xéno-linguistes ont fait un travail admirable pour comprendre les bases de leur langue en quelques semaines seulement. Grâce à eux, l'IA du vaisseau vous servira de traductrice.

[IA du Vanguard] : Je suis toujours contente d'aider.

[Commandant en second, major Dahl] : Nous sommes entrés en contact avec plusieurs représentants de l'espèce, mais nous ne savons toujours pas qui sont les dirigeants, à qui parler pour obtenir de l'aide, ni comment conclure un accord. Nous savons seulement que cette planète est un temple-monde protégé et nous avons obtenu un permis d'atterrissage pour un petit vaisseau. Vos chefs de Section vous ont choisis pour cette mission, j'espère que leur choix a été judicieux.

[IA du Vanguard] : Nous approchons de la couche supérieure de l'atmosphère. Atterrissage prévu dans T-10.

[Commandant en second, major Dahl] : Oh, j'allais oublier... La plupart de nos atterrisseurs ont été endommagés durant les combats. Le vôtre a encore besoin d'importantes réparations, alors allez-y doucement. Les deux soleils de ce système provoquent de graves turbulences et des vents atmosphériques violents. Soyez prudents !

Lisez l'entrée 726.

## ENTRÉE 756

Vous n'avez pas réussi à repousser les envahisseurs : l'ISS Vanguard a été gravement endommagé et de nombreux membres d'équipage sont morts.

- Si la carte Mission **M102** est visible sur le plateau, défaussez-la.
- Placez le marqueur Mission échouée sur la table. Remettez toutes les cartes « Découvertes révélées » dans leur paquet Découverte respectif. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes Hangar) et retournez toutes les cartes Atterrisseur face Atterrisseur endommagé (sauf l'Atterrisseur de base).
- Dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page **3**), baissez le niveau du Moral sauf s'il est déjà « très bas ».
- Mélangez toutes les cartes Membre d'équipage des espaces Équipage disponible et celles dans « Équipage inactif ». Piochez la moitié d'entre elles (arrondi au supérieur). Ces Membres d'équipage meurent – placez-les sur l'espace « Pertes » en dessous du plateau de Planète.
- Lisez l'entrée **106**.

## ENTRÉE 757

[Équipe de terrain] : Vanguard ? Nous avons trouvé des débris d'Usurpateurs, y compris un composant indemne qui ressemble à un disque dur.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Ça pourrait être une belle découverte, Équipe de terrain. Jusqu'à présent, les ordinateurs se sont toujours autodétruits au premier signe d'intrusion. Nous n'avons réussi à recueillir que quelques fragments de données. Soyez prudents, ça pourrait être un piège.

[Équipe de terrain] : Si c'en est un, prévenez-nous. On lance la connexion quantique.

[CAPCOM, caporal Coetz] : On vous reçoit. Oh, wow. On dirait bien que vous avez touché le jackpot, Équipe de terrain. C'est une Base de données intacte. Qui sait, nous allons peut-être découvrir d'où viennent les Usurpateurs !

[Équipe de terrain] : Ok, nous la sécurisons et la ramenons à l'atterrisseur.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Non, c'est bien trop important. Poursuivez votre mission originale. Nous enverrons une équipe spécialisée en récupération.

**Félicitations !** Vous avez découvert un indice quant à l'emplacement du monde natal des Usurpateurs !

Gagnez 1 .

Si le Projet de Recherche **R10** (Technologie usurpatrice) est dans « Projets de Recherche » (Boîtier B), déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ».

Déplacez le Projet de Recherche **R17** (Analyse des données des Usurpateurs) de « Projets de Recherche » dans l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **3** (porte-cartes Passerelle).

Si votre Objectif principal actuel est **O06** (La voie des Anciens), remplacez-le par l'Objectif principal **O07** (Le monde perdu) de « Cartes Passerelle ».

Si votre Objectif principal actuel est **O08** (Univers parallèle), déplacez l'Objectif secondaire **O19** (Trouver le vaisseau-monde) de « Cartes Passerelle » dans l'emplacement Objectif secondaire du porte-cartes. Si l'emplacement Objectif secondaire est déjà occupé, retirez d'abord l'Objectif secondaire en cours.

Fermez le Classeur du Vaisseau. Si vous êtes sur Ugnir, lisez l'entrée **764**. Dans le cas contraire, continuez la partie.

## ENTRÉE 758

Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **9**, puis poursuivez la lecture :

### Rapport d'exploration 1945-E de l'Équipe de terrain

Dès que l'un de nous entrait en contact avec le piédestal, la serrure de la chambre forte changeait pour s'adapter à nos capacités. Enfin, la porte s'est ouverte et nous sommes entrés. Nos lampes ne parvenaient pas à percer les ténèbres qui régnaient à l'intérieur de la pyramide. Une fois le dernier entré, le sol a disparu sous nos pieds, tout comme la porte. Nous flottions dans le vide, incapables de parler, détachés de nos corps. Avec un nouveau sens dont nos enveloppes physiques étaient dénuées, nous sentions le temps remonter : des millénaires se sont écoulés en un clin d'œil.

Ensuite, la lumière est revenue et le temps a repris son cours normal. Une planète a émergé des ténèbres juste devant nous, entourée d'étoiles inconnues, dans une galaxie bien différente de la nôtre. Nous avons flotté vers elle : la planète semblait parfois floue, notre vision fragile, mais le simple fait de nous concentrer a aidé. La planète était maintenant parfaitement visible, mais elle continuait à se scinder en trois images distinctes. Nous avons compris que nous devions tous nous concentrer sur la même si nous voulions que la vision se poursuive.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » La planète était une super-Terre habitable foisonnante de vie – lisez l'entrée **458**.
- » La planète était un enfer volcanique à forte gravité et subissant des pressions extrêmes – lisez l'entrée **466**.
- » La planète était une sphère bleue recouverte d'eau, au beau milieu d'une zone habitable – lisez l'entrée **468**.

## ENTRÉE 759

### Journal d'exploration 14/87-1

Contre les effets de la perturbation gravitationnelle a eu des effets mitigés. La pièce principale est presque entièrement libre d'anomalies, il ne reste aucune trace des forces changeantes. Dehors, les seuls obstacles sont les ruines éboulées de la métropole. À l'intérieur, les ingénieurs sont parvenus à stabiliser la gravité à un très confortable 0.9 g.

Choisissez une option :

- » Prendre des repères et vous rendre au cœur de l'anomalie stabilisée – Il s'agit de l'objectif de votre mission. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur **5**.
- » Aller en direction des champs d'anomalies – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur **6**.
- » Rester sur ce Secteur.



## ENTRÉE 760

Consultez la carte Objectif principal du porte-cartes *Passerelle* (page 3).

Si la carte Objectif principal est **O01**, **O02**, **O03** ou **O04**, lisez l'entrée 761.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 762.

## ENTRÉE 761

L'ISS Vanguard s'éloigne trop de son Objectif actuel !

De nombreux systèmes indiqués par les Bâtisseurs sont derrière vous, inexplorés. Le capitaine refuse de s'éloigner davantage. Vous devrez visiter d'autres mondes et progresser dans la campagne avant de reprendre la route.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Ajoutez 2 ⚡ dans la réserve Énergie.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 762

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page 12.

## ENTRÉE 763

Nous étions dans une grande caverne, à côté d'une ancienne machine de guerre couverte de mollusques. Deux tunnels s'ouvraient devant nous.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Étudier la machine – Lisez l'entrée 878.
- » Prendre le tunnel de gauche – Lisez l'entrée 781.
- » Prendre le tunnel de droite – Lisez l'entrée 792.

## ENTRÉE 764

[Équipe de terrain, agent 1] : OK, on retourne à notre mission. La créature a laissé des traces gluantes. Tu penses qu'elle a un lien avec l'épave ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Ça m'étonnerait. Ce sont les débris d'une simple sonde, trop petite pour garder un organisme en vie le temps d'un voyage dans l'espace.

[Équipe de terrain, agent 1] : Il n'y a qu'un moyen de s'en assurer, je crois... As-tu la tête qui tourne toi aussi ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Non. Pourquoi ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Juste comme ça.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » Suivre la piste mystérieuse – Lisez l'entrée 635.
- » Étudier le gravier – Lisez l'entrée 644.

## ENTRÉE 765

Remplacez la carte **P433** (*La clé de voûte inversée*) sur le Secteur 2 par la carte **P435**.

Remplacez la carte sur le Secteur 3 par la carte **P436**.

Tous les Membres d'équipage se trouvant sur les Secteurs 1, 2 et 3 lancent 🎲.

## ENTRÉE 766

Une fois en sécurité, nous avons discuté de nos options. Nous devons reprendre le contrôle du Vanguard des mains de la major, mais comment ? Notre première idée était de libérer le capitaine Wayman de sa cabine, mais nous avons rapidement réalisé que ce n'était pas possible. Dahl avait transformé le Vanguard en un vaisseau de guerre, le nombre de gardes avait augmenté et le secteur de la cabine du capitaine était une véritable forteresse. Parmi nous, certains pensaient que nous devions attaquer la passerelle : c'était un grand espace doté de nombreuses entrées et donc une cible plus facile, d'autant qu'en prendre le contrôle nous permettrait d'envoyer un message sur tout le vaisseau. Une autre idée était de suivre Dahl discrètement en attendant qu'elle soit seule, de la capturer et d'espérer que, débarrassés de son joug, certains de ses partisans se rallient à nous. Pour finir, certains pensaient que, quel que soit notre plan, nous devions d'abord tenter de trouver des alliés.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » Agir contre la major Dahl dès qu'elle est vulnérable (cette option n'est disponible que si la case C de l'entrée 950 n'est pas cochée) – Lisez l'entrée 261.

- » Tenter de prendre d'assaut la passerelle pour reprendre le contrôle du vaisseau (cette option n'est disponible que si la case B de l'entrée 950 n'est pas cochée) – Lisez l'entrée 102.
- » Essayer de rassembler plus d'alliés à bord du vaisseau (cette option n'est disponible que si la case D de l'entrée 950 n'est pas cochée) – Lisez l'entrée 799.

## ENTRÉE 767

Défaussez la carte PDI du dessus du Secteur 4.

N'étant plus alimentés, les canons sont désactivés. À présent, vous savez que la prochaine fois que vous les activerez, ils feront feu.

## ENTRÉE 768

Si la Mission **M161** est visible sur le plateau, lisez l'entrée 771.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[CAPCOM] : Je vous écoute. Quel est votre statut ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous sommes prêts à décoller. Nous avons tout ce qu'il faut pour analyser ce qui est arrivé à ces planètes.

[CAPCOM] : Aux 78 planètes ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Seules trois avaient des...

[CAPCOM] : Je plaisante. Nous n'avons pas le temps de tout analyser en profondeur de toute manière. Vous avez la stèle, ça suffit.

[Équipe de terrain, agent 1] : Parfait. À bientôt !

**Félicitations ! Vous avez terminé cette Exploration planétaire !**

- Gagnez 1 🏆.
- Défaussez les cartes Mission Optionnelles.
- Retirez la carte Atterrisseur **L15** du Scanner, puis Retirez-la du jeu – aucun autre Atterrisseur n'est possible sur cette planète.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 769

Journal d'exploration 14/84

Après avoir bricolé le moteur gravitationnel, nous avons découvert que la zone proche de l'échafaudage était presque entièrement scellée.

Choisissez une option :

- » Avancer parmi les champs d'anomalies – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 6.
- » Rester sur ce Secteur.

## ENTRÉE 770

En regardant dans la fosse, nous avons immédiatement réalisé que ce que nous prenions pour un concombre de mer phosphorescent se trouvait plutôt sur le dos d'une étrange créature craintive. Dès que nous entrions dans le tunnel, elle reculait et s'arrêtait dans une grande caverne pleine de coraux colorés. Deux entrées se trouvaient devant elle et, selon notre angle d'approche, elle se rapprochait de l'une ou de l'autre.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Diriger la créature vers le tunnel de gauche – Lisez l'entrée 837.
- » Diriger la créature vers le tunnel de droite – Lisez l'entrée 884.

## ENTRÉE 771

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous ne pourrions pas survivre longtemps dans cet environnement, nous devons décoller.

[CAPCOM] : Votre sécurité est toujours une priorité.

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous...

[CAPCOM] : Mais la mission du Vanguard est plus importante encore. Que cela ne se reproduise plus.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 772

Vous avez échoué et le Vanguard a failli être capturé. L'équipage est parvenu à gagner un peu de temps pour que vous agissiez, mais à quel prix ?

Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3), sauf s'il est déjà « très bas ».

Retirez 2 marqueurs de l'emplacement Avantage adverse.

Lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage disponible : si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, continuez la partie.

## ENTRÉE 773

Journal d'exploration 14/74

L'utilisation du moteur gravitationnel a ouvert de nouvelles voies pour en fermer d'anciennes. Cela pourrait être le moyen de se déplacer dans la région.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Moteur gravitationnel enclenché** – Placez la carte Circonstances planétaires **G34** (*Moteur gravitationnel enclenché*) sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète. Cette option n'est disponible que si la carte Circonstances planétaires **G34** ne se trouve pas sur le plateau de Planète.
- » **Moteur gravitationnel coupé** – Défaussez la carte Circonstances planétaires **G34** (*Moteur gravitationnel enclenché*). Cette option n'est disponible que si la carte Circonstances planétaires **G34** se trouve sur le plateau de Planète.
- » **Concentrer vos efforts sur la Faille gravitationnelle** – La Piste de Temps de la carte Menace progresse de 1 cran (n'appliquez pas son Incidence) ; si le marqueur atteint la dernière case de la Piste de Temps, réinitialisez-la.

## ENTRÉE 774

Journal d'exploration 14/89

Les anomalies qui entouraient le couloir, qui formait auparavant un labyrinthe, semblent avoir disparu. Il en reste quelques traces non loin de l'échafaudage, qui est presque inaccessible. Les drones nous rapportent qu'il ne reste que quelques voies praticables.

Choisissez une option :

- » **Trouver un chemin jusqu'à la structure** – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 3.
- » **Avancer parmi les champs d'anomalies** – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 6.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 775

Le tunnel était une impasse. La créature à la queue lumineuse fonce dans le mur, terrifiée par notre approche.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Attaquer la créature** – Lisez l'entrée 895.
- » **Laisser la créature tranquille et retourner dans la caverne précédente** – Lisez l'entrée 744.

## ENTRÉE 776

Enregistrement sonore 14/13B

[Équipe de terrain, agent 1] : Les canons se mettent en marche !

[Équipe de terrain, agent 2] : À couvert !

\*\*\* Détonation \*\*\*

Placez la carte PDI **P313** (*Une batterie de défense active*) sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 777

Après avoir désactivé le canon des Usurpateurs à L'Œil du Vide, l'Équipe de terrain a de l'expérience et a pu reprogrammer efficacement le système d'identification des ennemis.

Placez la carte PDI **P314** (*La batterie de défense piratée*) sur les autres cartes du Secteur 4.

## ENTRÉE 778

Nous nous trouvons dans une grande caverne pleine de coraux colorés. Une créature lumineuse se trouvait au bout du tunnel de droite, nous avons donc pris à gauche.

Lisez l'entrée 727.

## ENTRÉE 779




En détruisant le canon des Usurpateurs durant la mission à L'Œil du Vide, vous avez empêché l'Équipe de terrain d'obtenir une expérience bien utile avec la technologie

des Usurpateurs, et cela vous nuit maintenant. Votre tentative de court-circuiter les batteries échoue et cela va rendre votre mission plus difficile encore.

Placez la carte PDI **P313** (*Une batterie de défense active*) sur les autres cartes du Secteur 4.

## ENTRÉE 780

**Vous devez accomplir cette mission!** Le sort de l'espèce humaine dépend de vous, et vous préparer pour un autre atterrissage prendrait trop de temps.

Le Membre d'équipage qui a gagné une quatrième Blessure effectue un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Test de Survie échoue. Retournez sa carte face cachée sur le plateau Équipage et retirez sa figurine du plateau de Planète. Le Membre d'équipage est désormais Paralysé et maintenu en stase par sa Mechacombi spécialisée. Son tour s'achève immédiatement et il ne pioche pas de carte Événement.

Tant qu'il ne vous est pas explicitement demandé de retourner sa carte face visible, un Membre d'équipage Paralysé ne prend pas part à l'Exploration planétaire, ne peut pas Soutenir et ne peut être la cible d'aucun effet quel qu'il soit.

Si tous les Membres d'équipage sont Paralysés en même temps, lisez l'entrée 611.

Si le Membre d'équipage réussit le Test de Survie, ignorez la carte et le dé de la quatrième Blessure et continuez la partie.

## ENTRÉE 781

**C'est une impasse** – toutefois, vous trouvez quelque chose d'intéressant. Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange*.

Lisez l'entrée 763.

## ENTRÉE 783

Le tunnel était une impasse. La créature fonce dans le mur, terrifiée par notre approche.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Attaquer la créature** – Lisez l'entrée 895.
- » **Laisser la créature tranquille et retourner dans la caverne précédente** – Lisez l'entrée 896.

## ENTRÉE 784

Nous ne pouvons pas faire grand-chose avec ces stèles défectueuses. En plus, toute interaction change les champs gravitationnels qui nous entourent.

Chaque Membre d'équipage Réactive   

Défaussez la carte Circonstances planétaires **G34** (*Moteur gravitationnel enclenché*).

Lisez l'entrée 661.

## ENTRÉE 785

Journal personnel

Je me rappelle la douleur, les blessures, la fatigue. Je me souviens de mon souffle court qui résonnait dans l'espace clos de ma combinaison. Malgré tout, une émotion prédominait : la honte. Par ma faute, notre mission a échoué. J'espère ne pas survivre, pour ne pas devoir croiser le regard de mes camarades.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 786

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Explorer la partie sud du complexe** – Lisez l'entrée 826.
- » **Explorer la partie nord du complexe** – Lisez l'entrée 842.

## ENTRÉE 787

Enregistrement sonore 14/87B

[Nécrophone] : Quel état d'existence glorieux-magnifique. Moi-je commençais à m'inquiéter. Les intrus-vous étiez trop primitifs, ne saviez pas opérer nos engins-machines basiques-simples. Mais vous avez réussi.

[**Nécrophone**] : Je présume que les intrus-vous avez des questions. Moi-j'ai des réponses.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Qu'est-il advenu des Usurpateurs ?** – Lisez l'entrée 836.
- » **Que pouvons-nous trouver d'autre par ici ?** – Lisez l'entrée 795.
- » **Quelle est votre nature exacte ?** – Lisez l'entrée 823.

## ENTRÉE 788

Malheureusement, vous n'avez pas trouvé de données vraiment utiles.

Si vous êtes sur *Ugnir*, lisez l'entrée 764. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Si vous effectuiez une Exploration Planétaire, gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre et continuez la partie.

## ENTRÉE 789

Journal d'exploration 14/99-3


Lors de notre analyse de la Collection de stèles, nous avons découvert que les Usurpateurs utilisaient le sous-espace pour arracher brutalement chaque obélisque de son ancre gravitationnelle, ce qui leur permettait de les ramener vers leur vaisseau-monde. Les ramifications de ce processus se constatent partout. Sans supervision, les stèles ont modifié le champ gravitationnel du vaisseau-monde, ce qui explique le paysage que nous venons d'explorer. Nous ne pouvons qu'imaginer les catastrophes qui ont eu lieu sur les planètes d'où les Usurpateurs ont acquis les stèles.

--[TOP SECRET]--

Annexe 14/01

--[TOP SECRET]--

De retour sur le *Vanguard*, nous avons rapidement découvert que les scans détaillés et modèles géants des stèles découvertes dans la Collection étaient corrompus. Au début, nous avons pensé que c'était dû à la gravitation variable qui affectait les capteurs. Nous avons été surpris de découvrir que les données contenaient une copie d'un Nécrophone, une IA venue de la Salle des trophées. Elle est parvenue à se glisser dans nos instruments et s'est propagée dans le réseau du *Vanguard*. Nous avons essayé de l'en déloger et elle s'est défendue vaillamment, principalement par des insultes puisqu'elle n'a pas attaqué nos systèmes. Finalement, nous sommes parvenus à isoler le Nécrophone dans un sous-système que nous comptons équiper d'un corps robotique. Seul le temps nous dira s'il compte être un allié ou un ennemi.

- Retirez du jeu la carte Mission **M141**.
- Gagnez 2 .
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S21** (*Dysfonctionnement de l'IA*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Déplacez la carte Niveau de Technologie 5 de « Cartes Passerelle » (si elle s'y trouve) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 3 (porte-cartes *Passerelle*). Si la carte **O19** (*Trouver le vaisseau-monde*) occupe l'emplacement Objectif secondaire, Retirez-la du jeu.
- Allez à l'entrée 910, cochez la case C et lisez le texte correspondant, puis revenez à cette entrée.

Lisez l'entrée 56.

## ENTRÉE 790

Enregistrement sonore 14/98

[Équipe de terrain, agent 1] : Regardez la taille du truc !

[Équipe de terrain, agent 2] : Il n'a pas l'air à sa place...

[Équipe de terrain, agent 3] : Soyez prudents.

Plus nous approchons de l'anomalie, plus les fluctuations gravitationnelles empirent. Pour l'instant, [Parasites] ne peut pas [Parasites]...

[Voix grave] : [Cri] Des intrus [Cri]

[Équipe de terrain, agent 1] : C'était quoi, ça ?

[Équipe de terrain, agent 4] : Quelque chose essaie d'utiliser notre système de communication. Soyons vigilants !

Placez la carte **P331** sur le Secteur 3. Placez la carte **P332** sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 791

[Commandant en second, major Dahl] : Bon travail, Équipe de terrain. Votre mission nous a permis d'en apprendre plus

sur la planète. Malheureusement, nos discussions avec les Idémiens sont au point mort. Notre permis d'atterrissage est toujours valide, si j'ai bien compris. Nous envoyons une autre équipe dès que vous serez rentrés.

**Félicitations! Vous avez accompli la Mission!**

- Défaussez la carte Mission Optionnelle **M123**.
- Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 792

Devant nous, le tunnel débouche sur un immense espace inondé : une fosse marine. Les poissons des profondeurs d'un blanc laiteux qui vivent là nous entourent immédiatement, comme s'ils n'avaient pas vu de nourriture venue de l'extérieur depuis longtemps.

Placez la carte **P281** sur le Secteur 4.

Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 793

Si la Mission **M130** est visible, lisez l'entrée 794. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Impossible de nous échapper. Nous devons continuer !

[Agent 2] : ...

Poursuivez le jeu, vous ne pouvez plus faire demi-tour.

## ENTRÉE 794

Enregistrement sonore du cockpit

[Pilote] : Allez !

...

[Pilote] : Encore un peu !

[Navigateur] : Tes cajoleries et encouragements ne nous permettront pas de voler plus vite.

[IA de l'atterrisseur] : Il est impossible de me motiver : je travaille toujours à efficacité maximale.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).

Allez à l'entrée 477 et cochez la case A sans lire son texte.

Ensuite, lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 795

[Nécrophone] : Ça m'amuse de constater que vous n'êtes pas seulement des intrus, mais aussi des pilleurs de tombe. Vos corps malingres sont parfaits pour ça.

Si vous cherchez ce qui reste de la technologie de mes inventeurs, allez voir l'usine de munitions. Elle se trouve sûrement en sous-sol et était le lieu le plus blindé et gardé aux derniers jours du Grand Conflit.

Certaines des pièces ont été déplacées vers d'autres usines, dans la crainte-l'espoir de créer l'arme ultime. Si j'étais un pilleur de tombe, je chercherais des laboratoires, soit la population du refuge n'avait pas la capacité de se nourrir soit elle a fait face à un problème reproductif qui été détruits par des bombardements thermobariques.

## ENTRÉE 796



Cochez la première case non cochée et continuez la partie.

Si toutes les cases sont cochées, poursuivez la lecture :


**Échos : La culture de la planète Paradis**

Dans des analyses précédentes, mes collègues ont présenté le paysage social de Échos, selon leurs découvertes. Cette étude adopte la même division en trois classes sociales principales : les gens du peuple, les militaires puissants et les rares nobles influents.

Ce paradis était une retraite pour les nobles et les militaires chargés de leur protection. Cette population restreinte, riche et influente, a fait de son mieux pour se protéger face à l'effondrement social généralisé. Cependant, quand l'approvisionnement émanant de la planète désertique s'est épuisé en raison d'une catastrophe environnementale, soit la population du refuge n'avait pas la capacité de se nourrir soit elle a fait face à un problème reproductif qui explique sa chute.

La population a-t-elle manqué de vision en raison des mondes riches perceptibles à l'horizon, si proches qu'un simple télescope suffisait à les observer ?

Digressons un peu : pourquoi ce système planétaire a-t-il cette apparence ? Est-ce naturel (ce que personne ne croit) ? Les Bâtisseurs se sont-ils livrés à une expérience d'envergure en simplifiant le voyage spatial pour les civilisations qui devaient naître sur place ?

- Gagnez 1 .
- Gagnez 2 Indices Spécimen vivant et 4 Indices Technologie extraterrestre.
- Défaussez la carte Mission **M162**.

## ENTRÉE 797

Lisez l'entrée **611** et cochez sa première case non cochée sans lire son texte. Si vous venez de cocher sa dernière case, lisez l'entrée **810**.

Choisissez une option :

- » **Reprendre la mission à partir de l'Objet de Thorne-Żytkow** (si vous souhaitez reprendre à zéro la mission finale) – Ouvrez la Planétopédie aux pages **38-39** (Objet de Thorne-Żytkow). Lisez l'entrée **580**.
- » **Reprendre la mission à partir de la chambre forte des Bâtisseurs** (si vous avez déjà complété le plateau de Planète Objet de Thorne-Żytkow ou si cette fois vous préférez sauter cette étape) – Ouvrez la Planétopédie aux pages **40-41** (La chambre forte des Bâtisseurs). Lisez l'entrée **580**.

## ENTRÉE 798

- Rangez tous les dés de Section dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes Équipement dans « Armurerie ».
- Retirez du jeu toutes les cartes Membre d'équipage des plateaux de Section et rangez leur pochette de Rang dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes de Section dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes du plateau de Planète, y compris les cartes Menace, dans les Boîtiers correspondants.
- Retirez du plateau de Planète toutes les figurines des Membres d'équipage, la silhouette Atterrisseur, les pions et les marqueurs.
- Insérez toutes les Découvertes uniques gagnées se trouvant sur le plateau Atterrisseur dans les emplacements correspondants du porte-cartes dans le Classeur du Vaisseau (page **30**). Défaussez toutes les autres Découvertes révélées.
- Assurez-vous que l'enveloppe « En Attente... » est vide – Retirez du jeu toutes les cartes qu'elle contient.

Placez la carte Crise **S26** dans l'enveloppe « En Attente... ». Au début de la prochaine séance, vous pourrez reprendre la partie sauvegardée en utilisant les règles habituelles de la page **1** du Classeur du Vaisseau, ou en vous rendant directement à l'entrée indiquée sur cette carte Crise (entrée **797**).

## ENTRÉE 799

Si la case **C** de l'entrée **930** est cochée, lisez l'entrée **800**.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Notre recherche secrète d'alliés a été entendue sur tout le vaisseau, transmise d'un membre d'équipage loyal à un autre. Rapidement, nous avons appris que le Nécrophone s'opposait à Dahl, incapable de tolérer la trahison. Elle l'a capturé et démonté avant de le relier au système central du Vanguard pour récupérer toutes les données sur son espèce, la seule qui ne se soumettrait jamais à elle, elle le savait. Nous avons rapidement compris que c'était une occasion pour nous : si nous pouvions le libérer et le remonter, il se rangerait à nos côtés et nous bénéficierions de ses siècles de savoirs militaires.

S'infiltrer dans la salle des serveurs n'a pas été facile, mais le Nécrophone se trouvait à l'endroit prévu, démonté sur une large table, comme un modèle anatomique extraterrestre géant.







– Rendez-moi mon corps, Terriens, dit-il. Accordez-moi une chance de finir mes jours au combat, et pas ici.



La seule chose qui nous a empêchés d'accéder à sa requête est le grand nombre d'alarmes installées par Dahl dans son corps. Nous savions que dès que nous le toucherions, la garde d'élite de Dahl serait alertée.

Cochez la case **D** de l'entrée **950**.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez **1** point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **11 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats.

**Si vous avez obtenu 10 points ou moins :** Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 . Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles. S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée **810**. Dans le cas contraire, lisez l'entrée **501**.

**Si vous avez obtenu 11 points ou plus,** remettez les cartes Membre d'équipage de la Réserve de résultat parmi les Membres d'équipage disponibles, ajoutez **2 marqueurs** dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'entrée **501**.

## ENTRÉE 800

Finalement, seules quelques personnes nous ont rejoints, en raison de leur attachement au capitaine Wayman. Ça ne valait pas la peine de passer tant de temps à trouver des alliés, surtout que les espions de Dahl nous ont repérés.

Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires.

Cochez la case **D** de l'entrée **950**.

Lisez l'entrée **501**.

## ENTRÉE 802

Si la case **D** de l'entrée **930** est cochée, lisez l'entrée **800**.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Notre recherche secrète d'alliés a été entendue dans tout le vaisseau, transmise d'un membre d'équipage loyal à un autre. Nous avons fini par apprendre que l'hilote, l'humain qui avait communiqué avec la reine des Visiteurs, faisait partie de ceux qui s'opposaient à Dahl ; celle-ci l'a capturé et enfermé dans un labo, puis l'a drogué pour essayer de lui soutirer des renseignements qu'elle comptait utiliser pour bénéficier des sources infinies de puissance supposées de la dimension des Visiteurs. Nous avons alors réalisé que c'était peut-être là notre chance : si nous parvenions à libérer l'hilote, il se rangerait sans aucun doute à nos côtés – quelle que soit sa loyauté envers les Visiteurs ou ses anciens camarades de l'Équipe de terrain.

Cela n'a pas été facile de se faufiler dans le labo, et ça l'a été encore moins de faire reprendre conscience à l'hilote. Sonné, il était incapable de reprendre sa forme initiale ; ses tentacules pendaient de son dos, éparpillés sur le sol.

« Désolé, marmonna-t-il en observant l'état dans lequel il se trouvait. Laissez-moi un moment pour reprendre forme.

– Tout va bien, lui avons-nous répondu. Nous réalisons à présent qui vous êtes vraiment. »




La seule chose qui nous a empêchés de le libérer est le grand nombre d'alarmes installées dans son corps. Nous savions que dès que nous le toucherions, la garde d'élite de Dahl serait alertée de notre présence...

Cochez la case **D** de l'entrée **950**.





Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs.



Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.



- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez **1 point** pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **11 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats.

**Si vous avez obtenu 10 points ou moins :** Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles. S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'**entrée 810**. Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 501**.

**Si vous avez obtenu 11 points ou plus :** Remettez les cartes Membre d'équipage de la Réserve de résultat parmi les Membres d'équipage disponibles, ajoutez **2 marqueurs** dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'**entrée 501**.

## ENTRÉE 803

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'**entrée 852**.  
 Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.

**[Opérateur de l'observatoire] :** Exactement ce à quoi nous nous attendions. L'atmosphère est légère, sans doute à 30 % de sa densité d'origine.

**[Capitaine Wayman] :** Y a-t-il une chance même infime que -  
**[Anu, Ambassadrice idémienne] :** Le cristal dévoreur de mondes a été implanté ici il y a environ quatre-vingts ans. La planète entrera bientôt dans son stade final de destruction.

**[Capitaine Wayman] :** Vous savez quelque chose au sujet du cristal qui a détruit Diaphane ? Pourquoi n'avez-vous rien dit avant ?! Vous n'avez pas le droit de retenir -

**[Anu, Ambassadrice idémienne] :** Vous devez apprendre et voir de vos propres yeux. Ce n'est pas mon rôle de vous convertir à la vision du monde des Idémiens.

**[Capitaine Wayman] :** Ma planète va être ravagée par ce fléau ! Vous devez tout me dire -

**[Anu, Ambassadrice idémienne] :** Je vous quitte. Utilisez cette planète pour apprendre par vous-même comment agit le cristal...

**[Capitaine Wayman] :** [pousse un profond soupir] Très bien, apprenons, alors. Opérateur, dites-moi tout. À quoi devons-nous faire face ? Existe-t-il un moyen pour que les peuples de la Terre se protègent contre ce qui les attend ?

**[Opérateur de l'observatoire] :** Eh bien... [toussotement] De par le changement de masse de la planète et vu que son noyau a été remplacé par un cristal, sa lune quitte peu à peu son orbite d'origine, ce qui semble avoir un énorme impact sur les marées au niveau planétaire. En outre, les vents solaires traversent désormais facilement son champ magnétique affaibli, donc l'eau s'évapore, ce qui fait descendre le niveau des océans. N'importe quelle civilisation occupant cette planète ferait face à des sécheresses apocalyptiques.

**[Capitaine Wayman] :** C'est une conséquence du refroidissement de son noyau ?

**[Opérateur de l'observatoire] :** Oui. De plus, la planète est davantage exposée aux radiations solaires, ce qui génère des extinctions de masse au niveau de la flore et de la faune. Ce ne sont que les premiers effets auxquels les humains devront faire face, sur Terre. Par la suite... Eh bien, nous avons été témoins de ce qui se passe ensuite sur Diaphane, n'est-ce pas ?

**[Capitaine Wayman] :** Oui, espérons que nous n'en arriverons pas à ce point. Nous avons encore le temps de trouver une solution pour sauver la Terre.

Gagnez 1 .

Si la case **B** de l'**entrée 910** est cochée, lisez l'**entrée 848**.

Si la case **C** de l'**entrée 910** est cochée, lisez l'**entrée 863**.

Dans le cas contraire, cette entrée est terminée.

## ENTRÉE 804

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Explorer la partie sud du complexe – Lisez l'**entrée 826**.
- » Explorer la partie ouest du complexe – Lisez l'**entrée 831**.

## ENTRÉE 809

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Explorer la partie sud du complexe – Lisez l'**entrée 826**.
- » Explorer la partie ouest du complexe – Lisez l'**entrée 831**.
- » Explorer la partie nord du complexe – Lisez l'**entrée 842**.

## ENTRÉE 810

Les habitants de la Terre gardèrent les yeux rivés sur les étoiles, attendant en vain le retour du Vanguard – mais le vaisseau s'était perdu dans le grand lointain, avec tout son équipage.

Certains humains proclamèrent qu'il avait été détruit, d'autres qu'il n'avait jamais été question de son retour – et qu'il s'agissait en fait d'un plan minutieux de la Vanguard Initiative, qui depuis le début ne comptait sauver que les esprits les plus brillants de l'humanité et assumait d'abandonner les autres seuls sur une planète mourante.

Au cours des ultimes mois qu'il restait à la Terre, quelques pays et corporations envoyèrent vers des systèmes solaires éloignés des arches sommaires remplies à ras bord, dans l'espoir de trouver un nouveau foyer pour une humanité délaissée. Si la plupart échouèrent, quelques-uns parvinrent à fonder de petites colonies qui luttèrent pour survivre tout en offrant aux humains la perspective d'un futur douloureux et incertain.

Le reste de la population fut abandonné sur Terre ; certains s'accrochaient encore à l'espoir d'un salut, du retour miraculeux du Vanguard, jusqu'au moment où le cristal perça la croûte terrestre...

Vous avez achevé la Campagne d'**ISS Vanguard** ! N'hésitez pas à la jouer à nouveau, pour découvrir des fins alternatives, visiter de nouvelles planètes et poursuivre différentes options de recherches et de production.

Lisez l'**entrée 899**.

## ENTRÉE 811

Canal privé de l'Équipe de terrain

**[Équipe de terrain, agent 1] :** Attention, nous entrons dans une zone urbaine.

**[Équipe de terrain, agent 2] :** Cet endroit est un véritable enfer. C'est juste impossible qu'on y croise quelque chose de vivant.

**[Équipe de terrain, agent 1] :** Sans doute, mais restons sur nos gardes. Regardez ces structures plus hautes que les autres, percées de fenêtres aux quatre coins cardinaux ? Il a pu s'agir de tours de guet.

**[Équipe de terrain, agent 3] :** Tout à fait, mais elles servaient peut-être à prévenir des incendies.

**[Équipe de terrain, agent 1] :** Le plus important, c'est : restons prudents. Le signal provient du centre de cette zone.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » Aller en direction des tours – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P360**.
- » Explorer la zone urbaine – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P361**.

## ENTRÉE 812

Défaussez la carte PDI du dessus du Secteur 4.


N'étant plus alimentés, les canons sont désactivés. À présent, vous savez que la prochaine fois que vous les activerez, ils feront feu sur les Usurpateurs.

## ENTRÉE 813

Rapport après action

Une rencontre imprévue avec un nouveau type d'engin usurpateur a failli sonner le glas de notre mission. Celui-ci était doté d'une plateforme indépendante extrêmement spécialisée, capable de transporter, construire et réparer une grande variété de drones. Si les Usurpateurs avaient la capacité de maintenir ce genre d'équipement militaire, il est difficile d'imaginer de quoi sera faite notre prochaine rencontre...

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Gagnez 1  et 2 Indices *Technologie extraterrestre*. Retirez du plateau la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice*, sa silhouette et celles des Drones. Si le Projet de Recherche **R10** (*Technologie usurpatrice*) est dans « Projets de Recherche » (Boîtier B), déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ».

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*. Retirez du plateau la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice*, sa silhouette et celles des Drones.

Retirez du plateau la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice*, sa silhouette et celles des Drones.

## ENTRÉE 817

### Journal du xénologue

Nous étions en train de contempler une merveille : une technologie usurpatrice métissée d'influences étrangères. Une combinaison grossière mais efficace. J'aurais voulu l'étudier plus longuement, mais mes camarades décidèrent de la faire fonctionner. Je les ai observés rassembler des batteries radioactives d'un entrepôt verrouillé, en prenant soin d'exécuter toutes les mesures de sécurité. Quand les canons sont revenus à la vie, j'ai vu des grands sourires derrière leurs casques – où alors je les ai imaginés ?

Ils comptent s'en servir. Ce n'est vraiment pas un endroit pour moi : détruire des trucs, ce n'est pas mon boulot.

- Placez la carte *Menace Béhémoth usurpateur converti* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Le *Béhémoth usurpateur converti* devient actif – lisez sa carte *Menace* et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.
- Placez la silhouette *Béhémoth usurpateur converti* sur le Secteur 3.

## ENTRÉE 820

### Rapport après action 55

Sur notre chemin, nous sommes passés à côté de la prison du vaisseau. Au fond des cellules se trouvaient quelques fauteurs de troubles, dont un mutin qui avait tiré sur un officier ; ils tambourinaient aux portes en nous demandant de les libérer, promettant de se joindre à nous. Je savais que ni le capitaine ni le chef de la Section Sécurité n'aimeraient ça, et qu'un grand nombre d'entre eux en profiteraient pour s'enfuir, mais les laisser enfermés dans cet enfer me semblait inhumain.

Choisissez une option :

- » **Libérer les prisonniers et les armer** – Retirez 1 marqueur de l'emplacement *Avantage adverse*. Baissez le niveau du *Moral* dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3), sauf s'il est déjà « très bas ».
- » **Laisser les prisonniers dans leurs cellules** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 821

Si au moins 1 marqueur se trouve sur ce Secteur, lisez l'**entrée 824**.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 2] : Les capteurs signalent que quelque chose se trouve juste à cet endroit.

[Agent 3] : Regardez où vous mettez les pieds, il s'agit peut-être d'un champ de mines.

[Agent 1] : Je suis pas géologue, mais cette colline ne vous semble pas un peu trop ... carrée ?

[Agent 3] : Comment est-ce que j'ai pu rater ça ? Je cherchais quelque chose de bien plus petit.

[Agent 2] : J'ai quelque chose. Ça ressemble à un clavier, mais avec des dizaines de symboles étranges.

[Agent 1] : Si c'est ce que je pense que c'est, on n'est pas près de trouver le code où que ce soit dans les parages.

Réactivez 2  utilisés lors de ce Test.

## ENTRÉE 823

[Nécrophone] : Moi-je suis un gardien artificiellement généré de ce fameux dépôt que vous foulez de vos pas. Je fus créé par l'espèce que vous connaissez sous le nom d'Usurpateurs, un terme péjoratif, pour devenir le gardien de notre mémoire collective. Je n'expliquerai pas en détail comment j'ai été créé ; à en juger par votre pathétique technologie, il vous est quasiment impossible de concevoir les efforts que cela a nécessités.

## ENTRÉE 824

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 2] : La combinaison de symboles a fonctionné !

[Agent 3] : Ouais... Au bout du soixante-dix-huitième essai. On a eu de la chance de tomber sur la bonne sans que ça nous explose en pleine poire.

[Agent 2] : Mais ça a marché !

[Agent 3] : Ouais...

[Agent 1] : Les gars, arrêtez de vous disputer et venez voir. On dirait un refuge de luxe.

...

[Agent 1] : Chaque pièce dispose d'ornements différents, qui sont clairement d'une autre nature que celle des deux autres planètes, mais tout de même d'un style similaire. Une même culture, mais des classes sociales différentes ?

[Agent 3] : Je te laisse faire des hypothèses, moi ce qui m'intéresse c'est de voir si on trouve quelque chose de vivant, et si ça peut représenter une menace.

Placez la carte *Mission Optionnelle M162* sur un espace vide à côté de la carte *Mission* en jeu.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la *Reconnaissance* prend la décision finale) :

- » **Explorer la partie sud du complexe** – Lisez l'**entrée 826**.
- » **Explorer la partie ouest du complexe** – Lisez l'**entrée 831**.
- » **Explorer la partie nord du complexe** – Lisez l'**entrée 842**.



## ENTRÉE 825

L'œil du Vide finit bientôt par devenir un lieu auquel les Bâtisseurs n'auraient jamais pu songer : l'arène d'un combat sans merci entre les membres de plusieurs espèces intelligentes qu'ils avaient contribué à créer. D'immenses vaisseaux manœuvraient dans le vide, à la lueur rougeâtre d'une étoile mourante. Des dizaines de drones et de combattants glissaient en tous sens au milieu de débris stellaires, en un silencieux ballet rendant hommage à la destruction.

L'équipage du *Vanguard* fit tout ce qu'il put, mais nos alliés étaient trop peu nombreux, contrairement à nos adversaires. Nous avions déjà subi de lourdes pertes, et en outre notre vaisseau était bien endommagé avant même le début de la bataille. Quand sur l'écran central nous vîmes converger autour de nous les signatures de tous les vaisseaux ennemis, chacun, sur la passerelle, comprit qu'il était désormais quasiment impossible de l'emporter.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un dernier Test spécial.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs lancent tous leurs dés de Section restants.
- Ensuite, ils placent tous les Membres d'équipage disponibles de leur main dans la Réserve de résultats.
- Retirez du jeu tous les résultats  et . Comptez combien il reste de dés, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats.

Ensuite, consultez le résultat final :

**0-10** : Lisez l'**entrée 327**.

**11-35** : Lisez l'**entrée 827**.

**36 ou plus** : Lisez l'**entrée 838**.

## ENTRÉE 826


### Journal de l'Officier de Reconnaissance

L'intérieur des lieux était presque modeste ; on n'y retrouvait pas les ornements aperçus à l'extérieur et il ne possédait pas de mobilier mais de simples matelas et un objet rond et plat qui était peut-être une table. En toute honnêteté, je m'attendais à quelque chose de plus... luxueux ! J'étais certain qu'il s'agissait d'un lieu de retraite pour les riches de cette espèce. Peut-être était-ce la chambre des serviteurs ? Cela me paraissait improbable, puisqu'à l'époque où cet endroit disposait d'une source d'énergie, tout ou presque était automatisé.

Une chose a attiré mon attention plus longtemps que le reste : un pictogramme gribouillé sur un coin de mur. J'ignorais son sens, mais notre xénologue m'assura qu'il décrivait des gens en train de détruire leur propre monde puis mourant seuls sur une planète perdue. Elle avait



peut-être raison, mais pour moi, ce n'était qu'un assemblage étrange de cercles et de traits.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P368**.

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, continuez la partie.  
Dans le cas contraire, gagnez 1  et lisez l'entrée **796**.

## ENTRÉE 827

La bataille fut un désastre, et nous subîmes d'énormes pertes. Ce jour-là, de nombreux Membres d'équipage du *Vanguard* perdirent la vie. Et pourtant, en fin de compte, nous finîmes par remporter la victoire.

Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure. Si vous obtenez 1  OU 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage.

Ensuite, lisez l'entrée **838**.

## ENTRÉE 829

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 2] : [Parasites]

[Agent 3] : Répétez. On l'a eu ?

[Agent 2] : Mort... [Parasites]... est atroce. J'ai besoin d'un bain, là.

[Agent 3] : Parfait. À présent -

[Agent 1] : Laissez-le se reposer. Il est resté pendant tout ce temps avec le monstre pendant qu'on tripotait les fils des commandes.

[Agent 3] : Désolé... Je suis juste excité à l'idée qu'on puisse enfin explorer davantage cette planète.

[Agent 1] : On ne sait même pas si le danger a disparu pour de bon. Agent 2, est-ce que la stèle est là-bas ?

[Agent 2] : ... la vois. Le signal [Parasites]... elle est à proximité.

[Agent 1] : Vous avez fait du bon boulot. Je viens vous aider !

[Agent 2] : Pas besoin. Elle est juste en face de moi. À l'intérieur d'un... tombeau effondré ?

[Agent 1] : Commencez à envoyer les données au *Vanguard*. D'ailleurs, votre signal est bien plus clair, à présent.

[Agent 2] : Ouais, on dirait que la zone amplifie les transmissions.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Gagnez 1  et la Découverte unique **23**.

Défaussez la carte Menace Gosier et sa silhouette.

Défaussez la carte Menace Béhémot usurpateur converti et sa silhouette.

Remplacez la carte sur le Secteur 1 par la carte **P000**.

Lisez l'entrée **55**.


## ENTRÉE 831

Journal de l'Officier de Reconnaissance

Comme mes sondes ont détecté de la matière organique un peu plus loin, j'ai planifié une approche prudente, visiblement inutile : à l'intérieur, entre les murs incrustés de pierres luminescentes et de métaux, ne se trouvaient que des restes amorphes recouverts de champignons ratatinés et de carapaces d'insectes morts.

Pendant que mes camarades récoltaient des échantillons, j'ai fouillé la salle : c'était clairement du grand luxe, même si je ne pouvais pas comprendre le sens de la plupart de ce que je voyais... S'agissait-il de sculptures ou de meubles ? de tableaux ou de schémas ? de consoles de jeu ou de thermostats ? À bord du *Vanguard*, quelqu'un allait sans doute consacrer une bonne part de son existence à l'étude de ces lieux. Mon travail était tout autre, il ne consistait pas à philosopher sur une pièce pleine de dépouilles d'extraterrestres opulents.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P369**.

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, continuez la partie.  
Dans le cas contraire, gagnez 1  et lisez l'entrée **796**.

## ENTRÉE 834



Malgré toutes les différences qui nous séparaient des espèces extraterrestres, tout le monde à L'Éil du Vide était extatique quand nous avons décidé de partager les savoirs

des Bâtisseurs. Nous aussi, nous avons poussé un soupir de soulagement. Après tout ce que nous avons déjà vécu, nous ne souhaitions pas de conflit. Sur l'*ISS Vanguard*, quelques fêtes discrètes ont été organisées, mais la plupart des membres d'équipage ont profité du premier moment de calme depuis longtemps pour se reposer... sauf l'équipe de scientifiques de Sarah Corey qui a commencé l'analyse des données des Bâtisseurs. Ce que nous avons trouvé répondait à tout : de magnifiques théories exhaustives sur l'univers, des technologies à ce point surprenantes qu'on aurait dit de la magie, et même des reliques sur la culture des Bâtisseurs.

Mais leur travail a été brutalement interrompu par l'alerte. Il s'est avéré que même si nous souhaitions partager les savoirs d'une manière juste et responsable, certains extraterrestres le voyaient d'une tout autre manière... Enhardis par les dégâts subis par le *Vanguard* et notre manque d'alliés, ils ont lancé une attaque surprise, espérant s'approprier les données des Bâtisseurs sans avoir à les partager avec les autres espèces. Nous n'avons pas eu d'autre alternative que de les repousser.



Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un dernier Test spécial.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs lancent tous leurs dés de Section restants.
- Ensuite, ils placent tous les Membres d'équipage disponibles de leur main dans la Réserve de résultats.
- Retirez du jeu tous les résultats  et . Comptez combien il reste de dés, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats.

À présent, consultez le résultat final :

**0-8** : Lisez l'entrée **327**.

**9 ou plus** : Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage.

Ensuite, lisez l'entrée **847**.

## ENTRÉE 835

Journal du xénologue

La machine était remplie d'instruments endommagés, de câbles arrachés des consoles et d'écrans éteints. J'aurais pu passer des années à fouiller ce vaisseau, mais malheureusement je n'avais que peu de temps. J'ai quand même réussi à attraper en passant quelques artefacts susceptibles de nous aider à mieux comprendre cette espèce disparue.

Je plaçais notamment de grands espoirs dans un bout de métal doté d'un puissant champ magnétique. Peut-être allait-il nous servir de carte magnétique pour ouvrir des portes... à moins qu'il ne s'agisse d'un disque dur servant à stocker des données ?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Gagnez la Découverte unique **15**. Placez un marqueur sur le Secteur 2. Ensuite, allez à l'entrée **666** et cochez la case **C** sans résoudre le reste du texte.

## ENTRÉE 836

[Nécrophone] : Mes créateurs étaient puissants. Ils finirent par projeter cette puissance à travers la galaxie tout entière. Inégalés, ils découvrirent que les Bâtisseurs avaient balisé les systèmes solaires afin qu'ils puissent les conquérir. Mais ils réalisèrent également que leur propre planète d'origine faisait partie des systèmes désignés. Ou plutôt, c'est ce qu'ils croyaient.

[Nécrophone] : Mes créateurs étaient persuadés que ceux que vous nommez les Bâtisseurs les avaient destinés à régner sur la galaxie. En cartographiant les étoiles à leur portée, ils découvrirent que les Bâtisseurs avaient balisé les systèmes solaires pour pouvoir les conquérir. Ainsi, ils réalisèrent que leur propre planète d'origine faisait partie de ce réseau. Craignant des représailles, ils bâtirent ce vaisseau et bien d'autres afin que nul adversaire ne pût les trouver ni les détruire. Des profondeurs de l'espace, ils envoyèrent de puissantes forces armées vers d'innombrables mondes pour s'approprier leur dû, planète après planète.

Mais focalisés sur leurs conquêtes, ils n'ont pas vu le fossé sans cesse croissant qui divisait leur propre société.

[Nécrophone] : Une maison divisée ne peut que s'effondrer ; deux factions finirent par entrer en guerre. Pour qui ne sait rien ou presque de mes créateurs, leur division sur le plan

idéologique est difficile à saisir, mais sachez que le nœud du problème était les Bâtisseurs même : devait-on les considérer comme un objet de conquête comme un autre, ou comme des divinités à révéler ? Pour mes créateurs, cette scission ne pouvait être résolue que d'une manière : par un fait d'armes. Hélas, les deux camps partageaient le même millénaire d'expertise militaire et n'hésitèrent pas à utiliser leurs armes les plus destructrices. Les détails ont disparu avec certaines de mes banques de données, mais au final, je suis désormais le seul être sentant de ce vaisseau. Privé de modes externes d'interaction avec le monde physique, je me suis assoupi des années durant – jusqu'à votre arrivée.

## ENTRÉE 837

La créature s'est de nouveau arrêtée dans une grotte où un grand cristal pousse depuis le plafond. Faisant face à deux entrées de cavernes, elle semblait se demander dans laquelle s'engouffrer.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Diriger la créature vers le tunnel de gauche – lisez l'entrée 783.
- » Diriger la créature vers le tunnel de droite – lisez l'entrée 889.

## ENTRÉE 838

La bataille fut ardue, mais les avancées technologiques de l'ISS Vanguard et nos nombreux alliés nous permirent finalement de remporter la victoire. Certains des vaisseaux d'attaque furent détruits, mais la plupart, restés en retrait, sortirent sains et saufs du combat.

Les données des Bâtisseurs demeurèrent en sécurité entre les mains des humains.

lisez l'entrée 847.

## ENTRÉE 839

Si cette case n'est pas déjà cochée, cochez-la et poursuivez la lecture :

La clé de voûte était entourée au sol d'un étroit sillon circulaire, d'un demi-centimètre d'épaisseur, mais trop profond pour être mesuré. Le plus intéressant, c'était que le périmètre du cercle ne contenait quasiment pas de débris ni de cendres alors que la zone alentour était recouverte de ruines antiques calcinées au point d'être méconnaissables. Il était évident que quelque chose survenait régulièrement à l'intérieur du cercle autour de la clé de voûte pour en retirer les débris accumulés. Cette information ancrée dans nos têtes, nous n'étions plus aussi sûrs de vouloir nous approcher de la pierre...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » Toucher la clé de voûte – lisez l'entrée 95.
- » Quitter la clé de voûte et partir – Continuez la partie.

## ENTRÉE 840

TOP SECRET

Projet Héritage, ENTRÉE finale


Pauvre de moi ! Pendant un moment, j'ai cédé à l'illusion réconfortante consistant à croire que je savais tout sur ces mystérieux obélisques. Après tout, je suis la plus grande experte humaine sur le sujet, et grâce aux efforts des équipes de terrain du Vanguard, j'ai sans doute composé la plus grande base de données de recherche sur les stèles ayant existé dans cette partie de la galaxie.

Il s'avère que j'avais juste besoin d'une nouvelle perspective ; les récentes percées faites par le Vanguard concernant les technologies spatiales nous ont permis de concevoir des outils d'analyse capables d'observer pour la première fois le spectre subsatial d'une stèle : la découverte du résultat m'a tout bonnement abasourdi, c'était comme si un aveugle voyait enfin des couleurs et des formes. J'ai ressenti ce qu'Antoni van Leeuwenhoek a dû éprouver en découvrant la myriade de bactéries et de protozoaires qui peuplent une simple goutte d'eau.

Comment mettre en mots ce que j'ai vu ? Chaque stèle est entourée de strates de divers champs spatiaux constamment en mouvement, comme s'il s'agissait des pétales d'une étrange fleur animée ; leur influence invisible parcourt la planète tout entière. L'objet sur lequel nous avons concentré tant d'efforts – l'obélisque physique – n'est qu'un infime caillou au milieu de cette infinité. Mais ce n'est pas tout ! De longs filaments s'étendent en direction des autres stèles, dans d'autres systèmes...

Si chaque stèle est une fleur, elles forment ensemble une plante géante qui se ramifie dans toute la galaxie.

Je m'excuse pour ces formules si peu professionnelles ; je crois que j'ai besoin de dormir. Demain, nous commencerons l'analyse de ces champs spatiaux. C'est peut-être la clé qui nous permettra de comprendre pourquoi les Bâtisseurs nous ont envoyé dans cette longue traque à travers les étoiles... Corey, enregistrement terminé.

Gagnez ! 

- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S20** (Vers la Terre) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Déplacez les Projets de Recherche **R23** (Le secret des stèles) et **R22** (Recherches futuristes) de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez le Projet de Production **C25** (Outils futuristes) de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte Objectif principal **O10** (L'ultime message) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 841

Enregistrement sonore 14/87A

[Voix profonde] : Oh, à présent cela marche-fonctionne, comme une interface basique-primitive. Bienvenue, intrus. Vous vous tenez-présents au centre-cœur exact de l'empire des Usurpateurs. En raison d'événements-circonstances regrettables, c'est Moi-je, le Nécrophone, qui souhaite la bienvenue aux intrus-vous ici.

[Équipe de terrain, agent 1] : Ben ça alors, j'aurais jamais...

[Nécrophone] : Vos tentatives de communication échouent. Suite à l'état actuel de cette installation, je ne peux pas capter d'émission sonore. Je détecte diverses anomalies-perturbations gravitationnelles qui interfèrent avec mon glorieux dispositif sensoriel de captation.

Si la carte Circonstances planétaires **G34** (Moteur gravitationnel enclenché) est sur le plateau, lisez l'entrée 787. Dans le cas contraire, rien ne se passe.


## ENTRÉE 842

Journal de l'Officier de Reconnaissance

À peine étions-nous entrés dans cette zone que notre spécialiste de la sécurité était aux anges. Une panoplie d'armes primitives et d'armures en bois infestées de champignons gisaient dispersées parmi les râteliers renversés. Notre xénologue a immédiatement commencé à analyser de vieilles tâches sur le sol, puis les longs bancs placés autour de ce qui ne pouvait être qu'une arène.

J'ai pour ma part scanné toute la zone : aucun dispositif, pas de machinerie, tout ce qui s'y trouvait était mécanique. Ces extraterrestres avaient-ils vraiment construit une arène de gladiateurs à l'intérieur de leur bunker ? Je sais que comparer la culture d'un autre monde à la nôtre est stupide, mais tout de même... je ne comprends pas !

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P367**.

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, continuez la partie. Dans le cas contraire, gagnez !  et lisez l'entrée 796.

## ENTRÉE 843

Comptez combien de marqueurs se trouvent dans la Réserve de Victoires. Consultez le total ci-dessous :

**0-9** – lisez l'entrée 834.

**10 ou plus** – lisez l'entrée 548.

## ENTRÉE 845

Consultez la case de l'entrée 839 : si elle est cochée, lisez l'entrée 95. Si elle n'est pas cochée, lisez l'entrée 98.

## ENTRÉE 846

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Haut de plafond, entrées étroites, des chaises ? On a affaire à une espèce humanoïde, bien plus grande que nous. Après une brève étude de leur mobilier, même le nombre de membres semble correspondre ...

[Agent 3] : Hé, regardez ça. Ce sont des armes ?

[Agent 1] : Apparemment.

[Agent 3] : Cette machine affiche encore quelques schémas visibles.



[Agent 2] : C'est une carte ! Elle ressemble aux terrains de la planète Paradis.

[Agent 3] : Ça indique un endroit, avec des séries de symboles étranges tout autour. Quelle que soit leur signification, j'en fais une copie.

[Agent 1] : C'est bon, j'ai compris !

[Agent 2] : Hein ?

[Agent 1] : Les armes : elles marchent comme nos tasers. Pour le contrôle des foules ? Mais il y en a tellement ! Ou alors cette espèce avait un système nerveux si fragile que ça suffisait à les tuer ?

[Agent 2] : On se réveille, camarade. Je sais que c'est ton dada, mais y a deux minutes, tu nous disais de rester sur nos gardes.

[Agent 1] : Tu as raison. Allez, on avance.

Si cette case est déjà cochée, continuez la partie. Dans le cas contraire, cochez cette case, gagnez 1  et placez un marqueur sur le Secteur 3.

Ensuite, allez à l'entrée 666 et cochez la case A sans lire le reste de l'entrée.

## ENTRÉE 847

Prenez le Classeur du Vaisseau et vérifiez si tous les emplacements des cartes Découverte unique des pages 29 et 30 sont remplis. Si c'est le cas, lisez l'entrée 849. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

C'est la fin de notre voyage.

Il a commencé quand nous avons pénétré pour la première fois la coque extérieure de L'Épil, à l'intérieur duquel nous avons découvert un système stellaire tout entier, camouflé. Il s'est achevé quand nous avons laissé celui-ci derrière nous ; une fin étrangement silencieuse, maintenant que nous sommes privés du message des Bâtisseurs qui jadis résonnait sur tous les canaux.

Nous avons fini par rentrer chez nous - notre équipage si différent du jour du départ, à bord d'un vaisseau totalement transformé lui aussi. Et même si la plupart d'entre nous ont préféré passer le voyage retour en chambre de biostase, les chercheurs et les ingénieurs de l'ISS Vanguard ont mis à profit ce long temps parmi les étoiles pour chercher un moyen de sauver la Terre du fléau cristallin qui croissait dans son noyau.

Nous avons trouvé une solution, mais même le savoir des Bâtisseurs ne pouvait pas nous faire remonter dans le temps. Quand les habitants de la Terre ont vu une nouvelle étoile briller au-dessus de leur tête - c'était leur vaisseau qui revenait d'une odyssee de plusieurs décennies -, la plupart de la planète était déjà perdue. Le Vanguard se mit à détruire le cœur du cristal et interrompre sa croissance, mais la Terre demeurait instable, incapable de supporter une population aussi importante. Après les festivités et les retrouvailles, l'évidence s'est installée : un voyage venait de s'achever, mais d'autres allaient bientôt commencer. La Terre construisait de nouveaux vaisseaux, bien plus avancés que le Vanguard initial. Il fallait quelqu'un pour guider l'humanité à travers les étoiles, parmi lesquelles elle trouverait son nouveau foyer. Il fallait que quelqu'un endosse le rôle que les Bâtisseurs avaient légué aux humains en leur octroyant leur technologie. Sur la carte des Bâtisseurs figurait une infinité de mondes à découvrir, recelant de merveilles inconnues. Les détenteurs de l'arme qui avait ravagé la Terre se trouvaient toujours quelque part là-haut : il restait encore à les juger et les punir.

Une nouvelle ère d'explorations et de découvertes venait de naître, qui allait rendre nomade la plupart de l'humanité - en écho à la vie de l'équipage du Vanguard...

**Félicitations !** Vous avez achevé la Campagne d'ISS Vanguard ! N'hésitez pas à la jouer à nouveau, pour découvrir des fins alternatives, visiter de nouvelles planètes et poursuivre différentes options de recherches et de production.

Cochez la case A de l'entrée 960 - cela aura une influence sur vos futures campagnes d'ISS Vanguard !

Lisez l'entrée 880.

## ENTRÉE 848

[Hilote] : Puis-je vous interrompre ? Nous, je veux dire les Visiteurs, avons des connaissances sur l'Épine de Cristal. Elle a failli décimer notre monde-mère. Nous avons interrompu la croissance de l'Épine en déplaçant le monde-mère dans un autre royaume, dans des espaces non-euclidiens bien au-delà de toute compréhension humaine.

Le temps au centre de cette nouvelle dimension a cessé de s'écouler, ce qui a provoqué la stase de l'Épine.

[Capitaine Wayman] : Je ne crois pas qu'il nous soit possible de freiner le temps au centre de la Terre... Et même si nous y parvenions, cela signifierait la mort de notre planète.

[Hilote] : Oui, dans son état actuel, bien sûr. Je ressens... des larmes ? De la tristesse. Je suis profondément attristé quand je songe à la mort de chacun de mes semblables sur ma Terre natale.

[Capitaine Wayman] : ...

[Hilote] : Nous pouvons vous aider à déplacer la totalité de la planète et de votre espèce en un lieu bien plus propice que votre monde ; il faudra simplement vous adapter. Vous munir d'organes supplémentaires, ce genre de choses.

[Capitaine Wayman] : Je ... J'y réfléchirai. Merci, hilote.

Si la case C de l'entrée 910 est cochée, lisez l'entrée 863.

## ENTRÉE 849

Journal du capitaine, entrée finale

C'est la fin de notre voyage.

Il a commencé quand nous avons pénétré pour la première fois la coque extérieure de L'Épil, à l'intérieur duquel nous avons découvert un système stellaire tout entier, camouflé. Il s'est achevé quand nous avons laissé celui-ci derrière nous ; une fin étrangement silencieuse, maintenant que nous sommes privés du message des Bâtisseurs qui jadis résonnait sur tous les canaux.

Nous avons fini par rentrer chez nous - notre équipage si différent du jour du départ, à bord d'un vaisseau totalement transformé lui aussi, avec à son bord une myriade de nouvelles technologies et de connaissances fabuleuses. Et même si la plupart d'entre nous ont préféré passer le voyage retour en chambre de biostase, les chercheurs et les ingénieurs de l'ISS Vanguard ont mis à profit ce long temps parmi les étoiles pour chercher un moyen de sauver la Terre du fléau cristallin qui croissait dans son noyau.

Grâce aux innombrables découvertes effectuées au cours des voyages du Vanguard et au savoir des Bâtisseurs - les créateurs d'innombrables mondes -, nous avons trouvé la solution avant même la moitié du chemin de retour.

Enfin, un jour, les habitants de la Terre ont vu une nouvelle étoile briller au-dessus de leur tête : c'était leur vaisseau qui revenait d'une odyssee de plusieurs décennies. Les chercheurs et les ingénieurs du Vanguard, qui avaient sur le plan technologique plusieurs générations d'avance sur les spécialistes terriens, détruisirent le cristal ; puis les technologies de terraformation des Bâtisseurs permirent aux humains d'effacer la plupart des dégâts subis par la planète. Mais après les festivités et les retrouvailles qui suivirent, parmi les membres d'équipage, les vétérans levèrent de nouveau leur regard vers les étoiles : un voyage venait de s'achever, mais d'autres allaient bientôt commencer. La Terre construisait de nouveaux vaisseaux, bien plus avancés que le Vanguard initial - et il leur restait tant à accomplir ! En octroyant leurs technologies à l'humanité, les Bâtisseurs lui avaient légué un rôle à endosser à travers les étoiles. D'autres planètes, d'autres espèces risquaient de tomber en proie à l'arme cristalline, et devait sans doute être sauvées comme l'avait été la Terre ; en outre, il restait encore à juger et punir les détenteurs de cette arme. Et sur la carte des Bâtisseurs figurait une infinité de mondes à découvrir, recelant des merveilles inconnues.

Une nouvelle ère d'explorations et de découvertes venait de naître : une civilisation galactique pleine de promesses était sur le point d'éclorre, ayant pour cœur une Terre régénérée.

Seuls quelques officiers du Vanguard connaissaient la vérité : par-delà la galaxie et ses vastes étendues obscures qui les entouraient, la menace ultime approchait - ce même danger contre lequel les Bâtisseurs s'étaient avérés impuissants...

**Félicitations !** Vous avez achevé la Campagne d'ISS Vanguard en parvenant à récolter 100 % de ses Découvertes uniques, et en explorant toutes les planètes ! Nous vous remercions pour votre implication - cette partie de l'univers ne recèle désormais plus aucun secret pour vous... mais d'autres voyages vous seront bientôt proposés !

Cochez les cases A et B de l'entrée 960 - cela aura une influence sur vos futures campagnes d'ISS Vanguard !

À présent, lisez l'entrée 880.

## ENTRÉE 850

Retirez la carte Membre d'équipage de sa pochette de Rang puis replacez-la sur son plateau Équipage. Ce Membre d'équipage est mort. Retirez sa figurine du plateau de Planète – il ne participe plus à l'Exploration planétaire.

S'il reste des Membres d'équipage sur le plateau de Planète, continuez la partie.

S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage sur le plateau de Planète, cette mission s'achève sur un échec :

- Mélangez toutes les Découvertes non uniques dans leur paquet respectif. Rangez la Découverte unique **33** (si vous la possédez) dans « Découvertes uniques » (Boîtier B).
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L4**. Aucun autre Atterrissage ne sera possible sur cette planète !
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur (si aucun plateau Atterrisseur ne se trouve sur la table, placez-y un plateau Atterrisseur au choix).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 851

### Journal du xénologue

J'ai eu la chance de pouvoir circuler parmi ces maisons-machines ; elles étaient entièrement automatisées, avec des ponts reliant les bâtiments et des murs mobiles pour gérer l'espace à volonté... Cela soulève une question : comment sont-ils parvenus à obtenir autant de ressources pour construire une cité si fantastique ? entre les puces informatiques, les sources d'énergie, les innombrables capteurs et moteurs... une seule de ces maisons adaptables a dû nécessiter plus de matières premières que la moitié d'une ville terrienne. Hélas, je ne vois qu'une solution : ils ont exploité sans relâche l'écosystème de leur planète ; si nous savions qu'il existait d'autres planètes habitables riches en ressources non loin de nous, nous ferions sans doute comme eux... difficile de résister à la tentation !

Il y avait deux autres régions que je voulais à tout prix explorer : une qui ne pouvait être qu'un spatioport, et une zone totalement dévastée d'où provenait un signal, probablement émis par une stèle des Bâtisseurs. Mais cette dernière semblait dangereuse : qu'est-ce qui avait pu causer tant de dégâts ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **S'approcher du spatioport** – lisez l'entrée **869**.
- » **Aller en direction du signal de la stèle** – lisez l'entrée **861**.

## ENTRÉE 852

**[Opérateur de l'observatoire]** : L'activité géothermique est plus faible qu'auparavant. Mes relevés indiquent qu'ici, la température moyenne descend de 0,1 kelvin chaque année.

**[Capitaine Wayman]** : Cela ne doit pas arriver à notre Terre. Nous devons trouver un moyen de la sauver !


Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 860

Nous avons tout tenté pour ouvrir la porte, en vain ; aucun mécanisme n'était visible, aucune commande, et elle était bien trop lourde, même pour nos mechacombis à puissance maximale. Le seul élément intéressant découvert était un grand panneau circulaire fait dans un autre matériau absorbant l'énergie, qui occupait la partie centrale des portes verrouillées.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 861

### Journal du xénologue

J'étais à la fois excité et effrayé par ma découverte, un énorme obstacle en matière organique ; nous avons fini par comprendre qu'il s'agissait d'un organisme de la taille d'un bâtiment, que notre intrusion avait réveillé. Il me faut des échantillons, mais pour pouvoir les analyser, il faut d'abord que je survive...

- Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P362**.
- Placez la carte Menace Gosier sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Le Gosier devient actif – lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire. Placez la silhouette Gosier sur ce Secteur.

## ENTRÉE 863

**[Nécrophone]** : Craignez-vous la mort-extinction de votre espèce ? Il y a bien d'autres façons de mourir que d'une tumeur-cristal poussant dans le noyau de son monde natal.

**[Capitaine Wayman]** : Que voulez-vous dire ?

**[Nécrophone]** : Mes créateurs ont tous péri. Alors qu'ils n'avaient jamais croisé la route du cristal. Dans la galaxie, bien d'autres dangers peuvent vous tuer.

**[Capitaine Wayman]** : Quoi, nous devrions nous attendre à quelque chose en particulier ?

**[Nécrophone]** : Non. Je voulais juste vous reconforter-consoler. Mais ça n'a sans doute pas marché.

**[Capitaine Wayman]** : Je ne sais pas si je dois m'inquiéter de vos soudaines tentatives pour comprendre nos émotions, ou des « dangers » que vous évoquez.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 865

### Journal du capitaine, entrée D-8629

C'est incroyable, ce que nous sommes capables d'accomplir en nous concentrant sur une seule tâche. J'aurai été témoin de ce miracle deux fois dans ma vie : la première il y a des années, quand la plupart des pays et organisations de cette bonne vieille Terre ont travaillé de concert pour construire l'ISS Vanguard. Et aujourd'hui, quand j'observe l'équipage du Vanguard – qu'il s'agisse de nos chercheurs et ingénieurs en chef ou de nos marines – œuvrer pour développer, tester et construire la technologie révolutionnaire qui nous permettra d'accomplir notre mission, pendant que nous retournons à pleine vitesse vers L'œil du Vide. L'enjeu est de taille : les épisodes sismiques à grande échelle qui ravagent la Terre ont détruit de nombreuses villes. Nous n'avons que peu de temps pour prendre le contrôle de la chambre forte des Bâtisseurs et trouver un moyen de sauver notre monde natal...

Remplacez 6 Découvertes récoltées dans leur paquet Découverte, dont au moins 2 Découvertes Rares. Si vous ne possédez pas assez de Découvertes, lisez l'entrée **877**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

- Déplacez les cartes suivantes de « Équipement indisponible » à « Armurerie » : **E76** (*Mechacombi OTZ : Observateur*), **E77** (*Mechacombi OTZ : Gardien*), **E78** (*Mechacombi OTZ : Éclaireur*), **E79** (*Mechacombi OTZ : Protecteur*).
- Ensuite, lisez l'entrée **580**.

## ENTRÉE 869

### Journal du xénologue

Le terrain en face de moi, entouré d'une clôture barbelée, était probablement un spatioport. C'était un espace plat composé de plusieurs plateformes en béton et de hangars abritant un grand nombre de petits véhicules abandonnés (sans doute des camions ou des transporteurs). Les plateformes étaient couvertes de suie – de plusieurs couches, d'ailleurs. Le site semblait avoir été abandonné, comme si les vaisseaux étaient partis en toute hâte, puis pillé : la clôture enfouie, les transporteurs renversés, les containers forcés, portes grandes ouvertes.

Un vaisseau gisait seul dans un coin du spatioport, hublots fendus et écoutes béantes.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P363**.

## ENTRÉE 872

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Vous avez trouvé quelque chose ?

**[Équipe de terrain, agent 2]** : Pas vraiment... tout est détruit, comme si un rouleau compresseur était passé absolument partout. Principalement du métal et de la céramique, dans des composés inconnus super-résistants. Les seules choses restées intactes sont plus petites qu'un ongle.

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Compte tenu de la gravité par ici, c'est un miracle que quelque chose ait survécu.

**[Équipe de terrain, agent 3]** : J'ai du mal à croire que les Bâtisseurs aient laissé tout ce bazar exprès...

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Ouais, on dirait que quelqu'un est venu explorer les lieux avant nous, mais qu'ils n'ont pas réussi à aller bien loin.

**[Équipe de terrain, agent 2]** : Eh, j'ai trouvé quelque chose. On dirait un... doigt, d'une armure renforcée. Long, fin, quatre articulations. Avec des résidus organiques à l'intérieur.



**[Agent 1]** : J'ai relié cet artefact à un amplificateur. Son champ magnétique a dû réagir avec ce qui se trouve à l'intérieur, comme une clé, ou quelque chose dans le genre.

**[Agent 3]** : Désolé de vous interrompre, mais nous avons une autre cité fantôme à explorer, droit devant, à l'intérieur du dôme.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Vous approcher du grand bâtiment situé sous le zénith du dôme** – Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P365**.
- » **Fouiller la zone où sont entassés les containers** – Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P366**.

## ENTRÉE 882

Quand le Magnacéreb a atteint l'Infirmerie, une vague de désespoir nous a submergés ; mais au dernier moment, nous sommes parvenus à activer une tourelle défensive située juste au-dessus de l'entrée par laquelle l'Usurpateur était venu nous assaillir. Elle ne l'a pas sérieusement touché, mais la créature a reculé un instant, nous offrant une poignée de secondes. C'était notre seule chance.

Chaque Membre d'équipage lance .

Placez le Magnacéreb sur le Secteur 2.

## ENTRÉE 883

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1  et Réactivez 1 .

Une nouvelle vague de créatures abyssales apparaît ! Réinitialisez les deux pistes de la carte **P281**.

**Conseil** : Il existe sans doute un autre moyen de distraire ces prédateurs ; peut-être que leur donner quelque chose en pâture suffirait – Il y avait plein de porifères au-dessus de vos têtes...

## ENTRÉE 884

Le tunnel était une impasse. À présent, la créature cogne contre la paroi, impuissante et terrifiée par notre approche.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Attaquer la créature** – Lisez l'entrée **895**.
- » **Laisser la créature tranquille et retourner dans la caverne précédente** – Lisez l'entrée **778**.

## ENTRÉE 885

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 886

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.


Lisez l'entrée **889**.

## ENTRÉE 887

**Journal du spécialiste de la Sécurité**

Le bâtiment était vide et sûr. Malgré le passage du temps, il n'y avait aucune chance qu'il s'effondre. N'ayant pas grand-chose à faire, j'ai aidé aux recherches, aux examens et à tout le reste ; mon rôle consistait à garder tout le monde en vie, or à ce moment-là, l'équipe était à l'abri de tout danger sans que j'aie à intervenir. Notre xénologue, par contre, était débordée, elle a tenté de faire fonctionner des machines extraterrestres analogues à nos ordinateurs, et a même réussi à nous montrer quelques images sur les écrans : d'abord l'établissement d'une colonie sous le dôme, puis cette même colonie s'éteignant et se détériorant au sein d'un environnement hostile, la situation empirant au fil du temps, sans doute à cause de l'exploitation massive des ressources naturelles de la planète.

Parmi les images se trouvait une carte avec des symboles représentant le type de terrain de la troisième planète, celle avec un écosystème sain.

Si cette case est déjà cochée, continuez la partie. Dans le cas contraire, cochez cette case, gagnez  et placez un marqueur sur le Secteur **3**. Ensuite, allez à l'entrée **666** et cochez la case **B** sans lire le reste de l'entrée.

## ENTRÉE 888

**[Sarah Corey]** : Merci à vous tous d'être venus ! Ce que je suis sur le point de vous révéler est... pour le moins surprenant. Comme vous le savez, mon équipe et moi-même avons étudié les étranges transmissions interdimensionnelles des stèles, détectables uniquement à un niveau subspatial. Contrairement au message reçu lors de notre entrée dans L'Œil du Vide, ce signal de fond n'était pas adapté aux organes humains ou d'espèces similaires à la nôtre. Il avait été élaboré dans la langue originelle des Bâtisseurs. IA, lis le message.

**[IA du Vanguard]** : Tout de suite, docteur Corey.

**[IA du Vanguard]** : « Vous êtes prêts. Vous connaissez nos paroles. Vous connaissez les forces au-delà de la matière. Vous connaissez d'autres dimensions. Pour acquérir ces connaissances, il vous a fallu en convertir/maîtriser bien d'autres. Vous êtes prêts. Il est temps de revendiquer. Revenir sur vos pas. Là où tout a commencé. Au soleil dans le soleil. Revendiquer. Votre futur sera notre futur. »

**[Capitaine Wayman]** : Un soleil dans le soleil ? Cela n'a pas de sens !

**[Sarah Corey]** : Je crois que si... Les signaux interdimensionnels de chaque stèle pointent tous vers la même direction, ils convergent en un point précis de la galaxie...

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Capitaine Wayman]** : L'Œil du Vide. La sphère de Dyson des Bâtisseurs ! Mais nous sommes déjà allés là-bas, et nous n'y avons rien trouvé !

**[Sarah Corey]** : Et plus précisément...

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Sarah Corey]** : ... ils indiquent le centre du soleil à l'intérieur de la sphère. C'est là que les choses deviennent intéressantes : vous vous en souvenez peut-être, quand nous avons exploré les restes du système, nous avons détecté un étrange signal autour de sa géante rouge. À l'époque, notre technologie et nos connaissances scientifiques étaient bien trop primitives pour y déceler du sens, aussi avons-nous indexé tous nos relevés, avant de passer à autre chose. Aujourd'hui, mon équipe a relu toutes ces données : ce que nous avons découvert est tout simplement stupéfiant.

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Sarah Corey]** : Tout comme la sphère camouflée, le soleil cachait sa véritable nature ; il diffusait un champ subsatial très complexe pour imiter la masse, la signature spectrographique et bien d'autres propriétés d'une géante rouge ordinaire. Mais durant tout ce temps, il était en fait d'une tout autre nature ! Parmi toutes nos données collectées dans ce système, nous n'avons pour le moment découvert qu'un infime aperçu de ce qu'il contient réellement.

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Anu]** : Une étoile-noyau ! Deux soleils combinés : un immense et chaud, et un autre petit et dense.

**[Sarah Corey]** : Le terme spécifique scientifique utilisé par les humains est « Objet de Thorne-Żytkow ». Jusqu'à présent, leur existence était purement hypothétique – ils seraient créés quand une géante rouge entre en collision avec une étoile à neutrons super-dense et qu'elle est capturée par la gravité de celle-ci. L'étoile à neutrons devient alors le noyau solide de la géante rouge.

**[Anu]** : Mais pourquoi les Bâtisseurs prendraient-ils la peine de camoufler un phénomène naturel ?

**[Sarah Corey]** : C'est l'autre point de mon exposé : cet objet-ci n'est pas exactement naturel.

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Sarah Corey]** : Ceci est un aperçu des images que nos scanners à longue portée ont été capables de reconstituer. Comme vous pouvez le voir, il y a quelque chose de gravé à la surface même de l'étoile à neutrons. Une installation. Une chambre forte. Je suis persuadée que c'est ce à quoi les Bâtisseurs pensaient en parlant de « revendiquer » leur trésor.

**[Capitaine Wayman]** : Quelle folie ! Vous réalisez qu'il est absolument impossible d'explorer un tel endroit ? Vous vous imaginez flâner dans les entrailles du soleil, sur une surface constituée de matière super-dense, dont la moindre petite cuillère pèse un milliard de tonnes ?!

**[Sarah Corey]** : Exact. Une fois passé le champ qui neutralise et camoufle la gravité réelle de l'étoile, l'Atterrisseur et son équipe seront soumis à une accélération estimée à 100 milliards de g. La vitesse d'évasion pour fuir



un Objet de Thorne-Żytkow est estimée à la moitié de la vitesse de la lumière. En d'autres termes, si le champ de confinement autour de l'étoile venait à dysfonctionner, L'Éil du Vide serait instantanément aspiré.

[**Commandant en second, major Dahl**] : Pourquoi continuer à parler, du coup ? Si c'est là que les Bâtisseurs veulent que nous allions, alors notre mission est terminée.

[**Anu**] : Pas forcément... Les forces sont inconcevables, mais uniquement dans cette dimension. Le jeune fou lutte contre le courant, mais la sage matrone sait comment l'éviter.

[**Capitaine Wayman**] : Est-ce vrai, docteur ? Pouvons-nous atteindre cet endroit et l'explorer ?

[**Sarah Corey**] : Je crois, Capitaine. Grâce à nos récentes technologies transdimensionnelles et aux connaissances des champs d'altération de la réalité que les Bâtisseurs utilisaient pour leurs stèles, je pense que nous pourrions tenter de concevoir un dispositif similaire. Après tout, s'ils ont créé une bulle qui empêche toute interaction de l'Objet de Thorne-Żytkow avec son environnement extérieur, il me semble que nous devrions être capables de générer des bulles du même type pour protéger notre Atterrisseur ainsi qu'une Équipe de terrain. Mais cela nécessitera des moyens énormes.

[**Capitaine Wayman**] : Et si le champ lâche ?

[**Sarah Corey**] : Et s'il ne lâche pas ?

\*\*\* Silence \*\*\*

[**Capitaine Wayman**] : Très bien, essayons. Je vous en prie, docteur, commencez tout de suite. Nous devons aller jusqu'au bout !

[**Sarah Corey**] : Merci, Capitaine. Je crois que si nous concentrons toutes nos ressources et les expertises de tous ceux à bord du Vanguard sur ce seul objectif, nous pourrions être bientôt prêts...

**Important** : Accélérer la production vous emmènera directement à la mission finale de la Campagne. Si vous souhaitez visiter d'autres planètes, choisissez « Continuer la Campagne » à la place. À présent, les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Concentrer tous vos efforts sur la production de champ nul** (requiert 6 Découvertes récoltées, dont 2 Découvertes Rares). Lisez l'entrée 865 – cela déclenchera immédiatement une nouvelle Exploration planétaire.
- » **Continuer la Campagne** – Lisez l'entrée 877.

## ENTRÉE 889

La créature s'arrête de nouveau, cette fois dans une vaste grotte, près d'une épave rouillée couverte de bernaches, de ce qui semble être une vieille machine de guerre. Devant elle se trouvent deux tunnels.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Inspecter la machine** – Lisez l'entrée 886.
- » **Diriger la créature vers le tunnel de gauche** – Lisez l'entrée 775.
- » **Diriger la créature vers le tunnel de droite** – Lisez l'entrée 892.

## ENTRÉE 891

**Journal du spécialiste de la Sécurité**

Certains containers étaient encore remplis d'une substance instable très étrange – sans doute du carburant. Comme les niveaux de radiations étaient élevés, j'ai décidé d'utiliser les drones pour faire mes recherches. Nous avions uniquement besoin d'images : d'innombrables caisses remplies de la fameuse substance et des containers vides souillés de traces du même résidu, ainsi que des déchets de matériaux de construction et des pièces de vaisseau préfabriquées (visiblement produites en série et de mauvaise qualité, elles étaient sans doute destinées au transport de matériel, pas d'individus).

Cet endroit abandonné faisait écho à la planète tout entière : exploitée à outrance et laissée pour morte... Probablement une station de relais, entre ce monde pollué et l'un des globes devenus la cible suivante de leur insatiable expansion.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez la Découverte unique 24.

## ENTRÉE 892

Face à la créature, le tunnel débouche sur un immense espace inondé : une antique faille marine ensevelie. Les poissons des abysses d'un blanc spectral qui y essaient entourent immédiatement la créature, avant de la mettre en pièces ; après quoi ils commencent à festoyer sans se soucier de notre présence.

Remplacez toute carte située sur le Secteur 4 par la carte P286. Déplacez votre Membre d'équipage et tout Membre d'équipage le Soutenant Sur ce Secteur.

## ENTRÉE 893

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Lisez l'entrée 882.

Lisez l'entrée 578.

## ENTRÉE 894

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[**Agent 1**] : Est-ce que ça marche ?

[**Agent 2**] : ...

[**Agent 1**] : Vous vous souvenez de ce qu'on avait fait pour ouvrir le bunker ? Essayez de couper cette séquence de code et d'y mettre celui-ci juste ici... Je n'y comprends rien, mais je suppose que ce n'est peut-être pas une partie de la clé, mais quelque chose qui explique comment s'en servir...

[**Agent 2**] : Ça marche pas.

[**Agent 1**] : En l'inversant, peut-être ?

[**Agent 3**] : Wow. Ça s'est ouvert, et sans nous tuer, en plus !

[**Agent 2**] : Fermez-la et mettez-vous à couvert !

[**Agent 1**] : Des Usurpateurs, ici ?!

...

[**Agent 3**] : Morts.


[**Agent 1**] : Arrêtez ! Revenez !

[**Agent 3**] : Il est mort. Modifié. Ils l'ont transformé en canon. Un très très gros canon. On doit pouvoir l'activer...

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P359.

## ENTRÉE 895

Nous nous sommes précipités vers la créature, mais soudain les ténèbres nous ont engloutis. Une substance huileuse se répandait dans l'eau, si épaisse que nous distinguions à peine nos mains. Le passage de la créature nous a laissés aveugles et désarmés. Ce n'est qu'au prix d'un effort surhumain qu'à tâtons, nous avons enfin pu rejoindre la surface.

Votre Membre d'équipage et tous ceux qui le Soutiennent lancent . Défaussez la carte PDI du Secteur 3.

**Conseil** : Vous pouvez retenter plusieurs fois.

## ENTRÉE 896

Nous sommes arrivés dans une grotte où un grand cristal pousse depuis le plafond. Une créature luminescente se trouvait au bout du tunnel de gauche, nous avons donc pris à droite.

Lisez l'entrée 763.

## ENTRÉE 897

- Placez la carte *Menace Faisceau de Re-Création* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète.
- Sur la carte *Menace Faisceau de Re-Création*, placez un marqueur sur la case à côté de la règle « Déplacement (rapide) ».
- Placez la silhouette *Faisceau de Re-Création* sur le Secteur 7.
- Remplacez la carte sur le Secteur 1 par la carte P446.

## ENTRÉE 898

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Explorer la partie ouest du complexe** – Lisez l'entrée 831.
- » **Explorer la partie nord du complexe** – Lisez l'entrée 842.

## ENTRÉE 899

Merci d'avoir joué !

Campagne principale d'ISS Vanguard

Rédaction principale : Krzysztof Piskorski

Rédaction additionnelle : Andrzej Betkiewicz, Matt Click, Paweł Samborski

Conception des Explorations planétaires : Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Paweł Samborski, Adrian Krawczyk, Łukasz Orwat, Matt Click

Édition & Relecture : Matt Click, Dan Morley, Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki

Tests & Développement : Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

Traduction Française : Stéphane Lapeyre, avec l'assistance de Martin Terrier, Jérôme Vivas-Burel et Valérie Florentin

Correction de la Version Française : Hervé Daubet, Shan Deraze et Olivier Prévot

Relecture de la Version Française : Hervé Daubet, Shan Deraze et Olivier Prévot

PAO de la Version Française : Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Tests de la Version Française : Renaud Chaillat, Nathalie Geoffrin

Coordinateur de Traduction : Hervé Daubet avec l'aide de Shan Deraze, Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

## ENTRÉE 905

- A - Nous avons appris la fonction des masques rituels réfléchissants. Il s'avère qu'ils rappellent aux Idémiens que toute personne est le seul être véritable – et l'unique habitant – du monde qu'elle perçoit avec ses propres sens ; que tout être, tout objet que nous voyons, est déformé par nos préjugés ; que nous nous projetons sur les autres et sur tout ce qui se déroule autour de nous. Pour les Idémiens, le monde objectif et la vérité objective forment un idéal vers lequel ils s'efforcent de tendre, tout en sachant que l'atteindre est quasiment impossible.
- B - Nous avons découvert que le glyphe central des stèles idémienne était lié à l'idée de vérité. Initialement, les Idémiens l'interprétaient comme la quête d'une vérité plus élevée, ce qui aboutit à des siècles de guerres religieuses et politiques. Ils finirent par réinterpréter ce glyphe, et de nos jours, ils croient que la « Vérité » qu'il mentionne est celle d'un attachement à la réalité ; un rejet de toute construction mentale qui entache la réalité ou sa perception.
- C - Nous avons découvert que les Idémiens avaient d'abord évolué sur cette planète. En raison de ses conditions difficiles et de la rareté extrême d'éléments nutritifs, ils sont restés de prudents cueilleurs qui organisaient leurs cycles plusieurs saisons en amont et devaient se déplacer en permanence, un peu à la manière des grands prédateurs félins de la Terre. La planète ne pouvait pas accueillir de groupes trop importants, d'où leur nature radicalement individualiste.
- D - Nous avons appris que les Idémiens ne possédaient pas de gouvernement, au lieu de quoi ils comptaient sur la démocratie directe. Leur rejet de toute « construction mentale » et de tout concept métaphysique les empêche de comprendre des termes tels que « représentants », « idéologie », « parti » ou « mandat ». De même, ils n'ont jamais développé de mass médias.
- E - Nous avons découvert que les Idémiens sont farouchement individualistes et qu'ils ne forment jamais de groupes importants ni d'organisations spécialisées. Toute leur technologie est minutieusement fabriquée par des artisans solitaires, qui atteignent chacun la perfection en créant une seule pièce, un seul composant ou une unique combinaison de pièces récoltées auprès d'autres artisans.
- F - Nous avons découvert qu'à l'échelle de l'humanité, la culture idémienne est extrêmement ancienne – quoique relativement immuable. Les Idémiens semblent apprécier par-dessus tout la solitude.

## ENTRÉE 910

- A - Une Ambassadrice idémienne a rejoint l'équipage du Vanguard.
- B - Un représentant d'une espèce lointaine a rejoint l'équipage du Vanguard.
- C - L'ultime souvenir d'un empire autrefois puissant a rejoint l'équipage du Vanguard.

## ENTRÉE 915

- A - Nous avons étudié les lithops.
- B - Nous avons vu le Magnacéreb.
- C - Nous avons vaincu le Magnacéreb.

## ENTRÉE 920

- A - L'ISS Vanguard s'est engagé dans la voie d'une expansion diplomatique, basée sur le commerce et la coopération.
- B - L'ISS Vanguard a cherché à asseoir son pouvoir par la domination militaire.

## ENTRÉE 922

- Si cette case est cochée, rien ne se passe. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

Journal du capitaine, entrée 795

Aujourd'hui, alors que je passais dans le Quartier des ambassades du Vanguard, j'ai été frappé par l'ampleur et l'animation du lieu, par ce qu'il était devenu. Il me semble que nous venons à peine de rencontrer des formes de vie extraterrestres complexes... Et où en sommes-nous ? Nous avons établi quelques colonies planétaires florissantes et disposons d'ambassades sur quasiment toutes les planètes habitées.

Nous discutons de la nature de la réalité avec les Idémiens dans la sérénité de leurs temples-mondes ; nous échangeons de la technologie contre des biens exotiques avec les cités aérogones bâties sur le dos de bêtes titanesques ; nous nous détendons parmi les Indolents dans les jardins de leur planète natale ; même les Targuiens, belliqueux et méfiants, ont ouvert leur monde-forteresse à notre vaisseau.

Le Vanguard et son équipe sont connus et respectés sur d'innombrables mondes ; nous avons des alliés sur lesquels compter, quoi qu'il arrive : même dans mes rêves les plus fous, jamais je n'aurais pu imaginer une meilleure situation. Bien sûr, malgré tout ce que nous avons accompli, tous ne sont pas satisfaits de la voie choisie ; certains officiers pensent que si nous nous étions montrés plus fermes envers les extraterrestres, ceux-ci contribueraient davantage à notre objectif : si une partie de notre mission consistait à devenir les ambassadeurs de l'humanité, il me semble que nous avons fait un assez bon travail.

**Félicitations! Vous avez formé l'alliance la plus puissante de ce secteur de la galaxie.**

Gagnez 2 .

## ENTRÉE 924

- Si cette case est cochée, rien ne se passe. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

Journal du capitaine, entrée 795

Aujourd'hui, alors que je passais à côté de l'impressionnant Conseil de guerre du Vanguard, j'ai été frappé par l'agitation du lieu. Il me semble qu'hier encore nous n'étions qu'un vaisseau d'exploration sans défense, attaqué par les Usurpateurs... Et maintenant ? Nous disposons d'une véritable armée et avons établi des avant-postes fortifiés sur toutes les planètes où nous le souhaitons. Nos escouades d'élite technologiquement avancées sont déployées sur plusieurs mondes afin d'assurer l'avenir de la Terre ; les Aérugons nous envoient sans cesse des dons et des tributs ; les fiers Idémiens ont accepté notre gouvernance ; méfiants, les Targuiens n'osent pas faire feu sur notre vaisseau ; même les arthropodes d'Huracan travaillent dur pour livrer les minerais et les matériaux qui alimentent notre expansion.

Non seulement le Vanguard est le vaisseau le plus redoutable de cette partie de la galaxie, mais en outre les autres espèces sont prêtes à se battre à nos côtés. Désormais, j'ai du mal à imaginer ce qui pourrait compromettre notre mission. Bien sûr, malgré tout ce que nous avons accompli, tous ne sont pas satisfaits de la voie choisie ; certains officiers pensent que si nous avions été plus bienveillants envers

les extraterrestres, ceux-ci contribueraient tout autant à notre objectif, mais seraient bien plus chaleureux envers l'humanité. C'est possible. Toutefois, après avoir failli voir notre vaisseau détruit, j'ai réalisé que nous ne pouvions prendre aucun risque : c'est la vie de tous les humains sur Terre qui est en jeu. Maintenant que le Vanguard est à l'abri du danger, je suis enfin serein.

**Félicitations! Désormais, ce secteur de la galaxie vous appartient.**

Gagnez 2 🏆.

## ENTRÉE 925

– Si les trois cases sont cochées, poursuivez la lecture :

### Journal du capitaine, entrée 629

Nous avons fait tout notre possible, mais au final nous n'avons pas pu sauver l'Équipe de terrain. Impuissant, j'ai regardé leur atterrisseur se faire broyer par la masse du banc qui l'entourait. Pendant tout ce temps, je luttais contre mon instinct, hurlant qu'il fallait les sauver. Mais l'IA et l'équipe des Sciences étaient unanimes : si le Vanguard s'approchait du banc stellaire, il nous arriverait la même chose. Il y a certaines batailles qu'on ne peut tout simplement pas gagner : une leçon qu'ils m'avaient bien répétée, à l'académie...

Dans les jours qui ont suivi, après les cérémonies funèbres, nos éclaireurs automatisés ont récolté un échantillon de ce micro-organisme unique ; nous avons aussi découvert une stèle des Bâtisseurs dans la nébuleuse organique. L'obélisque indiquait que la vie microbienne du banc stellaire avait été créée pour explorer la possibilité d'une vie spatiale intelligente et son évolution. Nous avons simplement eu la malchance de subir le contrecoup de cette expérimentation.

Sarah Corey prétend que les propriétés uniques des microbes du banc stellaire pourraient nous aider à créer un nouveau type de batteries biologiques et même des convertisseurs d'énergie. Pourtant, je ne suis pas sûr que cette découverte vaille la vie d'une Équipe de terrain tout entière.

Retirez toutes les cartes Membre d'équipage de leur pochette de Rang et remettez-les sur leur plateau Équipage. Rangez les pochettes de Rang dans leurs compartiments de Section appropriés. Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.

- Gagnez la Découverte unique **27**.
- Retirez du jeu la carte Atterrissement **L7**.
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S25** (*Infestation du Banc stellaire*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 930

- A** – Un de nos alliés a perdu la vie en nous couvrant pendant notre fuite.
- B** – Notre commandant a été tué au combat.
- C** – Un de nos puissants alliés ne se trouve pas à bord du Vanguard.
- D** – Un de nos puissants alliés ne se trouve pas à bord du Vanguard.
- E** – Le scientifique en chef du Vanguard a été tué au combat.
- F** – Le commandant en second du Vanguard a perdu la vie à bord du vaisseau.
- G** – La plupart des officiers du Vanguard sont blessés ou morts.

## ENTRÉE 935

- A** – Des Membres d'équipage ont décidé de rester auprès de Nahy pour ses derniers instants.
- B** – Des Membres d'équipage sont intervenus pour que l'équipe du Vanguard cesse de torturer l'Usurpateur.

## ENTRÉE 940

- L'Équipe de terrain du Vanguard a éliminé le camouflage de L'œil du Vide ! Cochez cette case et lisez l'entrée **425**.

## ENTRÉE 950

- A** – Nous avons tenté de libérer le capitaine de sa cellule.
- B** – Nous avons tenté de prendre par surprise la Passerelle.
- C** – Nous avons tenté de capturer le commandant adverse.
- D** – Nous avons tenté de réunir plus d'alliés à bord du vaisseau.

## ENTRÉE 960

- A** – La mission principale du Vanguard a été accomplie.
- B** – Le Vanguard a récolté toutes les Découvertes uniques qu'il était possible de trouver.

## ENTRÉE 965

- Cochez cette case et lisez l'entrée **843**.

## ENTRÉE 970

- Le Béhémot a été vaincu.

## ENTRÉE 990

1. Tous les Membres d'équipage ne se trouvant pas sur le Secteur de l'Atterrisseur ont été tués ! Retirez leur carte Membre d'équipage de leur pochette de Rang et rangez les pochettes dans le compartiment de Section approprié. Placez leur carte Membre d'équipage sur le plateau Équipage.
2. Si **AUCUN** Membre d'équipage ne se trouve sur le Secteur de l'Atterrisseur, l'Atterrisseur et tout ce qu'il contenait est perdu :
  - Mélangez toutes les Découvertes non uniques et les autres cartes situées sur l'Atterrisseur dans leurs paquets respectifs.
  - Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
  - Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
3. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

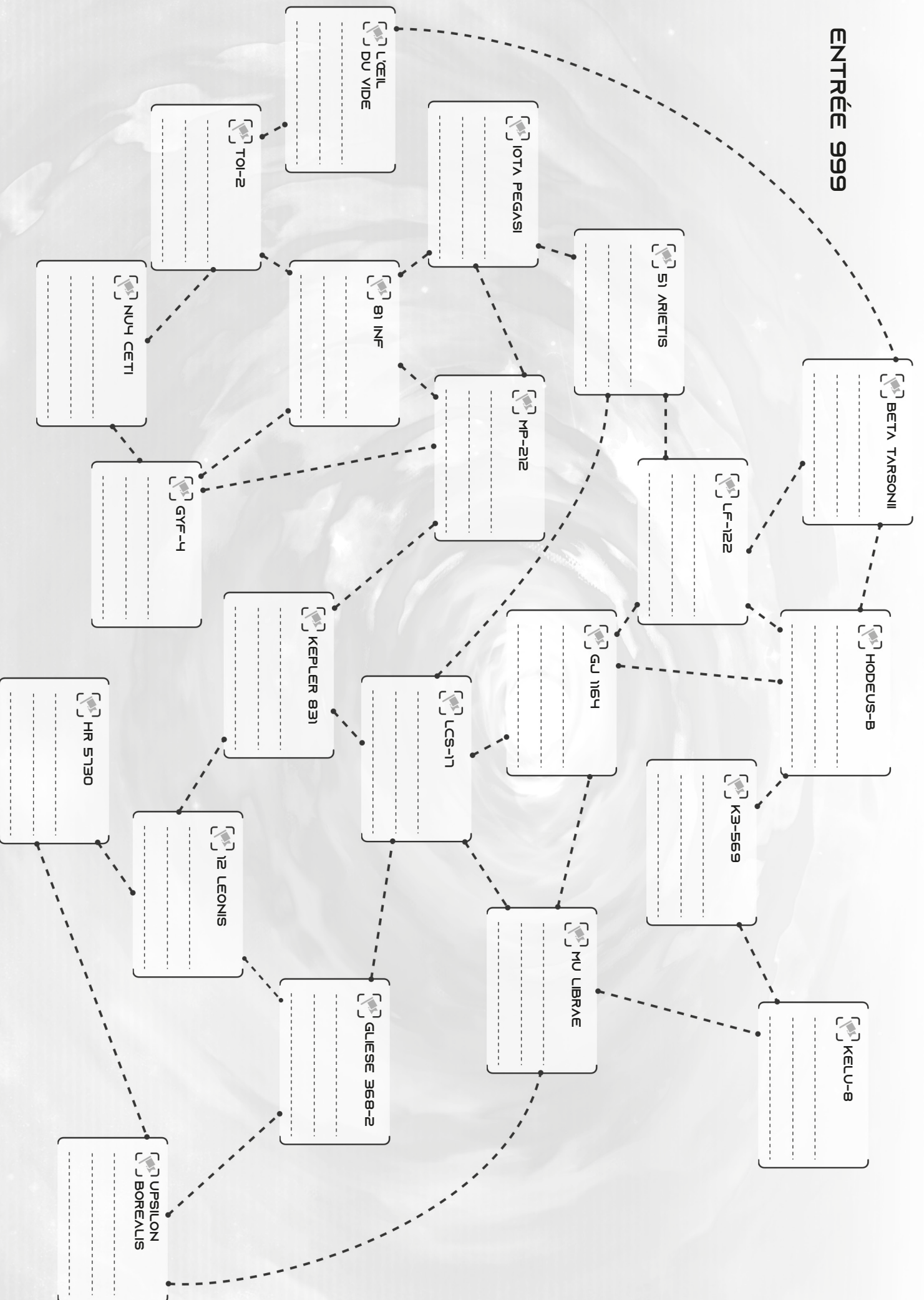
## ENTRÉE 991

- Le Vanguard a déclenché la procédure de recrutement d'urgence pour la première fois.
- Le Vanguard a déclenché la procédure de recrutement d'urgence deux fois (ou plus).





# ENTRÉE 999



## ENTRÉE INITIALE

[**Capitaine Wayman**] : Bonjour! Si vous m'entendez, c'est que vous faites partie des quelques membres d'équipage jugés essentiels et réveillés en premier.

Voici ce que vous devez savoir : depuis deux ans, le *Vanguard* progresse sans problème vers sa destination, en suivant les coordonnées qui nous mèneront vers notre mission. Il y a cinq jours, nous avons coupé la propulsion Alcubierre pour adopter une vitesse subluminaire. Vous pourriez vous sentir lourds sur la passerelle puisque les compensateurs gravitationnels maintiennent la décélération à 2G, d'où le sentiment d'inconfort. Les portes étanches des zones rouges sont verrouillées. L'accès en est interdit, à moins que vous ne souhaitiez subir 90G.

Nous approchons à présent de notre destination. Pour l'instant, les capteurs ne nous signalent rien, mais ne vous laissez pas abattre pour autant. Nous sommes encore loin et...

\*\*\* **Alerte rouge** \*\*\*

[**IA du Vanguard**] : ALERTE, COLLISION PRÉVUE! ACTION REQUISE!

[**Capitaine Wayman**] : Au rapport! Que se passe-t-il?

[**Navigateur en chef Neels**] : Capitaine, nous détectons un objet massif et camouflé, directement sur notre trajectoire. Selon les calculs, l'impact aura lieu dans trois semaines.

[**Capitaine Wayman**] : Lancez les manœuvres d'évasion.

[**Navigateur en chef Neels**] : Capitaine... cet objet mesure plusieurs fois la taille de notre système solaire. Son diamètre est de près de 200 unités astronomiques. Vu notre vitesse actuelle, je ne pense pas que nous puissions modifier notre trajectoire à temps.

[**Capitaine Wayman**] : Comment avons-nous pu rater un objet aussi massif?

[**Navigateur en chef Neels**] : L'objet est doté d'une technologie de camouflage active et ne semble pas avoir d'interactions gravitationnelles avec les systèmes proches.

[**Capitaine Wayman**] : Sergent Nahy, les chefs de section sont-ils réveillés?

[**Sergent Nahy**] : Oui, capitaine!

[**Capitaine Wayman**] : Convoquez-les, puis verrouillez l'accès à la passerelle. Ne soufflez pas un mot de la situation, nous ne voulons pas créer de mouvement de panique à bord.

Si vous jouez le **Tutoriel**, suivez les instructions de Mise en place du **Tutoriel** en page 11 du Livret de Règles.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide de la Campagne**, allez à la page 28 du Livret de Règles et démarrez l'Étape 4.

## ENTRÉE 1

[**Capitaine Wayman**] : Vous avez lu le briefing, la réunion sera donc courte. L'*ISS Vanguard* se précipite à 300 000 km/h vers une sphère extraterrestre plus grande que notre système solaire. Nos ingénieurs font de leur mieux pour ralentir et changer notre trajectoire, mais ces manœuvres risquent de mettre en péril la santé de l'équipage et l'intégrité structurelle du vaisseau.

Vous êtes notre plan B : vous partirez en éclaireurs analyser l'objet pour déterminer sa composition et sa structure. Nous devons savoir à quel point nous pouvons nous approcher sans abîmer le vaisseau.

Votre atterrisseur est chargé de carburant supplémentaire et d'équipements, ce qui signifie que vous n'avez pas de place pour quoi que ce soit d'autre. Si le *Vanguard* dépasse la sphère, nous pourrions mettre plusieurs mois à vous rejoindre. En raison de votre réveil rapide, vous pourriez ne pas être au sommet de votre forme, mais nous espérons que les effets de la chambre de biostase disparaîtront avant votre arrivée sur place.

Bonne chance !

Si vous jouez le **Tutoriel**, suivez les instructions de la partie « Préparez l'Équipe de terrain » en page 12 du Livret de Règles.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide**, lisez l'entrée 5.

## ENTRÉE 2

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1F

Nos recherches, qui portent sur le fait qu'une ancre gravitationnelle maintient la stèle à un emplacement spécifique en fonction du centre de la planète, démontrent que ce lien peut être rompu, si suffisamment d'énergie

est infusée. Cette découverte a failli coûter la vie de notre Équipe de terrain. Une panne s'est déclarée dès que nous avons attaché le mécanisme antigravitationnel de mon invention au bas de la stèle, créant des anomalies mortelles aux alentours. J'ai interdit toute future expérience sur les points d'ancrage de la stèle, mais je continue de penser qu'il est possible de s'en emparer : c'est juste très difficile, et très dangereux. Je relirai les données sur les différents sites terrestres où l'Humanité a pu constater des anomalies. Peut-être que notre stèle des Bâtisseurs a été volée d'un tel lieu?

Gagnez ! 

## ENTRÉE 3

Rapport d'incident après action 105/F

... en bref, nous avons suivi le Protocole d'acquisition de découvertes extraterrestres à la lettre et avons pris toutes les précautions nécessaires. Nous n'avons même pas scanné la sonde, de peur qu'elle ne réagisse. Je suis certain qu'elle s'est activée seule en raison de notre proximité.

Elle a commencé à émettre des impulsions à large spectre, dont des vibrations qui ont réveillé le volcan. Nous avons tenté de poursuivre notre tâche, mais les séismes, les jets de lave et la chaleur ont épuisé l'équipe, nous obligeant à battre en retraite.

Dès notre sortie du cratère, nous avons reçu une transmission du *Vanguard* nous prévenant d'une éruption imminente.

- Placez la carte **P001** sur celles se trouvant sur votre Secteur.
  - Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur gagne 1 Blessure *Trauma*.
  - Trouvez la carte Mission **M34** et révélez-la. Si les cartes Mission **M10** et **M31** sont visibles sur le plateau, défaussez-les.
  - Si la carte Menace *Tempête de poussière* et sa silhouette sont visibles sur le plateau, défaussez-les.
  - Remplacez la carte Circonstances planétaires en jeu par la carte **G04**.
- Attention** : si le marqueur Temps arrive au bout de la Piste, vous mourrez !

## ENTRÉE 4

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 5

\*\*\* **Bruits de moteur** \*\*\*

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM? Ici l'Équipe de terrain. Nous approchons de notre cible. Nos scanners à courte portée détectent une couche extérieure constituée d'un allotrope de carbone inconnu qui semble absorber toutes les émissions. Impossible de savoir ce qui se trouve à l'intérieur.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Nous analysons déjà les données reçues, Équipe de terrain. Je vous avertirai si nous découvrons quelque chose.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Il est normal que nous n'ayons rien détecté, cet objet est conçu pour être invisible.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Devrions-nous tenter d'atterrir?

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Non, nous ne savons pas si la structure est suffisamment résistante. Approchez-vous et déployez un drone pour prélever des échantillons.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu, Vanguard. Nous...

\*\*\* **Bruits de scanner** \*\*\*

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Attends! Je détecte quelque chose à la surface de la sphère. Un objet métallique pris dans sa couche extérieure. Regarde : la surface autour est craquelée, comme si l'objet s'y était écrasé. Il... il se tourne vers nous?

\*\*\* **Craquement sourd** \*\*\*

\*\*\* **Alarme de l'atterrisseur** \*\*\*

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Nous sommes touchés! L'objet nous tire dessus. C'est une espèce de sentinelle automatique fixée sur la sphère!

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Annulez la mission! Vous me recevez, Équipe de terrain? Annulez la mission immédiatement!

Vous vous êtes écrasés à la surface d'un objet extraterrestre!

Si vous jouez le **Tutoriel**, lisez maintenant la partie « Préparez les dés de Section » et « Préparez les cartes de Section » en page 12 du Livret de Règles.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide**, le joueur de la Section Reconnaissance prend le marqueur Départ et décide qui commence le premier Tour – si vous avez des questions, consultez la carte Aide de jeu.

## ENTRÉE 6

**[Équipe de terrain]** : Ici l'Équipe de terrain. Nous nous préparons à entrer dans l'une des fissures du plus important volcan actif de la zone. Nous détectons des ondes sismiques inhabituelles. Puisqu'on trouve des gisements de composés magnétiques partout le long de la falaise, des interruptions sont à prévoir dans les transmissions.

**[CAPCOM]** : Bien reçu, Équipe de terrain. Si nous n'avons pas de nouvelles dans une heure, nous enverrons une équipe de sauvetage.

Lisez l'entrée 8.

## ENTRÉE 7

**Rapport d'exploration 27/b de l'Équipe de terrain**

Nous avons découvert des traces d'eau sur le sol de la grotte, mais le couloir central était éboulé. Les capteurs ont détecté des vibrations inhabituelles émanant de derrière l'éboulis, ainsi que quelque chose d'autre, peut-être une importante concentration d'eau. Malheureusement, il faudrait entreprendre une excavation d'envergure pour atteindre l'autre côté.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par une carte **P081**.

## ENTRÉE 8

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 33.

Lisez l'entrée 615.

Lisez l'entrée 220.

## ENTRÉE 9

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Regarde ici : que cherchaient-ils dans le sol?

**[Équipe de terrain, agent 2]** : De la chaux. Les murs et éboulis contiennent majoritairement de l'oxyde et de l'hydroxyde de calcium. Ils devaient faire du béton.

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Assez de béton pour remplir une mer.

**Nouvel Objectif** : Trouver à quoi servait le béton.

- Remplacez le PDI sur le Secteur 6 par la carte **P116**.
- Remplacez la carte Mission **M21** par la carte Mission **M22**. Lisez la carte Mission **M22**.
- Vous avez découvert une nouvelle zone à explorer ! Retirez cette carte du jeu et remplacez-la par une autre carte **P113** au hasard.
- S'il ne reste plus de carte **P113**, remplacez cette carte par la carte **P000**.

## ENTRÉE 10

**TOP SECRET**

**Projet Héritage, Carnet de recherche 1E**


Vu les données en notre possession, la signification des grands glyphes gravés au centre de chaque stèle semble bien établie. Chacun représente une forme simple illustrant un concept abstrait conçu pour transmettre un message fondamental à la civilisation qui, un jour, devait s'installer aux alentours. Par contre, nous ignorons encore le sens des plus petits glyphes. Ils sont totalement différents des autres et on en dénombre de trente à deux cents par stèle.

L'IA du Vanguard et moi en arrivons à la même conclusion : ces glyphes appartiennent à une langue extraterrestre. Ils suivent la loi de Zipf, comme la plupart des langues connues, du français au chant des baleines. J'ai aussi constaté d'autres probabilités conditionnelles importantes : sur quelques stèles, certains symboles sont souvent suivis d'autres, très spécifiques.

J'ai récemment remarqué que chaque stèle arbore sa propre chaîne de glyphes qui paraissent reliés au symbole central et qui se répètent dans le texte. Il est donc possible que le symbole central soit un message simplifié à destination de formes de vie primitives. Les plus petits glyphes l'enrichissent et y font souvent référence. Cela pourrait être la clé pour déchiffrer ce langage.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 11

- Défaussez la carte Mission *En quarantaine* (**M32** ou **M33**).
- Retournez la carte de Rang face « terminé » – l'objectif de Rang est atteint, quelle que soit la situation.
- Chaque Membre d'équipage Réactive 2 .
- Remplacez la carte *Le biolabo* (**P169**) par *Le laboratoire de terrain* (**P082**).


## ENTRÉE 13

**TOP SECRET**

**Projet Héritage, Carnet de recherche 1G**

Le grand nombre de stèles des Bâtisseurs découvertes dans cette région de la galaxie m'a permis d'accomplir une analyse comparative des glyphes principaux et des symboles plus petits. Je sais maintenant que chaque stèle représente non seulement un message à destination de la civilisation que les Bâtisseurs espéraient rassembler, mais aussi une condition initiale unique qu'ils souhaitaient mettre à l'épreuve. Une sorte de « Que se passerait-il si... » à l'échelle de l'univers. Que se passerait-il si plusieurs espèces intelligentes se développaient en même temps? Que se passerait-il si une jeune civilisation jouissait de la possibilité de s'étendre presque à l'infini au sein de son propre système solaire? Que se passerait-il si une espèce intelligente éprouvait une haine innée envers un concept abstrait? D'autres stèles proviennent de mondes morts ou vides, où la situation initiale a dérapé ou était trop extrême pour fonctionner.

Étant donné les grandes différences entre les conditions initiales et l'audace de certaines, je n'envisage que deux solutions : soit les Bâtisseurs ont tenté de créer des civilisations aussi diversifiées que possible, soit ils cherchaient désespérément une espèce spécifique afin d'accomplir une tâche qui m'échappe...

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 14


Si la carte **M34** est visible sur le plateau, cette entrée est terminée – de violents tremblements de terre rendent impossible l'étude des échantillons ! Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Rapport d'exploration 31/F de l'Équipe de terrain**

Nous avons fait une découverte extraordinaire : des débris d'une technologie extraterrestre. Les tempêtes de sable et les éboulis les ont gravement endommagés, mais une analyse préliminaire révèle qu'il s'agit d'une sorte de drone miniature, trop petit pour venir de l'espace.

Nous avons réglé les scanners sur les éléments radioactifs inconnus trouvés dans les bobines du drone et avons repéré des signatures similaires aux alentours d'un grand volcan visible à l'horizon. Soit le drone en venait, soit il étudiait le volcan.


Quoi qu'il en soit, une visite sur place s'impose.

- Gagnez 1 .
- Placez la carte Mission **M31** contre le plateau de Planète et lisez-la.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P010**.

## ENTRÉE 15

Les scanners avaient raison : nous avons trouvé plusieurs sites intéressants dans le secteur.

Trouvez les trois cartes **P113**. Placez-en une au hasard sur ce Secteur et remettez le reste dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A).

**Rappel** : Pour qu'un Secteur soit totalement exploré, il faut qu'une carte avec l'icône  soit visible sur le plateau.

## ENTRÉE 16

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Nous franchissons une crête de lave solidifiée.

**[CAPCOM]** : N'oubliez pas d'en prélever des échantillons : ils pourraient nous apprendre des choses utiles sur la composition du noyau de la planète, qui est peut-être reliée au cristal.

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Nous voyons une vaste étendue couverte d'antennes paraboliques. Elles sont... énormes.

**[CAPCOM]** : C'est l'endroit parfait pour récupérer de la technologie extraterrestre. Équipe de terrain, pouvez-vous définir « énormes » ?

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Plusieurs fois la taille du télescope FAST en Chine. Leur diamètre se mesure en kilomètres.

Placez la carte **P114** sur ce Secteur.



## ENTRÉE 17

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1H

Nos recherches sur le matériau des stèles ont mené à une découverte plutôt étonnante. En espérant prélever un échantillon suffisamment important pour l'étudier sur le Vanguard, j'ai autorisé une expérience plutôt destructrice. Il a fallu une énergie incroyable pour obtenir un tout petit éclat de la stèle et, dès que nous y sommes parvenus, elle a envoyé un signal vers L'Œil du Vide. La pulsation était perceptible sur la plupart des ondes et a fortement perturbé notre technologie spatiale. Comme les champs spatiaux ne sont pas affectés par les forces électromagnétiques, la seule conclusion logique est que les stèles émettent également des ondes inconnues qui affectent d'autres dimensions.

Quant à la nature du signal, je ne peux que spéculer : était-ce une demande de réparation? Ou est-ce que les stèles servent de système d'alarme autour des sphères des Bâtisseurs? Et dans un tel cas, elles protègent contre quoi? Je compte répéter la même expérience avec la prochaine stèle que nous trouverons, mais je serai prêt à enregistrer l'onde de toutes les manières possibles.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 18

Cochez la case A de l'entrée 950.

Vérifiez si la case C de l'entrée 930 est cochée.

Si elle n'est pas cochée, lisez l'entrée 61. Si elle est cochée, lisez l'entrée 48.

## ENTRÉE 19

Félicitations! Vous avez terminé cette Exploration planétaire!

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

Mélangez la carte Crise du Vaisseau S13 (*Pénurie de nourriture*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).

Si vous vous trouvez sur **Huracan**, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 20

Rapport d'exploration 27/c de l'Équipe de terrain

Nous avons survécu au crash, mais nos épreuves ne sont pas terminées pour autant. L'atterrisseur s'est scindé en deux lors de l'impact, et certains agents sont coincés dans la queue.


Suivez les instructions de la partie « Première action d'Amir » en page 15 du Livret de Règles.

## ENTRÉE 21

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1B

Le matériau de la stèle n'est pas vraiment surprenant : il ressemble à l'alliage utilisé par les Bâtisseurs à L'Œil du Vide. Il est résistant mais, comme tous les autres matériaux, pas indestructible. Nous nous demandons si certaines stèles ont pu être perdues ou volontairement détruites. Nous nous interrogeons surtout sur le destin de celle qui, selon nous, devait se trouver sur Terre.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 22

\*\*\* Signaux stridents \*\*\*

[Équipe de terrain] : Vanguard, nous approchons de la source du signal.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Soyez prudents, Équipe de terrain. Nos conseillers ont des opinions divergentes sur ce que cela pourrait être. Certains sont persuadés qu'il s'agit d'un piège pour...

\*\*\* Bruits de pierres qui roulent \*\*\*

[Équipe de terrain] : On l'a ! C'est un... satellite?

[CAPCOM, sergent Nahy] : ...

[Équipe de terrain] : Vous avez une idée, Vanguard? Il a pu tomber du ciel...

[CAPCOM, sergent Nahy] : Non, il est enterré trop profondément. Il semble que cette planète ait connu une

fin... explosive. La croûte a dû entrer en collision avec le satellite après l'explosion. Belle trouvaille, Équipe de terrain! Prenez ce que vous pouvez et poursuivez la mission.

- Gagnez 1 Découverte Technologie extraterrestre.
- Vous avez découvert une nouvelle zone à explorer ! Retirez cette carte du jeu et remplacez-la par une autre carte P113.
- S'il ne reste plus de carte P113, remplacez cette carte par la carte P000.


## ENTRÉE 23

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1A

L'analyse sémantique des glyphes révèle peu de choses.

Il est certain qu'ils transmettent de l'information, mais nous n'avons pas de comparatif, rien pour aider à déchiffrer la langue. Selon les découvertes faites sur Diaphane et d'autres mondes, nous pensons que chaque stèle représente un concept, un sujet, en lien avec la forme du glyphe central, qui semble influencer la civilisation qui s'installe aux alentours. Cependant, des études plus poussées ne seront possibles que lorsque nous aurons suffisamment d'inscriptions pour effectuer des comparaisons, à moins que nous trouvions d'autres écrits des Bâtisseurs.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 24

[Équipe de terrain] : J'entre dans l'épave. C'est bizarre, il y a encore du courant, la lumière clignote.

[Capitaine Wayman] : Soyez prudent. Les lumières sont allumées et l'objet semble encore actif. Impossible de savoir ce qu'il va arriver.

[Équipe de terrain] : Bien reçu.

[Capitaine Wayman] : Gardez votre objectif bien en vue, ne vous laissez pas distraire!

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Vous appliquer à récupérer des échantillons technologiques – lisez l'entrée 44.
- » Rester concentré sur l'étude de l'épave – lisez l'entrée 49.
- » Vous appliquer à diffuser l'intérieur à d'autres observateurs de l'ISS Vanguard – lisez l'entrée 64.

## ENTRÉE 25

Rapport d'exploration 27/c de l'Équipe de terrain

Alors que nous explorions une zone rocailleuse, nous avons trouvé l'entrée d'un vaste réseau de cavernes qui présente des structures probablement érodées par l'eau. Les grottes partent dans toutes les directions : les analyser nous écartera de notre mission, mais les environnements riches en eau accroissent les chances de rencontrer des formes de vie.

Placez la carte P080 sur ce Secteur.

## ENTRÉE 26

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 1C

Lorsque notre équipe a essayé de déplacer l'objet, toutes les tentatives ont échoué et nous savons maintenant pourquoi. Nous avons découvert une ancre gravitationnelle invisible qui maintient la stèle à un emplacement spécifique par rapport au centre de la planète. Les Bâtisseurs ont tout fait pour empêcher que les stèles soient arrachées à une planète ou déplacées d'une planète à l'autre, mais nous ignorons toujours pourquoi.

Nous n'avons aucun moyen de récupérer les stèles, à moins de vouloir déplacer les planètes. Nous devons donc compter sur des scans détaillés pour nos recherches.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 27

Effectuez les étapes suivantes :

- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P169.
- Gagnez 1 Provisions par Membre d'équipage.
- Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur gagne une Blessure Épuisé.
- Trouvez la carte Mission M32, placez-la près du plateau de Planète et lisez-la.

Nouvel Objectif : Se débarrasser du parasite.



## ENTRÉE 28

Si un marqueur se trouve sur le Secteur 8, lisez l'entrée 301.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Les trous mènent dans les entrailles d'une étrange machine qui ressemble beaucoup à l'architecture des Bâtisseurs observée à L'Œil du Vide. La structure s'enfonce profondément dans le sol et se dirige vers d'autres régions de la planète, mais impossible de savoir à quoi elle sert.

Selon notre analyse préliminaire, la structure est vieille d'un ou deux millénaires. Nos scanners ont réveillé quelque chose à l'intérieur, qui a émis de courtes pulsations d'énergie avant de retomber dans le silence.

Nous allons voir si d'autres parties de cette grande machine se trouvent dans les secteurs proches.

Placez un marqueur sur le Secteur 5.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 29

**Attention :** Vous ne pouvez pas achever cette Mission d'introduction tant que vous n'avez pas atteint votre Objectif. Pour clôturer cette Exploration planétaire, suivez les instructions de la Mission principale (carte M21 ou M22).


## ENTRÉE 30

Journal personnel, ID 30/5


Personne n'a cru en mon rapport et les images floues n'ont pas été plus convaincantes. Je le reporte ici, tant que mes souvenirs sont frais, afin de ne pas oublier cette journée, pour pouvoir retourner dans les tréfonds de la machine un jour... si j'en ai le courage.

Alors que j'accomplissais l'analyse structurelle de trous étranges découverts sur Huracan, je suis tombé dans l'un d'eux. Dès que j'ai franchi l'entrée, une force étrange m'a attiré plus profondément dans le tunnel. Je me suis cogné la tête et j'ai perdu conscience un instant. Ensuite, j'ai vu des couleurs, formes, sons et sentiments étranges. Mes jambes semblaient plus longues, je ne sentais plus mes mains. Mon corps était tortillé comme un spaghetti trop cuit et entraîné vers je ne sais où. Je me déplaçais en spirale, simultanément vers le haut et le bas. J'ai tenté de comprendre ce qui se passait, mais mon esprit vagabondait et je ne parvenais pas à me concentrer. La seule chose dont je me souviens clairement, c'est d'une salle équipée de «branchies» brillantes qui ondulaient à une vitesse phénoménale. Ensuite, la machine m'a recraché de sa vaste bouche, à des kilomètres de mon point de départ.

Mon corps était endolori, mon esprit embrumé et je me sentais... euphorique au point d'en être tétanisé.

- Placez votre Membre d'équipage et les Membres d'équipage qui le Soutiennent sur le Secteur 8.
- Votre Membre d'équipage et tous ceux qui le Soutiennent .

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 31

[Équipe de terrain] : Vanguard ! Ici Équipe 1, vous me recevez ?

[CAPCOM, sergent Nahy] : Je vous reçois, Équipe 1. Quel est le problème ?

[Équipe de terrain] : Nous avons trouvé un organisme étrange : une colonie bactérienne homogène de quelques centimètres de diamètre, capable de se déplacer. Elle a rampé sur une des combinaisons. Nous avons tenté de l'en déloger, mais elle s'est fauflée dans une ouverture. Nous vous envoyons les données et attendons vos ordres.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bien reçu, Équipe de terrain. Nous consultons la Section Sciences.


...

[Équipe de terrain] : Ici Équipe 1. Vous avez des nouvelles ? La chose se répand sur la combinaison et nous craignons qu'elle...

[Capitaine Wayman] : Ici votre capitaine. Nous avons analysé vos données et les officiers des Sections Sciences et Sécurité sont inquiets. La chose semble fuir le danger

et se multiplie rapidement. Si vous revenez avec ce spécimen, il y a de fortes chances qu'elle échappe à sa mise en quarantaine. Nous envoyons un biolabo portatif à votre emplacement, pour que vous puissiez contenir l'organisme. Nous ne pouvons pas vous évacuer avant cela, c'est trop dangereux. Désolé, Équipe 1.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Tenter de vous débarrasser du parasite – Cette option déclenche une nouvelle Mission Non Optionnelle ! Lisez l'entrée 27.
- » Refuser d'exécuter les ordres – Cette option vous oblige à retirer tous vos  et cause des problèmes à bord du vaisseau, mais vous serez capable de Décoller de la planète. Lisez l'entrée 45.

## ENTRÉE 32

Enregistrement vocal 13F

J'entre dans le souterrain. Les murs calcinés semblent absorber la lumière, je commence à regretter d'être venu seul.

Je vois... des squelettes. Des dizaines de corps, de formes étranges et de tailles diverses. C'est étonnant et inquiétant. Je regarde par-dessus mon épaule et je m'attends vaguement à ce que l'un d'eux bouge. Certains cadavres montrent des signes visibles de modifications bioniques et cybernétiques. Ils doivent tous appartenir à des espèces différentes. Les équipements qui restent semblent adaptés à des corps de formes divergentes. Comment autant d'espèces intelligentes différentes ont-elles pu se retrouver sur une même planète? Nous n'avons pas trouvé le moindre signe que cette civilisation s'était rendue dans l'espace.

Je m'en vais, j'ai vu ce qu'il y avait à voir, mais j'ai plusieurs questions. Ces espèces se sont-elles développées simultanément sur une même planète ou ont-elles été transportées sur place par quelqu'un? Comment ont-elles pu vivre paisiblement ensemble? Nous devrions effectuer des recherches plus poussées, surtout si nous parvenons à trouver comment elles communiquaient.

- Vous avez découvert une nouvelle zone à explorer ! Retirez cette carte du jeu et remplacez-la par une autre carte P113 au hasard.
- S'il ne reste plus de carte P113, remplacez cette carte par la carte P000.

## ENTRÉE 33

Si vous êtes sur Sulfure, lisez l'entrée 34.

Si vous êtes sur Salpêtre, lisez l'entrée 39.

## ENTRÉE 34

[CAPCOM, caporal Coetz] : Répétez, Équipe 1. Nous avons perdu le signal.

[Équipe de terrain] : Nous sommes dans la montagne. Nous avons trouvé... [parasites]... des perturbations sismiques. C'est une espèce de mécanisme, coincé dans une importante chambre magmatique. C'est... [parasites]

[CAPCOM, caporal Coetz] : Soyez prudents, Équipe 1. Nous ignorons si...

[Équipe de terrain] : [parasites] ... avance vers nous ! Les pulsations ont perturbé... [parasites] Nous sommes...

- Placez la carte P001 sur celles se trouvant sur ce Secteur.
- Placez le *Béhémot usurpateur* sur ce Secteur.
- Placez la carte Menace *Béhémot usurpateur* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
  - Si c'est la toute première Menace que vous rencontrez, pensez à consulter les règles sur les Menaces du Chapitre III du Livret de Règles.
  - Le *Béhémot usurpateur* devient actif – Lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.

- Remplacez la carte Circonstances planétaires en jeu par la carte G04.
- **Attention :** si le marqueur Temps arrive au bout de la Piste, vous mourrez !
- Trouvez la carte Mission M34 et révélez-la. Si les cartes Mission M10 et M31 sont visibles sur le plateau, défussez-les.
- Si la carte Menace *Tempête de poussière* et sa silhouette sont visibles sur le plateau, défussez-les.
- Lisez l'entrée 694.

## ENTRÉE 35

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.  
Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lancez un D10 et consultez le résultat ci-dessous :

0–4 : lisez l'entrée 37.

5–9 : lisez l'entrée 284.

lisez l'entrée 284.

## ENTRÉE 36

[CAPCOM, sergent Nahy] : Ça commence, Équipe de terrain. Nous la voyons d'ici, et ça va être une sacrée éruption. Vous êtes loin de la zone d'atterrissage ?

[Équipe de terrain] : ...

[CAPCOM, sergent Nahy] : Vous me recevez, Équipe de terrain ? Où en êtes-vous ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard ? Ici Équipe de terrain. Je ne crois pas que nous y parviendrons dans les temps. Les secousses ont ouvert de profondes crevasses sur notre passage. Il nous faudra trop longtemps pour les contourner.

[CAPCOM, sergent Nahy] : ...

[Équipe de terrain, agent 1] : On s'installe derrière des rochers avec nos abris temporaires. On vous appelle après.

[Équipe de terrain, agent 2, au loin] : ATTENTION !

\*\*\* Parasites \*\*\*

- Tous les Membres d'équipage sur la planète meurent – retirez chaque carte de sa pochette.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 37

[Équipe de terrain] : Vanguard ! Ici Équipe 1. Nous sommes passés de l'autre côté, nous entrons dans les cavernes plus profondes.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bien reçu, Équipe 1. On vous observe.

[Équipe de terrain] : Les détecteurs s'affolent ! La composition atmosphérique regorge de particules organiques. On voit... des excroissances qui ressemblent à des branchies sur les murs. Il y a des organismes complexes dans l'eau. C'est un écosystème complet !


[Passerelle] : [applaudissements et exclamations de joie]

[Équipe de terrain] : Attendez ! Il se passe quelque chose : la bioluminescence s'estompe. Il se produit une sorte de réaction.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Nos experts en flore pensent qu'il s'agit d'un mécanisme de défense.

[Équipe de terrain] : Non. La flore de la caverne meurt à partir de notre point d'entrée. Nous avons scellé... [parasites], mais l'effet se propage. Je crois que nous tuons la flore !

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Sceller l'écosystème mourant et partir** – Défaussez 2 , remplacez la carte PDI sur votre Secteur par la carte P000.
- » **Tenter de sauver l'écosystème** – Cette option déclenchera une nouvelle Mission non Optionnelle ! lisez l'entrée 41.

## ENTRÉE 38

Rapport d'exploration TF/19 de l'Équipe de terrain

La crête est recouverte d'un composé organique, que notre meilleur équipement ne parvient pas à percer. Nous voulions entrer dans la structure puisque nos scanners détectent des espaces creux à l'intérieur, mais c'est impossible avec nos outils. Par contre, nous avons des échantillons du composé et nous tenterons de le répliquer à bord du Vanguard.

Nous avons aussi rapporté à l'équipe d'aérodynamisme que les environs des collines sont toujours calmes, sans vent. L'équipe a étudié l'effet des crêtes sur les courants aériens et a rapidement découvert qu'elles sont idéalement placées pour assurer la sécurité de la plus grande zone possible.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Minéral*.

## ENTRÉE 39

Journal personnel

Je me suis lentement approché de la porte, avec révérence. Je sais que c'était imprudent, mais j'étais captivé par le glyphe brillant en son centre. Des éons s'étaient écoulés, mais la source d'énergie fonctionnait encore...

Subitement, quelque chose a bougé dans le noir : les alentours ont tremblé face au réveil d'un géant de métal. J'aurais dû faire plus attention.

- Placez la carte Menace *Béhémoth usurpateur* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du *Béhémoth usurpateur* sur votre Secteur.
  - Si c'est la toute première Menace que vous rencontrez, pensez à consulter les règles sur les Menaces du Chapitre III du Livret de Règles.
  - Le *Béhémoth usurpateur* devient actif – lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.
- lisez l'entrée 694.

## ENTRÉE 40


Rapport d'exploration 58/d de l'Équipe de terrain

L'objet s'est avéré exceptionnellement résistant face à nos armes, mais nous sommes parvenus à le désactiver. Alors que nous approchions de sa carcasse encore fumante, nous nous sommes concentrés sur sa composition biomécanique inhabituelle. Certaines pièces de la machine avaient visiblement été à un moment donné des pièces d'un vaisseau.

C'est alors que nous avons remarqué un symbole sur les plaques, étrangement similaire à celui de nos plaques d'identité militaire : un signe venu d'une épave découverte sur Terre, désormais au cœur de notre vaisseau.

Quel pouvait bien être le lien entre notre vaisseau et cette épave ?

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.  
Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.


Gagnez 1 . Gagnez 4 Indices *Technologie extraterrestre*. Sortez l'Objectif secondaire *Renverser le titan (O16)* de l'étape « Passerelle » du Classeur du Vaisseau, ou de l'enveloppe « En Attente... » s'il s'y trouve, et Retirez-le du jeu. Défaussez le *Béhémoth usurpateur* et sa carte Menace. Allez en 970 et cochez la case.

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*. Défaussez le *Béhémoth usurpateur* et sa carte Menace.

Défaussez le *Béhémoth usurpateur* et sa carte Menace.

## ENTRÉE 41

Effectuez les étapes suivantes :

- Chaque Membre d'équipage Réactive 1 .
- Trouvez la carte Mission **M35** et placez-la près du plateau de Planète.
- Remplacez le PDI sur votre Secteur par la carte **P164**.

## ENTRÉE 42

Alors que nous tentions de franchir l'une des crevasses, l'un de nous a glissé. Nous n'avons pas eu d'autre choix que d'organiser un sauvetage. Certains d'entre nous sont descendus chercher notre camarade dans les profondeurs.

Gagnez une Blessure *Trauma*. Placez une carte **P160** au hasard sur ce Secteur.

## ENTRÉE 44

[Équipe de terrain] : J'ai un échantillon de tous les matériaux découverts.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Parfait, revenez immédiatement.

[Équipe de terrain] : C'est l'ordre que j'espérais. Autant vous prévenir que l'un des échantillons a tenté de percer ma combinaison.

[CAPCOM, caporal Coetz] : ...

[Équipe de terrain] : J'ai été prudent, je vous assure !

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 45

- Défaussez tous les .
- Mélangez la carte Crise **S17** (*Organisme intrusif*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles ».

## ENTRÉE 46

### Journal personnel, membre d'équipage #327

Je dois reconnaître que, lorsque le commandement nous a parlé d'une tombe géante et menaçante sur une planète inconnue et inquiétante, j'ai cru que tout le monde avait perdu la tête. J'ai vu assez de films de série B pour savoir que ça allait mal finir. Malheureusement, j'ai tiré la courte paille et c'est moi le pauvre type qui doit entrer en premier.

Dès que la porte a été ouverte, la lumière de ma combinaison a éclairé une énorme salle : elle se réfléchissait sur les yeux d'innombrables machines mortelles arrangées en lignes parfaites, composant une armée terrible enterrée depuis des millénaires. Je ne sais même pas quelle réaction était la plus forte en moi, entre l'envie de détalier loin de là ou de hurler « Je vous l'avais bien dit » avant que ces gardiens me taillent en pièces.

Ma réaction était exagérée : les machines ne bougeaient pas, aucun engin infernal ne s'était déclenché.

Par la suite, j'ai appris de la Section Sciences que le dictateur de la planète voisine était enterré là, avec son armée de robots tueurs, à l'instar d'anciens empereurs chinois. Je pensais en avoir fini, mais j'ai aussi appris qu'un des gars de la Section Sciences a embarqué quelques dizaines de robots à bord pour ses expériences. Ça aussi, ça me rappelle un film.

Cochez la case ci-dessous et appliquez son texte (si elle est déjà cochée, rien ne se passe).

- Déplacez le Projet de Recherche **R03** (*Programmation extraterrestre*) de « Projets de Recherche » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 47

### Rapport d'exploration 60/F de l'Équipe de terrain

L'excitation est à son comble. Les matériaux de cette étrange stèle, qui ressemble un peu à une borne kilométrique, ainsi que les symboles qu'elle porte, sont similaires à ceux de L'Œil du Vide, ce qui confirme notre hypothèse : les Bâtisseurs ont dressé ces obélisques. Nous présumons maintenant qu'ils ont laissé une stèle sur chacun des mondes indiqués sur la carte reçue à notre arrivée à L'Œil.

Une espèce de lien d'énergie semble relier la borne et la planète, de sorte que nous ne pouvons pas l'emporter, mais nous avons fait autant de scans que possible, effectué toutes les analyses imaginables et créé une réplique taille réelle à bord du Vanguard.








Nous ne savons pas quelle est l'utilité de la stèle et la nature des glyphes nous échappe, mais peut-être qu'avec d'autres échantillons, nous en apprendrons plus.

Lisez l'entrée 55.



## ENTRÉE 48

Nous avons envoyé des messages secrets vers différentes parties du vaisseau, pour tenter de trouver des alliés qui lutteraient à nos côtés afin de libérer le capitaine Wayman. Personne n'a eu le courage de s'opposer à la major Dahl. Nous devons donc combattre seuls, ce que nous avons décidé de faire. Rapidement, une lutte désespérée a éclaté juste devant la cabine du capitaine.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats. Un Membre ne possédant pas ces Aptitudes ne peut pas être choisi !
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre

d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **10 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.

- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 9 points ou moins, lisez l'entrée 73.

Si vous avez obtenu 10 points ou plus, lisez l'entrée 84.

## ENTRÉE 49

[Équipe de terrain] : C'est bizarre, je ne vois rien qui ressemble à un port. Vous croyez qu'il s'agit d'un appareil sans fil ?

[CAPCOM] : C'est possible. Après tout, quand as-tu utilisé un câble pour la dernière fois ?

[Équipe de terrain] : C'est vrai.

[CAPCOM] : Hein ? De quoi parlez-vous ? Mais pourquoi on... ? D'accord, je vais lui dire. Équipe de terrain, j'ai un représentant de la Section Sciences avec moi. Il veut que vous placiez l'un de vos appareils à différents endroits, près de choses qui ressembleraient à des écrans ou des consoles.

[Équipe de terrain] : Ben oui, j'ai que ça à... Bien reçu.

...

...

[Équipe de terrain] : Bon sang ! Un truc s'est formé depuis la console pour se connecter à mon appareil, et l'a court-circuité !

[CAPCOM] : Le représentant de la Section Sciences dit que vous devriez tenter de retirer le câble extraterrestre. Soyez prudent, nous ne savons pas à quoi d'autre il pourrait aller se connecter.

[Équipe de terrain] : Très drôle, Vanguard. Fin de la transmission.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Déplacez la carte **E45** (*Interface multiport*) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ».

## ENTRÉE 50

### Rapport d'exploration 1/B de l'Équipe de terrain

À mon réveil, le cockpit était sombre et enfumé. Une étrange lueur filtrait à travers les fissures dans le fuselage. Quel que soit le missile qui nous avait abattus, il faisait encore son chemin dans la carcasse, faisant fondre l'acier aussi facilement que du beurre. Je me suis rappelé que les bonbonnes d'oxygène et tout l'équipement se trouvaient dans la soute, sous le cockpit. Si nous voulions survivre jusqu'à l'arrivée des secours, il fallait mettre la main sur cet équipement...

Suivez les instructions de la partie « Tour du 2° Membre d'équipage » en page 19 du Livret de Règles.

## ENTRÉE 51

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Lisez l'entrée 47.

- Lisez l'entrée 55.

## ENTRÉE 52

### Rapport d'exploration 29/C de l'Équipe de terrain

L'eau est plus dense qu'elle ne le devrait : elle contient une quantité importante d'un tritium étonnamment stable. Sa présence diminue la possibilité de trouver de la vie sur place, mais nous avons prélevé des échantillons d'eau et de minéraux qui pourraient bien dévoiler le secret de la stabilisation des isotopes radioactifs.

Si nous installons des purificateurs d'eau et des extracteurs d'oxygène, l'endroit pourrait devenir une station de ravitaillement acceptable.

Gagnez 1 Découverte *Minéral*. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P168**.

## ENTRÉE 53

Liste de souhaits de la Section Sciences, compte rendu du membre d'équipage #325

J'adorerais mettre la main sur l'une des rares espèces qui vivent sur Salpêtre. C'est fascinant de voir à quel point la vie s'est adaptée malgré la combustion spontanée de l'air! En plus, les coordonnées de la planète se trouvaient à L'œil du Vide, il est donc logique que nous fassions des recherches plus poussées.

Souhait approuvé par 79 % des membres de la Section Sciences.

Placez la carte **P130** sur celles se trouvant sur le Secteur 2. Placez l'Atterrisseur sur le Secteur 2.

Placez une silhouette *Bourgeon* sur les Secteurs 1 et 8.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 54

Rapport d'incident après action 60/F

La commission de sécurité a conclu que la cause la plus probable de l'accident était une mauvaise utilisation des outils. Une perceuse a surchauffé et a été placée en contact direct avec la surface du cristal, ce qui a causé des scintillements d'une magnitude extrême.

Nous recommandons aux Équipes de terrain de faire attention à ne pas appliquer de chaleur ou de pression excessives sur des matériaux inconnus.

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

## ENTRÉE 55

TOP SECRET

Extrait du document fondateur du projet Héritage

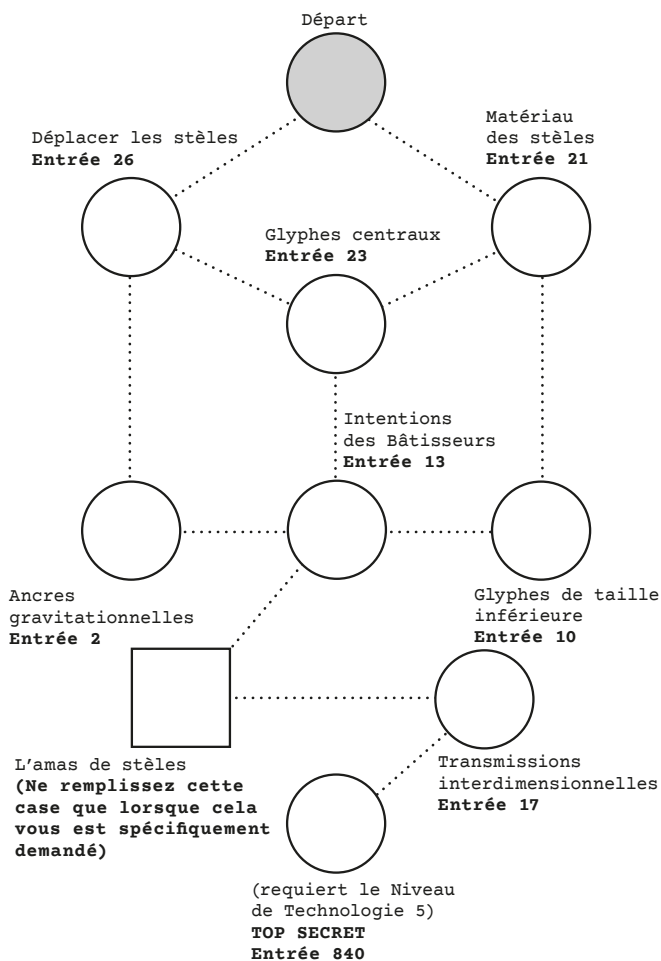
Le message des Bâtisseurs reçu par l'ISS Vanguard à L'œil du Vide n'était pas clair, mais il semblait nous encourager à visiter toutes les planètes voisines aptes à accueillir la vie, pour y chercher ce que les Bâtisseurs ont appelé « notre tribu ». Nous supposons maintenant que toutes les coordonnées sont celles de planètes habitables et que toutes sont dotées d'une stèle, un obélisque érigé par les Bâtisseurs. L'étude de ces stèles est notre seule chance de comprendre le message et notre objectif. Il doit donc s'agir de la priorité du Vanguard.

Dr Sarah Corey, scientifique en chef de l'ISS Vanguard

Allez au diagramme du *Projet Héritage* (ci-contre) et tracez une ligne sur les pointillés reliant un cercle déjà grisé à un **cercle vierge** de votre choix ; grisez celui-ci et lisez l'entrée qui y correspond.

Si un cercle requiert un certain Niveau de Technologie, vous ne pouvez tracer la ligne jusqu'à ce cercle que si le Niveau de Technologie du porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3) est au moins égal à celui requis.

## PROJET HÉRITAGE



## ENTRÉE 56

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 58. Dans le cas contraire, cochez-la et poursuivez la lecture :

TOP SECRET

Projet Héritage, Carnet de recherche 19c

Les copies détaillées de la stèle ainsi que les données obtenues sur cette espèce ancienne sont inestimables. Elles ne sont peut-être pas aussi détaillées que nos propres recherches, mais pour en découvrir autant, nous aurions dû consacrer des décennies d'exploration. Les données sont si nombreuses que nous avons dû ajouter une nouvelle base de données sur la passerelle. Pourtant, il nous reste encore des questions sans réponse à propos des stèles.

Mais plus pour longtemps, j'espère.

Sur le diagramme du *Projet Héritage* de l'entrée 55, grisez le carré « L'amas de stèles ». Désormais, chaque fois que vous progressez sur le diagramme de l'entrée 55, vous avez la possibilité de tracer une ligne à partir de ce carré.


Déplacez la carte Objectif principal **O09** (*Les plus lointains horizons*) et l'Amélioration de la Passerelle **B18** (*Base de données des stèles*) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 57

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Vous découvrez des restes calcinés d'anciens explorateurs. Il semble qu'ils aient sauté dans la fosse pour tenter de se protéger de quelque chose au-dessus de leurs têtes. Gagnez 3 Indices Technologie extraterrestre.

Malgré une fouille minutieuse, vous ne trouvez que quelques débris de technologie extraterrestre. Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre. Réactivez 1 .



## ENTRÉE 58

Allez au diagramme du *Projet Héritage* (entrée 55) et tracez une ligne sur les pointillés reliant un cercle grisé à un cercle vierge de votre choix. Grisez celui-ci et lisez l'entrée qui y correspond. **IMPORTANT** : Après avoir résolu l'entrée indiquée, cette Exploration planétaire s'achève – ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 59

Les marqueurs Tour de tous les Membres d'équipage sont à présent tous face « Tour terminé ». Vous êtes arrivés à la fin de votre premier round.

À partir de maintenant, vous êtes libres d'agir comme vous le souhaitez. Avant de continuer la partie, consultez les points de règles abordés dans la partie « Suite du Tutoriel » du Livret de Règles. Vous n'avez pas besoin de lire la totalité de ces règles pour le moment : il suffira de vous y reporter quand vous en aurez besoin.

Suivez les instructions de la partie « Suite du Tutoriel » en page 20 du Livret de Règles.

## ENTRÉE 60



### Journal du capitaine, compte rendu D-432

Malgré tout ce que nous avons trouvé sur Diaphane, notre première exploration d'un monde indiqué par les Bâtisseurs est loin d'avoir été couronnée de succès. Nous ne sommes toujours pas entrés en contact avec une intelligence extraterrestre, et j'ai bien peur que le prochain monde que nous partons explorer n'y change rien.

Il est difficile de s'imaginer un monde moins propice à la vie : la planète géante est glaciale et enveloppée d'une atmosphère épaisse et tourbillonnante. Une tempête infinie balaie la surface de basalte et de verre, emportant avec elle des éclats tranchants à des vitesses capables de tout déchiqueter sur leur passage.







Pourtant, des structures incroyables surgissent de la stratosphère de la planète, comme des griffes qui jaillissent de la tempête. Chaque griffe, d'un matériau inconnu, mesure plusieurs kilomètres de longueur et est assez large pour fendre le vent, ce qui crée de petites poches que nous pourrions explorer.







Et nous comptons bien le faire. À bord du *Vanguard*, personne ne sait comment de telles structures pourraient exister naturellement...

Si votre Atterrisseur a 4 ou plus en  et 5 ou plus en , placez un marqueur sur la case « Atterrisseur réussi » et passez à l'étape 4. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrisseur :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisseur.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisseur progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisseur n'est pas sur la case « Atterrisseur réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi :
  - Ouvrez la Planétopédie aux pages 10-11 (*Huracan*). Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

### TEMPÊTE D'ÉNERGIE

	<b>Perte de contrôle</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorer la turbulence</b> Remettez dans « Armurerie » un nombre de cartes Équipement au hasard égal à 3 moins .</li> <li>» <b>Sécuriser la soute</b> Chaque Membre d'équipage  3.</li> </ul>
	<b>Vents de force 6</b>	<b>Résister</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins  .

	<b>IEM</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Système de refroidissement défaillant</b> Si  est de 2 ou moins, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Brûlé.</li> <li>» <b>Si  est de 3 ou plus, chaque Membre d'équipage .</b></li> <li>» <b>Rediriger l'énergie</b> Remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie » ou perdez 2 Provisions.</li> </ul>
	<b>Vents favorables</b>	<b>Suivre les courants descendants</b> Si  est de 3 ou plus, la Piste d'Atterrisseur progresse de 2.

## ENTRÉE 61

Alors que nous préparions notre attaque à l'aide des plans du vaisseau, nous avons eu une visite inattendue : un NécropHONE est arrivé dans notre cachette, armé d'étranges équipements des Usurpateurs. La haine de la major Dahl pour ces derniers l'avait poussé à se joindre à nous. Son offre était la suivante : si nos chefs de section se servaient de leur mot de passe pour lui faire passer le pare-feu du *Vanguard*, il pourrait se connecter directement aux systèmes du vaisseau et ouvrir toutes les portes étanches menant à la cabine du capitaine. Il pourrait aussi opposer les systèmes du vaisseau aux hommes de Dahl. Inutile de dire que plusieurs d'entre nous rechignaient à relier une IA usurpatrice à celle du *Vanguard*, mais notre liste d'alliés était trop courte...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Faire confiance au NécropHONE et le laisser accéder aux systèmes du vaisseau** – Lisez l'entrée 63.
- » **Ignorer la proposition du NécropHONE et attaquer les quartiers du capitaine sans son aide** – Lisez l'entrée 48.
- » **Ne pas attaquer et réfléchir à d'autres solutions** – Plus vous perdez de temps à réfléchir, plus vous avez de chance d'être capturés ! Lisez l'entrée 501.

## ENTRÉE 62

### Enregistrement de bord du vaisseau de reconnaissance

[Temps de mission écoulé : 16 min 24]

Nous approchons de la mésosphère de la planète et détectons ce qui semble être un champ de force radioactif. Nos systèmes nous signalent des passages vers l'intérieur, à peine plus grands que notre atterrisseur. Nous allons tenter de nous y faufler.

[Temps de mission écoulé : 16 min 55]

L'atterrisseur est maintenant au bon angle. Activation des propulseurs auxiliaires dans trois... deux... un... allumage.

[Temps de mission écoulé : 16 min 58]

[Parasites] [Alarmes] Les niveaux de radiation continuent d'augmenter ! Plusieurs de nos systèmes ne répondent plus. Le passage se déforme ! [parasites]... réagit à notre présence ? Nous n'avons plus qu'une seule chance de changer de direction !

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Annuler l'atterrissage !** – Cette option achèvera l'Exploration planétaire et déclenchera une nouvelle phase de Gestion du Vaisseau. Vous pouvez abandonner la mission une première fois sans subir de pénalité. Lisez l'entrée 68.
- » **Continuer la procédure d'atterrissage** – **Attention** : en fonction des caractéristiques de l'Atterrisseur utilisé, vous risquez de perdre l'appareil ainsi que l'Équipe de terrain ! Lisez l'entrée 74.

## ENTRÉE 63

Malgré les objections de l'IA du *Vanguard*, nous avons relié le NécropHONE au système, et des alarmes ont retenti aussitôt. Des portes étanches se sont ouvertes et fermées dans tout le vaisseau, alternant d'un état à l'autre alors que les deux IA puissantes luttent pour prendre le contrôle. Finalement, tout est redevenu silencieux.

« J'ai pris le contrôle, nous a dit le NécropHONE, sa voix se faisant entendre par toutes les enceintes des alentours comme si une armée entière d'Usurpateurs s'adressait à nous. Vous pouvez mettre votre plan en œuvre. »

Sur nos écrans, nous avons vu que toutes les lumières des coursives menant à la cabine du capitaine Wayman étaient éteintes. Toutes les portes étanches étaient fermées, sauf une. Les soldats de garde déambulaient en aveugle, nous pouvions passer à l'action.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ou et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , , ou se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **8 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1 ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 7 points ou moins, lisez l'entrée 77.

Si vous avez obtenu 8 points ou plus, lisez l'entrée 81.

## ENTRÉE 64

[CAPCOM] : Je suis désolé de manquer de professionnalisme, mais vous avez tout un public. Il y a beaucoup de gens derrière moi.

[Équipe de terrain] : Ça ne me dérange pas. Cette épave est vraiment impressionnante, rien ne paraît familier.

[CAPCOM] : C'était une porte ?

[Équipe de terrain] : Apparemment, mais je pourrais tout aussi bien être dans un conduit de ventilation, qui sait ?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 65

Journal du capitaine, compte rendu 412

Nous savions qu'atterrir sur Atropos poserait des défis inhabituels. Plutôt que de mettre la vie de l'Équipe de terrain en péril, j'ai décidé d'envoyer un vaisseau de reconnaissance.

Lisez l'entrée 62.

## ENTRÉE 67

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 68

[CAPCOM] : Changez de cap immédiatement !

[Vaisseau de reconnaissance] : Bien reçu. Nous interrompons la mission !

\*\*\* Forts bruits de moteur \*\*\*

[Vaisseau de reconnaissance] : Au fait, Vanguard...

[CAPCOM] : Oui ?

[Vaisseau de reconnaissance] : Je pense pouvoir passer à travers le champ de force. Il me faudrait un meilleur atterrisseur et un bouclier puissant, mais je crois que c'est possible.

[CAPCOM] : Bien reçu. Assurez-vous de l'écrire dans votre rapport. Ne vous inquiétez pas pour la mission : nous avons de nombreuses données intéressantes de votre approche.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Placez le marqueur Mission échouée sur l'Atterrisseur, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 69

Journal personnel

La porte s'est ouverte. Finalement, elle était faite d'un alliage de titane ; sa façade de pierre n'était qu'une accumulation de minéraux au cours des millénaires.

Derrière, le passé nous attendait sous la forme d'une chambre forte des Bâtisseurs demeurée scellée jusqu'à aujourd'hui.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P137.

## ENTRÉE 70

\*\*\* Bruits de moteur et sifflement du vent \*\*\*

[Pilote de la mission de sauvetage, sergent Marquez] : Attrapez la corde, les gars. La cavalerie est arrivée !

[Équipe de terrain, agent 1] : [parasites]

[Mission de sauvetage, sergent Marquez] : Répétez, Équipe de terrain. On vous reçoit mal.

[Équipe de terrain, agent 1] : [parasites] Prenez de l'altitude, bon sang ! Vos réacteurs font craqueler la surface.

\*\*\* Bruits d'insectes \*\*\*

[CAPCOM] : Nous détectons d'autres signatures sur la butte. Que se passe-t-il ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Elles surgissent de nulle part ! Grimpez ! Plus vite !

[Mission de sauvetage, sergent Marquez] : Nous sommes touchés. Je répète : le vaisseau de sauvetage est touché. Des toiles organiques nous ont atteints. La zone d'évacuation est compromise. Je répète : la zone d'évacuation est compromise. Nous abandonnons...

[Équipe de terrain, agent 2] : Attendez ! Je vais attirer leur attention.

[CAPCOM] : Absolument pas, agent 2. N'engagez pas les hostilités. Je répète : n'engagez pas...

\*\*\* Bruit d'une ceinture de sécurité qu'on détache \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Reviens ici, bon sang !

[Équipe de terrain, agent 2] : Continuez sans moi, ne m'attendez pas !

Si vous possédez la Découverte unique 33 (Gelée royale), lisez l'entrée 172. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

- Défaussez la carte Mission M52.
- Les joueurs choisissent ensemble quel Membre d'équipage ils sacrifient pour repousser l'attaque des arthropodes des crêtes (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale).
- Retirez la carte du Membre d'équipage choisi de sa pochette de Rang puis remplacez-le sur son plateau Équipage : il est mort.
- Le joueur de la Section de ce Membre d'équipage pioche immédiatement 5 cartes Recrue et en choisit 1, qu'il insère dans la pochette de Rang 1 avant de la ranger dans « Équipage inactif ».
- **Conseil** : Dans ISS Vanguard, chaque Section dispose de plusieurs Membres d'équipage : cela signifie que parfois, certains d'entre eux périront, si jamais une Mission tourne mal ou quand vous devrez en sacrifier.

Lisez l'entrée 71.

## ENTRÉE 71

Journal du capitaine, compte rendu D-435

Nous avons fait le serment de n'abandonner personne, mais nul n'avait envie de sacrifier un autre équipage et un autre atterrisseur. Alors que le vaisseau de sauvetage allumait ses propulseurs auxiliaires, notre ami a disparu au loin, combattant un nombre infini d'insectes. Enfin, les nuages ont caché la scène macabre.

Le Vanguard se souviendra de ce héros mort. Espérons qu'il restera le seul.

- Retirez du jeu la carte Atterrissage L4.
- Placez le plateau Atterrisseur de base près du plateau de Planète, puis placez toutes les Découvertes des plateaux Équipage et la carte de Rang sur les espaces appropriés du plateau Atterrisseur.
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau S14 (*Mutinerie*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles ».

Lisez l'entrée 440.

## ENTRÉE 72

- Si aucune carte ne se trouve sur le Secteur 8, lisez l'entrée 378. Si la carte P241 (*Le croiseur usurpateur*) se trouve sur le Secteur 8, poursuivez la lecture :
- Choisissez la silhouette d'un des Atterrisseurs disponibles (ceux dont la carte est insérée en page 19 du Classeur du Vaisseau).
- Placez cette silhouette Atterrisseur sur le Secteur 8.
- Déplacez les Membres d'équipage de votre choix du Secteur 4 au Secteur 8.
  - **IMPORTANT** : Ces Membres d'équipage ne pourront pas revenir à bord du Vaisseau tant que le croiseur adverse n'aura pas été vaincu, sauf si leur Atterrisseur est abattu.

## ENTRÉE 73

C'est alors que le combat devant la cabine du capitaine a dégénéré. Des renforts venaient d'arriver sous la forme de marines en armure lourde accompagnés d'une machine de guerre, l'un des robots usurpateurs d'abordage qui nous avait donné tant de mal quand nous défendions le Vanguard, maintenant reprogrammé par la major Dahl.

Nous avons réussi à libérer le capitaine à l'ultime seconde, mais l'ennemi s'approchait de toutes parts. Le capitaine a souri en nous voyant et se préparait à parler quand il a été touché. Une balle de gros calibre a traversé sa poitrine. Nous l'avons évacué de la zone de combat et tenté de le stabiliser, mais il est mort avec un sourire aux lèvres, entouré des membres de son équipage demeurés fidèles. Nous avons échoué.

Cochez la case B de l'entrée 930.

Lisez l'entrée 501.

## ENTRÉE 74

Si votre Atterrisseur a 6 ou plus en et 5 ou plus en , lisez l'entrée 103. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage et **déplacez-le de 2 crans vers la gauche** (ou sur la case la plus à gauche si c'est impossible).
2. **À présent, vous pouvez décider de vous replier. Si vous décidez d'annuler l'atterrissage, lisez l'entrée 68.**
3. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
4. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
5. Si le marqueur a atteint la case « Atterrissage réussi », défaussez tous les marqueurs de Dégâts de l'Atterrisseur et lisez l'entrée 103. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

### CHAMP DE FORCE

	<b>Panne de navigation</b>	<b>Scanners auxiliaires nécessaires</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Si  est de 3-4, placez 1 marqueur sur le plateau Atterrisseur. S'il y en a 3 ou plus, lisez l'entrée 76. Si  est de 0-2, placez 2 marqueurs sur le plateau Atterrisseur. S'il y en a 3 ou plus, lisez l'entrée 76.
--	----------------------------	---

	<b>Débris accélérés</b>	<b>Choisissez une option :</b> » <b>Esquiver</b> Lancez un dé de Danger un nombre de fois égal à 7 moins . Pour chaque  obtenu, placez 1 marqueur sur le plateau Atterrisseur. S'il y en a 3 ou plus, lisez l'entrée 76. » <b>Exposer la partie renforcée de la coque</b> Sur le plateau Atterrisseur, placez un nombre de marqueurs égal à 6 moins . S'il y en a 3 ou plus, lisez l'entrée 76.
	<b>Élévation du niveau de radiation</b>	Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage lance 3 dés de Blessure. Tout Membre d'équipage ayant obtenu 1  et 1  OU 2  meurt – retirez sa carte de sa pochette de Rang. Si tous les Membres d'équipage meurent, lisez l'entrée 76.
	<b>Modification du champ !</b>	<b>Les disparités au sein du champ se déplacent.</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , déplacez le marqueur de la Piste d'Atterrissage de 1 cran vers la gauche.

## ENTRÉE 75

[Capitaine Wayman] : Ici votre capitaine. Nous sommes...

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Malgré les efforts de notre personnel, l'ISS Vanguard a été abordé par des troupes hostiles. Plusieurs escouades défendent des emplacements stratégiques sur plusieurs ponts. La passerelle est abîmée et nous tentons de la réparer. Le personnel civil doit évacuer par l'avant du vaisseau.

\*\*\* Coups de feu \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Tous les agents de Sections doivent se présenter à leur supérieur pour obtenir leurs ordres. Ne faiblissons pas et nous vaincrons.

Le combat commence à bord de l'ISS Vanguard ! Avant de vous lancer dans la préparation, vérifiez que les points ci-dessous sont bien clairs pour tous les joueurs :

- Perdre le combat aura d'énormes conséquences : utilisez les meilleurs Membres d'équipage à votre disposition.
- Attendez-vous à affronter des Menaces dangereuses et à subir de nombreuses Blessures.
- Vous n'avez pas le temps de vous emparer de vos armes ! Aucun Équipement ne sera disponible au début de la mission ; il sera toutefois possible d'en trouver plus tard à bord de l'ISS.
- En combat, vous aurez peu d'occasions de piocher des Indices.
- La capacité à vous déplacer rapidement d'une Section du vaisseau à une autre vous permettra de coordonner plus efficacement votre défense.
- Aucune Évacuation n'est possible ! Cette Mission possède une règle spéciale d'Évacuation – vos Membres d'équipage vont devoir combattre jusqu'à la mort, auquel cas ils seront remplacés par d'autres Membres d'équipage, après quoi la Mission continuera.

Effectuez les étapes suivantes pour mettre en place votre défense :

### 1. Réinitialisation

- Remettez toutes les cartes Crise sur la table et dans l'enveloppe « En Attente... » dans « Crises potentielles » et mélangez-les.
- Défaussez tous les pions et .
- Rangez tous les pions dans le sachet Pions.
- Fermez le Classeur du Vaisseau et rangez-le.
- Fermez l'Atlas des systèmes et rangez-le.

### 2. Préparez votre Équipe

- Les joueurs choisissent les Membres d'équipage pour cette Mission parmi ceux disponibles de leur main. Vous ne pouvez sélectionner qu'un Membre d'équipage de chaque Section, et votre Équipe doit être composée d'au moins deux Membres d'équipage.
  - Si les joueurs ne parviennent pas à constituer une Équipe d'au moins deux Membres d'équipage, c'est celui de la Section Sécurité qui constitue l'Équipe.

- Les joueurs placent ensuite les Membres d'équipage sur les plateaux Équipage de leur Section, qu'ils remplissent alors avec des dés de Section choisis dans le compartiment de Section approprié. Chacun d'eux ne peut disposer que du nombre de dés autorisé par les cases de son plateau – dont certaines requièrent d'avoir atteint un Rang spécifique.
- Sur l'emplacement des plateaux Équipage dédié aux Charges, chaque joueur place autant de marqueurs que le nombre de Charges de départ indiqué sur son plateau Équipage.

### 3. Cartes de Section

- Chaque joueur de Section prend toutes ses cartes de Section et constitue un paquet de Section d'au moins 10 cartes ; celles-ci ne peuvent pas avoir un Rang supérieur à celui de leur Membre d'équipage. Placez chaque paquet de Section près du plateau Équipage correspondant.
- Chaque joueur de Section pioche le nombre de cartes fixé par la Limite indiquée sur son plateau Équipage.

### 4. Carte de Rang

- Ne piochez pas de carte de Rang. Le Rang des Membres d'équipage qui auront survécu à la Défense du Vanguard augmentera en fonction de leurs prouesses au cours de ce scénario.

### 5. Équipement

- Ne prenez pas de cartes Équipement ! La soudaineté de l'attaque vous a pris par surprise, vous empêchant de vous y préparer – il vous faudra récupérer de l'Équipement au cours de la Mission.

### 6. Référenciez le plateau de Planète actuel

Si la Planétopédie n'est pas ouverte aux pages d'un plateau de Planète, sautez cette étape. Dans le cas contraire, vérifiez s'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B) ; si c'est le cas, détruisez-la, puis prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le titre et le numéro des cartes PDI qui s'y trouvent. Si plusieurs cartes PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré (PDI Final).
- Inscrivez le numéro de toutes les cartes Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le nom et le numéro de Secteur de toutes les Menaces encore présentes sur le plateau de Planète. Rangez ensuite toutes les cartes Menace du plateau de Planète et leurs silhouettes correspondantes dans la boîte.

Rangez toutes les cartes PDI du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A).

Rangez toutes les cartes Découverte unique du plateau de Planète dans « Découvertes uniques » (Boîtier A).

Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).

### 7. Plateau de Planète

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **20-21** (*ISS Vanguard*).
- Placez un marqueur sur la case 8 de la piste des Provisions.
- Pour chaque Section, prenez les Membres d'équipage disponibles restants et ceux de l'Équipage inactif et placez-les sur les espaces indiqués sous le plateau de Planète. Ces Membres d'équipage pourront contribuer à vos efforts – et certains perdront même la vie, si vous décidez de les sacrifier.
- Ajoutez 2 marqueurs sur l'emplacement Avantage adverse à droite du plateau de Planète.
- Mélangez le paquet Événement et placez-le près du plateau de Planète.
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée).
- Prenez les trois Circonstances planétaires **G11**, mélangez-les, puis placez-les empilées face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires.
- Placez la carte **P244** sur le Secteur **1**. Placez toutes les figurines Membre d'équipage sur ce Secteur.
- Placez une carte **P233** sur le Secteur **4** et placez un marqueur Temps sur la première case de sa Piste de Temps.
- Placez la carte **P235** sur le Secteur **5**, puis placez une carte **P233** sur celle-ci.
- Placez la carte **P236** sur le Secteur **6**, puis placez une carte **P233** sur celle-ci, et placez un marqueur Temps sur la deuxième case de sa Piste de Temps.

- Placez la carte Mission **M101** sur l'emplacement approprié près du plateau de Planète et lisez-la.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément et placez-les au-dessus du plateau de Planète (s'ils ne s'y trouvent pas déjà, prenez-les dans le Boîtier A).
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète (s'il ne s'y trouve pas déjà, prenez-le dans le Boîtier A).

### 8. Commencez la partie !

- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.

## ENTRÉE 76

[CAPCOM] : Vaisseau de reconnaissance, vous me recevez ?  
Je répète : vous me recevez ?

[Vaisseau de reconnaissance] : [parasites]

[Voix dans le fond] : Sergent Johnson... nous avons perdu tout contact avec l'atterrisseur. Nous ne captions pas de signal de détresse non plus.

[CAPCOM] : C'est impossible... les calculs étaient justes. Toute la Section Sciences...

[Capitaine Wayman] : Ça suffit. C'est une triste journée pour le Vanguard et chacun d'entre nous. Organisons d'abord une cérémonie à la mémoire des héros décédés. Nous ouvrirons une enquête plus tard.

Retirez de leur pochette de Rang toutes les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage – ils sont tous morts.

Placez le marqueur Mission échouée sur l'Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 77

Les marines de Dahl ne renonçaient pas. Acculés, ils se sont mis à utiliser du plasma, une arme qui n'aurait jamais dû être utilisée à bord du Vanguard. Les explosions ont bientôt perforé les murs et endommagé le fuselage. Toute cette section du vaisseau s'est retrouvée dépressurisée : de nombreux marines, ainsi que quelques-uns de nos camarades, ont été happés dans le vide spatial. J'ai vu le Nécrophone se faire aspirer comme un détritius : le dernier des Usurpateurs dérivant dans les ténèbres éternelles. Malgré le chaos, nous sommes parvenus à sceller la coursive et à libérer le capitaine Wayman. Néanmoins, au vu de nos pertes, cette victoire avait un goût amer.

Cochez la case **C** de l'entrée **930**, puis lisez l'entrée **403**.

## ENTRÉE 79

En compagnie du capitaine Wayman, tout est devenu plus facile. Notre étape suivante était de reprendre la passerelle : les gardes n'ont pas osé tirer sur le capitaine et les officiers se sont pliés à ses ordres sans hésiter. Dahl a perdu le contrôle du vaisseau et ses propres lieutenants nous l'ont amenée, menottée.

Lisez l'entrée **403**.

## ENTRÉE 80

Nous devons décider s'il vaut mieux envoyer des vaisseaux de reconnaissance vers l'astéroïde ou ignorer les recommandations de notre agent et envoyer plutôt des drones miniers.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

» Envoyer des vaisseaux de reconnaissance sans équipage – Lisez l'entrée **126**.

» Envoyer des drones d'exploitation minière – Lisez l'entrée **131**.

## ENTRÉE 81

L'affrontement devant la cabine du capitaine s'est déroulé étonnamment bien. Nous avons réussi à libérer le capitaine Wayman et à nous enfuir avant que les marines de Dahl nous terrassent, mais nous avons subi des pertes. J'ai bien vu le



visage sombre du capitaine alors que nous abandonnions un territoire chèrement acquis. Une fois arrivé dans notre repaire, le capitaine s'est assis, les larmes aux yeux, et j'ai compris à quel point il était difficile pour lui de voir s'entretuer des gens qu'il avait choisis pour cette mission. «Je ne pensais pas que cela dégénérerait à ce point, dit-il, et j'espère que vous pourrez me pardonner.»

Ajoutez 2 **marqueurs** dans la Réserve de Victoires. Lisez l'**entrée 403**.

## ENTRÉE 82

[**Capitaine Wayman**] : Votre signal s'estompe, Équipe de terrain. Tout va bien? Nous ne voulons pas perdre une équipe de plus.

\*\*\* **Parasites** \*\*\*












[**Équipe de terrain**] : ... à mi-chemin de la couronne solaire. Encore quelques heures avant le... L'un des générateurs de champ nul s'est éteint. Nous avons dû passer...

\*\*\* **Parasites** \*\*\*

[**Capitaine Wayman**] : Revenez sains et saufs.

Si votre Atterrisseur a 5 ou plus en , en  et en , allez à l'étape 5. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur se trouve sur la case « Atterrissage réussi », allez à l'étape 5. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.
5. Si votre plateau de Planète actuel est *Objet de Thorne-Żytkow* (pages 38-39), allez à l'étape 6. Si votre plateau de Planète actuel est *La chambre forte des Bâtisseurs* (pages 40-41), allez à l'étape 7.
6. Mélangez les trois cartes **G20** et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».
7. Lisez l'**entrée 581**.

	<b>Éruption solaire</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descendre à pleine vitesse</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Manœuvres d'évasion</b> Perdez 3 moins  Provisions.</li> </ul>
	<b>Choc thermique</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ne rien faire</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins .</li> <li>» <b>Changer de vecteur d'approche</b> Si  est de 3 ou plus, déplacez le marqueur de la Piste d'Atterrissage de 1 cran vers la gauche. Dans le cas contraire, déplacez-le de 2 crans vers la gauche.</li> </ul>
	<b>Fuselage endommagé</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Laisser l'Atterrisseur le réparer</b> Chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Le réparer vous-mêmes</b> Un Membre d'équipage lance .</li> </ul>

## ENTRÉE 83

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Ici l'Équipe de terrain. Nous avons ralenti et entrons maintenant dans le disque nébulaire. En fait, c'est étrangement pareil qu'avant. J'aurais pensé qu'il ferait plus sombre.

[**Sarah Corey**] : La nébuleuse s'étend sur des millions de kilomètres. Elle ne semble opaque que de l'extérieur, les particules organiques sont, dans les faits, relativement éparses. Pouvez-vous prélever des échantillons?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu. Nous nous préparons à...

[**Équipe de terrain, agent 2**] : C'est juste moi ou il fait plus sombre subitement? On s'enfonce dans la nébuleuse?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Non, nous restons en périphérie.

[**Capitaine Wayman**] : Les organismes se concentrent autour de vous, Équipe de terrain. Sortez de là immédiatement!

\*\*\* **Bruits de moteur** \*\*\*

[**Équipe de terrain**] : On s'est échappés. Non, ils nous suivent hors de la nébuleuse! Bon sang, ils sont rapides!

[**IA du Vanguard**] : Alerte! Accélération maximale atteinte.

[**Équipe de terrain**] : Nous ne pouvons pas les semer!

Lisez l'**entrée 94**.

## ENTRÉE 84

Les marines de Dahl ne renouçaient pas. Acculés, ils se sont mis à utiliser du plasma, une arme qui n'aurait jamais dû être utilisée à bord du Vanguard. Les explosions ont bientôt perforé les murs et endommagé le fuselage. Toute cette section du vaisseau s'est retrouvée dépressurisée : de nombreux marines, ainsi que quelques-uns de nos camarades, ont été happés dans le vide spatial. Malgré le chaos, nous sommes parvenus à sceller la course et à libérer le capitaine Wayman. Néanmoins, au vu de nos pertes, cette victoire avait un goût amer.

Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires et lisez l'**entrée 79**.

## ENTRÉE 85

A  B

[**Opérateur du portail**] : Le passage vers le monde des Visiteurs est ouvert et la connexion est stable.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : On est prêts.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Vous avez des relevés? À quoi devons-nous nous attendre?

[**Opérateur du portail**] : Difficile à dire. Gardez vos combinaisons, méfiez-vous et n'attaquez rien si vous n'êtes pas gravement en danger. Vous serez livrés à vous-mêmes, je ne peux pas vous promettre que nous pourrions établir un contact radio avec vous.

[**Capitaine Wayman**] : Pour votre information, Équipe de terrain, vous pouvez encore renoncer et personne ne vous en voudra. Nous avons fait appel à des volontaires.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Hors de question, capitaine. Nous y allons.

[**Capitaine Wayman**] : Bonne chance. N'oubliez pas : comparer nos recherches avec les données sur les stèles colligées par les Visiteurs pourrait bien être notre seul espoir. Alors, essayez de faire bonne impression.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu!

- Si vous disposez d'un Atterrisseur prêt à l'atterrissage, défusé-le ainsi que tous ses Modules.
- Si cela n'a pas été fait, choisissez 5 Équipements Personnels et 2 Équipements de Mission à embarquer pour cette Mission.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages 34-35 (*Monde des Visiteurs*).
- Placez un marqueur sur le 5 de la piste des Provisions.
- Durant cette Mission, vous récolterez les Découvertes directement sur le plateau de Planète – vous pourrez emporter avec vous jusqu'à 6 Découvertes.

Si les cases **A** et **B** sont cochées, lisez l'**entrée 104**.

Si la case **A** est cochée, lisez l'**entrée 101**.












Si aucune n'est cochée, lisez l'**entrée 91**.

## ENTRÉE 86

Si votre Atterrisseur possède 6 ou plus en , en  et en , lisez l'**entrée 88**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.

- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 88. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

	<b>Éruption solaire</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descendre à pleine vitesse</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Manœuvres d'évasion</b> Perdez 5 moins  Provisions.</li> </ul>
	<b>Choc thermique</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ne rien faire</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins .</li> <li>» <b>Changer de vecteur d'approche</b> Si  est de 5 ou plus, déplacez le marqueur de la Piste d'Atterrissage de 1 cran vers la gauche. Dans le cas contraire, déplacez-le de 2 crans vers la gauche.</li> </ul>
	<b>Fuselage endommagé</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Laisser l'Atterrisseur le réparer</b> Chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Le réparer vous-mêmes</b> Un Membre d'équipage lance .</li> </ul>

## ENTRÉE 87

- Défaussez la carte **P233** de votre Secteur.
- S'il n'y a plus aucune carte **P233** sur le plateau, lisez l'entrée 164.
- Si votre Membre d'équipage se trouve à présent sur un Secteur avec un numéro d'entrée visible, lisez cette entrée.

## ENTRÉE 88

Journal personnel, membre d'équipage #213

Pour la dernière partie de notre vol, notre système de propulsion fonctionnait à plein régime pour nous éloigner de l'étoile à neutrons. La gravité de l'objet était deux milliards de fois supérieure à celle de la Terre. Il a fallu toute la puissance de notre générateur de champ nul (qui défie les lois de la physique) et de nos moteurs surpuissants pour nous empêcher de nous écraser à la surface.

L'atterrissage a été plutôt violent. Même si notre générateur de champ nul nous a protégés contre une bonne partie des forces en présence, notre atterrisseur a eu bien du mal à supporter la gravité écrasante.

À notre sortie de l'atterrisseur, alors que nous posions le pied à la surface de l'étoile, plus dure qu'un diamant et plus lisse que le verre, j'ai essayé d'ignorer les forces qui nous entouraient. Nous nous trouvions à l'intérieur d'une géante rouge, les températures dépassaient les sept mille degrés Celsius, la pression était immense, les radiations gamma pouvaient nous frirer en un rien de temps. Sans le logiciel de reconstruction visuelle intégré à nos visières, j'aurais été aveugle : la gravité pliait la lumière d'une manière qui rendait nos yeux inutiles. Le moindre défaut dans les générateurs de champ nul intégrés à nos mechacombis nous condamnerait à une mort instantanée. Je me demandais si les températures et les radiations anéantiraient nos cellules avant que la gravité nous écrase sur la surface de neutronium de l'étoile.

C'est alors que mon attention a été attirée vers autre chose. À un demi-kilomètre de notre zone d'atterrissage, les scanners révélaient une rampe géante qui s'enfonçait dans les profondeurs de l'étoile, un couloir creusé dans le matériau le plus dur de l'univers. Des deux côtés s'élevaient des structures imposantes qui ressemblaient à des conduits d'aération destinés à extraire le plasma brûlant du soleil. J'ai lancé le spectromètre numérique de ma visière pour collecter des données : il était temps de se mettre au boulot. Lisez l'entrée 90.

## ENTRÉE 89

Extrait du dossier classifié de l'autopsie N93


Notre équipage a surnommé ce spécimen le «Magnacéreb» car 75 % de sa masse corporelle se trouve dans une poche cérébrale surdéveloppée qui contient des cellules extraordinairement denses ressemblant à des neurones. Le reste du corps de la créature est occupé par un système digestif basique et des jambes à peine assez fortes pour supporter son poids. De prime abord, l'absence d'organes reproducteurs m'a surpris et j'ai commencé à croire que le spécimen était peut-être un clone ou une arme modifiée génétiquement. Je ne comprenais pas comment il était arrivé sur notre vaisseau alors que son grand frère se trouvait sur Ugnir, et que l'espèce était dépourvue d'aptitudes pour voyager dans l'espace. La seule chose sûre est qu'il ne s'agissait pas d'une espèce endémique : l'écosystème d'Ugnir ne comprenait aucun maillon entre les plantes primitives et ces bêtes gigantesques. Je n'ai compris que lorsque le capitaine Wayman m'a permis, au grand dam de la major Dahl, de regarder la vidéo classifiée d'un incident à bord du Vanguard.

Le jeune Magnacéreb qui avait attaqué notre vaisseau provenait de nos réservoirs de biomasse, emplis d'une bouillie liquide prête à être recyclée en repas. L'une des caméras a enregistré sa naissance. Alors que le Vanguard quittait l'orbite d'Ugnir, la biomasse s'est subitement réorganisée en un petit amas de cellules qui n'a cessé de grandir et de se transformer jusqu'à ce que, moins de 24 heures plus tard, une jeune créature, fort dangereuse, sorte sur le pont. Je présume que cette conception «miraculeuse» est due à la créature plus âgée que nous avions laissée sur la planète. Les données enregistrées démontrent que le Magnacéreb adulte était entièrement concentré sur le Vanguard et traquait nos moindres mouvements de sa tête surdéveloppée, jusqu'à ce que nous quittions l'orbite de la planète et que son œil rudimentaire ne puisse plus nous percevoir.

Je crois que nous venons de rencontrer la première espèce qui utilise la télékinésie pour se reproduire. Mon étude préalable et l'autopsie indiquent que les Magnacéreb colonisent les étoiles en cherchant par télépathie des objets dotés d'une biomasse abondante. Une fois un emplacement approprié repéré, ils utilisent leurs impressionnants pouvoirs télékinétiques pour former, à partir de la masse, des cellules reproductives qui se développent ensuite rapidement. Peut-être que la créature qui se trouve sur Ugnir a été dupée comme nous : au lieu d'un riche écosystème qui lui permettrait de s'épanouir, elle n'a trouvé qu'un désert jonché de petits cailloux organiques.

Il y a encore de nombreuses choses que je veux apprendre sur cette espèce mais, pour l'instant, j'ai demandé à nos ingénieurs en chef de nous doter d'un système d'alarme au cas où d'autres Magnacéreb naîtraient sur le vaisseau.

**Note ajoutée [N. Wayman, commandant] :** J'ai décidé de classifier toutes les informations concernant les Magnacéreb, dont l'existence ne sera connue que d'une partie du personnel de sécurité. La créature a causé un immense chaos à bord et l'idée qu'une autre pourrait naître spontanément dans nos importants réservoirs de biomasse suffirait à inquiéter tout l'équipage.

Gagnez 1 . Si le Projet de Recherche **R11 (Télépathie)** est dans « Projets de Recherche », Déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 90

Ouvrez la Planétopédie aux pages **38-39 (Objet de Thorne-Żytkow)** ; si elle est déjà ouverte sur un plateau de Planète différent, commencez par en Retirer du jeu toutes les cartes – vous n'en aurez plus besoin.

Mélangez les trois cartes **G20** et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et effectuez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 91

Transcription 58B du canal privé de l'Équipe de terrain

[Équipe de terrain, agent 1] : Bon sang, mais on est où ?  
[Équipe de terrain, agent 2] : Honnêtement, ça ressemble à l'Enfer.

[Équipe de terrain, agent 3] : Fermez-la et courez !  
La masse de chair avance vers nous !

[Équipe de terrain, agent 2] : Quoi?!

[Équipe de terrain, agent 1] : [haletant] Pourquoi je n'avance pas ?

[Équipe de terrain, agent 3] : Tu t'éloignes de nous, arrête !

[Équipe de terrain, agent 1] : Je suis juste derrière toi !

[Équipe de terrain, agent 3] : Hein ?! Ah oui... mais pourquoi ton dos est devant moi ? Et mon dos à moi aussi ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Cool. L'Enfer d'Escher.

Placez les cartes **P370** sur le Secteur 1, **P371** sur le Secteur 2, et **P373** sur le Secteur 3. Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1.

Trouvez la carte Mission **M170** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

Trouvez la carte Circonstances planétaires **G28** et placez-la sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 92

La section circulaire du sol commence à s'incliner jusqu'à se trouver à l'horizontale, à 180 degrés. Ce qui se trouvait au-dessus est maintenant suspendu en dessous, et vice-versa.

Si la carte **P435** (*Dans la fournaise de plasma*) se trouve sur le Secteur 2 ou si aucune carte ne se trouve sur ce Secteur (hormis celle imprimée sur le plateau) :

- Remplacez toute carte sur le Secteur 2 par la carte **P434**. Ensuite, si la carte **P436** (*Le plasma est la clé*) se trouve sur le Secteur 3, défaissez la carte **P436**.
- Remplacez toute carte sur le Secteur 4 par la carte **P439**.
- Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 2 peut être déplacé sur le Secteur 4. Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 4 peut être déplacé sur le Secteur 2.

Si la carte **P434** (*Le plasma dévié*) se trouve sur le Secteur 2 :

- Remplacez-la par la carte **P435**.
- Placez la carte **P436** sur celles se trouvant sur le Secteur 3.
- Remplacez toute carte sur le Secteur 4 par la carte **P438**.
- Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 2 doit être déplacé sur le Secteur 4. Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 4 doit être déplacé sur le Secteur 2.
- **Conseil** : La clé de voûte se trouve à présent en dessous du sol et le jet de plasma peut être expulsé plus loin, jusqu'à frapper la porte au bout du couloir. Gardez en tête que toucher de nouveau la clé de voûte la fera pivoter une nouvelle fois et bloquer le jet de plasma !

Si la carte **P433** (*La clé de voûte inversée*) se trouve sur le Secteur 2 :

- Défaussez la carte **P433**.
- Remplacez toute carte sur le Secteur 4 par la carte **P439**.
- Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 2 doit être déplacé sur le Secteur 4. Tout Membre d'équipage situé sur le Secteur 4 doit être déplacé sur le Secteur 2.

## ENTRÉE 94

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

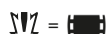

- » **Faire volte-face et tirer sur le banc en approche** – Peut-être qu'un tir de barrage les dispersera ? Lisez l'**entrée 96**.
- » **Prendre le risque d'accélérer au maximum** – Nos corps devraient pouvoir soutenir momentanément quelques G de plus ! Lisez l'**entrée 97**.
- » **Tout éteindre et dériver dans le vide** – Peut-être qu'une fois toutes les signatures énergétiques interrompues, les créatures ne s'intéresseront plus à nous ? Lisez l'**entrée 119**.

## ENTRÉE 95

La section circulaire du sol où se trouve la clé de voûte s'incline rapidement. Heureusement, nous nous doutions qu'il allait se passer quelque chose et étions prêts à sauter en arrière.

Résolvez immédiatement le Test ci-dessous – vous ne pouvez pas utiliser de Combinaison de dés.

 SAUTER EN ARRIÈRE !

 = 

||  +  || Lisez l'entrée 122.

||  || Lisez l'entrée 98.

## ENTRÉE 96

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Flinguez-les !

\*\*\* Coups de feu \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Prenez ça, bande de limaces !

\*\*\* Coups de feu \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 3] : Attendez ! Arrêtez, ARRÊTEZ !

[Équipe de terrain, agent 2] : Pourquoi ? Elles fondent comme du beurre.

[Équipe de terrain, agent 3] : Regardez sur les côtés ! D'autres nuages approchent. On croirait...

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain ! Cessez le feu ! C'est l'énergie qui attire ces créatures. Elles accélèrent et convergent vers vous de partout.

[Équipe de terrain, agent 2] : Elles sont devant nous aussi !


[Équipe de terrain, agent 1] : Mesures d'évasion !

\*\*\* Alarmes \*\*\*

\*\*\* Craquement sourd \*\*\*

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, vous nous entendez ? Dans les nuages, nous avons perdu votre signal. Équipe de terrain, répondez.

Cochez une case de l'**entrée 925**. Important : Si les trois cases sont cochées, votre Atterrisseur sera détruit.


Chaque Membre d'équipage lance . Ensuite, lisez l'**entrée 119**.

## ENTRÉE 97

Extrait du rapport après action 3B226

L'Équipe de terrain a accéléré au-delà des limites permises par l'atterrisseur pour tenter de semer le banc de micro-organismes qui s'approchait. Les capteurs de signes vitaux des combinaisons 1 et 2 ont enregistré des pics de gravité dangereux. Au même moment, les capteurs du Vanguard ont repéré une activité accrue dans le banc, comme si les moteurs de l'atterrisseur, qui blanchissaient en surchauffant, fascinaient les micro-organismes. Ces derniers ont accéléré en émettant de courtes pulsations d'énergie et ont gagné du terrain. Au même moment, l'équipage a réduit l'accélération pour en revenir à une limite acceptable. Deux minutes et demie plus tard, les particules agitées ont rattrapé l'atterrisseur, se posant sur lui en une couche épaisse. Leurs émissions gamma ont empêché toute transmission de passer.

Cochez une case de l'**entrée 925**. Important : Si les trois cases sont cochées, votre Atterrisseur sera détruit.

Chaque Membre d'équipage lance . Ensuite, lisez l'**entrée 119**.

## ENTRÉE 98

La section circulaire du sol où se trouve la clé de voûte s'incline rapidement. J'ai été surpris et je suis tombé dans les ténèbres.

Placez la carte **P433** sur le Secteur 2. Placez la carte **P438** sur le Secteur 4. Placez votre Membre d'équipage et tous les Membres d'équipage de votre Secteur qui le Soutiennent sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 99

Journal de l'opérateur 74C

Nos drones ont trouvé des structures cristallines sous la croûte minérale. Lorsque nous avons voulu prélever des échantillons, quelque chose a émis une forte pulsation électromagnétique qui a grillé nos appareils. La prochaine fois, nous recommandons d'explorer soigneusement la zone avec des sondes avant de débiter les opérations minières.

Gagnez 1 Découverte *Minéral* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 100

Carnet de recherche 18C

Après analyse du message, nous avons découvert que dans la liste reçue des Bâtisseurs, l'ordre des mondes n'était pas accidentel. Bien qu'ils se trouvent tous à des distances différentes de L'œil du Vide, ils forment une trajectoire parfaite pour profiter de l'assistance gravitationnelle et réduire le temps de trajet. Grâce à cette information, nous avons eu une idée pour améliorer la carte stellaire de la passerelle et faciliter notre voyage.

Une chose dérangeait profondément certains membres de la Section Sécurité. La Terre était trop éloignée pour que nos ondes radio et télévisuelles du XXe siècle aient pu atteindre l'œil du Vide. Les Bâtisseurs les ont donc interceptées d'une autre manière : nous pensons qu'ils ont dissimulé un objet à cette fin dans notre système solaire. Nous avons donc envoyé vers la Terre une sonde supraluminique porteuse d'un message demandant que des recherches de cet objet caché soient lancées, mais il faudra longtemps avant que la sonde arrive à destination...

Sur une note plus personnelle, j'ai remarqué une montée des inquiétudes à bord : certains membres d'équipage s'avèrent de plus en plus obsédés par les Bâtisseurs et leurs plans...

Déplacez l'Amélioration de la Passerelle **B07** (*Carte stellaire avancée*) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Déplacez le Projet de Recherche **R07** (*Survie en biome extrême*) de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».

Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S11** (*Culte des Bâtisseurs*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).

## ENTRÉE 101

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : La dernière Équipe de terrain s'est perdue dans cette dimension. Nous devons absolument construire un avant-poste pour ne pas finir comme elle.

[Agent 2] : Ne commettons pas la même erreur stupide !

[Agent 1] : Elle nous a laissé une carte de cet espace de Möbius, pour que nous puissions en sortir. Son sacrifice pourrait bien assurer notre survie : elle mérite d'être saluée, pas ridiculisée !

- Trouvez les trois cartes PDI **P382**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 2.
- Trouvez les trois cartes PDI **P383**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 3.
- Trouvez les trois cartes PDI **P384**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 1.
- Si la carte **P374** (*Un environnement stable*) n'est pas sur le Secteur 4, placez-la dessus.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 4.
- Trouvez les cartes Mission **M171** et **M172** et placez-les sur les deux emplacements Mission du plateau de Planète.
- Trouvez les trois Circonstances planétaires **G29**, mélangez-les et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 102

Notre plan était simple : nous allions faire semblant de fomenter une mutinerie à l'arrière du vaisseau et, dès que Dahl enverrait ses fidèles gérer la situation, nous reprendrions la passerelle.

Cochez la case **B** de l'entrée **950**.

Si la case **A** de l'entrée **930** est cochée, lisez l'entrée **117**. Dans le cas contraire, lisez l'entrée **110**.

## ENTRÉE 103

### Rapport d'exploration 419D de l'Équipe de terrain

Une fois la dernière barrière franchie, nous étions extatiques. Après tout, si une espèce extraterrestre avait construit un obstacle aussi élaboré, il devait protéger quelque chose d'important.

Alors que nous descendions vers les niveaux inférieurs de l'atmosphère, nous avons remarqué un groupe d'objets allongés qui se déplaçaient en une longue file vers notre atterrisseur. Nous avons cru qu'il s'agissait d'un comité d'accueil, un groupe d'Atroposiens curieux, mais ils nous ont dépassés pour se perdre dans les nuages, et nos scanners ont révélé un fait inquiétant. Les objets étaient des cercueils, qui contenaient tous un corps extraterrestre parfaitement conservé. Durant notre descente, un grand nombre de ces essaims macabres nous ont ainsi dépassés. Enfin, nous sommes sortis de la couche nuageuse et avons vu la surface ; elle était couverte de tombes antiques, à perte de vue.

Nous nous sommes posés entre deux façades géantes qui assuraient de l'ombre autour de notre zone d'atterrissage. Nous avons rapidement découvert qu'il n'y avait rien sur

cette planète, ni faune, ni flore, ni minéral, ni découverte possible. Seuls des tombes et des morts occupaient le moindre recoin disponible : la planète était un cimetière géant qui s'était développé au cours d'un demi-million d'années, selon nos scans préliminaires.



Nous n'avions rien à ramasser, et rien ne nous poursuivait. Atropos ne nous offrait qu'une marche silencieuse à travers des tombeaux incroyablement anciens qui regorgeaient de cercueils, en direction d'une stèle érigée sur une montagne tout aussi morte. Les xéno-linguistes du Vanguard ont rapidement établi que le glyphe central signifiait « conservation ».

Après notre départ, nous avons appris ce qui était arrivé. Dans l'atmosphère lourde d'Atropos, une civilisation profondément spirituelle s'était développée, sans étoile alentour ni connaissance de l'univers. Les prêtres et philosophes ont mal interprété le glyphe de la stèle. Nous sommes convaincus que les Bâtisseurs souhaitaient que la civilisation conserve le meilleur de leur monde et des mondes aux alentours, mais les Atroposiens ont cru qu'ils devaient se conserver en vue d'une vie après la mort. Ils ont alors jugé qu'il n'y avait rien de plus important que de sauvegarder leur corps pour l'éternité. Au fil des siècles, la majeure partie des ressources de la planète a été consacrée à construire des tombes toujours plus luxueuses pour la cohorte grandissante de défunts. Lorsque le voyage spatial a été découvert, plutôt que de partir en exploration, les Atroposiens ont tenté de se protéger des profanateurs et des pilleurs de tombe : ils ont alors transformé la planète en un mausolée bien gardé.

Pour finir, leur nombre s'est amoindri et les derniers habitants ont péri dans un monde de tombes, dans l'espoir de la vie après la mort qu'ils pensaient que les Bâtisseurs leur avaient promise.

Ils ont accompli une chose : les paysages terrifiants de ce monde perdureront, dans les journaux détaillés de nos explorateurs et dans les quelques souvenirs pris sur place.

Retirez du jeu la carte Atterrissage *Atropos* (**L5**). Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Gagnez 4 , 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et la Découverte unique **5**. Gagnez 1  supplémentaire pour chaque Membre d'équipage de Rang 2 et 3 ayant participé à cette Exploration. Tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à l'Exploration sont promus au Rang supérieur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 104

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Pourquoi suis-je là ? Je n'ai pas quitté notre avant-poste sûr, protégé par une technologie d'avant-garde, et je suis malade. Je suis si proche du portail qui me ramènerait, et mon corps épuisé me tire dans cette direction. Je veux rentrer. Je ne veux pas sentir mes intestins se nouer au rythme de cette étrange réalité. Mes yeux ne supportent pas la torture de cette fausse perspective, comme si je voyais l'arrière de ma propre tête. Pourtant, je suis le meilleur, le seul à avoir survécu ici. Je dois quitter mon refuge pour accomplir ce que l'humanité attend de moi.

- Trouvez les trois cartes PDI **P382**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 2.
- Trouvez les trois cartes PDI **P383**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 3.
- Trouvez les trois cartes PDI **P384**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur 1.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 4.
- Trouvez la carte Mission **M172** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Trouvez les trois Circonstances planétaires **G29**, mélangez-les et placez ce paquet face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 105

C'est trop tard, il ne reste rien de cet écosystème !

Remplacez la carte sur le Secteur 2 par la carte **P000**.

Défaussez 2 .

Défaussez la carte Mission **M35**.



## ENTRÉE 106

### Rapport après action 76

Oui, j'étais proche du Noyau quand c'est arrivé. Mes camarades et moi avons été parmi les derniers à arriver. À notre approche, les lieux étaient presque entièrement occupés, et seules quelques escouades tentaient de résister près du générateur. Nous avons couru au milieu des Usurpateurs en tirant dans le tas et avons pris position autour du Noyau. C'est à cet instant que j'ai vu le capitaine Wayman : il était assis, dos au Noyau, un trou béant dans la poitrine. Je crois qu'il nous a vus et a souri. J'en suis presque sûr. Peut-être pensait-il que les renforts étaient arrivés ? Mais nous n'étions que six, et nous avons rapidement essuyé des pertes. L'ennemi se rapprochait de nous, nous encerclant, nous poussant peu à peu hors de notre abri. Rapidement, nous n'avons plus eu nulle part où aller. J'ai bien cru que l'ISS Vanguard était perdu. À ce moment-là, quelque chose est apparu derrière nous. Des tentacules ont effleuré mon épaule. Je ne sais pas si ça marchait ou volait, mais cela touchait à peine le sol. Les Usurpateurs ont semblé choqués, mais ont continué à tirer. Les créatures ont riposté avec des armes qui projetaient des jets corrosifs. Je ne sais pas d'où elles venaient. Quand je me suis retourné vers le Noyau et sa lumière brillante, j'ai vu qu'une créature en émergeait, comme s'il s'agissait d'un portail. D'autres la suivaient et je pourrais jurer que, durant un instant, j'ai aperçu un autre lieu au-delà du Noyau, dont les murs rouges pulsaient.

Mais ce qui m'a le plus surpris, c'était le symbole frappé sur l'armure des créatures. C'était le même symbole que sur le vaisseau extraterrestre qui est devenu l'ISS Vanguard, celui que nous avons adopté comme logo de l'Initiative. Le même symbole était frappé sur mon badge et ma plaque d'identité militaire. C'est alors que j'ai compris que les anciens propriétaires du Noyau étaient intervenus. Nous ne voulions pas qu'ils mènent seuls les combats : nous nous sommes reformés pour avancer avec nos nouveaux alliés.

Si la carte Mission M102 est visible, lisez l'entrée 108.

Si la carte Mission M102 n'est pas visible, lisez l'entrée 149.

## ENTRÉE 107

### Conversations avec l'Étrange

Un seul d'entre nous a été admis dans le vaisseau. L'intérieur spartiate m'a rendu claustrophobe : les murs étaient gris anthracite et mon corps frôlait une surface en permanence. Je me suis cogné la tête, les genoux et les coudes jusqu'à ce que je m'acclimate à cette petite cage qui flottait à travers l'espace.

L'Idémien, parfaitement calme, se déplaçait avec grâce. Nous avons commencé à parler : au début, j'ai recouru à mon IA, mais l'Idémien m'a demandé de l'éteindre. Nous avons donc adopté nos langues respectives et des mouvements corporels incompréhensibles mais, subitement, tout a commencé à prendre sens. Malgré le fait que je ne comprenais pas un traître mot de ce qui se disait, je saisisais le message.

Nous avons passé de nombreuses heures à échanger sur notre vision du monde, nos émotions et nos concepts. Je crois que l'Idémien était reconnaissant du temps que je lui avais consacré, et il m'a offert l'engin qui nous avait permis de nous comprendre.

Il m'a aussi donné les coordonnées d'une comète toute proche sur laquelle nous pourrions trouver des réserves d'énergie.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte E42 (Xéno-analyseur) de « Équipement indisponible » à « Armurerie » et gagnez 3 .

## ENTRÉE 108

Remplacez la carte sur le Secteur 2 par la carte P243.

## ENTRÉE 109

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 110

Il était presque l'heure de lancer notre assaut sur la passerelle : nos équipes étaient tapies près des entrées et les groupes chargés de faire diversion étaient éparpillés sur le vaisseau. Nous allions passer à l'action quand Anu est apparue et a demandé à nous parler. Elle nous a suppliés de ne pas nous entretuer au nom de différences abstraites sur notre vision du monde. Au lieu de recourir à la violence, elle nous a proposé d'entrer sur la passerelle grâce à son badge pour y faire détonner des grenades idémiennes à gaz non léthal, conçues pour endormir les dangereux félins de sa planète. Cela nous permettrait de prendre le contrôle de la passerelle sans tirer une seule balle. Le seul problème était que l'agent innervant des grenades n'avait jamais été testé sur des humains. Malgré sa prétention que le risque était inexistant, nous n'avions aucun moyen de connaître la durée d'effet du gaz ou même de savoir si nous ne risquions pas de perdre la majeure partie du personnel essentiel au pire moment.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Accepter l'aide de l'Idémienne et gazer la passerelle** – lisez l'entrée 120.
- » **Décliner sa proposition et prendre la passerelle d'assaut sans aide** – lisez l'entrée 117.

## ENTRÉE 111

Dès que nous avons sécurisé la passerelle, nous avons transmis un message sur toutes les fréquences pour demander aux membres d'équipage de nous aider à arrêter la major Dahl. Plusieurs minutes d'un silence pesant ont suivi.

Vérifiez si les cases des entrées 922 ou 924 sont cochées. Si l'une des deux est cochée, lisez l'entrée 169. Dans le cas contraire, lisez l'entrée 216.

## ENTRÉE 112

[Équipe de terrain] : Je passe sous la surface. Apparemment, la croûte externe de la sphère repose sur ce qui ressemble à un maillage de carbone. J'ai juste la place pour passer... je crois que je peux atteindre différentes parties de ce secteur.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Soyez prudent, on ne peut pas savoir comment cette structure...

[Équipe de terrain] : Zut !

[CAPCOM, sergent Nahy] : Équipe de terrain 1, vos battements cardiaques s'affolent, que se passe-t-il ?






[Équipe de terrain] : Je crois que je suis... coincé.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Personne ne peut vous aider pour l'instant. Pouvez-vous vous libérer ?

[Équipe de terrain] : Je vais faire de mon mieux, Vanguard. Fin de la transmission.

Vous avez échoué, mais ce n'est pas toujours une mauvaise chose. Après tout, certains arcs narratifs ne deviennent accessibles qu'après un échec.

Choisissez une option :

- » **Tenter de vous extirper petit à petit** – ++ et placez votre Membre d'équipage ainsi que les Membres d'équipage qui le Soutiennent sur le Secteur 4.
- » **Demander de l'aide** – Si un autre Membre d'équipage se trouve sur ce Secteur, il peut  pour vous aider. Dans ce cas, placez votre Membre d'équipage et celui qui vous a aidé sur le Secteur 4.
- » **Utiliser des outils pour vous dégager** – Lancez . Après avoir appliqué le résultat de ce dé, placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.

**Rappel** : Durant votre Tour, si vous rejoignez un Secteur contenant un numéro d'entrée, vous devez immédiatement lire l'entrée en question. Dans ce cas, lisez l'entrée 311 dès que vous rejoignez le Secteur 4.

## ENTRÉE 113

### Journal de l'opérateur

Ces roches sont maudites... mais on continue de les extraire ! J'ai déjà transmis une plainte qui, bien entendu, a été ignorée. Quelle perte de ressources !

Vous pouvez Affecter 1 Membre d'équipage pour gagner 1 Découverte Minéral, que vous rangerez alors dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 114

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'entrée 134. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.

### Rapport d'exploration TF/29 de l'Équipe de terrain

À notre arrivée sur le sommet effondré de la butte, nous avons remarqué qu'elle n'était plus déserte! Nous avons trouvé des traces fraîches d'arthropodes qui s'enfonçaient sous terre. Nous les avons suivies et sommes arrivés dans une large grotte pleine de larves desséchées depuis longtemps. Les arthropodes présents vomissaient une étrange substance verdâtre dans un puits au milieu de l'espace, très attentifs à ne pas en gaspiller la moindre goutte. Ensuite, ils ont immergé les larves dans cette substance, les unes après les autres. Les scans faits à distance montrent que cette dernière est un composé organique extrêmement complexe. En prélever un échantillon serait sûrement utile, mais c'est risqué.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Prélever des échantillons** – Gagnez la Découverte unique 33 (*Gelée royale*) et lisez l'entrée 148.
- » **Ne pas prendre de risques** – Cette entrée est terminée.

## ENTRÉE 115

[Major Dahl] : Bonjour! La planète que vous allez explorer est désignée par les Bâtisseurs comme l'un de leurs berceaux. Elle regorge de vie, mais peut s'avérer dangereuse. Le capitaine m'a demandé de vous enseigner tout ce que nous savons sur les périls potentiels avant que vous vous y installiez.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Major Dahl] : Soyez extrêmement prudents et surveillez vos niveaux d'oxygène. La planète est propice aux incendies : dans certains endroits, l'électricité statique suffit à en provoquer un.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Major Dahl] : Nous percevons aussi de nombreuses formes de vie complexes. L'abondance d'oxygène signifie que leur métabolisme est plus rapide que toutes les espèces connues sur Terre. Ces formes de vie pourraient donc vous surprendre par leur rapidité ou leur force.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Major Dahl] : Comme nous ne savons pas vraiment à quoi nous attendre, votre mission est simplement de parcourir les couches supérieures de la planète et d'en prélever autant d'échantillons que possible.

Placez la carte P130 sur toute carte se trouvant sur le Secteur 1. Placez l'Atterrisseur sur le Secteur 1.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 116

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.



- Lisez l'entrée 99.
- Lisez l'entrée 80.
- Lisez l'entrée 113.







## ENTRÉE 117

Personne n'a répondu à notre appel; nous étions seuls dans notre entreprise. Nous avons décidé d'agir malgré tout. Nous arrêterons Dahl ou mourrons pour la cause.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.

- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir 10 points ou plus pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 9 points ou moins, lisez l'entrée 176.

Si vous avez obtenu 10 points ou plus, ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'entrée 111.

## ENTRÉE 118

[Équipe de terrain] : Ici l'Équipe de terrain. Nous approchons du soleil en suivant un banc de micro-organismes, qui ralentit et s'éparpille. La température aux alentours augmente considérablement. La spectrométrie révèle que les micro-organismes sont sujets à plusieurs réactions chimiques.

[Sarah Corey] : Cela correspond à mes observations initiales. Il est probable que l'organisme ait besoin d'approcher du soleil parce qu'une phase de son cycle nécessite un degré de radiations ultraviolettes impossible à atteindre dans la nébuleuse. Et...

[Équipe de terrain] : Il se passe quelque chose. Les micro-organismes se séparent!

[Sarah Corey] : C'est logique. Une fois leur mission accomplie, les créatures retournent vers les ténèbres de la nébuleuse.

[Équipe de terrain] : Non! Ils ne se dirigent pas vers la nébuleuse. Ils viennent vers nous. Il en arrive toujours plus!

[Capitaine Wayman] : Équipe de terrain, sortez de là immédiatement!

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

[Équipe de terrain] : On s'est échappés. Non, ils nous suivent hors de la nébuleuse! Bon sang, ils sont rapides!

[IA du Vanguard] : Alerte! Accélération maximale atteinte.

[Équipe de terrain] : Nous ne pourrions pas les semer!

Lisez l'entrée 94.

## ENTRÉE 119

\*\*\* Grincements émanant du fuselage \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Ici l'Équipe de terrain! Ces créatures ont submergé l'atterrisseur. Vanguard, vous nous entendez?

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez? Les organismes écrasent le fuselage pour entrer. On attend vos ordres!

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : C'est inutile. Ils sont si nombreux qu'ils causent une distorsion. Le signal ne passe pas.

[Équipe de terrain, agent 1] : On fait quoi alors?

\*\*\* Grincements émanant du fuselage \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Quoi qu'on fasse, il faut agir vite.

Chaque Membre d'équipage pioche autant de cartes de Section que sa Limite (indiquée sur son plateau Équipage) lui permet. Vous ne pouvez utiliser ces cartes que lors des Tests spéciaux qui seront déclenchés en fonction de vos choix au cours de cet Atterissage; ces cartes et les dés de Section des plateaux Équipages ne seront pas Réactivés entre chaque Test!

Répartissez toutes les cartes Équipement de l'Atterrisseur entre les Membres d'équipage.

Les cartes faisant référence à un élément absent de la table (exemple : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs) n'auront aucun effet lors de cet Atterissage.

Lisez l'entrée 123.

## ENTRÉE 120

Nous avons laissé Anu mettre son plan à exécution. Elle est entrée calmement sur la passerelle et a lancé ses grenades. Le personnel a été tellement surpris qu'il n'a pas eu le temps de réagir avant de sombrer dans l'inconscience. Une fois les gaz évaporés, Anu nous a ouvert la porte. Dépassant les corps endormis des officiers, nous avons pris le contrôle des systèmes.


Cochez la case **G** de l'entrée **930** et ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires. Ensuite, lisez l'entrée **111**.

## ENTRÉE 121

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #3**

Nous ne savons toujours pas avec certitude si les structures conductrices sont des nerfs naturels ou des câbles dotés d'une composante génétique, mais nous savons qu'elles sont dangereuses. Elles conduisent l'électricité avec le même ampérage que les lignes électriques sur Terre, mais sont dénuées d'isolant. Elles peuvent donc nous blesser facilement si nous ne faisons pas attention. En dehors de ça, elles semblent affecter les tissus environnants et les matières inorganiques de plusieurs manières. Si nous ne devons pas fuir constamment, nous pourrions examiner ces structures de près puisqu'elles nous permettraient de mieux comprendre ce monde.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 122

La section circulaire du sol commence à s'incliner jusqu'à se trouver à l'horizontale, à 180 degrés. La clé de voûte qui s'y trouvait est maintenant suspendue en dessous du sol et devant nous se trouve un petit panneau de contrôle doté d'un seul gros bouton.

Placez la carte **P433** sur le Secteur **2**. Placez la carte **P438** sur le Secteur **4**.

Tout Membre d'équipage se trouvant sur le Secteur **2** doit être déplacé sur le Secteur **4**.

Tout Membre d'équipage se trouvant sur le Secteur **4** doit être déplacé sur le Secteur **2**.

## ENTRÉE 123

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Tenter de rétablir la communication** – Nous pourrions essayer d'augmenter suffisamment le signal pour qu'il passe à travers les créatures agglutinées autour du vaisseau. Lisez l'entrée **146**.
- » **Prélever un échantillon des créatures** – C'est risqué, certes, mais cela nous permettrait de les étudier plus facilement. Lisez l'entrée **624**.
- » **Attendre que le Vanguard envoie de l'aide** – Ils voient certainement que nous sommes en danger ! Lisez l'entrée **645**.

## ENTRÉE 124

La voie est libre, à présent ! Remplacez la carte sur le Secteur **3** par la carte **P437**.

Placez la carte *Menace Métahedron tutélaire* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète. Placez la carte *Menace Bouclier polyvalent* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette *Métahedron tutélaire* sur le Secteur **5**.

## ENTRÉE 125

Si vous jouez sur *Sulfure*, lisez l'entrée **42**.

Dans le cas contraire, gagnez une Blessure *Trauma*.

## ENTRÉE 126

[Temps de mission écoulé : 03 min 27]

La sonde d'exploration approche de la croûte fendue. Les débris des engins miniers flottent non loin, mais leurs circuits grillés ne peuvent être réparés. La structure cristalline entrevue dans la fissure ressemble à de la fibre optique. Elle est également brisée à quelques endroits. Des radiations électromagnétiques en émanent. Notre théorie préliminaire est que ces astéroïdes sont en fait des pièces d'une machine, recouvertes d'une croûte minérale. Nous envoyons nos données pour analyse.

[Temps de mission écoulé : 08 min 52]

La sonde s'approche d'une structure rocailleuse symétrique pour en gratter la couche minérale de surface. En dessous se trouve une source d'énergie : nos capteurs perçoivent une augmentation de l'activité électrique.

[Temps de mission écoulé : 08 min 54]

Un flash de lumière vive coupe notre lien avec la sonde. Les capteurs du *Vanguard* enregistrent une forte onde électromagnétique juste avant que nous voyions une explosion puissante qui pulvérise la ceinture d'astéroïdes. Pour découvrir ce qui est arrivé, nous devons analyser les données sur les fibres cristallines transmises par la sonde juste avant sa destruction.

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 127

Si cette case est déjà cochée, l'entrée est terminée. Dans le cas contraire, cochez-la et poursuivez la lecture :

[Capitaine Wayman] : Escouade Alpha, votre atterrisseur n'encaissera pas un coup de plus. Battez en retraite pour réparer.

\*\*\* Alarmes \*\*\*

[IA de l'atterrisseur] : Panne critique détectée.

[Escouade Alpha] : Non, je l'ai, je l'ai. Il me suffit de...


\*\*\* Explosion \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Escouade Alpha, vous me recevez ? Nous avons perdu votre signal. Escouade Alpha ?

[Escouade Alpha] : ... ouais ! Un de moins, capitaine.

\*\*\* Applaudissements \*\*\*

[Capitaine Wayman] : Félicitations, escouade Alpha. C'est du très bon travail !

- Retirez 2 marqueurs de l'emplacement *Avantage adverse*.
- Retirez du plateau la carte *Menace Bombardement* et sa silhouette.
- Défaussez la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) du Secteur **8**.
- Gagnez la Découverte unique **8**.
- Défaussez la carte *Mission M103*.
- Gagnez 1 .
- Retirez la silhouette *Atterrisseur* du Secteur **8**.
- Déplacez tous les Membres d'équipage du Secteur **8** sur le Secteur **4**.

## ENTRÉE 128

- Placez la carte **P441** sur le Secteur **6**.
- Placez la carte **P442** sur le Secteur **7**.
- Placez la carte **P443** sur le Secteur **8**.
- Placez la carte **P440** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 129

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : J'en ai marre de monter.

[Agent 2] : Hein ? On n'a pas arrêté de descendre !

[Agent 1] : Arrête de plaisanter.

[Agent 3] : Il ne plaisante pas, on descend.

[Agent 2] : Attends ! Enfin, le paysage change et maintenant, on monte !

[Agent 1] : Tu te moques de moi ? Je vois bien qu'on descend maintenant...

Retirez toutes les cartes PDI des Secteurs **1**, **2** et **3**. Remplacez le PDI sur votre Secteur par la carte **P372**. Remplacez le PDI sur le Secteur connecté à votre Secteur par une flèche blanche par **P371**. Remplacez le PDI sur le Secteur connecté à votre Secteur par une flèche noire par **P373**.

## ENTRÉE 130

Si la Mission en jeu est **M03**, lisez l'entrée **133**.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée **132**.

## ENTRÉE 131

Journal de l'opérateur

Nous extrayons les minéraux prudemment, en faisant bien attention de ne pas frôler les étranges structures cristallines, car nous ne pouvons pas nous permettre de perdre plus de machines. Tout se déroule plutôt bien, et nos transporteurs sont rapidement chargés de minéraux rares et d'échantillons pour nos recherches.

Deux transporteurs repartent et un autre s'approche de l'astéroïde pour récupérer le dernier chargement.

Lorsqu'il atterrit, la croûte tremble et se fendille. Subitement, nos machines ne répondent plus. L'explosion nous aveugle !

Encore de l'équipement perdu, la Section Reconnaissance va me tuer.

Gagnez 1 Découverte *Minéral* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 132

Vous vous éloignez trop de votre objectif ! Vous ne pouvez plus vous enfoncer dans la sphère tant que votre Mission ne sera pas accomplie.

Déplacez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4, puis continuez votre tour.

## ENTRÉE 133

### Rapport d'exploration 16C de l'Équipe de terrain

L'un des couloirs finit par déboucher sur un petit balcon attaché à la cloison interne de la sphère. Nous sommes ébahis : devant nous se trouve un énorme espace où flottent les débris d'un système solaire complet, et dont le soleil rouge semble à bout de souffle.

Nous regardons les scans et données préliminaires. Il semble évident que les matériaux du système et de ses voisins ont servi à construire cette énorme structure, mais pourquoi se donner autant de mal pour camoufler une géante rouge et des débris rocheux ?

L'intérieur de la sphère est recouvert de panneaux solaires pointés vers le soleil, mais les couloirs et terminaux sont tous éteints. Les circuits de la sphère sont-ils endommagés ? Pouvons-nous les réparer ?

Placez une carte **P000** au hasard face visible sur ce Secteur.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 134

Lisez l'entrée 148.

## ENTRÉE 135

- Défaussez la carte **P432** (*L'iris focalise*) du Secteur 1.
- Si la carte **P434** (*Le plasma dévié*) se trouve sur le Secteur 2, défaussez-la.
- Si la carte **P435** (*Dans la fournaise de plasma*) se trouve sur le Secteur 2, remplacez-la par la carte **P433**.
- Si la carte **P436** (*Le plasma est la clé*) se trouve sur le Secteur 3, défaussez-la.

## ENTRÉE 136

- Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 8 gagne une Blessure *Trauma aggravé*.
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 8 sur le Secteur 4.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte de l'Atterrisseur sur le Secteur 8 face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Retirez la silhouette Atterrisseur du Secteur 8.
- Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Avantage adverse.

## ENTRÉE 137

**Conseil :** Remarquez comme l'environnement change alors que vous progressez dans ces lieux étranges.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » **Avancer en suivant le flux des synapses** (suivre la flèche noire) – Lisez l'entrée 141.
- » **Avancer latéralement pour tenter d'atteindre le sommet de l'horizon replié** ; cela pourrait changer complètement notre perspective – Lisez l'entrée 129.

## ENTRÉE 138

### Résumé de la recherche sur le nuage organique de Kelu-8

Nous pensions que le nuage serait soit composé de résidus d'une bataille spatiale, soit d'un organisme lancé dans l'espace, soit d'un cadavre. Il semble que ce soit en fait un banc de micro-organismes encapsulés qui parcourt lentement le cosmos et abandonne des spores sur chaque planète qu'il croise. La capacité des micro-organismes à trouver leur chemin dans l'espace infini sans rencontrer de danger a inspiré un changement de nos systèmes de navigation.

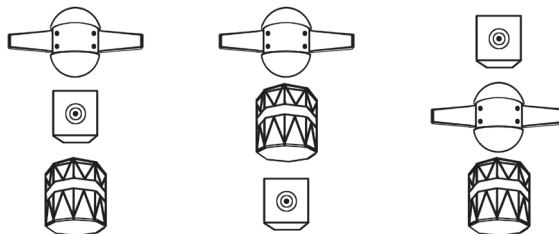
Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Déplacez la carte **A18** (*Console de navigation extraterrestre*) de « Modules d'Atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

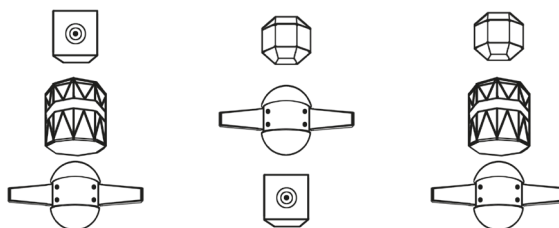
Vous pouvez ensuite Affecter 3 Membres d'équipage pour gagner 1 Découverte *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 139

Dans quel ordre souhaitez-vous arranger les fragments ? Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :



» Lisez l'entrée 143. » Lisez l'entrée 150. » Lisez l'entrée 177.



» Lisez l'entrée 182. » Lisez l'entrée 185. » Lisez l'entrée 190.

## ENTRÉE 140

Le gisement est très riche, mais d'une taille plutôt restreinte.

- Cochez la première case non cochée et continuez la partie. Si toutes les cases sont cochées, poursuivez la lecture :

Nous avons épuisé le gisement.

Sur le plateau de Planète, gagnez la Découverte unique du dessus du paquet (s'il en reste). Ensuite, remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P011**.

## ENTRÉE 141

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Est-ce moi qui deviens fou, ou est-ce le monde qui nous entoure ?

[Agent 2] : Les deux, mais qu'est-ce que tu veux dire ?

[Agent 1] : Lève les yeux : tu verras le même paysage que devant nous... ou derrière.

[Agent 2] : Hmmm...

[Agent 1] : Ouais, comme tu dis ! Je crois aussi que c'est l'horizon qui bouge alors que la boucle reste à la même place.

[Agent 2] : Un mouvement relatif ?

[Agent 1] : Je l'ignore...

Si vous êtes sur le Secteur :

1 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 2. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) se trouve sur le Secteur 2, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) se trouve sur le Secteur 3. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.




2 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 3. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) se trouve sur le Secteur 3, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) se trouve sur le Secteur 1. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

3 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 1. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) se trouve sur le Secteur 1, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) se trouve sur le Secteur 2. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 142

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P234** sur votre Secteur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et retournez face Atterrisseur endommagé la carte d'un Atterrisseur au choix autre que l'Atterrisseur de base.



- Si le total des **Rangs** des Membres d'équipage choisis est de **4 ou plus**, la piste verte de la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) sur le Secteur **8** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections Sécurité ou Reconnaissance, la piste verte de la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) sur le Secteur **8** progresse de 1.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion ,  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) sur le Secteur **8** progresse de 1.
- Placez tous les Membres d'équipage choisis sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence :** les Membres d'équipage choisis ont accompli leur objectif juste avant de mourir. Lisez l'**entrée 590**.

**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence :** les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'**entrée 607**.

## ENTRÉE 143

Lisez l'**entrée 217**.

## ENTRÉE 144

**Extrait de l'Histoire de la recherche sur la technologie dimensionnelle**

Parmi les nombreuses découvertes réalisées sur le monde des Visiteurs, notre Équipe de terrain a mis la main sur un objet qui nous a permis de mieux comprendre les dimensions qui échappent à nos sens et à la manière dont elles influencent celles que nous percevons. Grâce à cela, nous avons pu développer une branche totalement nouvelle de la technologie. Bien entendu, à l'époque, nous ne savions pas ce que cela nous demanderait et à quel point elle deviendrait cruciale au succès du Vanguard. Cet objet était loin d'être la seule chose récupérée durant cette mission...

Si le Projet de Recherche **R20** (*Physique subspatiale*) est dans « Projets de Recherche », déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ».

Dans le cas contraire, gagnez 1  et 1 Découverte Technologie extraterrestre. Ensuite, lisez l'**entrée 752**.

## ENTRÉE 145

Rangez les Découvertes uniques **35** et **38** dans « Découvertes uniques ». Ensuite, défaussez toutes les Missions. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 146

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : C'est inutile. Chacun de ces micro-organismes est comme un petit réacteur. Tous ensemble, ils créent suffisamment d'énergie et de radiations pour bloquer notre signal.

[Équipe de terrain, agent 2] : Attends, tu as bien dit « de radiations » ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Oui, j'espère que tu ne voulais pas d'enfants...

[Équipe de terrain, agent 2] : Très drôle. Je crois que nous pouvons accroître notre signal, il suffit de rerouter l'électricité, d'éliminer les limites de sécurité de l'antenne, de reprogrammer notre logiciel de communication...

\*\*\* Grincements métalliques \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Tu peux y arriver à temps ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Oui.

\*\*\* Grincements métalliques \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Je crois.

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour modifier l'équipement de haute technologie de l'Atterrisseur (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale). Ensuite, lisez l'**entrée 167**.

## ENTRÉE 147

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

– Lisez l'**entrée 772**.

– Lisez l'**entrée 756**.

## ENTRÉE 148


**Rapport d'incident après action 96/F**



Nous avons compris rapidement que notre odeur et notre allure affolaient les arthropodes. Dès que nous en croisions, ils libéraient des phéromones qui semblaient avertir les autres du danger et, à chaque fois, ils se montraient plus agressifs. Ce n'était qu'une question de temps avant que la situation ne dégénère.


Si un marqueur se trouve sur la dernière case de la Piste de Temps de la carte Circonstances planétaires *Rencontre rapprochée*, réinitialisez sa piste.

Ensuite, appliquez le texte de la première case non cochée ci-dessous, puis cochez-la. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

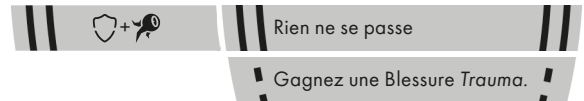
Les arthropodes ont remarqué notre présence. Nous devons nous déplacer avec prudence !

Nous devons contourner un groupe d'arthropodes hostiles. Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur .

Les arthropodes tentent de nous repousser. Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur  .

Ils nous poursuivent et leurs intentions sont clairement belliqueuses. Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur est immédiatement placé sur un autre Secteur connecté de son choix et lance .

Les arthropodes nous attaquent ! Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur effectue immédiatement le Test ci-dessous, dans cet ordre : Sécurité, Reconnaissance, Sciences, Ingénierie.




## ENTRÉE 149

**Journal personnel du Dr Sarah Corey, entrée 213**

Nous avons gagné, mais nul applaudissement n'a retenti. Lorsque la fumée s'est dissipée, nous avons compté nos pertes et pris conscience de la situation. Nous avons perdu de nombreux amis et collègues de travail, dont l'officier CAPCOM Nahy et mon bon ami le sergent Marquez, pilote de la mission de sauvetage. Le capitaine Wayman était gravement blessé et, à en croire la mine de nos médecins, il ne survivrait pas. Nous étions condamnés à faire notre deuil sur un vaisseau endommagé, incapables de rentrer à la maison ou d'atteindre un lieu plus lointain que le système le plus proche. La plupart d'entre nous craignaient d'assister à la fin de l'*ISS Vanguard* et de sa mission...

**Vous avez accompli votre Mission !**

- Gagnez la Découverte unique **11**.
- Comptez combien de marqueurs se trouvent dans l'emplacement Avantage adverse. Ajoutez 2 points pour chaque carte Membre d'équipage sur l'espace « Pertes » à gauche du plateau de Planète. Soustrayez 1 point pour chaque . Consultez le score final ci-dessous et appliquez le résultat correspondant.
  - **16 ou plus** – aucun Membre d'équipage n'est promu au Rang supérieur !
  - **5-15** – Les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à l'Exploration sont promus au Rang supérieur. Si une Section ne disposait d'aucun Membre d'équipage lors de l'Exploration, un Membre de Rang 1 au choix de cette Section est promu.
  - **4 ou moins** – Les Membres d'équipage de Rang 1 et 2 ayant participé à l'Exploration sont promus au Rang supérieur. Si une Section ne disposait d'aucun Membre d'équipage lors de l'Exploration, un Membre de Rang 1 ou 2 au choix de cette Section est promu.

Lisez l'**entrée 158**.

## ENTRÉE 150

Lisez l'**entrée 217**.

## ENTRÉE 151

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Stop !

[Agent 2] : Nous devons les examiner, sinon nous n'apprendrons rien !

[Agent 1] : Mais les systèmes de cette salle fonctionnent encore !

[Agent 2] : Nous devons les examiner ! Si ce vaisseau disparaît, tout sera perdu. Toutes les connaissances et son histoire !

[Agent 1] : Haaa !

[Agent 2] : Ça va ?

[Agent 1] : Satanées secousses ! Je vais bien, mais je t'avais dit que c'était dangereux.

[Agent 2] : Peut-être, mais tu vois, on a ouvert quelque chose. Ça débouche sur... oh... d'autres cadavres.

- Retirez la carte Atterrisseur **L12** du Scanner et retirez-la du jeu.
- Remplacez cette carte PDI par la carte **P297**.
- Défaussez la carte Mission **M130** et révélez la carte Mission **M131**.

## ENTRÉE 152

[Équipe de terrain] : Nous avons trouvé des débris intéressants et un étrange module extraterrestre.

[CAPCOM] : ...

[Équipe de terrain] : Vanguard, vous nous entendez ?

[CAPCOM] : Bien reçu, Équipe de terrain. Je n'avais pas réalisé que vous attendiez des félicitations. C'est du bon travail !

[Équipe de terrain] : ...

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et la Découverte unique **10**. Remplacez ce PDI par la carte **P141**.

Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S12** (*Drogues illicites*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B) – les données liées à cette Découverte ont fuité des laboratoires de Sciences et ont été utilisées par des personnes mal intentionnées.

## ENTRÉE 153

Extrait du rapport médical 189F

Ceux qui ont décidé de ramener cette cochonnerie radioactive à bord du vaisseau devraient être traînés en justice. Plusieurs membres d'équipage ont contracté le syndrome d'irradiation aiguë et qui sait combien d'occupants de la chambre de biostase seront également affectés ! Je suis sûr que nous regretterons cette décision pendant plusieurs années. J'espère simplement que les découvertes effectuées en vaudront la peine...

Gagnez 2 Découvertes *Technologie extraterrestre* et placez-les dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 154

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #9

[Données corrompues]

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #9, révision

Nous n'avons pas pu récupérer le dossier originel, mais avons colligé l'information disponible dans d'autres notes et parlé à l'auteur (qui, malheureusement, ne se souvenait de presque rien).


Il existe sûrement plus de dimensions dans le plan des Visiteurs que dans notre monde. Nous, les humains, n'avons ni les sens ni la technologie pour les percevoir. Nous ressentons des vertiges, souffrons d'hallucinations et nous nous blessons après être tombés dans un trou profond de vingt mètres qui n'existe que dans nos sens.

Pour contrebalancer cela, nous ne pouvons qu'avancer en ligne droite et espérer que tout se passe bien.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 155

- Défaussez la carte Mission **M35** (*Écosystème en déclin*).
- Retournez la carte de Rang face « terminé » – l'objectif de Rang est atteint, quelle que soit la situation.
- Chaque Membre d'équipage Réactive 2 .
- Remplacez la carte **P164** (*Le biome infecté*) par la carte **P000**.

## ENTRÉE 156

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée **161**. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

Journal de l'opérateur

L'objet cubique est fait d'acier blanchi par les radiations cosmiques, mais il devait être rouge auparavant. Un scan

révèle qu'il est plein de substances radioactives dangereuses, qui pourraient cacher des secrets intéressants, puisque l'objet a visiblement été fabriqué.

Choisissez une option :

- » **Détruire l'objet cubique** – lisez l'entrée **174**.
- » **Emporter le container pour l'étudier** – lisez l'entrée **153**.

## ENTRÉE 157




Rapport après action 77

Nous avons combattu aux côtés et sous les ordres de ces étranges créatures tentaculaires. Mes camarades disent que les Usurpateurs ont disparu rapidement, mais je n'ai pas assisté à la scène, pas plus que je n'ai vu le moment où les créatures ont réemprunté le portail, ne laissant presque aucune trace de leur passage. Dans les derniers instants du combat autour du Noyau, j'ai été frappé par un rayon usurpateur. Ensuite, je me suis réveillé à l'infirmerie. Quel jour on est, déjà ?

Défaussez la carte Mission **M102**.

Lisez l'entrée **149**.

## ENTRÉE 158

- Remettez toutes les cartes **P001** et **P000** du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt ».
- Retirez du jeu toutes les cartes Mission et Circonstances planétaires, et toutes les autres cartes PDI restées sur le plateau de Planète.
- Prenez toutes les cartes Membre d'équipage de l'espace « Pertes », placez-les à un endroit – peu importe où – sur les plateaux Équipage de leur Section (même si la Section n'a pas pris part à la mission) et retirez leur pochette de Rang.
- Prenez toutes les cartes Membre d'équipage des espaces Équipage disponible des quatre Sections en dessous du plateau de Planète et placez-les dans « Équipage inactif ».
- Placez l'Objectif principal **O05** (*Estropié*) dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S15** (*Dysfonctionnement du générateur*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **4**, porte-cartes *Passerelle (Voyage)*, et remettez l'Amélioration de la Passerelle **B01** (*Coque renforcée*) dans « Améliorations de la Passerelle ». Ensuite, remplacez la carte Niveau de Technologie actuelle de la page **3** par la carte **Niveau de Technologie 0**.
- Placez tous les , , et  du sachet Pions sur leurs réserves respectives, à gauche du Classeur du Vaisseau.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 159

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- **Marcher en arrière** (suivre la flèche blanche) – lisez l'entrée **162**.
- **Marcher en avant** (suivre la flèche noire) – lisez l'entrée **171**.
- **Marcher de côté pour tenter d'atteindre le sommet de l'horizon replié** ; cela pourrait changer complètement notre perspective – lisez l'entrée **173**.

## ENTRÉE 160


[Équipe de terrain, agent 1] : Des nouvelles de la Section Sciences ?

[CAPCOM] : Je vous envoie leur analyse, vous devriez la recevoir.

[Équipe de terrain, agent 1] : Attendez un instant...

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous avons raison ! Cette machine aurait dû semer les premières graines de la vie sur cette planète, mais elle ne l'a pas fait. Vous voulez qu'on l'allume ou plutôt qu'on la démonte pour la ramener sur le Vanguard ?

[CAPCOM] : Les ordres du capitaine sont simples. Vous devez...

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et gagnez 1 .

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :


- » **Mettre en marche la machine, selon le souhait des Bâtisseurs** – lisez l'entrée **175**.
- » **Démonter la machine** – lisez l'entrée **152**.
- » **Ne pas s'occuper de la machine ; vous repasserez peut-être par ici plus tard** – Rien ne se passe.

## ENTRÉE 161

Journal de recherche FP-T-9

Nous avons consacré notre temps libre à l'étude de la trajectoire de l'objet cubique a posteriori. Apparemment, il est arrivé accidentellement jusqu'à nous depuis un système lointain, aspiré par la gravité. Quelqu'un a dit en plaisantant qu'il s'agissait d'un container rempli de déchets dangereux, dont une civilisation extraterrestre s'était débarrassé, et nous avons tous ri.

Maintenant, nous pensons que c'était peut-être bel et bien le cas.

Vous pouvez Affecter 2 Membres d'équipage pour gagner 1 .

## ENTRÉE 162

Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Comme une chaîne prise dans un engrenage, je m'enroule, me plie, me rembobine. Chaque pas est douloureux, mais chaque pas est un soulagement. En un clin d'œil, je franchis des kilomètres.

Si vous êtes sur le Secteur :

**1** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **3**. Assurez-vous que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **2**, et que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur **3**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

**2** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **1**. Assurez-vous que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **3**, et que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur **1**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.


**3** – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **2**. Assurez-vous que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **1**, et que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur **2**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 163

Carnet de recherche sur Muspelheim

Les découvertes effectuées dans cette enclave secrète étaient liées à tout ce que nous avions trouvé jusque-là, et à tout ce que nous allions encore dénicher. Pour comprendre les écrits et peintures, nous devons les voir dans un autre contexte. Pour comprendre leurs collectivités de machines, nous devons étudier les circuits des équipements militaires. Tout a plusieurs utilités, et ce n'est qu'en observant l'ensemble que nous pouvons espérer des résultats.

Effectuez les étapes suivantes :

- Si un marqueur est sur le Secteur **4**, défaussez-le et gagnez la Découverte unique **20**.
- Si un marqueur est sur le Secteur **5**, défaussez-le et gagnez la Découverte unique **21**.
- Réactivez 2 .
- Si la carte Mission **M131** est visible, vérifiez si désormais vous possédez ses prérequis.

## ENTRÉE 164

Cochez cette case. Si cette case est déjà cochée, rien ne se passe – continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**[Escouade Alpha, agent 1]** : Ici escouade Alpha. Les ponts sont sécurisés. Je répète : les ponts sont sécurisés. Nous avons gagné.

**[Chef de Section]** : ...

\*\*\* Explosion \*\*\*

**[Escouade Alpha, agent 1]** : Passerelle, que se passe-t-il de votre côté? Quels sont nos ordres?

**[Chef de Section]** : ...


**[Escouade Alpha, agent 2]** : La radio fonctionne? Peut-être qu'ils ne nous...

**[Chef de Section]** : ... une diversion! La passerelle n'était pas leur cible véritable. Alors que nous les repoussions, d'autres groupes ont assailli le Noyau du Vanguard de tous les côtés. Notre équipe de sécurité ne tiendra pas longtemps. Le capitaine Wayman dirige la force de soutien. Si vous nous entendez, rendez-vous au Noyau. Si vous...

\*\*\* Parasites \*\*\*

**[Escouade Alpha, agent 1]** : Le Noyau! C'est la seule partie du vaisseau que nous ne pouvons ni réparer ni remplacer.

**[Escouade Alpha, agent 2]** : Ils doivent le savoir. Allez, on y va.

- Remplacez le PDI sur le Secteur **2** par la carte **P242**.
- Gagnez 1 .
- Défaussez la carte Mission **M101**.
- Trouvez la carte Mission **M102**, placez-la près du plateau de Planète et lisez-la.
- Si votre Membre d'équipage se trouve à présent sur un Secteur avec un numéro d'entrée visible, lisez-la.

## ENTRÉE 165








**[CAPCOM, caporal Coetz]** : Vous connaissez la routine, Équipe de terrain. Vous êtes sur le temple-monde idémien : amassez tout ce qui peut servir à nos recherches, mais faites vite. Notre connaissance poussée de cette planète nous a permis de calculer un trajet sûr jusqu'à la zone d'atterrissage, vous ne devriez donc pas avoir de surprises avant l'arrivée. Fin de la transmission.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **24-25** (*Cabale idémienne*).
- Placez la carte Menace *Pèlerin idémien* sur l'espace approprié au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette *Pèlerin idémien* sur le Secteur **7**.
- Trouvez la carte Mission *Chasse au trésor (M10)*, placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète et lisez-la.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 167

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-dessous. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple** : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

 AUGMENTER LE SIGNAL DE L'ATTERRISSEUR

 +  +  +  + 	Reactivez 5 dés
 +  + 	Lisez l'entrée 178.
	Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 123

## ENTRÉE 168

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.








Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 169



Notre appel à prendre les armes a été entendu dans le moindre recoin du vaisseau et, partout, il a été bien reçu. La plupart de l'équipage s'est joint à nous, y compris certains lieutenants de Dahl, mais elle n'a pas renoncé pour autant. Elle a rassemblé ses fidèles et a pris la passerelle d'assaut moins de 30 minutes après notre incursion.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir

**6 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.

- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'**entrée 810**. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 5 points ou moins, lisez l'**entrée 176**.

Si vous avez obtenu 6 points ou plus, ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'**entrée 403**.

## ENTRÉE 170

Carnet de recherche sur **Muspelheim**

Nous avons dû abandonner nos recherches. Les dernières réserves d'énergie de l'épave se sont épuisées, et elle a commencé à sombrer dans l'enfer qui l'attendait sous elle. Nous avions les artéfacts, que nous pensions être trois pierres de Rosette fractales. Nous ne pouvions pas sauver l'épave, mais nous espérions en apprendre plus sur l'espèce grâce aux artéfacts.

Défaussez la carte Mission **M131** et révélez la carte Mission **M134**.

## ENTRÉE 171

Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Le chemin se dévoile devant moi à l'instar d'une pelote qui se déroule. Je marche la tête en bas, mais l'horizon ne bouge pas. Le vertige me donne mal au cœur, mais je sais que si je vomis dans ma combinaison, mes problèmes ne feront qu'empirer. Je dois observer le comportement de la boucle.

Si vous êtes sur le Secteur :

- Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **2**. Assurez-vous que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur **2**, et que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **3**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.
- Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **3**. Assurez-vous que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur **3**, et que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **1**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.
- Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur **1**. Assurez-vous que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur **1**, et que le PDI **P373** (*Des vrilles palpitantes*) est sur le Secteur **2**. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 172

Témoignage de l'Équipe de terrain 3 dans le dossier 35/A de la cour martiale

Nous étions sûrs que l'accusé allait mourir pour repousser les arthropodes, mais nous avons remarqué un container. L'accusé l'a ouvert et a renversé la substance sur le sommet de la butte. Les arthropodes ont immédiatement perdu l'intérêt qu'ils avaient pour lui et se sont précipités pour sauver la moindre goutte de bouillie. Nous avons pu lancer une corde à l'accusé, puis nous enfuir.

Tous les membres de l'Équipe de terrain croient que l'accusé devrait être acquitté des charges qui pèsent contre lui, y compris d'avoir désobéi à un ordre direct et d'avoir détruit un échantillon d'une grande importance. Nous croyons que l'accusé devrait plutôt recevoir une médaille de la Bravoure.

- Défaussez la carte Mission **M52**.
- Gagnez 1 .
- Défaussez la Découverte unique **33**.
- Lisez l'**entrée 203**.

## ENTRÉE 173

Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

L'horizon se renverse brutalement et mon estomac se noue. Je suis au même endroit, qui est totalement différent.


Retirez toutes les cartes PDI des Secteurs **1**, **2** et **3**. Remplacez votre PDI par la carte **P373**. Remplacez le PDI sur le Secteur indiqué par une flèche blanche par **P372**.

Remplacez le PDI sur le Secteur indiqué par une flèche noire par **P370**.

## ENTRÉE 174

Enregistrement sonore de la passerelle

- C'est stupide, absolument stupide.
- Pourquoi? Le spectacle était beau, je ne pensais pas assister à un feu d'artifice dans l'espace.
- Visuellement, c'était beau, mais sans le son, ça ne fait pas le même effet.
- Tu sais que je peux rajouter le son?
- Vraiment? Vas-y !
- Pas de problème, mais ça va te coûter plusieurs desserts à la cantine.


Dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page **3**), montez le niveau du Moral. S'il était déjà « élevé », gagnez 1  à la place.

## ENTRÉE 175

[**Équipe de terrain**] : Ça marche! Ce n'est pas aussi spectaculaire qu'espéré, mais les environs ont été arrosés d'un riche mélange d'amino-acides et de bactéries chargées d'ADN. La vie selon les Bâtisseurs! Nos propres débuts!

[**CAPCOM**] : Prélevez des échantillons, nous pourrions découvrir de nouveaux éléments.

[**Équipe de terrain**] : C'est déjà fait : je suis recouvert du mélange.

Gagnez 1 . Gagnez la Découverte unique **10**. Remplacez cette carte par la carte **P138**.

Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S12** (*Drogues illicites*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B) – les données liées à cette Découverte ont fuité des laboratoires de Sciences et ont été utilisées par des personnes mal intentionnées.

## ENTRÉE 176

Vérifiez si la case **B** de l'**entrée 930** est cochée – si c'est le cas, lisez l'**entrée 181**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Le combat contre les fidèles de Dahl a dégénéré rapidement : ils étaient mieux armés, mieux entraînés et plus nombreux. C'est alors que le capitaine Wayman a fait son apparition à la tête d'un petit groupe de soldats qui avait dû le libérer pendant que nous combattions sur la passerelle. Wayman a pris le commandement, et de nombreux marines ont déposé les armes, réticents à l'idée de se soulever contre leur capitaine. Juste au moment où nous allions l'emporter, une balle de gros calibre a traversé sa poitrine. Nous l'avons évacué de la zone de combat et tenté de le stabiliser, mais il est mort avec un sourire aux lèvres, entouré des membres de son équipage demeurés fidèles. Nous avons le contrôle de la passerelle, nous avons gagné, mais à quel prix?

Cochez la case **B** de l'**entrée 930**. Lisez l'**entrée 403**.

## ENTRÉE 177

Lisez l'**entrée 217**.

## ENTRÉE 178

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Vanguard, vous nous entendez?

[**Capitaine Wayman**] : Enfin! Oui, nous vous entendons, Équipe de terrain. Nous avons dû éloigner le vaisseau du banc pour ne pas risquer d'attirer les créatures. Au rapport.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Le fuselage va bientôt craquer. Pouvez-vous faire quelque chose de votre côté?

Si la case **B** de l'**entrée 910** est cochée, lisez l'**entrée 192**.

Si la case **C** de l'**entrée 910** est cochée, lisez l'**entrée 183**.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 620**.

## ENTRÉE 179

Carnet de recherche sur **Muspelheim**

Malgré le recours à une interface mécanique, la machine qui contrôle le système de sécurité de l'épave s'avère complexe. Le mécanisme est endommagé, à moins que nous ne réussissions simplement pas à nous en servir correctement, et n'offre que quelques fonctions.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » Activer la protection de plomb (contre les radiations) – Lisez l'**entrée 401**.
- » Activer la protection par effet de vide (contre la chaleur) – Lisez l'**entrée 449**.



## ENTRÉE 180

### Rapport après action 76

Oui, j'étais proche du Noyau quand cela s'est produit. Mes camarades et moi avons été parmi les derniers à arriver. À notre approche, les escouades en place étaient en train de réaliser l'impossible et de repousser l'ennemi. C'est à cet instant que le capitaine Wayman a été touché. Il menait la charge, puis l'instant suivant, il était appuyé sur le Noyau, un trou béant dans la poitrine. L'ennemi a profité de notre choc et de notre confusion pour se rapprocher de nous, nous encerclant, nous poussant peu à peu hors de notre abri. Rapidement, nous n'avions plus nulle part où aller. J'ai bien cru que l'ISS Vanguard était perdu. À ce moment-là, quelque chose est apparu derrière nous. Des tentacules ont effleuré mon épaule. Je ne sais pas si ça marchait ou volait, mais cela touchait à peine le sol. Les Usurpateurs ont semblé choqués, mais ont continué à tirer. Les créatures ont riposté avec des armes qui projetaient des jets corrosifs. Je ne sais pas d'où elles venaient. Quand je me suis retourné vers le Noyau et sa lumière brillante, j'ai vu qu'une créature en émergeait, comme s'il s'agissait d'un portail. D'autres la suivaient et je pourrais jurer que, durant un instant, j'ai aperçu un autre lieu au-delà du Noyau, dont les murs rouges pulsaient.

Mais ce qui m'a le plus surpris, c'était le symbole frappé sur l'armure des créatures. C'était le même symbole que sur le vaisseau extraterrestre à l'origine de l'ISS Vanguard, celui que nous avons adopté comme logo de l'Initiative. Le même symbole était frappé sur mon badge et ma plaque d'identité militaire. C'est alors que j'ai compris que les anciens propriétaires du Noyau étaient intervenus. Nous ne voulions pas qu'ils s'occupent seuls des combats : nous nous sommes reformés pour avancer avec nos nouveaux alliés.

Défaussez la carte Mission M102.

Lisez l'entrée 149.

## ENTRÉE 181

Vérifiez si la case A de l'entrée 930 est cochée – si c'est le cas, lisez l'entrée 193. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Le combat contre les fidèles de Dahl a dégénéré rapidement : ils étaient mieux armés, mieux entraînés et plus nombreux. C'est alors qu'Anu a fait son apparition à la tête d'un petit groupe de soldats. Elle était armée d'un fusil idémien et a pris les marines à revers, en obligeant plusieurs à déposer les armes. Juste au moment où nous allions l'emporter, une balle de gros calibre a traversé sa poitrine. Nous l'avons évacuée de la zone de combat et tenté de la stabiliser, mais avons rapidement découvert que nous ignorions tout de l'anatomie idémienne. Elle est morte avec un sourire aux lèvres. Nous avions le contrôle de la passerelle, nous avions gagné, mais à quel prix ?

Cocher la case A de l'entrée 930. Lisez l'entrée 403.

## ENTRÉE 182

Ça marche ! La porte au fond du couloir s'ouvre lentement et révèle un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P445.

## ENTRÉE 183

[Capitaine Wayman] : Heureusement, je connais quelqu'un qui en est capable.

[Nécrophone] : Mon ingéniosité peut vous sauver, humains. Au cours de longues années de conquête, j'ai déjà croisé ceux qui vous entourent. Inutile de dire que je m'en suis mieux sorti que ce que vos efforts pathétiques sauraient permettre. J'ai une arme en mémoire, un virus de ma création qui purifie tous les systèmes colonisés par ces parasites. Je télécharge les données sur votre atterrisseur à l'instant, mais vous devrez synthétiser le virus à bord. Votre laboratoire de terrain devrait suffire, si vous avez les compétences requises.

[Sarah Corey] : Attendez ! Ça va tous les tuer ?

[Nécrophone] : Oui, nous avons développé le virus pour tuer le moindre de ces parasites, de peur qu'ils ne se multiplient à nouveau.

[Sarah Corey] : Ce ne sont pas des parasites, ce sont des formes de vie uniques et précieuses.

[Nécrophone] : Elles n'ont aucune utilité et ne combattent pas, ce sont des parasites.

[Sarah Corey] : Nous ne pouvons pas tuer toutes les espèces dangereuses que nous croisons. Nous sommes des scientifiques !

[Nécrophone] : Faites ce que vous voulez. Si vous préférez sauver la vie de ces créatures plutôt que celle de votre équipage, très bien. Sinon, j'attends votre signal pour synthétiser le virus.

[Capitaine Wayman] : Équipe de terrain, vous m'entendez ? Nous avons une solution pour vous débarrasser des créatures. Malheureusement, nous perdrons toute occasion de les étudier. Dites-moi si vous voyez une autre solution ou si nous devons produire et libérer le virus.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

» **Tenter de synthétiser le virus du Nécrophone** – Lisez l'entrée 187.

» **Tenter de prélever un échantillon des créatures et trouver une autre solution** – Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 624.

## ENTRÉE 184

[Équipe de terrain] : Ici l'Équipe de terrain. Tout va bien pour l'instant. Aucune menace détectée dans la zone d'atterrissage. Nous nous dirigeons vers la colonie. Vous nous entendez ?

\*\*\* Silence \*\*\*

[Équipe de terrain] : Vanguard, vous nous entendez ? La radio semble mal fonctionner.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Pardon, Équipe de terrain. J'appuyais sur le mauvais bouton. C'est ma première mission à titre de CAPCOM.

[Équipe de terrain] : Inutile de nous rappeler la mort de ce pauvre sergent Nahy.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Pardon !

\*\*\* Bruits de pas \*\*\*

[Équipe de terrain] : Nous approchons des structures, qui semblent abandonnées. Nous déployons les drones : vous devriez recevoir les données bientôt.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nous recevons vos données, Équipe de terrain. Aucun signe de vie.

[Équipe de terrain] : Nous sommes arrivés trop tard ?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Apparemment. Selon vos données, l'IA estime que les lieux ont été abandonnés voilà plusieurs siècles, quand la planète a subi une violente inversion géomagnétique.

[Équipe de terrain] : Ni cadavres ni biens personnels. Les intérieurs sont parfaitement vides, comme après une évacuation organisée. Ça doit vouloir dire que les habitants avaient quelque part où aller, non ?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Correct. Nous pensons à Gliese 368-2, un système voisin indiqué sur la carte stellaire des Bâtisseurs.

[Équipe de terrain] : Nous venons de trouver quelque chose qui ressemble à un terrain d'atterrissage. Il ne reste aucun vaisseau, mais nous détectons des réservoirs souterrains pleins.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Belle découverte, Équipe de terrain. Apparemment, ils ont abandonné du carburant, ce qui pourra nous être utile puisque le niveau d'énergie du Vanguard faiblit. Voyez si vous trouvez autre chose.

[Équipe de terrain] : Bien reçu. Fin de la transmission.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 

**Important** : Quelle que soit votre prochaine action, assurez-vous de garder suffisamment d'Énergie pour atteindre le système **Gliese 368-2**.

## ENTRÉE 185

Lisez l'entrée 217.

## ENTRÉE 186

Journal d'exploration 14/74-A

Ce réseau de salles s'étend sous une bonne partie de la ville. Le placer sous le niveau (hypothétique) du sol en a partiellement assuré la survie. Nous avons pu accéder à l'une des salles grâce à une rampe. En raison de l'absence de communication avec le Vanguard et du manque de temps, nous avons dû renoncer à nos méthodes habituelles au profit d'une exploration rapide des lieux.

Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre. Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P323.

## ENTRÉE 187

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour recréer en laboratoire le virus du NécropHONE (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale). Ensuite, lisez l'entrée 189.

## ENTRÉE 188

[Escouade Alpha, agent 1] : Ça y est! La console et le système de communication fonctionnent.

[Capitaine Wayman] : Bon travail, escouade Alpha! Nous pouvons activer les défenses de tout le vaisseau. Maintenant, sortez de là et allez montrer à ces attaquants ce que les Terriens savent faire!


Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte P230.










**Remarque :** Une Action spéciale est imprimée sur l'emplacement Avantage adverse : accessible depuis plusieurs Secteurs du plateau de Planète, elle peut être utilisée pour réduire l'Avantage adverse. L'utiliser risque de coûter la vie de certains Membres d'équipage, mais laisser les ennemis envahir le Vanguard sera bien plus préjudiciable!

## ENTRÉE 189

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-dessous. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple :** des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

### SYNTHÉTISER LE VIRUS DU NÉCROPHONE

! = 

 +  +  +  + 	Gagnez 1  , Réactivez 5 dés.
 +  + 	Lisez l'entrée 651.
	Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 624.

## ENTRÉE 190

Lisez l'entrée 217.

## ENTRÉE 191

Retirez du jeu la carte Mission M03.

Retirez du jeu les 5 cartes Événement du Tutoriel.

Retirez du jeu les cartes Blessure *Juste une égratignure*, y compris celles placées sous les plateaux Équipage.

Vous êtes prêt à quitter la planète! **Attention :** lors de votre première Mission, vous n'avez pas fait usage de l'Atterrisseur, des paquets Découverte, des Indices, des Menaces ni d'autres éléments du jeu ; certaines procédures du Classeur du Vaisseau feront donc référence à du matériel n'ayant pas encore été placé sur la table : ignorez simplement ces étapes.

À présent, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 192

[Capitaine Wayman] : Heureusement, je connais quelqu'un qui en est capable.

[Hilote] : Nous, enfin plutôt moi, votre camarade humain de l'ISS Vanguard... J'ai beaucoup appris aux côtés de la reine des Visiteurs durant notre communion. Selon votre capitaine, vous êtes au mauvais endroit pour l'instant, mais les endroits ne veulent rien dire. Il est facile d'en changer. Les Visiteurs maîtrisent l'art du voyage subspatial. Je peux retourner dans ma... enfin, leur dimension et former un tunnel jusqu'à votre atterrisseur pour vous évacuer.

[Capitaine Wayman] : Tout simplement? Vous pouvez vous rendre sur place et les évacuer?

[Hilote] : Non. Former un tunnel demande des matériaux exotiques, mais votre vaisseau doit les avoir. Vos humains devront aussi installer une balise sur leur vaisseau pour que je sache où sortir. Oh, et il va sans dire que l'atterrisseur sera abandonné sur place.



[Capitaine Wayman] : Vous avez entendu l'hilote, Équipe de terrain! Ça va nous coûter cher, mais je crois que c'est la meilleure solution pour vous rapatrier en un seul morceau. Vous êtes prêts à essayer?

Les joueurs choisissent ensemble une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Accepter l'aide de l'hilote et tenter d'installer une balise sur le vaisseau** – Déplacez 2 cartes Découverte au choix de « Découvertes récoltées » à leur paquet, puis lisez l'entrée 665.
- » **Tenter de prélever un échantillon de micro-organisme et trouver une autre solution** – Cochez une case de l'entrée 925, et lisez l'entrée 624.

## ENTRÉE 193

Le combat contre les fidèles de Dahl a dégénéré rapidement : ils étaient mieux armés, mieux entraînés et plus nombreux, mais nous avions plus à perdre qu'eux. Nous avons tenu bon et nous avons gagné, mais à quel prix?

- Pour chaque Membre d'équipage disponible, lancez un dé de Blessure. Si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Ensuite, remettez les autres avec les Membres d'équipage disponibles, dans la main du joueur qui contrôle leur Section.
- S'il n'y a aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Cochez les cases F et G de l'entrée 930. Lisez l'entrée 403.

## ENTRÉE 194

### Journal personnel

Il a fallu quatre tentatives! Quatre! Trois sondes ont été perdues en raison des mauvais calculs de nos chers amis de l'Ingénierie. Heureusement, nous avons lancé la quatrième seuls, en comptant sur la science plutôt que sur les bonnes intentions et sur l'entente cordiale. Si l'on compte les premières tentatives, cela nous a coûté cher.

Néanmoins, le résultat en valait la peine. Nous sommes parvenus à prélever un échantillon d'une substance qui, jusque-là, n'était qu'une théorie : le neutronium. Nous avons même une idée pour en produire plus, mais il faudra déposer une demande pour que l'Ingénierie ne soit pas impliquée. La coopération, c'est bien beau, mais il s'agit de notre découverte.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Déplacez la carte A16 (*Blindage en neutronium*) de « Modules d'Atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».






## ENTRÉE 195

La tâche était difficile, et nous n'avancions pas. Concentrés, nous n'avons pas senti les légères vibrations du sol, pas plus que nous n'avons perçu le grondement qui se renforçait au loin. Subitement, une marée de pattes chitineuses et de carapaces a surgi du canyon comme une avalanche, écrasant tout sur son passage. Des punaises des sables! Cela expliquait pourquoi la sonde extraterrestre semblait avoir été écrasée...

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur effectue immédiatement le Test ci-dessous, dans cet ordre : Sécurité, Reconnaissance, Sciences, Ingénierie.

Si tous les Tests ont été effectués et l'Incidence jaune (la première) jaune n'a pas été déclenchée, remplacez la carte sur votre Secteur par la carte P010.

### ÉCHAPPER AUX PUNAISES DES SABLES !

 + 	Gagnez 1  , remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P074 et continuez la partie – Les Membres d'équipage suivants n'effectuent pas de Test.
 / 	Rien ne se passe.
	Gagnez une Blessure Trauma.

## ENTRÉE 196

### Monde des Visiteurs : Notes de recherche #21

Des tiges poussent en motifs géométriques qui rappellent des mandalas. Elles servent probablement de capteurs pour percevoir la zone. Ici, tout est fait de chair, de sorte qu'il pourrait s'agir d'un seul organisme géant. Imaginer que la planète puisse avoir conscience de notre présence

est perturbant au plus haut point, mais ce n'est qu'une théorie et j'espère me tromper.


Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 197

Cette mission n'a pas été un succès éclatant...


Lors des futures Missions, veillez à éviter de prendre des risques quand ce n'est pas indispensable et à réduire le nombre de Blessures subies : vous y parviendrez à condition de choisir les dés pour vos Tests avec minutie, planifier vos actions et utiliser stratégiquement vos cartes de Section. Les Membres d'équipage ayant subi des Blessures importantes doivent rester durant plusieurs phases de Gestion du Vaisseau à l'Infirmierie, ce qui ralentit leur progression et réduit le nombre de Membres d'équipage disponibles.


En outre, essayez de gagner un maximum de  : ils déclenchent la promotion de vos Membres d'équipage aux Rangs supérieurs et peuvent être dépensés pour acheter des dés de Section supplémentaires, ce qui en fait un des types d'éléments les plus importants que vous puissiez rapporter d'une Exploration planétaire.

Lisez l'entrée 204.

## ENTRÉE 198

Vous vous en êtes plutôt bien sortis !


Vous n'avez pas subi trop de Blessures et êtes parvenus à gagner quelques pions  supplémentaires. Toutefois, gardez en tête que lors des futures Explorations planétaires, d'autres types de Blessures – bien plus dangereuses – entreront en jeu. Évitez d'en subir : les Membres d'équipage ayant subi des Blessures importantes doivent rester longtemps à l'Infirmierie, ce qui ralentit leur progression et réduit le nombre de Membres d'équipage disponibles.

En outre, même si vous pouvez très bien récupérer seulement une partie des  d'une planète, essayez d'en gagner dès que l'occasion se présente : ils déclenchent la promotion de vos Membres d'équipage aux Rangs supérieurs et peuvent être dépensés pour acheter des dés de Section supplémentaires, ce qui en fait un des types d'éléments les plus importants que vous puissiez rapporter d'une Exploration planétaire.

Lisez l'entrée 204.

## ENTRÉE 199

Quelle belle réussite !

Vous êtes sûrs de jouer à *ISS Vanguard* pour la première fois ? Vos Membres d'équipage ont évité de subir des Blessures et vous avez gagné de nombreux . Toutefois, gardez en tête que la difficulté du jeu augmentera à chaque nouvelle planète que vous visiterez : ne baissez jamais la garde !

Lisez l'entrée 204.

## ENTRÉE 200

[Équipe de terrain, agent 2] : Tu t'en sors ? L'électricité va bientôt couper...

[Équipe de terrain, agent 1] : Établir une interface avec une technologie, tu crois que c'est facile ? Tu veux ma place ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Non, c'est juste que...

[Console extraterrestre] : BIEN-VE-NUE, IN-VI-TÉS.

[Équipe de terrain, agent 1] : OK, j'y suis. C'est une sorte de message d'accueil avec des instructions et des pictogrammes. C'est écrit en mandarin, en anglais et en français. Et ça, je ne sais même pas ce que c'est.

[Équipe de terrain, agent 2] : Ils nous écoutaient ? Comment ? La Terre est trop éloignée pour que nos premières transmissions radio aient atteint cet endroit.

[Équipe de terrain, agent 1] : On réglera ça plus tard. Tu vois ça ? Apparemment, la sphère peut s'ouvrir, ils voulaient que les visiteurs puissent entrer.

[Équipe de terrain, agent 2] : Pour quoi faire ? Il n'y a rien d'autre qu'un vieux système détruit...

[Équipe de terrain, agent 1] : Ils devaient avoir une raison. Laisse-moi juste essayer un truc. Ou ça, plutôt.

\*\*\* Grondements \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez ? Nous ouvrons les portes !

\*\*\* Applaudissements \*\*\*

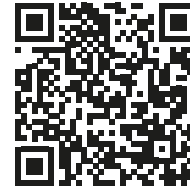
[Capitaine Wayman] : Nous vous entendons, Équipe de terrain. Excellent travail ! Nous voyons une entière section de la sphère s'ouvrir lentement, large de plusieurs centaines de kilomètres. Nous devrions pouvoir y entrer.

Très bon travail, Équipe de terrain ! Le vaisseau de sauvetage est en route. On vous retrouve à l'intérieur.

[CAPCOM, caporal Iweala] : Capitaine... nous recevons un message depuis l'intérieur de la sphère.

Félicitations ! Vous avez terminé votre première Exploration planétaire !

Utilisez le QR Code ou suivez le lien ci-dessous pour voir l'introduction vidéo de la Campagne d'ISS Vanguard :



<https://www.youtube.com/watch?v=aFJuARmS5y8>

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page du système *L'Œil du Vide* (page 2) placez-y le signet Système actuel.

Déplacez la carte **RO2** (*Analyser le message*) de « Projets de Recherche » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».



Si vous jouez le **Tutoriel**, poursuivez la lecture. Dans le cas contraire, lisez l'entrée 191.

### Tutoriel

Prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte Projet de Recherche **RO1**) et déplacez cette carte dans l'enveloppe « En Attente... ».

Votre équipage rejoint à présent l'*ISS Vanguard*, et vous êtes sur le point de découvrir la seconde phase essentielle du jeu : la Gestion du Vaisseau ! Mais tout d'abord, voyons comment vous vous en êtes tirés lors de ce Tutoriel !

Si vous possédez la Découverte unique **1**, gagnez 1 .

- Comptez combien vous avez de .
- Soustrayez 1 point au total pour chaque Membre d'équipage actuellement Blessé (ne retirez pas les pions ).
- Si le résultat final est **0–1**, lisez l'entrée 197.
- Si le résultat final est **2–3**, lisez l'entrée 198.
- Si le résultat final est de **4 ou plus**, lisez l'entrée 199.

## ENTRÉE 201

[Équipe de terrain] : C'est fini, nous sommes en sécurité. Enfin, hors de portée de ce monstre-là.

[CAPCOM] : C'est une bonne nouvelle, Équipe de terrain. Prenez ce que vous pouvez et revenez sur le vaisseau.

[Équipe de terrain] : Et notre mission originelle ?

[CAPCOM] : Si vous vous en sentez capables, vous avez la permission de la poursuivre, mais vous avez déjà accompli beaucoup.

Gagnez 2 Indices *Flore étrange* et la Découverte unique **7**. Remplacez le PDI sur le Secteur avec le *Bosquet carnivore* par la carte **P136**. Défaussez la silhouette *Bosquet carnivore* et sa carte Menace. Si vous le souhaitez, vous pouvez défausser la carte Mission en jeu et vous consacrer au retour à l'Atterrisseur.

## ENTRÉE 202

Expérience no 3 sur le tissu des plantes 5

Après avoir été exposé à un certain niveau de vibrations, le tissu se contracte rapidement. S'il était attaché à une plante, elle se rétrécirait immédiatement, pour protéger ses parties les plus vulnérables.

Déplacez chaque *Bourgeon* encore sur le plateau de Planète une fois :

1. Du Secteur **7** à la boîte du jeu (Retirez-les du jeu).
2. Des Secteurs **3** et **5** au Secteur **7**.
3. Du Secteur **8** au Secteur **5**, et du Secteur **1** au Secteur **3**.

Ensuite, réinitialisez la Piste de Temps de la carte Mission.

## ENTRÉE 203

- Retirez du jeu la carte Atterrisseur **L4** (*Huracan*) – Aucun autre Atterrisseur ne sera possible sur cette planète !
- Placez le plateau Atterrisseur de base près du plateau de Planète et placez toutes les Découvertes des plateaux Équipage ainsi que la carte de Rang sur les emplacements appropriés du plateau Atterrisseur.

Lisez l'entrée 440.

## ENTRÉE 204

[Pilote de la mission de sauvetage, sergent Marquez] : Vanguard ? Nous approchons à tribord et serons là dans cinq minutes. Tous les systèmes fonctionnent normalement.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bien reçu. Comment va votre cargaison ?

[Équipe de terrain, agent 1] : La cargaison va bien, mais elle est affamée et a besoin d'une bonne douche. Vous en avez mis du temps.

[Pilote de la mission de sauvetage, sergent Marquez] : Ce n'est pas nous qui avons crashé notre atterrisseur...

[Équipe de terrain, agent 2] : On s'est fait tirer dessus !

[CAPCOM, sergent Nahy] : Trêve de plaisanterie. Équipe de terrain, nous sommes contents de vous retrouver sains et saufs. Vous êtes le premier vaisseau à revenir d'un objet extraterrestre : soyez prudents et suivez toutes les procédures d'embarquement. Une fois décontaminés et débriefés dans le hangar, prenez la coursive verte jusqu'à l'infirmerie. La Sécurité inspectera et triera vos découvertes pendant ce temps.

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous connaissons les procédures, Vanguard. Je veux juste aller prendre une douche.

Si vous n'avez pas gagné la Découverte unique **1** lors de l'Exploration planétaire, gagnez-la maintenant et placez-la sur l'emplacement « Découvertes révélées » indiqué au-dessus du plateau de Planète.

**Remarque :** Vous ne gagnez cette carte que parce qu'il s'agit du Tutoriel. Lors de la Campagne, les cartes dont vous avez besoin ne vous seront pas octroyées – il vous faudra explorer la planète pour les trouver !

Suivez les instructions de la partie « Ranger le Tutoriel » en page **24** du Livret de Règles.

## ENTRÉE 205

### Rapport de la Section Sciences


L'échantillon analysé est sûrement un fragment d'un objet astronomique hypothétique : une naine noire. Si nous parvenons à le prouver, cela démontrera que les étoiles mortes refroidissent au point de correspondre aux températures du fond diffus cosmologique. C'est une découverte importante pour les astronomes, mais sans aucun effet sur notre mission.

Nous préférierions répondre à d'autres questions : comment ce fragment s'est-il retrouvé dans ce système planétaire ? Où est passé le reste de la naine noire pour que seul un fragment se trouve ici ?

Notre hypothèse est que la « naine noire » est entrée en collision avec un objet d'une taille comparable, mais nous n'avons aucune preuve pour étayer cette théorie.

De plus, la naine noire, si c'en est une, est composée de matériaux rares, que nous pourrions extraire. À l'exception des rayons cosmiques, elle n'émet pas de radiations.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

Vous pouvez ensuite Affecter 1 Membre d'équipage de Rang 2 ou 3 pour gagner 1 Découverte *Minéral*, que vous rangerez alors dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 206


### Journal d'exploration 14/74-B

Une exploration plus poussée de ce sous-secteur confirme que, en fait, nous sommes tombés sur une usine d'armements. Plusieurs lignes d'assemblage semblent avoir été arrêtées en pleine production, créant une sorte de capsule temporelle qui nous permet d'observer le processus. Nous pensions bien que c'était à cause de dégâts subis, mais maintenant c'est clair : il n'y a aucune mesure de sécurité dans la zone. Cela nous pousse à croire que l'usine comptait sur le travail d'esclaves. La mécanisation intégrale a été écartée puisque nous avons trouvé des salles qui ne pouvaient servir que de dortoirs.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P324**.

## ENTRÉE 207

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 . Déplacez la carte **A15** (*Système d'alerte*) de « Modules d'atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Vous pouvez ensuite Affecter 3 Membres d'équipage pour gagner 1 .




## ENTRÉE 208

[CAPCOM, caporal Coetz] : N'oubliez pas que vous n'êtes pas en mission de recherche. Vous devez trouver du carburant pour...














[Équipe de terrain] : De la glace se forme sur notre fuselage. Nous aurons du mal à manœuvrer avec le poids supplémentaire.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Vous ne vous êtes pas préparés pour rien, vous vous en sortirez.

[Équipe de terrain] : Rien, c'est très précisément ce que nous voyons pour l'instant, en raison de cette satanée neige !

Si  et  de votre Atterrisseur sont de 4 ou plus et que  est de 5 ou plus, lisez l'entrée **214**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

- Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
- Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée **214**. Dans le cas contraire, revenez à l'étape **2**.

	<b>Grêle</b>	Choisissez une option : » <b>Préserver l'Atterrisseur</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage  Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Trauma</i> . » <b>Protéger l'équipage</b> Si  est de 4 ou plus, remettez 1 Module au choix dans l'enveloppe « En Attente... ». Dans le cas contraire, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page <b>19</b> (porte-cartes <i>Hangar</i> ) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
	<b>L'Atterrisseur se recouvre de givre</b>	<b>Lâcher du lest</b> Perdez 5 moins  Provisions OU chaque Membre d'équipage  .
	<b>Forte chute de neige</b>	Choisissez une option : » <b>L'éviter</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins  » <b>La traverser</b> Si  est de 2 ou plus, 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Épuisé</i> . Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Épuisé</i> .
	<b>Conditions normales</b>	<b>Continuer la descente</b> Si  est de 4 ou plus, la Piste d'Atterrissage progresse.

## ENTRÉE 209

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Je me faufile à travers de lourds rideaux gluants et me retrouve sur un sol solide. Qui aurait cru que je pourrais me réjouir de me trouver dans un désert rocailleux ? Pour une fois, mes yeux ne me font pas mal lorsque je regarde autour de moi. Mon vertige a disparu.

Ensuite, je lève les yeux et trouve le même horizon infini et la boucle sans fin que je viens de quitter. Je regarde à nouveau mes pieds. Il est temps de me trouver un abri, et je penserai à la mission ensuite.



- Placez la carte **P374** sur le Secteur **4**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **4**.
- Défaussez la carte Mission **M170**. Trouvez les Missions **M171** et **M172**, et placez-les sur les emplacements Mission du plateau de Planète.
- Gagnez la Découverte unique **18**.
- Défaussez les cartes PDI des Secteurs **1, 2** et **3**.
- Défaussez la carte Circonstances planétaires en jeu.
- Trouvez les 3 Circonstances planétaires **G29**, mélangez-les et placez ce paquet face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Trouvez les 3 cartes PDI **P382**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur **2**.
- Trouvez les 3 cartes PDI **P383**, mélangez-les et placez-les face visible sur le Secteur **3**.
- Trouvez les 3 cartes PDI **P384**, et placez-les face visible sur le Secteur **1**.
- Placez la carte Menace *Visiteur extatique* près du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Visiteur extatique* sur le Secteur **7**.

Ensuite, allez à l'**entrée 85** et cochez la case **A** sans lire son texte.

## ENTRÉE 210

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Vanguard ? Ici Équipe de terrain 1. Mes capteurs détectent une activité électromagnétique dans l'ébouillis, Je vais tenter de l'atteindre.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Soyez prudent, Équipe de terrain. Cette planète ressemble fort à un champ de bataille. Attendez-vous à une attaque...

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Je l'ai. C'est un éclat de revêtement en métal magnétique. Pas de quoi s'affoler.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Nous allons régler vos capteurs sur la signature magnétique de l'éclat, pour vous aider à trouver des débris similaires.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu, Vanguard.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

Les Indices sont des éléments porteurs d'informations ; il peut s'agir d'un fragment de technologie extraterrestre, d'un échantillon biologique ou encore de l'empreinte de patte d'une créature d'un autre monde. Si vous en récoltez suffisamment, vous obtiendrez en récompense d'importantes Découvertes (provenant des paquets Découverte) que vous rapporterez à bord de l'*ISS Vanguard*.

- « Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre* » signifie que vous devez piocher 1 Indice au hasard dans le sac à Indices et le placer sur le paquet Découverte *Technologie extraterrestre*.
- Quand la valeur totale des pions Indice sur un paquet atteint 3, défaussez tous ces Indices du paquet, prenez la carte du dessus et placez-la sur l'espace approprié sous l'Atterrisseur.
  - La quantité maximale de Découvertes pouvant être embarquées est différente selon le type d'Atterrisseur : quand vous achevez une Exploration planétaire, vous devez défausser d'éventuelles Découvertes excédentaires non uniques pour n'en garder que le nombre indiqué sur le plateau Atterrisseur.
- Certains Indices disposent aussi d'effets à usage unique. Pour en savoir plus, consultez la règle sur les « Indices » dans le Livret de Règles, Chapitre III.
- **Attention** : Les Circonstances planétaires de cette planète vous permettent de récolter plus d'Indices que d'ordinaire. Quand vous vérifiez si les résultats de vos dés permettent d'éventuelles Combinaisons de dés, pensez à consulter les Combinaisons de dés de la carte Circonstances planétaires : elles affectent tous les jets effectués sur la planète !

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P110**.

Lisez l'**entrée 211**.

## ENTRÉE 211

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Équipe de terrain, répondez. Nous avons des informations pour vous.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : On vous écoute, Vanguard.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Notre IA a analysé les données obtenues dans les ruines. Apparemment, une civilisation avancée vivait là. Par contre, la région où vous vous trouvez était sujette à des températures extrêmes, ce qui a irrémédiablement endommagé la plupart des artefacts.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Vous ne nous apprenez rien, Vanguard. Les roches ont fondu comme du beurre.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Pas loin de votre position se trouve un groupe de structures souterraines. Il s'agit peut-être de refuges. Si vous voulez trouver autre chose que

des objets carbonisés, l'IA propose que vous vous rendiez sur place, mais...

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Il y a toujours un «mais»...

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Nos conseillers militaires ne sont pas d'accord avec l'IA. Ils croient que le cristal est en lien avec la mort de cette planète et pensent que nous devrions enquêter sur le cristal avant d'entreprendre autre chose.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : On s'en occupe, Vanguard.

- Trouvez la carte Mission **M23**.
- Placez-la face visible sur l'espace vide à droite du plateau de Planète et lisez-la.
- Vous disposez à présent de 2 Missions, dont une est indiquée comme « Optionnelle ».
- Bien que vous n'ayez pas besoin d'achever les Missions « Optionnelles » pour que l'Exploration soit réussie, celles-ci apportent souvent des avantages à l'équipe et permettent parfois d'accéder à des lieux ou des événements inaccessibles.

## ENTRÉE 212

**Rapport d'exploration PF18-2 de l'Équipe de terrain**

Nous avons découvert des traces d'un ancien biome mort, plus vieux et très différent de ce qui se trouve sur la planète actuellement, mais nous n'avons pas pu explorer plus avant. L'ouragan s'est engouffré dans le canyon et les éclats de verre qu'il charriait risquaient de déchiquter nos combinaisons. Nous allons devoir y retourner mieux préparés, ou lorsque les vents auront changé de direction. Les structures que nous devinons ressemblent à des arbres, qui sont généralement signe de vie...

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Flore étrange*.

## ENTRÉE 213

**Journal personnel, agent S-017 de l'Équipe de terrain**

Je me suis lentement approché de la porte, avec révérence. Je sais que c'était imprudent, mais j'étais captivé par le glyphe brillant en son centre. Des éons s'étaient écoulés, mais la source d'énergie fonctionnait encore...

J'ai tendu la main vers la porte mais, fort heureusement, je me suis arrêté à temps. Qu'est-ce que je croyais? Que je pouvais toucher un objet extraterrestre sans précautions? J'ai repris mes esprits et commencé à planifier l'étude de l'engin.

## ENTRÉE 214

**Preuve C - Note manuscrite du membre d'équipage #71**

Il y a quelque chose derrière le rideau de neige, tapi, prêt à nous trancher la gorge. Mes camarades ignorent mes avertissements, les fous.

Ouvrez la Planétopédie aux pages **16-17** (*Balle de Golf*).

Placez la carte Menace *Prédateur ultime* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette *Prédateur ultime* à côté de sa carte Menace – elle ne doit pas encore figurer sur le plateau de Planète.

Le *Prédateur ultime* devient actif – lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 215

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[**Agent 1**] : Mettons-nous au travail. Pour apprendre leur histoire, nous devons d'abord...

[**Agent 2**] : Oui, oui... Pas de temps à perdre dans ce four! Apporte tout ce que nous avons trouvé.

Choisissez une option :







- » **Comprendre la physiologie des anciens occupants de l'épave** (requiert 1 Découverte *Spécimen vivant*) – Déplacez 1 Découverte *Spécimen vivant* du plateau Atterrisseur sous le paquet du même type. Placez 1 marqueur sur le Secteur **4** (il représente les découvertes progressives que vous faites concernant l'épave).
- » **Tester les circuits et la machinerie** (requiert 1 Découverte *Technologie extraterrestre*) – Déplacez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* du plateau Atterrisseur sous le paquet du même type. Placez 1 marqueur sur le Secteur **5** (il représente les découvertes progressives que vous faites concernant l'épave).
- » **Examiner d'autres échantillons** – Gagnez 2 Indices *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 216

Notre appel à prendre les armes a été entendu dans le moindre recoin du vaisseau et, partout, il a été bien reçu. La plupart de l'équipage s'est joint à nous, y compris certains lieutenants de Dahl, mais elle n'a pas renoncé pour autant. Elle a rassemblé ses fidèles et a pris la passerelle d'assaut moins de 30 minutes après notre incursion.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :


- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **10 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 9 points ou moins, lisez l'entrée 176.

Si vous avez obtenu 10 points ou plus, lisez l'entrée 403.

## ENTRÉE 217

Ça ne fonctionne pas ! La statue émet une puissante pulsation magnétique avant de s'écrouler.


Votre Membre d'équipage et tous les Membres d'équipage qui le Soutiennent lancent chacun  deux fois.

## ENTRÉE 218

**Rapport d'exploration des « lunes jumelles » d'Iota Pegasi C**

Les ruines sont désertes, nous n'y trouvons que des murs et toits écroulés. Tout est en béton, du simple régolite additionné de polymères artificiels.

Néanmoins, nous avons découvert quelque chose d'intéressant : un objet a été construit par une espèce différente puisque sa technologie et son apparence diffèrent grandement de tout le reste. Nous pourrions peut-être l'extraire, mais cela va demander beaucoup de temps et d'efforts.

Vous pouvez défausser 1  pour cocher la case ci-dessous et appliquer son texte :

Déplacez la carte E13 (Système de confinement portatif) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ».

## ENTRÉE 219

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Je tremble.

[Agent 2] : Je suis fatigué aussi : mes genoux souffrent en raison du sol qui tressaute.

[Agent 1] : Non, je tremble d'excitation... et de peur sûrement.

[Agent 2] : Oh.

[Agent 3] : On a un problème. Pourquoi sont-ils si nombreux ?

[Agent 2] : Wow ! Ils nous pointent de leurs armes.

[Agent 1] : Chut ! Restez calmes et ne faites aucun mouvement brusque.

Lisez l'entrée 226.

## ENTRÉE 220

Si vous êtes sur *Sulfure*, lisez l'entrée 221.

Si vous êtes sur *Salpêtre*, lisez l'entrée 213.

## ENTRÉE 221

[Équipe de terrain] : ...entendez ? Nous sommes... [parasites]

[CAPCOM, caporal Coetz] : Répétez, Équipe 1. Votre signal est intermittent.

[Équipe de terrain] : Nous sommes de retour dans la montagne. L'éruption récente a fait remonter quelque chose à la surface. Nous avons trouvé... [parasites]... Il y a aussi une espèce de sonde, prise dans une chambre magmatique. L'extraction est possible, mais risquée. On attend vos ordres.

[CAPCOM, caporal Coetz] : C'est à vous de voir, Équipe 1. La Section Xéno meurt d'envie de mettre la main dessus, mais si vous jugez que c'est trop risqué...

[Équipe de terrain] : [parasites]

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte unique.

Placez la carte P166 sur ce Secteur.

## ENTRÉE 222

**HR 5730 B - Opération 22/32**


Nous avons envoyé des drones à la surface, et le processus de récolte s'est déroulé sans accroc ni surprise. Une fois leurs cellules énergétiques chargées, les drones sont revenus sur le vaisseau.

C'est à ce moment-là qu'une alarme a retenti et que le hangar a été mis en quarantaine pour cause de contamination.

Le personnel s'est tapi dans les refuges prévus à cette fin et tous ceux qui n'ont pas eu le temps de s'y rendre ont revêtu une exocombinaison à toute vitesse. Notre tâche était accomplie : les Sections Sécurité et Sciences sont entrées en jeu.

Par la suite, nous avons appris que le monde supposé mort était en fait habité par des micro-organismes qui se nourrissent de régolite. Les gens infectés par l'incident ont attrapé une sorte de rhume, mais leurs aptitudes mentales et physiques se sont développées. La Section Sciences essaie de déterminer comment nous pouvons utiliser cette conséquence inattendue à notre avantage.

Chaque Section place un Membre d'équipage dans « Équipage inactif », sauf s'il s'agit de leur dernier Membre d'équipage disponible. Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte E46 (Vérin organique) de « Équipement indisponible » à « Armurerie » et gagnez 2 .

## ENTRÉE 223

**Journal personnel**

Cette planète est un enfer absolu. Qui aurait cru que trouver de l'eau sur une planète couverte de glace serait si difficile ? Qui aurait pensé qu'un monstre camouflé était tapi, prêt à nous déchieter ?

Je sais que les sources d'énergie sont vitales, mais j'espère ne pas être envoyé pour en chercher d'autres.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 224

[Équipe de terrain] : Vous nous entendez ? Nous sommes de retour en surface !

[CAPCOM] : Tant mieux, mais la connexion souterraine n'était pas si mauvaise. Nous n'avons jamais perdu le contact et avons assisté à la majorité de votre mission.

[Équipe de terrain] : On espère que vous avez aimé le spectacle, Vanguard.

- Placez l'Atterrisseur sur le Secteur 1 – il est de nouveau actif.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent achever cette Exploration planétaire : placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur et lisez l'entrée 223. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.
- Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte P.E.T., remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.
- Défaussez la première carte de chaque Secteur, ce qui a pour effet de révéler les PDI se trouvant dessous.
- Retournez la carte *Prédateurs en approche* pour rendre visible sa face *Prédateur ultime* (si elle montre déjà cette face, rien ne se passe). Si la silhouette *Prédateur ultime* se trouve sur le plateau, défaussez-la.
- Rangez *Kurma* et sa carte *Menace* dans la boîte du jeu.
- Défaussez la carte *Circonstances planétaires* en jeu.

## ENTRÉE 225

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

L'espace... ondule? Les mots me manquent pour décrire ce que je vois : la caverne est une grotte, mais aussi quelque chose, voire plusieurs choses, de totalement différent. La plupart du temps, je vois une caverne en basalte. J'ai l'impression que l'influence de toute autre dimension détruirait l'illusion, ou la nature véritable des lieux.

Si le PDI sur le Secteur 2 est la disruption **P382** (*Les fenêtres dimensionnelles*), lisez l'**entrée 229**.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 231**.

## ENTRÉE 226

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Les créatures tentaculaires ont une arme pointée sur nous. Leur apparence hideuse ne m'aide pas à rester calme. J'essaie d'oublier que j'ai une arme dans un holster attaché à ma jambe, pour ne pas être tenté de la dégainer.

J'essaie de me convaincre : «Ce sont des alliés. Ils portent le même symbole que notre expédition. Leurs emblèmes rappellent vaguement la forme du Vanguard, même s'ils signifient probablement quelque chose de différent pour eux.»

Je suis encore en vie, les créatures ne bougent pas. L'un de mes camarades avance d'un pas et tente d'établir une conversation : images, sons, gestes.

Malheureusement, de toutes les possibilités offertes, les créatures choisissent le toucher et étendent leurs tentacules dans notre direction.

«Je vais les laisser toucher ma peau, dis-je (pourquoi, je me le demande). Ne vous en faites pas, je m'en occupe.»

Je sors ma main. La dépressurisation de ma combinaison et le contact avec l'atmosphère étrange me causent une grande douleur. À l'inverse, le contact avec le tentacule d'un des Visiteurs est un baume : j'ai l'impression que ma main est immergée dans un bain d'eau froide et de plantes apaisantes. Subitement, je sais, ou plutôt, je ressens que les créatures n'ont aucune mauvaise intention à notre égard, mais que nous sommes dans un lieu où nous n'avons rien à faire. Leur mère n'a pas autorisé notre venue. Elle veut nous rencontrer. Nous devons leur faire confiance.

Le Visiteur pointe un vaste amas de chair blanchâtre qui dépasse du sol à côté de moi. Il s'avance dans cette direction et son tentacule perce la chair avant d'en ressortir. Le Visiteur pointe à nouveau vers l'amas. Il veut que je...?

Désignez le Membre d'équipage qui se connectera au tentacule. Vous ignorez ce qui va se passer – il se peut même qu'il meure ! Si vous ne souhaitez désigner personne, vous pouvez terminer cette entrée : placez alors tous les Membres d'équipage du Secteur 8 sur le Secteur 6. Si vous décidez de désigner un Membre d'équipage, lisez l'**entrée 228** (cette option achèvera l'Exploration planétaire et vous ne pourrez plus revenir sur le Monde des Visiteurs).

## ENTRÉE 227

[Équipe de terrain 1] : Vous m'entendez? Je suis sous la surface. Apparemment, la croûte externe de la sphère repose sur ce qui ressemble à un maillage de carbone. J'ai juste la place pour passer...

[Équipe de terrain 2] : Tant mieux, nous pourrions contourner les fissures de cette manière.

[Équipe de terrain 1] : Je me demande jusqu'où ça s'enfonce.

[Équipe de terrain 2] : Reste concentré sur la mission, nous devons d'abord tous nous retrouver.

[Équipe de terrain 1] : Bien reçu.

Placez la carte PDI **P109** face visible sur le Secteur 5.

Si vous jouez le Tutoriel, lisez l'encadré Tutoriel ci-dessous. Dans le cas contraire, continuez la partie.

### Tutoriel

Comme vous pouvez le voir, ce Secteur semble être une impasse. Le seul autre Itinéraire le connecte au Secteur 6, mais malheureusement, la flèche de l'Itinéraire indique qu'il n'est possible de se déplacer que du Secteur 6 au Secteur 5, pas du 5 au 6.

Le tour d'Amir est à présent terminé, mais avant de continuer, prenez quelques secondes pour observer deux éléments intéressants sur la carte que vous venez de révéler :

- L'Action spéciale possède une icône « dé de Danger » à gauche de son nom. Cela signifie que quand vous effectuez cette Action spéciale, vous devez lancer un dé de Danger en même temps que vos autres dés et résoudre son résultat avant de résoudre le reste des dés lancés.
- L'Effet spécial (entre le nom de l'Action et les lignes des Incidences) indique que vous devez résoudre l'Incidences rouge si vous avez obtenu au moins un Accident ; celui de cette carte est un Effet spécial immédiat, dont la règle figure dans le Livret de Règles.

Suivez les instructions de la partie « Fin du tour d'Amir » en page 18 du Livret de Règles.

## ENTRÉE 228

### Classifié : Note manuscrite du membre d'équipage #395 au capitaine Wayman

Je connais les fausses accusations portées contre moi. Je sais que les gardes vous ont demandé de révoquer mes accès au système et de changer mon rôle à bord du vaisseau. Je sais comment ils m'appellent dès que j'ai le dos tourné. L'hilote des Visiteurs? Pff... Cela sonne aussi vide que l'espace au-delà de l'espace ou que la mangeoire d'un animal affamé. Je n'ai pas changé, je suis toujours humain. La Mère des Visiteurs ne m'a pas lavé le cerveau. Elle est une amie chère. Elle vous nous a permis de scanner toutes les stèles. Elle sait que vous n'êtes nous ne sommes pas une menace. Elle veut simplement que vous ~~anéantissiez~~ nous anéantissions quiconque menace ses enfants : le fléau cristallin, les Usurpateurs et ce qui a fait fuir les Bâtisseurs. Laissez-moi reprendre mes fonctions à bord du Vanguard. Ne m'écartez pas pour la simple raison que j'ai eu un contact avec une conscience extraterrestre! Je suis toujours humain!

- Défaussez toutes les cartes Mission.
- Retirez la carte du Membre d'équipage choisi de sa pochette de Rang, puis retirez sa carte du jeu – désormais, personne à bord du Vanguard n'aura assez confiance en lui pour le laisser effectuer des tâches importantes.
- Cochez la case **B** de l'**entrée 910**.
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S18** (*Démence*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Rangez les Découvertes uniques **35** et **38** dans « Découvertes uniques ».
- Retirez du jeu la carte **L6**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **3** (porte-cartes *Passerelle*) et retirez du jeu l'Amélioration de la Passerelle **B04** (*Portail des Visiteurs*). Ensuite, si la carte **O18** (*L'autre côté*) occupe l'emplacement Objectif secondaire, retirez-la du jeu.
- Rangez la carte *Niveau de Technologie 5* de « Cartes Passerelle » (si elle s'y trouve), dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l'**entrée 56**.

## ENTRÉE 229

Si le PDI sur le Secteur 1 est la disruption **P384** (*L'avant-poste aquatique*), lisez l'**entrée 233**.


Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 230

### Rapport d'exploration 1/I de l'Équipe de terrain

La pièce dont CAPCOM nous parlait se trouvait au cœur d'un réseau de tunnels de service. Elle était énorme : une cathédrale mal éclairée d'une technologie extraterrestre silencieuse. Les innombrables engins et consoles, de tailles et de fonctions diverses, étaient tous fabriqués du même matériau. Leur autre point commun était qu'ils étaient tous inutilisables. Nous avons récupéré des morceaux d'équipements extraterrestres et avons décidé de chercher le moyen de les allumer.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la puis gagnez la Découverte unique 1.

Pour gagner la carte Découverte unique 1, si celle-ci se trouve toujours sur l'emplacement Découverte unique, révélez-la et placez-la sur l'espace « Découvertes révélées » au-dessus du plateau de Planète. Si vous aviez déjà gagné cette Découverte unique plus tôt au cours du Tutoriel, gagnez 1  à la place (comme indiqué sur l'emplacement Découverte unique).

Gagnez la Découverte unique 1.

## ENTRÉE 231

Si le PDI sur le Secteur 3 est la disruption **P383** (La plantation extérieure), lisez l'entrée 233.

Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 232

**Rapport d'exploration des «lunes jumelles» d'Iota Pegasi C**

Nous avons atterri sur la surface, non loin de la structure colossale qui menait vers l'autre lune. Le sol est craquelé et les fissures deviennent plus profondes et acérées lorsqu'on approche du point d'ancrage.

Nous sommes entourés de ruines. Nous avons commencé par nous mettre en quête de faune ou de flore, mais la planète n'abrite aucune trace de matière organique.

Nous installons notre avant-poste temporaire à l'extérieur de l'atterrisseur, en attente de nos ordres.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » Examiner le pont reliant les deux lunes – lisez l'entrée 236.
- » Examiner les bâtiments en ruines – lisez l'entrée 218.

## ENTRÉE 233

**Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher**

Je recule d'un pas et tombe : le sol est moins dur qu'il ne le devrait. Il est plutôt élastique et collant. La région est presque organique et je vois à nouveau la porte membraneuse. Elle est fermée et réagit autant à mes mouvements qu'aux variations de l'air.

Remplacez le PDI sur le Secteur 6 par la carte **P380**.

## ENTRÉE 234

Comptez le nombre de *Bourgeons* sur la carte Mission :

- 2 – lisez l'entrée 242.
- 1 – lisez l'entrée 253.
- 0 – lisez l'entrée 264.

## ENTRÉE 235

**Rapport d'exploration 094/F de l'Équipe de terrain**

La zone que nous avons erronément prise pour une forêt est, en fait, reliée à la culture des arthropodes des crêtes ou d'une autre espèce que nous n'avons pas encore rencontrée. Les ossements ne sont pas ceux des arthropodes, dotés d'un exosquelette, mais nous ne parvenons pas à en comprendre la source.

Comme il ne reste que des os polis, tout semble indiquer que ce n'est sûrement pas un cimetière, mais plutôt une forme d'art ou un lieu cérémoniel. Nous ne voulons pas trop le fouler avant de mieux le comprendre. Nous nous contenterons de prélever quelques petits échantillons.



Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices Spécimen vivant et 1 .

## ENTRÉE 236

**Rapport d'exploration des «lunes jumelles» d'Iota Pegasi C**

Le pont était composé de nombreux alliages différents, mais leur utilisation commune était dénuée de sens à nos yeux. Les poutres, taillées dans des alliages mous, étaient toutes pliées. Les plaques dures et cassantes qui les recouvraient étaient fendillées et ébréchées. Nous ne savions pas comment le tout tenait encore et, malgré nos efforts, nous ne comprenions pas à quoi servait le pont. Il ne semblait pas faciliter le passage entre les deux lunes.


Vous pouvez défausser 1  pour gagner 1 .

## ENTRÉE 237

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #74**

Des tissus nerveux relient presque toutes les zones auxquelles nous avons accès, et la plupart se dirigent vers un secteur proche du groupement de stèles, vers une espèce de jonction où les neurones venus de différentes sections se regroupent.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 238

[Équipe de terrain] : Wow !

[CAPCOM] : Qu'est-ce qui se passe ?

[Équipe de terrain] : Rien, c'est seulement la végétation... Vous devriez la voir, c'est d'une beauté à couper le souffle.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P140**.

## ENTRÉE 239

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #14**

Je ne comprends pas comment une même porte peut mener à des endroits différents à chaque fois que je l'ouvre, sans compter que j'utilise le mot « porte » par défaut pour qualifier ces rideaux de chair. Le secteur est tellement plus stable et accueillant que les autres. Je pense qu'on peut s'en servir pour s'échapper de la boucle.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices Spécimen vivant.

## ENTRÉE 240

**Journal du capitaine, entrée D-427**

Créatures inconnues du passé lointain de ce monde distant, je vous lève mon chapeau.

Lorsque notre équipe est enfin parvenue à percer la couche interne du dôme, nous pensions trouver une foule de choses différentes, une arche, des archives, une chambre forte, créées par les habitants de ce monde qui souhaitaient que leur héritage survive à l'apocalypse. Nous avons tort, une fois de plus.

À l'intérieur, engoncé dans une mousse de carbone protectrice, se trouvait un objet aussi vieux que la planète, une stèle dont la création datait de quelques millions d'années avant l'arrivée d'une civilisation.

À l'agonie, les créatures qui vivaient là ont utilisé leurs dernières forces pour protéger un artefact bien plus ancien, comme résignées à l'idée que leur histoire, leur culture et leur vie étaient moins importantes que cette relique craquelée.


Je me demande si les humains seraient capables d'un tel sacrifice.

L'objet préservé rappelle l'architecture de L'Éil du Vide. Les Bâtisseurs qui ont créé L'Éil du Vide et notre carte stellaire ont aussi laissé cet obélisque lorsqu'ils ont créé la vie sur cette planète. Qu'est-ce que cela signifie pour nous ? Les autres planètes abritent-elles une stèle similaire ? Y en avait-il une sur Terre ?

Les côtés de la stèle arborent un code que nous ne comprenons pas encore, mais à son sommet se trouve un symbole plus gros, étrange et familier à la fois, un glyphe qui semble symboliser une élévation, un avancement, et plusieurs petits points se trouvent à sa base. Ce dernier élément nous a permis de comprendre certaines des découvertes étranges réalisées sur cette planète. La première espèce évoluée de la planète a aidé de nombreuses autres espèces à progresser grâce à des interventions génétiques ou des modifications bioniques, ce qui n'aurait jamais traversé l'esprit des humains sur Terre.

Nous aurons bien le temps de nous interroger sur nos découvertes et d'étudier la stèle lors du trajet jusqu'au prochain monde. Espérons simplement que nous y trouverons autre chose que des cendres.

**Félicitations ! Vous avez accompli la Mission !**

- Défaussez la carte Mission **M22**.
- Déplacez le Projet de Recherche **R06** (Borne des Bâtisseurs) de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez l'Objectif principal **O02** (D'un lointain passé) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Sur la plupart des planètes, vous devez revenir à l'Atterrisseur une fois votre objectif accompli. Dans ce cas précis, déplacez simplement toutes les figurines Membre d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur (Secteur 1).
- Retirez la carte Atterrissage **L1** du Scanner, puis retirez-la du jeu – aucun autre Atterrissage n'est possible sur cette planète.
- S'il reste des Découvertes uniques sur le plateau de Planète – défaussez 1  (si vous en possédez) et gagnez ces Découvertes maintenant. **Important** : Chaque Découverte unique ne peut être trouvée qu'au cours d'une Exploration planétaire spécifique. Toutefois, si vous ratez une Découverte unique lors de cette Exploration, vous avez toujours l'option



de retourner sur la planète pour la trouver, ou (dans de rares cas) de la gagner par d'autres moyens, plus tard au cours de la Campagne.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 241

Rapport d'incident après action 94/F

... c'est alors que nous avons constaté que le vent qui faiblissait déposait une épaisse couche d'éclats de verre sur le plateau. Nous savions qu'il serait dangereux de passer par là, mais le sommet écroulé de la colline était clairement visible au loin, par-delà la mer de verre, et nous voyions quelque chose bouger.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :


Gagnez 1 Découverte *Minéral*.

## ENTRÉE 242

ENTRÉE 2/789 de la Section Sciences

... plus étonnant encore, les échantillons ne ressemblent à rien de ce que nous connaissons sur notre monde. Même la structure, qui en principe n'est pas différente de l'ADN, est composée de protéines différentes. Nous n'y trouvons pas de «Coordonnées divines», ce qui indique que la vie locale n'a pas été créée par les Bâtisseurs. C'est peut-être la première fois que nous croisons une forme de vie qui ne soit pas notre cousine génétique éloignée.

Tout aussi intéressant, certaines plantes, si tant est que nous puissions les qualifier de plantes, sont dotées de tissus moteurs développés qui ressemblent aux muscles des animaux, ainsi que de plexus nerveux qui semblent dotés de mémoire.

Gagnez 2  et 1 Découverte *Flore étrange*. Défaussez la carte Mission ainsi que les pions *Bourgeon*.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Trouvez la carte Mission **M41** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

## ENTRÉE 243

Choisissez une option :

- » **Marcher en arrière** (suivre la flèche blanche) – Lisez l'entrée 249.
- » **Marcher en avant** (suivre la flèche noire) – Lisez l'entrée 251.
- » **Marcher de côté pour tenter d'atteindre le sommet de l'horizon replié** ; cela pourrait changer complètement notre perspective – Lisez l'entrée 256.

## ENTRÉE 244

Journal d'exploration 14/74-C

Notre équipe est parvenue à scanner et documenter plusieurs types d'armes produites sur place. La plupart ressemblent à l'artillerie humaine et s'avèrent résistantes, faciles à produire et standardisées à l'extrême. Une recherche préliminaire a révélé que toutes les munitions reposent sur les mêmes douilles : la seule différence est leur contenu, une substance ésotérique subspatiale, une technologie inconnue sur Terre. Nous pourrions en effectuer la rétro-ingénierie à bord du *Vanguard*.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez la Découverte unique 14 et 1 .

## ENTRÉE 245

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

– Lisez l'entrée 238.

– Lisez l'entrée 254.

## ENTRÉE 246

Journal de recherche de terrain 278-C

Il ne s'est rien passé quand nous avons coupé, réchauffé, refroidi ou exposé la plante à différents agents. Plus précisément, par «rien», je veux dire que nous avons eu les résultats escomptés : les feuilles ont laissé échapper de la sève ou ont brûlé. Lorsque nous avons appliqué un courant électrique sur l'échantillon, et je m'excuse pour cette formule peu scientifique, il a explosé en une gerbe de couleurs. Les nervures ont commencé à briller, les vrilles se sont ouvertes et des organismes inconnus,

qui ressemblent à des nématodes, sont sortis pour tenter d'échapper à leur environnement devenu hostile.

Gagnez 1  et 3 Indices *Spécimen vivant*.

Remplacez la carte sur votre Secteur par **P000**.

## ENTRÉE 247

Journal personnel, membre d'équipage #0978

Nous sommes entrés dans la colline écimée, un peu comme on pénètre dans le corps d'un géant décédé. Nos capteurs détectaient du mouvement à l'intérieur, et nous sommes entrés prudemment, très attentifs à notre environnement.

C'est alors que nous les avons vus, ces extraterrestres en forme de cafards à taille humaine qui tremblaient dans le faisceau de nos lampes. Les arthropodes des crêtes, comme nous les appelions, mouraient : leurs exosquelettes chitineux étaient percés d'éclats de verre, leurs membres étaient brisés. Ils ne faisaient pas attention à nous, ils restaient tapis dans le seul coin à l'abri du vent violent. Nous avions trouvé une forme de vie, mais moins intelligente que nous l'espérions.

Nos scanners nous ont dévoilé des structures intéressantes et une sorte de pièce centrale au cœur de la colline, mais les vents violents qui entraient par les fissures nous empêchaient d'avancer.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1  et 3 Indices *Micro-organisme*.

Ensuite, lisez l'entrée 258.


## ENTRÉE 248

Quelques remarques sur la «grotte lumineuse»

Des polypes, semblables à ceux qui se trouvent sur Terre, protègent le secteur contre tout organisme plus petit, grâce à leurs nématocystes emplies d'un poison mortel (voir «Neurotoxine et spéculations» ci-dessous). À l'abri de leurs tentacules vivent des organismes qui ressemblent à des insectes : ils sont trop petits pour déclencher le système de défense des polypes et s'en nourrissent.

Le plus curieux est que ce petit écosystème est partiellement congelé, puisque de nombreux organes sont emplies d'acide formique. Nous ne comprenons pas encore ce que cet état permet d'atteindre sur le plan de l'évolution.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant*, 2 Indices *Flore étrange*, et 1 .

Ensuite, gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

## ENTRÉE 249

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Ne t'éloigne pas trop.

[Agent 2] : À l'aide ! Quelque chose a attrapé ma cheville.

[Agent 1] : [Grogne] Continue d'avancer, on approche.

[Agent 2] : De quoi ?

Si vous êtes sur le Secteur :

1 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 3. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 2, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur 3. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

2 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 1. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 3, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur 1. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

3 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 2. Assurez-vous que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 1, et que le PDI **P372** (*Le passage membraneux*) est sur le Secteur 2. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 250

Carnet de recherche 18-C

L'étude de la colonie a permis de comprendre que les créatures de cette planète avaient fait d'importants efforts pour tenter de contacter d'autres civilisations. Cependant, une fois qu'elles avaient réalisé qu'elles étaient condamnées, elles avaient tenté de transformer leur récepteur géant en un émetteur tout aussi puissant. Il est malheureusement impossible de récupérer le message qu'elles comptaient envoyer. Nous en sommes réduits à nous demander

s'il s'agissait d'une sorte de testament, d'admission d'une erreur colossale, ou d'un avertissement à destination des autres civilisations.

Une autre découverte surprenante est que la plupart des terminaux et engins ont été conçus pour des utilisateurs de formes, tailles et nombres de membres différents, bien que la civilisation n'était pas équipée pour le voyage spatial et qu'elle n'avait qu'une seule langue. Nous devons en apprendre plus avant de pouvoir tirer des conclusions.

Gagnez 1  et 2 Indices *Technologie extraterrestre*. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

## ENTRÉE 251

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : C'est étrange... peux-tu enregistrer l'anomalie au-dessus de nous ?

[Agent 2] : Bien reçu.

[Agent 3] : Est-ce qu'on s'observe nous-mêmes ?

[Agent 2] : Apparemment. Ça ne m'étonne même pas. J'ai cessé de m'intéresser à la logique des lieux il y a longtemps.

[Agent 1] : Mais ces lieux obéissent à une logique, il nous suffit de la trouver.

Si vous êtes sur le Secteur :

1 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 2. Assurez-vous que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur 2, et que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 3. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

2 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 3. Assurez-vous que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur 3, et que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 1. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

3 – Placez tous les Membres d'équipage du plateau de Planète sur le Secteur 1. Assurez-vous que le PDI **P370** (*Les collines synaptiques*) est sur le Secteur 1, et que le PDI **P371** (*Dans l'espace hélicoïdal*) est sur le Secteur 2. Si ce n'est pas le cas, remplacez les PDI qui s'y trouvent par ces cartes.

## ENTRÉE 252

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #81

Des terminaisons nerveuses s'étirent vers de petites fissures puis tâtent et examinent ce qui se trouve de l'autre côté. Nous avons vu de nombreux secteurs de cette planète par-delà ces fissures, mais aussi entraperçu d'autres mondes. Nous aimerions avoir des mois pour étudier ces portails, mais nous manquons de temps.

Stimuler les nerfs élargit la fissure et nous permet de « téléporter » des objets à travers.

Vous pouvez  pour rejoindre un Secteur au choix (excepté le Secteur 8).

## ENTRÉE 253

ENTRÉE 2/776 de la Section Sciences

Apparemment, cette forme de vie a évolué sans l'intervention des Bâtisseurs. Nous aurons besoin de plus d'échantillons pour confirmer notre théorie, mais l'analyse génétique préliminaire semble convaincante.

Gagnez 3 Indices *Flore étrange*. Défaussez la carte Mission.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

trouvez la carte Mission **M41** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

## ENTRÉE 254

Si le *Bosquet carnivore* se trouve sur ce Secteur, rien ne se passe. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Rapport d'exploration **MI/13** de l'Équipe de terrain

Cette grotte n'est pas différente des autres que nous avons visitées. Le seul point digne d'intérêt est une mare profonde et un bosquet de plantes grimpantes qui en émerge. Nous avons aussi aperçu une forme ovoïde sous la surface et nous nous avançons pour en savoir plus. Enfer, elle se déplace vers nous. Courez !

Placez la carte **P001** sur celles se trouvant sur ce Secteur. Placez la silhouette *Bosquet carnivore* sur ce Secteur.

Placez la carte Menace *Bosquet carnivore* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.

Le *Bosquet carnivore* devient actif – lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.

Si vous utilisez les Menaces pour la première fois, pensez à consulter les règles sur les Menaces du Chapitre III du Livret de Règles !

## ENTRÉE 255

Observations préliminaires

Les organismes que nous avons classifiés comme du lichen sont, en fait, plutôt des amibes, mais possèdent certains traits de la classe des animaux. Il nous faudra plus d'échantillons et de meilleures conditions pour les étudier plus sérieusement.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P190**.

## ENTRÉE 256

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Est-ce que les vrilles sont plus éparées ici ?

[Agent 2] : Je crois qu'il y en a autant, mais que l'espace s'est agrandi.

[Agent 3] : Il y en a moins. Laisse l'espace tranquille !

[Agent 4] : Arrêtez ! Nous avons... changé d'endroit.

Retirez toutes les cartes PDI des Secteurs 1, 2 et 3. Remplacez votre PDI par la carte **P371**. Remplacez le PDI sur le Secteur indiqué par une flèche blanche par **P370**. Remplacez le PDI sur le Secteur indiqué par une flèche noire par **P372**.

## ENTRÉE 257

Carnet de recherche sur *Muspelheim*

Nous avons dû abandonner nos recherches. Les systèmes de l'épave se sont activés, épuisant immédiatement ses dernières réserves d'énergie, et elle a commencé à sombrer dans l'enfer qui l'attendait sous elle. Heureusement, nous ne repartions pas les mains vides, nous avions ce que nous pensions être une pierre de Rosette fractale. Peut-être que son étude nous permettrait d'en apprendre plus sur l'espèce qui vivait là ?

- Défaussez la carte Mission **M131**.
- Trouvez la carte Mission **M133** et la carte Mission Optionnelle **M132**, et révélez-les.

## ENTRÉE 258

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, cette entrée est terminée. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Rapport d'exploration **58/D** de l'Équipe de terrain

[CAPCOM, caporal Coetz] : Équipe de terrain, répondez. Nous avons une alerte météo urgente.

[Équipe de terrain, agent 1] : On sait, le temps s'est déchainé. Quoi d'autre ?

[CAPCOM, caporal Coetz] : Le vent tourne et les éclats de verre pourraient frapper des zones auparavant sûres. Trouvez un abri en attendant...

\*\*\* Alarmes de l'atterrisseur \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Bon sang de...

[CAPCOM, caporal Coetz] : Répétez, Équipe de terrain.


[Équipe de terrain, agent 1] : Notre atterrisseur ! La crête ne le protège plus et nous sommes à découvert. Nous ne pouvons pas quitter la planète en toute sécurité. Nous demandons à être évacués.

[CAPCOM, caporal Coetz] : ...

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez ? Nous devons abandonner la mission !

[Équipe de terrain, agent 2] : Pas de signal. La tempête a dû couper la connexion. Il faut trouver un endroit d'où la rétablir.

[Équipe de terrain, agent 1] : Ou réparer d'abord notre atterrisseur...

- Placez tous les Modules du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez toutes les Découvertes du plateau Atterrisseur sur l'emplacement du plateau de Planète indiqué « Découvertes perdues ».
- Défaussez le marqueur de la piste des Provisions.
- Déplacez la carte de Rang et tous les  de l'Atterrisseur sur les espaces dédiés sur le plateau de Planète. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).

- À présent, le plateau Atterrisseur doit être vide – rangez-le dans la boîte du jeu et défaussez la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète. Votre Atterrisseur est détruit et vous ne pouvez donc plus Décoller !
- Réinitialisez le sac à Indices, en y rangeant tous les pions Indice.
- Désormais, toutes les nouvelles Découvertes que vous récoltez lors de cette Exploration planétaire seront placées directement sur votre plateau Équipage – les Membres d'équipage peuvent utiliser les Découvertes placées près de leur plateau Équipage comme si elles étaient sur l'Atterrisseur.
- Remplacez la carte Mission **M50** par la carte Mission **M51**.
- Remplacez la carte sur le Secteur **1** par la carte **P170**.

**Nouvel Objectif** : Trouver un moyen de contacter le Vanguard ou de quitter la planète.

**IMPORTANT** : À présent, vous êtes sans Provisions. Agissez en conséquence.

**IMPORTANT** : Si vous ne trouvez pas un moyen de récupérer vos Découvertes précédentes avant la fin de la Mission, celles-ci seront perdues !

## ENTRÉE 259

Si cette case n'est pas déjà cochée, cochez-la. Vous avez fait quelque chose qui a provoqué la colère des Idémiens !

Si vous êtes sur le Secteur **1** ou si pour le moment aucun Membre d'équipage ne se trouve sur le plateau de Planète, lisez l'**entrée 308**.

Si vous vous trouvez sur un autre Secteur, continuez la partie.

## ENTRÉE 260

A  B

[**Équipe de terrain**] : Nous entrons dans la poche d'air. Nous pourrions perdre le signal sous l'eau.

[**CAPCOM**] : Bonne chance, et soyez prudents.

[**Équipe de terrain**] : J'espère que les monstres ne nous suivront pas.

[**CAPCOM**] : Soyez prêts à toute éventualité quand même.

Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte *P.E.T.*, remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.

Placez les cartes suivantes sur les autres cartes des Secteurs indiqués :

- **P197** sur le Secteur **1**.
- **P199** sur le Secteur **3**.
- **P200** sur le Secteur **4**.
- **P201** sur le Secteur **5**.

Ensuite :

- Si les cases **A** et **B** sont cochées, placez la carte **P203** sur les autres cartes du Secteur **2**.
- Si seule la case **B** est cochée, placez la carte **P202** sur les autres cartes du Secteur **2**.
- Si aucune des deux n'est cochée, placez la carte **P198** sur les autres cartes du Secteur **2**.
- Retournez la carte *Prédateur ultime* du côté *Prédateurs en approche* (si elle est déjà de ce côté, rien ne se passe). Si la silhouette *Prédateur ultime* se trouve sur le plateau, défaussez-la.
- Placez la carte *Menace Kurma* près du plateau de Planète.
- Placez *Kurma* sur le Secteur **5**.
- Retirez la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète et placez-la sur le plateau Atterrisseur – vous n'avez pas accès au Secteur de l'Atterrisseur et vous ne pouvez pas utiliser de Modules d'Atterrisseur tant que vous n'avez pas quitté les profondeurs aquatiques. Quand vous les quitterez, le plateau Atterrisseur fonctionnera normalement – vous pouvez toujours l'utiliser pour récolter des Découvertes ou des pions Réussite.
- Défaussez la carte Circonstances planétaires en jeu et remplacez-la par la carte **G09**.

## ENTRÉE 261

Suivre la major Dahl sur le vaisseau n'a pas été facile. Elle était paranoïaque et ne se déplaçait jamais sans une escorte armée. Nous allions renoncer à notre plan lorsqu'elle est enfin arrivée au laboratoire du docteur Corey. Elle a ordonné à ses gardes de l'attendre devant la porte et est entrée seule. C'était notre chance. Nous avons contourné le laboratoire pour y entrer par un conduit.

Cochez la case **C** de l'**entrée 950**.

Si la case **D** de l'**entrée 930** n'est PAS cochée, lisez l'**entrée 268**. Si elle est cochée, lisez l'**entrée 272**.

## ENTRÉE 262

[**Équipe de terrain**] : Vanguard, vous nous entendez ?

[**CAPCOM**] : ...

[**Équipe de terrain**] : CAPCOM ? Pitié, la connexion...

[**CAPCOM**] : Enfin ! Nous étions vraiment inquiets ! On est contents de vous savoir sains et saufs !

[**Équipe de terrain**] : Nous avons établi un avant-poste et nous nous sommes barricadés.

[**Capitaine**] : Ici votre capitaine. Bon travail, Équipe de terrain. Nous ne pensions pas que votre trajet serait aussi dangereux, mais maintenant que vous avez établi un avant-poste sûr, vous pouvez revenir sur le Vanguard. Vous avez bien mérité un repos. La prochaine équipe qui se rendra dans cette dimension le fera en toute sécurité, grâce à vous.

- Remplacez ce PDI par **P375**.
- Allez à l'**entrée 85** et cochez la case **B** sans lire son texte.
- Défaussez la carte Mission **M171**.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Continuer l'exploration de l'étrange dimension** (s'il ne vous reste que quelques dés de Section ou si vous avez subi des Blessures, ce n'est sans doute pas une bonne idée) – Cette entrée est terminée.
- » **Rejoindre le Vanguard** – lisez l'**entrée 145**.

## ENTRÉE 263

[**Temps de mission écoulé**] : **00 h 05 min 21**

Les vagues sont plus fortes qu'annoncé par les Sections Reconnaissance et Sciences. L'atterrisseur est constamment sur le point de couler, mais nous devons croire qu'il tiendra bon. Nous plongerons dans une minute.

[**Temps de mission écoulé**] : **00 h 41 min 10**


Les courants sont problématiques : nous avons été poussés à plusieurs reprises vers des rochers sur lesquels nous avons failli nous échouer. Nous avons du mal à rester au même endroit suffisamment longtemps pour prélever des échantillons.

[**Temps de mission écoulé**] : **02 h 12 min 55**

Nous avons enfin ramassé quelque chose d'intéressant : un organisme qui ressemble à une éponge et des roches poreuses semblables aux coraux qui existent sur Terre.

[**Temps de mission écoulé**] : **03 h 35 min 18**

Oh non, nous ne pouvons plus décoller ! Les moteurs sont inondés ! À l'aide !

Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant* et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Perdez 1  (s'il vous en reste).

## ENTRÉE 264

[**Équipe de terrain**] : Saletés ! Ils sont enfouis sous une couche de graviers et de pierre !

[**CAPCOM**] : Poursuivez votre mission, nous avons besoin de ces échantillons.

[**Équipe de terrain**] : On ne peut rien faire sans machinerie lourde... et les vibrations de l'excavation feront fuir les plantes.

[**CAPCOM**] : fuir ? des plantes ? Que voulez-vous dire ?

[**Équipe de terrain**] : On ne peut rien faire, on rentre.

[**CAPCOM**] : Bien reçu. Quelle perte de temps !

Laissez la carte Mission visible sur le plateau – la Mission est un échec. Il vaudrait mieux que l'Équipe de terrain rejoigne l'Atterrisseur et quitte la planète.

## ENTRÉE 265

Si vous jouez le **Tutoriel** : prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte de Mission **M02**), lisez-la à voix haute et placez-la face visible sur l'emplacement Mission.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide**, trouvez la carte Mission **M02** et placez-la face visible sur l'emplacement Mission.

Placez la carte **P107** sur le Secteur **3** et continuez la partie.

**Conseil** : Avant de tenter d'atteindre le canon, il serait judicieux de prendre du repos.

## ENTRÉE 266


**Monde des Visiteurs** : **Notes de recherche #87**

Nous avons réussi à établir le contact avec un Visiteur. Il semblait intoxiqué, moins « vif » que ceux qui sont venus

nous aider sur le Vanguard. Heureusement, il n'était pas agressif, mais nous ne savons même pas s'il essayait de communiquer avec nous.

Nous lui avons montré des images sur nos écrans portatifs, et il a commencé à dessiner sur le sol avant de s'arrêter et de ne plus nous prêter attention. Son corps se déformait afin de se frayer un chemin vers des dimensions impossibles. Lorsque nous avons regardé autour de nous, nous avons vu qu'il était devant la porte membraneuse de l'amas de stèles. Il a ouvert la porte et est entré dans cet endroit inaccessible.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 267

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'entrée 280. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, nous approchons de notre cible.

[Équipe de terrain, agent 2] : Je commence les manœuvres orbitales. Accrochez-vous durant la décélération.

[Équipe de terrain, agent 1] : La planète ressemble à l'Enfer! Nous détectons d'importantes concentrations de soufre dans l'atmosphère. L'activité sismique est démente. Si nous espérons trouver des formes de vie, nous devons revenir dans quelques millénaires.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Les Bâtisseurs avaient une raison pour nous indiquer ces coordonnées. De plus, la Section Sciences croit que les événements thermaux de la planète peuvent contenir «une activité bactérienne vivace».

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous vous appellerons quand nous aurons trouvé des bactéries vivaces.

[Équipe de terrain, agent 2] : Séquence d'atterrissage lancée.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bonne chance, Équipe de terrain. Lisez l'entrée 280.

## ENTRÉE 268

Au laboratoire, nous avons surpris la major Dahl et le docteur Corey qui se disputaient au sujet des Visiteurs. Alors que nous avançons discrètement vers les voix, un tentacule humide et froid s'est posé sur mon épaule. J'ai sauté en arrière en retenant un cri. L'hilote se trouvait derrière moi, attaché à une table d'opération, souffrant et drogué. Même dans la faible lumière, j'ai constaté qu'il ne contrôlait plus sa forme : des tentacules humides sortaient de ses épaules et de l'arrière de sa tête.

«Libérez-moi, a-t-il chuchoté. Elle a ordonné à Corey de m'infliger ça, je veux me venger.»

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » Libérer l'hilote – Lisez l'entrée 277.
- » Le quitter en lui promettant de revenir plus tard – Lisez l'entrée 272.

## ENTRÉE 270

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #51**

Les lieux m'ont fait penser au plexus cœliaque à la seconde où j'y suis entré. Mes recherches ont démontré que j'avais raison : expérimenter avec les nerfs, synapses et tissus environnants m'a permis de modifier le comportement d'endroits distants ainsi que l'état général de la dimension. Je vais poursuivre mes expériences.

Gagnez la Découverte unique 35. Remplacez ce PDI par la carte P376.

## ENTRÉE 271

**Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher**

Je suis si proche des stèles! Si seulement je parvenais à ouvrir la porte organique, j'y serais, mais les tissus réagissent à mes mouvements, aux changements de pression et même aux champs électromagnétiques de mon équipement.

Si le PDI sur le Secteur 2 est la sécrétion P382 (Des récepteurs inactifs), lisez l'entrée 278.

Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 272

Au laboratoire, le docteur Corey présentait une recherche secrète à la major Dahl. Nous attendions que Dahl soit distraite pour surgir, mais nous n'avions pas tenu compte de son grand entraînement militaire. En nous apercevant, elle s'est immédiatement saisie de la scientifique et lui a pointé une arme dans le dos, s'en servant comme bouclier humain.

– Si vous bougez le moindre muscle, vous aurez la mort de votre chère scientifique sur la conscience, a annoncé Dahl.

– Qu'attendez-vous, a hurlé Corey. Saisissez votre chance! Abattez-la! Abattez-la même si vous devez me tirer dessus!

Dehors, les marines de Dahl ont commencé à tambouriner à la porte.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » Attaquer la Major Dahl malgré l'otage – Lisez l'entrée 361.
- » Battre en retraite et laisser Dahl partir – Lisez l'entrée 296.

## ENTRÉE 273

Cochez la première case non cochée ci-dessous et lisez son texte.

Rapport d'exploration 1945-A de l'Équipe de terrain

Contrairement aux décorations et aux glyphes que nous avons vus jusque-là, les décorations du piédestal étaient étrangement photoréalistes. Les premiers panneaux nous montraient une planète dans une galaxie lointaine que nous ne reconnaissons pas. La planète était dépourvue d'eau, mais dotée d'une épaisse atmosphère acide et d'une gravité si écrasante que les lieux en devenaient presque inhabitables. Malgré tout, de la vie était née non loin des événements thermaux. La forme de vie était devenue dotée de conscience et d'une longue durée de vie, un organisme composé d'un grand pourcentage de manière inorganique et de métaux. Sa forme conique et aplatie convenait parfaitement à la gravité environnante. Son inaptitude à se déplacer subitement l'obligeait à réfléchir soigneusement et à planifier longuement. Était-ce l'ancêtre des Bâtisseurs? Cela signifierait qu'ils étaient très différents de tout ce que nous avons rencontré jusque-là...

Rapport d'exploration 1945-B de l'Équipe de terrain

Les panneaux du piédestal suivant présentent l'avènement d'une civilisation. Les étranges cônes plats dont nous avons appris l'existence sur le piédestal précédent commencent à créer des objets. Leur technologie semble se concentrer sur l'auto-ingénierie. Des extrémités inorganiques leur permettent de se modeler et de fusionner la technologie directement à leur corps ou à leur système nerveux en silicium. Plutôt que des véhicules, ils ont fabriqué des exocombinaisons montées sur des chenilles. Plutôt que des maisons, ils ont bâti des abris pliables et transportables. Au lieu des écoles et des hôpitaux, ils portent des combinaisons qui enseignent ou soignent.

En raison de la gravité extrême, il leur a fallu des millénaires pour construire des vaisseaux capables d'atteindre la vitesse nécessaire pour échapper à ce monde. Lorsqu'ils ont pu explorer l'espace, ils formaient une civilisation avancée et mûre. Tout comme le reste de leur technologie, les vaisseaux n'étaient pas des habitats artificiels censés les transporter d'un point à un autre, mais plutôt une extension de leur corps. Ils ne sont donc pas devenus une espèce qui voyageait dans l'espace, mais bien une espèce de l'espace.

Rapport d'exploration 1945-C de l'Équipe de terrain

Les panneaux chroniquent l'avènement et la chute d'une étrange race d'êtres coniques. Capables de voyager longtemps dans l'espace, presque immortels, travailleurs et capables de modifier leur corps à volonté, ces êtres ont rapidement colonisé une partie de leur galaxie. Ils jouaient le rôle de professeurs et de gardiens, donnaient leur technologie aux races inférieures qu'ils unifiaient sous la bannière de leur culture et de leur science. Ils étaient les Bâtisseurs. Un petit nombre d'entre eux, travaillant sans relâche pendant quelques siècles, suffisait pour terraformer et coloniser une nouvelle planète. Rapidement, ils se sont intéressés aux autres galaxies.

C'est alors que l'impossible est arrivé : un syndrome contagieux est apparu en bordure de leur galaxie et s'est propagé à la vitesse de la lumière, un changement de l'état de la matière que les dessins n'expliquent pas.



Le problème a commencé près du centre de l'univers et a lentement changé l'état de chaque particule existante, comme de l'eau qui gèle progressivement dans une auge. Malgré leur empire, les Bâtisseurs ne pouvaient arrêter un événement galactique de cette ampleur. Leur science ne leur permettait pas de comprendre ce Changement de phase universel. Était-il lié à un instant critique de l'expansion de l'univers? Était-ce l'arme d'une espèce avancée venue d'une autre galaxie qui désirait les éliminer avant qu'ils ne deviennent trop puissants? Quelle qu'en soit la cause, les Bâtisseurs ne comprenaient pas ce qui arrivait. Ils ne trouvaient pas de modèle de l'univers qui leur permettrait de comprendre ou d'arrêter ce Changement de phase, et les civilisations avancées de leur galaxie, qui partageaient leur science et leur philosophie, étaient tout aussi impuissantes. Une culture galactique unifiée s'avérait tout aussi vulnérable qu'une monoculture bactériale ou agricole.

Le Changement de phase a rasé toute la galaxie en quarante mille ans seulement...

### Rapport d'exploration 1945-D de l'Équipe de terrain

Les panneaux de ce piédestal commencent par la chute de l'empire galactique des Bâtisseurs, anéanti par une contagion étrange qui changeait les propriétés de la matière. Les Bâtisseurs n'étaient pas pour autant prêts à disparaître totalement et ils ont fomenté un plan désespéré. Ils ont envoyé des expéditions vers des galaxies lointaines, à vitesse supraluminique. Chaque mission portait le don de la vie, un organisme microscopique soigneusement conçu à la physiologie carbone efficace. Cette forme de vie à base d'ADN était l'organisme à la croissance la plus rapide de tout l'univers, capable de s'adapter à une grande variété d'habitats : LUCA est l'ancêtre commun de toutes les formes de vie sur Terre. Les Bâtisseurs ont envoyé ces organismes dans tout l'espace, sur chaque planète propice à la vie. Ils ont ainsi créé une vaste pépinière de vie à croissance rapide, un incubateur censé favoriser la naissance d'une myriade de civilisations avancées en quelques millions d'années seulement, des centaines de fois plus rapidement que l'avènement des Bâtisseurs.

Sur chaque planète ensemencée, les Bâtisseurs ont également placé une stèle, une instruction pour la civilisation à venir, un portail censé conduire jusqu'aux chambres fortes comme celle-ci.

Les panneaux se terminent sur une image claire de la pyramide où entrent des extraterrestres aux formes étranges. Il semble bien que, pour en apprendre plus, nous devons entrer dans la chambre forte...

## ENTRÉE 274

### Monde des Visiteurs : Notes de recherche #54

Quand nous avons enfin terminé de prélever des échantillons, la plupart étaient détruits, tout comme notre équipement, mais le temps et les moyens investis en valaient la peine. Nous avons trouvé une structure intéressante qui nous permettait de moduler et d'envoyer des pulsations au travers des récepteurs à destination de presque tous les lieux à portée.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1  et 2 Indices *Spécimen vivant*.

Ensuite, si vous ne possédez pas la Découverte unique **35**, gagnez-la.

**Conseil** : Référencez ce lieu, au cas où vous reviendriez dans cette dimension plus tard – vous pourrez alors gagner de nouveau cette Découverte unique.

## ENTRÉE 275

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Je m'ennuie... Les scans sont encore en cours, la barre de progression reste immobile à 89 %.

[Agent 2] : Ça nous laisse le temps d'observer cette nature magnifique, plutôt que les murs nus du Vanguard.

[Agent 1] : Attends, tu trouves qu'on est mieux ici que sur le Vanguard?

[Agent 2] : Absolument.

[Agent 1] : T'es vraiment bizarre. J'aimerais mieux avoir un café en main et mon casque VR.

\*\*\* *Sonnerie* \*\*\*

[Agent 1] : Enfin! Apparemment, nous sommes au-dessus de quelque chose d'artificiel, qu'il va falloir excaver.

[Agent 2] : Cool!

[Agent 1] :...

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P191**.


## ENTRÉE 276

### Extrait de la transcription de l'enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : Nous vous suggérons ce trajet, pour éviter la majorité des courants d'air chaud et de métaux fondus.

[Pilote de l'atterrisseur] : La majorité seulement? J'espère que l'atterrisseur tiendra bon.

Comptez combien de marqueurs se trouvent sur le plateau Atterrisseur et appliquez l'effet correspondant :

- **0-2** marqueurs : Défaussez tous les marqueurs du plateau Atterrisseur, puis lisez l'entrée **381**.
- **3-6** marqueurs : Défaussez tous les marqueurs du plateau Atterrisseur, puis lisez l'entrée **508**.
- **7 ou plus** : Défaussez tous les marqueurs du plateau Atterrisseur, gagnez 1 , Ensuite, lisez l'entrée **483**.

## ENTRÉE 277

Tout à leur dispute, Corey et Dahl n'ont pas remarqué notre approche. Quand nous sommes arrivés à portée, j'ai commencé un décompte, mais l'hilote est sorti de sa cachette avant que j'en arrive à 5. Il a attaqué Dahl, qui a dégainé son arme.

Les tentacules de l'hilote se sont agités et, dans la seconde, une anomalie subspatiale s'est formée devant Dahl, menaçant autant la major que la scientifique.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Stopper l'hilote** – Lisez l'entrée **282**.
- » **Sauter dans l'anomalie et tenter de sauver Sarah Corey** – Lisez l'entrée **307**.
- » **Rester en retrait et laisser l'hilote continuer** – Lisez l'entrée **337**.

## ENTRÉE 278

### Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher

Les lieux deviennent... flasques. Les muscles et les tissus qui contrôlent la porte perdent leur fermeté et ne réagissent plus à ma présence. J'utilise des bâtons télescopiques pour bloquer la porte avant qu'elle ne se referme. Il ne me reste qu'une seule chose à faire : trouver le courage de me diriger vers l'intérieur, où m'attend mon objectif.

**Conseil** : Vous ne reviendrez probablement pas sur place. Si vous voulez visiter d'autres lieux de cette dimension, vous devriez le faire avant d'entrer voir la *Collection de stèles*.

Remplacez le PDI sur le Secteur **6** par la carte **P381**.

## ENTRÉE 279



### Journal personnel

Ce lieu merveilleux a changé au point d'en devenir méconnaissable. Les racines et mousses sont maintenant enfiées et recouvertes de pustules orange qui éclatent au moindre contact. Des insectes se déplacent lentement dans la grotte et propagent cette maladie. Est-ce notre faute? Les formes de vie créées par les Bâtisseurs, dont la nôtre, causent-elles la mort des formes de vie endémiques?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P139**.








## ENTRÉE 280

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard ? Nous détectons un grand nombre de débris sur notre vecteur d'approche. Nous lançons les manœuvres d'évasion.

Si votre Atterrisseur possède 4 ou plus en  et en , lisez l'entrée **286**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrisage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisage a atteint la case « Atterrisage réussi », lisez l'entrée **286**. Dans le cas contraire, revenez à l'étape **2**.

## MICROMÉTÉORITES

	<b>Dégâts critiques !</b>	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Descente cockpit en avant</b> Si <b>est de 4 ou plus</b>, Chaque Membre d'équipage  1.</p> <p><b>Dans le cas contraire</b>, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Trauma</i> ; ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page <b>19</b> (porte-cartes <i>Hangar</i>) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).</p> <p>» <b>Descente soute en avant</b> Perdez 2 Provisions ou remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ».</p>
	<b>Soute endommagée</b>	<p><b>Provisions détruites</b> Perdez 4 moins  Provisions.</p>
	<b>Au feu !</b>	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Éteindre l'incendie</b> Si <b>est de 4 ou plus</b>, 1 Membre d'équipage  1.</p> <p><b>Dans le cas contraire</b>, 1 Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</p> <p>» <b>Détacher une section de l'atterrisseur</b> Remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie » ou perdez 2 Provisions.</p>
	<b>Trajectoire optimale</b>	<p><b>Saisir l'opportunité</b> Si <b>est de 4 ou plus</b>, la Piste d'Atterrissage progresse de 1.</p>

## ENTRÉE 281

Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Avantage adverse.

## ENTRÉE 282

L'hilote était furieux et il s'est jeté sur nous, qui osions nous opposer à sa revanche. La major Dahl a profité de cette diversion pour appeler des renforts. Nous avons dû prendre la fuite, les marines à nos trousses, mais au moins Sarah Corey était en sécurité à nos côtés.

Lisez l'entrée 501.

## ENTRÉE 283

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #94**

Les tubes secrètent une épaisse pâte verte qui regorge de protéines et de glucides, mais contient aussi une substance psychoactive dangereuse pour les humains. Il faudra pousser nos recherches pour savoir comment elle influence les Visiteurs.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 284

Le réseau de grottes est long, labyrinthique et rempli d'eau, mais semble malheureusement dénué de toute forme de vie. Plus nous nous enfonçons, plus les compteurs Geiger réagissent.

Remplacez le PDI sur votre Secteur par une carte **P167** au hasard.

## ENTRÉE 285

[**Équipe de terrain**] : Prenez ça, saloperies !

[**CAPCOM**] : Quoi ? Que vous arrive-t-il, Équipe de terrain ? Êtes-vous attaqués ?

[**Équipe de terrain**] : Tout va bien, ne vous inquiétez pas. Une barrière de racines agitées de spasmes nous barrait le passage, mais nous nous en sommes débarrassés.

[**CAPCOM**] : D'accord. Bon travail, je présume.

Remplacez le PDI sur votre Secteur par la carte **P143**.

## ENTRÉE 286

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **8-9** (*Sulfure*).
- Lancez un D10 et consultez le résultat ci-dessous :
  - **0-2** : Placez la carte Menace *Tempête de poussière* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette *Tempête de poussière* sur le Secteur **2**.
  - **3-5** : Placez la carte Menace *Tempête de poussière* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette *Tempête de poussière* sur le Secteur **4**.
  - **6-9** : Rien ne se passe.
- Si *Tempête de poussière* est la toute première Menace que vous rencontrez, pensez à consulter les règles sur les Menaces du Chapitre III du Livret de Règles !
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 287

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[**Agent 2**] : C'est tout ?

[**Agent 1**] : C'était plutôt rapide.

[**Agent 3**] : Garde ton souffle pour une vraie montée. Ces ruines ne sont que les débris qui ont roulé au bas du site original qui se trouvait au sommet de Sphyrna Mensa.

[**Agent 2**] : T'es sérieux ? Tu veux qu'on grimpe là-haut ?

[**Agent 1**] : Tu n'étais pas déçu de n'avoir rien à faire, voilà deux secondes ?

Remplacez le PDI sur le Secteur **2** par une carte **P192**. Remplacez le PDI sur le Secteur **5** par la carte **P193**.

## ENTRÉE 288

Si un marqueur se trouve sur le Secteur **5**, lisez l'entrée 301.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

La machine était antique, elle datait probablement des débuts de la vie sur cette planète, et ressemblait beaucoup à l'architecture des Bâtisseurs observée à L'œil du Vide. Sa structure s'enfonçait profondément dans le sol et se dirigeait vers d'autres régions de la planète, mais impossible de savoir à quoi elle servait.

Selon notre analyse préliminaire, elle datait d'un à deux millénaires. Nos scanners ont éveillé quelque chose à l'intérieur, qui a émis de courtes pulsations d'énergie avant de retomber dans le silence.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 289

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 303.

Lisez l'entrée 279.

## ENTRÉE 290

[**CAPCOM**] : L'opérateur affirme que le portail est stable. Vous pouvez y aller.

[**Équipe de terrain**] : Tous nos indicateurs sont au vert également, nous y allons.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 295.

Lisez l'entrée 302.

## ENTRÉE 291

**Rapport d'ingénierie 81 INF/1-C/13**

Vu les conditions dangereuses de 1-C, il faudra utiliser des jetpacks pour se déplacer avec précision et célérité.

Nous avons consacré beaucoup de temps et de ressources sur cet équipement pour qu'il ne faille pas des années d'expérience pour s'en servir (ni d'entraînement spécial, comme celui de la Section Reconnaissance). Nous avons réussi à élaborer une version simplifiée de jetpack bourré d'électronique, qui se charge de toutes les tâches que l'utilisateur devait auparavant accomplir manuellement.

C'est la seule chose que nous avons menée à bien : le reste du projet 1-C est un fiasco sans nom qui ne nous a rien apporté à part des problèmes. En plus, les gars de la Reconnaissance ont décidé de garder leurs anciens jetpacks, même s'ils sont plus difficiles à opérer.

Ils se sont plaints que la version automatisée ne leur « offrait pas les mêmes sensations », quoi qu'ils entendent par là...

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte **E15** (*Jetpack*) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ».

Vous pouvez ensuite Affecter 1 Membre d'équipage pour gagner 1 Découverte *Minéral*, que vous rangerez alors dans « Découvertes récoltées ».


## ENTRÉE 292

**Lettres écrites dans l'Enfer d'Escher**

Des flashes rouges apparaissent sur ma visière. Des alertes visuelles, des alarmes stridentes... Cette dimension infernale ne m'épargne rien. Mon respirateur ne fonctionne plus. Mon bouclier a disparu. Je suis ballotté comme une feuille.

Ce conduit énorme aspire autant l'atmosphère que l'énergie, et je ne crois pas en mes chances de survie.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

Ensuite,  OU +++ OU lancez .

## ENTRÉE 293

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**

L'excavation est plus difficile et dangereuse que prévu. Les vents hors du cratère sont mortels, les radiations dérèglent nos appareils. De plus, ce que nous avons découvert a fini de nous démoraliser : aucune stèle en vue. Ce que nous croyions être la signature d'une stèle provenait d'un vaisseau pris dans la glace.

Défaussez la carte PDI de ce Secteur. Lisez l'entrée 521.

## ENTRÉE 295

[**Capitaine Wayman**] : Bon travail, Équipe de terrain. Avoir établi un avant-poste dans cette dimension extraterrestre est une belle réussite.

[**Équipe de terrain**] : Merci, capitaine. Nous...

[**Capitaine Wayman**] : Néanmoins, votre objectif était de trouver comment obtenir les résultats des recherches que les Visiteurs ont mené sur les stèles. Espérons que votre prochaine mission soit plus fructueuse.

Rangez les Découvertes uniques **35** et **38** dans « Découvertes uniques ».

Ensuite, défaussez toutes les Missions. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 296



Nous n'avons pas pu nous résoudre à sacrifier le docteur Corey. Nous avons battu en retraite, poursuivis par les marines de Dahl, dans l'espoir de pouvoir reprendre le combat.

Lisez l'entrée 501.

## ENTRÉE 298

**Tutoriel**

**Félicitations!** Vous avez accompli votre première Mission – suivez les étapes suivantes :

Gagnez 1  (placez 1  sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète).

- Placez la carte Point d'Intérêt **P105** (*Des coursives techniques*) sur le Secteur **4**. Cette carte remplace le texte imprimé, ce qui signifie que les Membres d'équipage qui rejoignent le Secteur **4** ne sont plus renvoyés vers l'entrée 311.
- Retirez du jeu la carte Mission **M01**.
- Prenez les 5 premières cartes du paquet B du **Tutoriel** (toutes celles dont le verso indique « Événement »), mélangez-les et placez-les face cachée près du plateau de Planète : il s'agit du paquet Événement. La prochaine fois qu'un Membre d'équipage termine son tour, lisez la partie Événements du Chapitre II du Livret de Règles.
- Ensuite, lisez l'entrée 345.

## ENTRÉE 299

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #100**

La machine sert probablement à décharger l'excès d'énergie de cette dimension dans notre univers en expansion constante, où elle se libère sans risque. Si l'énergie devait s'accumuler sur place, ce serait un désastre.

Ce qui est curieux, par contre, est que dès que l'énergie se libère, le monde devient plus... réel. Les éléments organiques qui nous entourent sont tout aussi concernés : les tissus se contractent et se ferment pour protéger tout élément vital.




## ENTRÉE 300

**Journal du capitaine, entrée 213**

L'atterrissage sur L'œil du Vide nous a appris deux choses essentielles. Premièrement, nos atterrisseurs devront faire face à des menaces imprévisibles. Deuxièmement, même une rapide mission en éclaireur peut clouer notre Équipe de terrain sur place, sans renforts, pendant des semaines. Durant notre long vol jusqu'à TOI-2C, nos scientifiques et ingénieurs se sont penchés sur le problème pour le régler. Alors que les Chefs de Section préparent leurs équipes pour la prochaine mission, j'espère que tout ira comme sur des roulettes.

Malheureusement, les scans à longue portée des planètes du système ont révélé un autre élément inquiétant...

Comme vous pouvez le voir dans l'Atlas des systèmes, plusieurs destinations sont actuellement disponibles. Comme il s'agit de votre premier voyage spatial, plutôt que de poursuivre les règles de Carte stellaire du Classeur du Vaisseau, suivez simplement les étapes ci-dessous :

- Dans l'Atlas des systèmes, lisez la description et les règles de la planète TOI-2 C – « Diaphane » (numéro 3) : c'est là que vous allez bientôt atterrir !
- Prenez le Scanner planétaire : ce matériel, facile à manipuler, a pour fonction de ne révéler que les segments d'une carte Atterrissage, segments pour lesquels il faudra dépenser votre Énergie.
- Trouvez la carte Atterrissage **L1** dans « cartes Atterrissage » (Boîtier B) – ne la lisez pas encore ! Les informations situées au verso des coûts en Énergie doivent rester cachées ; elles sont réparties en trois segments (certaines cartes n'en ont qu'un ou deux). Chaque coût vous indique combien vous devez dépenser en Énergie pour révéler le segment suivant.
- Insérez totalement la carte Atterrissage dans le Scanner planétaire de sorte que son premier coût en Énergie apparaisse dans la fenêtre découpée : sa valeur indique combien d'Énergie vous devez dépenser pour glisser vers le haut la carte insérée dans le Scanner, et ainsi révéler un segment supplémentaire de son verso.
- Révéler le premier segment de la carte **L1** coûte 0  : glissez la carte vers le haut d'un segment, jusqu'à ce que le deuxième coût apparaisse dans la fenêtre découpée.
- Dépensez 1  pour payer ce deuxième coût, ce qui vous permet de glisser la carte vers le haut jusqu'à ce que le troisième coût apparaisse. Payez celui-ci en dépensant de nouveau 1 , puis glissez la carte vers le haut une dernière fois, jusqu'à ce qu'elle sorte presque du Scanner.
- Retournez le Scanner et consultez le verso de la carte : si vous avez suivi correctement la procédure, vous devriez voir les textes des 3 segments de la carte. Lisez-les – ces informations précieuses vous aideront à optimiser vos préparatifs pour l'atterrissage, en indiquant les dangers qu'affrontera l'Atterrisseur lors de la descente, les icônes fréquemment utilisées lors des Tests effectués sur la planète, et les Biomes auxquels vous attendre au cours de l'exploration.
- Laissez le Scanner et la carte sur la table : vous voudrez sans doute vous y référer lors des préparatifs de la mission, au cours des prochaines étapes de la Gestion du Vaisseau !

C'est tout pour le moment ! La planète Diaphane sert toujours de deuxième étape de la Campagne, après quoi vous serez prêt à voler vers les destinations spatiales de votre choix, à découvrir de nouvelles planètes et de fascinants objets stellaires par vous-même.

Fermez l'Atlas des systèmes et rangez-le. Vous allez bientôt poursuivre la Gestion du Vaisseau – mais avant cela, s'il s'agit de votre première partie, gardez en tête les quelques conseils ci-dessous :

- Lorsqu'il vous faudra décider quelle Installation activer, choisir les Baraquements et le Complexe de Production sera un bon début, car ces Installations vous fourniront des Membres d'équipage supplémentaires et de l'Équipement de départ.

- L'atterrissage en cours s'effectuera à une étape ultérieure du parcours du Classeur du Vaisseau ; cette étape inclura les préparatifs de votre Atterrisseur pour la Mission et le choix de l'Équipement embarqué par l'Équipe de terrain.
- Lors de cette phase, vous constituerez également les paquets de cartes des Sections participant à l'Exploration ; si vous ne savez pas quelles cartes choisir, utilisez le paquet basique pré-constitué de 10 cartes : prenez toutes celles de Rang 1 de votre Section marquées d'une barre blanche près de leur Rang (voir l'exemple au Chapitre III du Livret de Règles – Mise en place rapide de la Campagne).
- Le premier point de Sauvegarde de la Campagne sera APRÈS l'atterrissage sur Diaphane. Si vous ne pouvez pas jouer jusque-là, vous pouvez interrompre la partie en laissant le matériel tel quel et reprendre plus tard à partir de la page 6 du Classeur du Vaisseau.

À présent, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 6 (Installations du Vaisseau) et poursuivez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 301

[Équipe de terrain] : Vanguard ? Je crois que nous l'avons cassée.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Pouvez-vous répéter, Équipe de terrain ?

[Équipe de terrain] : Je crois que nous avons cassé la planète.

Le sol tremblait alors que le dévoreur de soleil ouvrait grand sa gueule et que des montagnes entières étaient englouties. La chose rugissait, créant un ouragan empli d'essaims de nanobots qui a atteint rapidement les couches supérieures de l'atmosphère. Alors que nous tentions de résister aux vents, le ciel a changé. Abasourdis, nous avons regardé la tempête artificielle s'opposer à la tempête naturelle, puis se dissiper, jusqu'à ce que le ciel s'éclaircisse et que des éclats de verre tombent en pluie. En moins d'une heure, le monde s'était transformé sous nos yeux.

Avant que nous ayons pu digérer tout cela, le sol s'est ouvert près des collines et d'étranges créatures qui ressemblaient à des termites géants en sont sortis, comme s'ils avaient attendu cet instant avec impatience.

- Déplacez toutes les figurines et les silhouettes du plateau de Planète à côté du plateau de Planète.
- Prenez toutes les Découvertes perdues de l'emplacement du même nom sur le plateau de Planète, et placez-les à proximité du plateau de Planète.
- Défaussez toutes les cartes et tous les marqueurs du plateau de Planète, y compris les Missions en cours et les Circonstances planétaires en jeu.
- Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte P.E.T., remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages 12-13 (Huracan, Stade 2), remplissez la partie droite du plateau de Planète Huracan, Stade 2 à l'aide des cartes indiquées (Découverte unique, Mission).
- Lisez l'entrée 319.

## ENTRÉE 302

[Capitaine Wayman] : Je suis bien content que vous soyez en vie, mais c'est le seul point positif. Ouvrir le portail vers la dimension des Visiteurs nous a coûté plus de ressources que ce que nous pouvons trouver en un mois.

[Équipe de terrain] : ...

[Capitaine Wayman] : Je n'accepterai aucune excuse. Si vous ne vous sentez pas à la hauteur, ne partez pas en mission la prochaine fois. Sortez d'ici.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.

Rangez les Découvertes uniques 35 et 38 dans « Découvertes uniques ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 303

Journal personnel 18-1-F

À mon entrée dans la grotte, abandonnant toute verdure derrière moi, j'ai eu l'impression de déboucher dans une cathédrale antique : les stalagmites ressemblaient à des colonnes, le lichen à des fresques à demi effacées et le sol fissuré rappelait des tuiles craquelées par le temps. Au bout se trouvait une porte magnifique, couverte de roches sédimentaires, mais les marques des Bâtisseurs étaient encore visibles. C'était une expérience mystique.

Placez la carte P133 sur ce Secteur. Lisez l'entrée 8.

## ENTRÉE 304

Rapport d'exploration MI/9 de l'Équipe de terrain

Des racines agitées de spasmes, nous avons extrait l'eau purifiée par leur parenchyme. Au départ, tout allait bien, mais d'un seul coup, elles ont été aspirées vers le plafond de la grotte. Des petits vers grouillants sont tombés sur nous. Ils sécrétaient un liquide corrosif qui attaquait nos combinaisons : nous avons dû partir.

Gagnez 1 Provisions. Remplacez la carte par P135.

## ENTRÉE 305

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #99

Lorsque nous avons tenté de bricoler la machine, un groupe de Visiteurs armés est apparu. Ils ressemblaient exactement à ceux qui étaient venus défendre le Vanguard, mais ils nous ont attaqués immédiatement. Nous sommes parvenus à nous échapper et avons quitté la zone. Ils ne nous ont pas poursuivis, comme s'ils avaient oublié notre existence. Lorsque nous sommes revenus, ils n'ont pas réagi, mais nous ne toucherons plus à la machine.

Lancez  OU +++.

## ENTRÉE 306

MP212 - Expérience sur Sirène

Le spectre inhabituel de l'astre Sirène méritait d'être analysé.

Sa lumière ne permettait pas le développement d'une vie complexe et limitait l'observation des autres planètes et étoiles. En fait, son seul point positif était qu'elle était agréable à regarder pour une bonne partie de l'équipage, qui passait de nombreuses heures sur le pont à la contempler, apparemment hypnotisé par sa lueur changeante, au point que le docteur Bell s'est inquiété.

Une seule expérience a donné des résultats intéressants : certains minéraux récoltés sur des objets proches réagissaient d'une manière étrange aux ondes lumineuses changeantes de Sirène. Nous avons confié ces minéraux à la Section Ingénierie pour qu'elle puisse les inclure dans ses inventions.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :









Déplacez la carte A19 (Scanner multispectral) de « Modules d'Atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 307

Rapidement, le torrent subspatial a disparu, entraînant avec lui la major Dahl.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **11 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810. Dans le cas contraire :

Si vous avez obtenu 10 points ou moins, lisez l'entrée 337.

Si vous avez obtenu 11 points ou plus, lisez l'entrée 346.



## ENTRÉE 308

Même sans voir son visage, la déception de la créature était évidente vu sa posture. Elle est restée immobile un instant avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 336.

## ENTRÉE 309

**Dernière transmission de l'Équipe de terrain 341B**

L'épave s'enfonce de plus en plus vite. Les secousses ont libéré les attaches de l'atterrisseur, qui glisse vers l'abysse et la fournaise. Nous n'avons plus de moyen de nous en sortir et mourrons bientôt.

Nous avons consacré nos derniers instants à scanner tous les artefacts et à bricoler un transmetteur pour vous faire parvenir les données et ce dernier message. Dites à nos familles et amis que nous ne sommes pas morts en vain. Dites-leur...

Bon sang ! C'est...

- Tous les Membres d'équipage présents sur la planète meurent – retirez toutes les cartes Membre d'équipage de leur pochette de Rang.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 310

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Comment ?

[Agent 3] : Aucune idée. Attrape, et cours !

[Agent 1] : Oh... Quelque chose cloche encore.

[Agent 3] : Satanée anomalie ! Attachez-vous à un arbre !

[Agent 1] : Aaah...

[Agent 3] : Les secours arrivent !

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur, défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur, et si vous possédez la Découverte unique **34**, défaussez-la. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 311

**Rapport d'exploration 1/C de l'Équipe de terrain**

Les ténèbres et le silence de cette structure millénaire m'ont enveloppé. Le maillage de carbone forme des petits tunnels dont le réseau s'étend sous la surface sombre de la sphère. J'ai placé une balise radio pour que les autres survivants trouvent ma position et je me suis assis, avec ma torche à moitié morte, en essayant de ne pas penser à ceux pour qui ces couloirs avaient été construits...

Pour pouvoir continuer la Mission, tous les Membres de l'Équipe de terrain doivent se retrouver sur ce Secteur. **Tous les Membres d'équipage sont-ils sur le Secteur 4 ?**

- **Oui** – Lisez l'entrée 320.
- **Non** – Continuez de jouer tour après tour, jusqu'à ce que tous les Membres d'équipage s'y trouvent.

**Rappel** : Tant que le texte « **ENTRÉE 311** » reste visible sur ce Secteur, vous devez lire cette entrée chaque fois qu'un Membre d'équipage rejoint ce Secteur.

## ENTRÉE 312

Mélangez les trois cartes **G11** et placez-les face visible au hasard sur l'emplacement « Circonstances planétaires » du plateau de Planète. Cochez ensuite la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 348.

Lisez l'entrée 334.

Lisez l'entrée 281.

## ENTRÉE 313

**Monde des Visiteurs : Enregistrement sonore du xénologue**

Les Visiteurs (note : je trouve ce nom de Visiteurs inapproprié puisque c'est nous qui visitons leur monde) ont évité tout contact avec moi et le reste de l'équipage. Leur comportement a deux explications possibles : soit ils sont curieux, mais prudents, soit ils ont peur. Pour l'instant, je présume qu'ils sont poussés par la curiosité.

L'endroit ressemble à une zone résidentielle. Les capsules colorées peuvent servir d'habitat : chacune n'abrite qu'un seul Visiteur, nous pouvons donc en déduire que ce n'est pas une espèce familiale.

Nous ne devrions pas les déranger plus que nécessaire et nous allons donc quitter la zone pour l'instant.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P377**. Gagnez la Découverte unique **38**.

## ENTRÉE 314

**Analyse de la structure cristalline**

Notre théorie initiale s'est vérifiée : le cristal sur Cousine est identique à celui sur Diaphane. Nous avons prédit que la planète explosera dans quelques années et, puisque le cristal est déjà visible à la surface, il doit avoir rongé une bonne partie du noyau de la planète.

Ce qui est intéressant est que les éclats arrêtent de grossir et de s'étendre dès qu'ils sont détachés de la structure principale. Si nous parvenions à extraire la « racine » du cristal, arrêterait-il de grandir ? Malheureusement, nous n'avons pas la technologie pour atteindre le noyau d'une planète et mettre cette idée en pratique. Selon ce que nous savons, seuls les Bâtisseurs auraient la technologie géoingénierie adéquate. Il semble que le destin de Cousine, comme celui de la Terre, dépende de notre compréhension des Bâtisseurs.

Gagnez la Découverte unique **17**. Remplacez la carte par **P211**.

## ENTRÉE 315

[Équipe de terrain] : Vanguard ? Ici l'Équipe de terrain ! Nous nous dirigeons vers la zone d'atterrissage. Tous les systèmes fonctionnent, les communications sont stables. Nous devrions franchir la zone de débris dans... Oh, wow.

[Capitaine Wayman] : Mon Dieu...

[Équipe de terrain] : Vous avez vu, Vanguard ?

[CAPCOM, caporal Coetz] : Absolument, Équipe de terrain. Les scanners à longue portée avaient raison : la planète a disparu. Si vous ne voyez aucun vecteur d'approche, vous avez la permission d'abandonner la mission.

[Équipe de terrain] : Certains pans de la croûte semblent assez grands pour qu'on atterrisse et nous détectons des structures anormales parmi les débris. Nous pouvons aller voir.

[Capitaine Wayman] : Tout ce que vous pourrez ramener sera important, Équipe de terrain, mais n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre. Il reste de nombreux autres mondes à visiter.




[Équipe de terrain] : Bien reçu, Vanguard. Nous cherchons un vecteur d'approche.

**Important** : Ce plateau de Planète introduit les règles de Campagne de l'Atterrisseur, d'Atterrissage et de Provisions limitées.

Pour résoudre la procédure d'Atterrissage, suivez les étapes ci-dessous :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage. La Piste d'Atterrissage représente la progression de votre descente vers la surface de la planète.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après. Si le résultat du dé n'apparaît pas, le jet n'a pas d'effet. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement – par exemple, une option qui vous fait perdre des Provisions alors que vous n'en n'avez pas). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite).
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée **317**. Dans le cas contraire, revenez à l'étape **2**.

## ATERRISSAGE SUR DIAPHANE – DÉBRIS ORBITAUX

	<b>Impact de débris !</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descente soute en avant</b> Perdez 4 moins  Provisions.</li> <li>» <b>Se préparer à l'impact</b> Chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <b>Trauma</b>.</li> </ul>
	<b>Piste d'atterrissage dégagée</b>	Atterrissage réussi Lisez l' <b>entrée 317</b> .

## ENTRÉE 316

### Journal personnel

Un air humide s'est échappé du trou avant de se solidifier pour boucher l'évent. Nous allions devoir repercer après avoir installé un caisson d'isolation dont la pression et la température empêcheront le trou de se refermer.

Je suis fébrile. Bientôt, nous verrons ce qui est sous la glace ! J'espère y trouver un monde entier, comme dans les romans de Jules Verne.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P196**.

Ensuite, si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la puis appliquez son texte :

- Placez l'Objectif secondaire **O17** (*Dans les profondeurs*) dans l'enveloppe « En Attente... » et lisez l'**entrée 359**.

## ENTRÉE 317

Vous êtes arrivés sains et saufs à destination.

**Important :** Ce plateau de Planète introduit les règles de Campagne des Indices et des Découvertes. Si vous déclenchez un effet qui vous demande de piocher un Indice avant que leur fonctionnement ne soit présenté, lisez les règles « Indices » et « Découvertes », au Chapitre III du Livret de Règles.

**Important :** Ce plateau de Planète introduit les règles de Blessures dangereuses. Gardez en tête que gagner une quatrième Blessure déclenchera une Évacuation forcée. Si vous avez un doute sur les règles de Blessures, consultez les parties « Blessures » et « Fin de l'Exploration planétaire » du Chapitre III du Livret de Règles.

À présent, ouvrez la Planétopédie en pages **4-5** (*Diaphane*). Ouvrez ensuite le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».


## ENTRÉE 318

### Enregistrement sonore de la passerelle de l'ISS Vanguard 12280/C

- Il bouge à peine! Allez mon beau petit robot!
- Tu as vu les étranges motifs sous la glace?
- C'est flou. Où ça?
- Des lignes droites et sombres sur la gauche. Elles sont trop régulières. Elles ressemblent aux symboles sur la sphère de Dyson.
- Peut-être que...
- Non, accroche-toi! Bon sang, les boucliers ne fonctionnent plus.
- Plus de huit cents degrés Kelvin et une gravité extrêmement élevée, tu espérais quoi? En plus, nous avons amassé des tonnes de données que la Section Sciences devra analyser.
- Regarde la lentille fondre, c'est triste.

La Section Sciences a analysé les données et découvert que les symboles sont reliés aux Bâtisseurs. Elle a aussi réfléchi à une amélioration des boucliers pour qu'ils demeurent fonctionnels dans des conditions extrêmes.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Déplacez la carte **E37** (*Bouclier d'énergie*) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ». Gagnez 1 .

## ENTRÉE 319

[**CAPCOM, caporal Coetz**] : Équipe de terrain? Lancez la vérification de l'atterrisseur. Nous captons une activité inquiétante aux alentours.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu. Nous lançons la vérification à distance. Il semble que...

[**IA de l'atterrisseur**] : DOMMAGES STRUCTURELS REPÉRÉS. MOTEURS EN PANNE.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : J'ai lancé les caméras! Ces créatures, les arthropodes des collines, ont envahi la zone d'atterrissage et endommagent l'atterrisseur.

[**CAPCOM, caporal Coetz**] : Dépêchez-vous de vous rendre sur place, Équipe de terrain! C'est votre seul moyen de rentrer.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Inutile, nous sommes trop loin pour arriver à temps et nous ne sommes pas équipés pour le combat. On attend vos ordres...

Si un plateau Atterrisseur se trouve sur la table, lisez l'**entrée 360**.

Si aucun plateau Atterrisseur ne se trouve sur la table (l'Atterrisseur a été détruit auparavant), lisez l'**entrée 487**.


## ENTRÉE 320

### Rapport d'exploration 1/D de l'Équipe de terrain

Quand le dernier membre de l'Équipe de terrain est apparu au loin, nous avons ressenti un grand soulagement. La mission était un désastre, mais nous étions en vie et regroupés, nous avions des provisions et la zone d'atterrissage n'était pas trop loin.

Il était temps de nous mettre au travail. Tout d'abord, nous devons nous assurer que la mission de sauvetage ne subisse pas le même sort que nous.

Si vous jouez le **Tutoriel**, lisez l'**entrée 298**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

- Remplacez le PDI sur le Secteur **4** par la carte **P105** (*Des cursives techniques*).
- Retirez du jeu la carte Mission **M01**.
- Gagnez 1 .
- Lisez l'**entrée 345**.

## ENTRÉE 321

### Journal d'exploration

Après des heures de préparatifs notamment pour s'assurer de la solidité de la glace et de l'absence de séismes, nous avons décidé de descendre dans la fissure. Tout d'abord, nous n'avons rien vu d'autre que des ténèbres et de la glace sale, puis nous avons trouvé une saillie suffisamment large pour y installer un petit avant-poste qui nous permettrait d'explorer plus facilement et en toute sécurité.

Un peu plus tard, nous avons découvert un endroit qui regorgeait de reliques, toutes engoncées dans la glace. C'est une découverte inestimable, mais il sera difficile de tout extraire.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P194**.

## ENTRÉE 322

### Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante

Le passage qui grouillait autrefois de vie était maintenant désert. Seul restait Kurma, le maître incontesté de ces eaux. Il était étrange, silencieux et immobile. Terrifiant, aussi. Surtout lorsque vous avez vu une créature aussi grosse qu'une voiture se faire écraser sur la paroi aussi facilement qu'une mouche.

Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 323

### Enregistrement sonore de la passerelle de l'ISS Vanguard 12276/C

- On se croirait en Enfer! Comment peut-il y avoir de la glace?
- La Section Sciences a mentionné que la gravité compresse l'eau... comme le charbon pour donner les diamants ou un truc du genre.
- J'ai vu des flammes.
- Attends! La sonde entre dans l'atmosphère! Vas-y, ma petite curieuse.
- Il y a trop de parasites. Satanés vents solaires!

Si vous possédez l'Amélioration de la Passerelle **B01** (*Coque renforcée*), lisez l'**entrée 318**.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 340**.

## ENTRÉE 324

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[**Agent 1**] : On peut utiliser la machinerie lourde?

[**Agent 2**] : Pour détruire ces curieux échantillons? Regarde celui-là, il ressemble à ton nez!

[Agent 1] : ...

[Agent 2] : Impossible. Le site est trop précieux, il faut le préserver en l'état. Nous pourrions apprendre quelque chose d'utile pour sauver les coraux d'eau froide sur Terre.

[Agent 1] : Super... Dépêche-toi, je n'aime pas être ici.

Lisez l'entrée 394.

## ENTRÉE 325

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : J'ai trouvé une fissure dans la structure. J'entre.

[Agent 2] : Soyez prudente, nous ne pouvons pas savoir...

[Agent 1] : Ou...

[Agent 3] : Elle a disparu!


[Agent 2] : Allez l'aider!

[Agent 3] : Attendez, elle est revenue. Ça va?

[Agent 1] : J'étais... ailleurs.

[Agent 3] : Tu saignes du nez!



[Agent 1] : Est-ce que ces lieux sont réels?

Lancez .

## ENTRÉE 327

Le voyage de l'ISS Vanguard s'est terminé à son point de départ : dans la sphère de Dyson en ruines des Bâtisseurs. Le vaisseau et les précieuses technologies des Bâtisseurs ont été détruits, la plupart des membres d'équipage sont morts. L'humanité a failli, mais le plan des Bâtisseurs a connu un échec plus cuisant encore.

Les rares survivants ont été secourus par des vaisseaux idémiens. Grâce à eux, la race humaine a survécu à la destruction de la Terre par le cristal tueur de planètes. Les derniers membres d'équipage du Vanguard se sont installés sur un monde distant et inhospitalier. Ils sont lentement parvenus à rebâtir une civilisation humaine et forment maintenant l'une des espèces les moins avancées de ce coin de la galaxie, mais ils racontent encore des histoires d'un passé grandiose, et notamment l'épopée tragique de l'ISS Vanguard.

Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure. Si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage.

Ensuite, lisez l'entrée 880.



## ENTRÉE 328

Monde des Visiteurs : Notes de recherche #105

Les Visiteurs ne nous ont pas empêchés de franchir le portail (je pourrais me tromper, mais je crois qu'ils nous ont même aidés discrètement, en le stabilisant depuis l'autre côté). Nous en sommes ressortis dans un monde familier : nous n'y étions jamais allés, mais au moins il n'avait que trois dimensions.

L'avant-poste des Visiteurs se trouvait dans les profondeurs marines et était protégé par une série de salles étanches dont les portes s'ouvraient lentement les unes après les autres.

Choisissez une de ces options :


- » Explorer les profondeurs alentour –  et lisez l'entrée 352.
- » Prélever des échantillons des environs –  et lisez l'entrée 365.
- » Quitter les lieux – Cette entrée est terminée.

## ENTRÉE 329

Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante

Kurma tremblait et il a hurlé au point de faire trembler les eaux. Quelque chose sortait de son ventre, qui laissait échapper un liquide sombre sur les coraux. Ensuite, la créature s'est éloignée d'un air digne.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 330

Félicitations! Si vous avez récolté toutes les Découvertes uniques, achevez la Campagne pour découvrir l'impact de vos efforts sur l'histoire.

Lisez l'entrée 455.

## ENTRÉE 331

[Équipe de terrain, agent 1] : La zone est aussi sécurisée que possible. Dépêchez-vous, s'il vous plaît.

[CAPCOM, sergent Xiu] : L'atterrisseur est en route. Si tout va bien, nous serons là dans moins de cinq minutes.

[Équipe de terrain, agent 1] : On devrait survivre jusque-là. À bientôt.

[CAPCOM, sergent Xiu] : À bientôt, Équipe de terrain.

Défaussez la carte Mission M182. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 332

[Équipe de terrain, agent 1] : Satané endroit, qui me brouille le cerveau. Vanguard, vous pouvez nous aider? Vous pouvez, je ne sais pas, filtrer le bruit visuel, genre?

[CAPCOM, major Dahl] : Impossible, Équipe de terrain. On essaie, mais notre IA est aussi confuse que vous.

[Équipe de terrain, agent 2] : C'est une impasse, il faut faire demi-tour.


[Équipe de terrain, agent 1] : Attends. Il y a quelque chose qui bouge près du mur. Tu vois?

[CAPCOM, major Dahl] : On le voit aussi, Équipe de terrain. C'est sûrement l'un des prédateurs de la planète. Il semble fâché et confus. Ne vous approchez pas. Reculez lentement.

[Équipe de terrain, agent 1] : Vous pensez que les motifs servent à les repousser?

[CAPCOM, major Dahl] : Peut-être, mais la Xénologie affirme que c'est une forme d'épreuve, probablement pour les pèlerins. Pour savoir qui est digne d'entrer en ville. Attendez. Agent 2, que faites-vous?

[Équipe de terrain, agent 2] : Petit, petit, petit...

Réduisez vos Provisions de 2 OU chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

## ENTRÉE 333

Critique de l'étude sur les «arbres ondulants»

Ce qui semblait au départ être une forme de symbiose ou d'interaction parasitique entre des «arbres» et de gros «vers-racines» mobiles n'est en fait qu'un seul organisme. Les arbres ondulants, comme on les appelle, ne sont ni des plantes, ni des animaux, mais des organismes étranges qui appartiennent aux deux familles.

Nous espérons que l'analyse des fossiles découverts sur place nous éclairera.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P134.

## ENTRÉE 334

[Chef de Section] : Où en êtes-vous, Escouade Alpha?

[Escouade Alpha] : On survit, pourquoi?

[Chef de Section] : La passerelle va subir un nouvel assaut.

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

[Escouade Alpha] : Ça ne s'arrêtera donc jamais?

[Chef de Section] : Nous ne détectons aucun autre vaisseau. C'est peut-être leur dernière tentative.

[Escouade Alpha] : Dommage que nous aussi, on soit au bout du rouleau...

- Placez la carte P233 sur les autres cartes du Secteur 1, sauf si les quatre cartes P233 se trouvent actuellement sur le plateau de Planète.
- Placez la carte Menace Béhémot usurpateur sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette Béhémot usurpateur sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 335

Note d'archive anonyme

Kurma est un spécimen magnifique. Plus gros qu'une baleine bleue, il est plus protecteur qu'une mère pour son petit lorsqu'il est question de sa bulle-biome. Il est plus dangereux que tout ce qu'on connaît, mais plus docile qu'un agneau.

Si vous êtes sur le...

- Secteur 1 – Lisez l'entrée 338.
- Secteur 2 – Lisez l'entrée 329.
- Secteur 3 – Lisez l'entrée 350.
- Secteur 4 – Lisez l'entrée 353.
- Secteur 5 – Lisez l'entrée 322.

## ENTRÉE 336

L'Idémien a dit qu'il était le gardien du temps et le protecteur des pèlerins, et qu'il resterait sur place pour s'assurer que nous partions une fois notre temps écoulé. Nous avons tenté de l'interroger sur ses dirigeants, de lui demander à qui parler. Toutes nos questions ont reçu la même réponse :

« Vous et moi, nous parlons deux langues distinctes, même si vos machines font en sorte que nos sonorités soient les mêmes. Nous reparlerons lorsque nous aurons compris votre vérité et que vous aurez saisi la nôtre.

Comme il refusait d'en dire plus, nous avons choisi de nous concentrer sur notre mission principale.

Placez la carte Mission Optionnelle **M123** (Compréhension) sur l'espace Mission Optionnelle, contre le bord droit du plateau de Planète. Ouvrez ensuite le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 337

Nous avons fait de notre mieux, mais ça n'a pas suffi. Je sens encore la main du docteur Corey quitter la mienne alors que je tentais de la tirer hors de l'anomalie. Rapidement, le torrent subspatial a disparu, entraînant avec lui notre chère amie.

L'hilote a souri lorsque nous nous sommes retrouvés avec lui dans le laboratoire vide.

- Humains! Maintenant que vous connaissez mon pouvoir, je n'ai pas d'autre choix que de vous tuer.

Nous avons immédiatement levé nos armes.


- Du calme, a-t-il ajouté en riant. C'était juste une blague. Vous voyez? Je fais des blagues comme les humains, je suis toujours l'un des vôtres!

Cochez la case **E** de l'entrée **930**. Ensuite, lisez l'entrée **346**.

## ENTRÉE 338

**Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante**

Kurma se trouvait sur un événement, laissant les colonnes de fumée s'élever au-dessus de la bulle symbiotique qu'il portait sur son dos. Plusieurs fentes, semblables à des stomates de plantes gargantuesques, se sont ouvertes dans la bulle, qui est devenue noire. Au bout d'un moment, Kurma s'est éloigné alors que des minéraux se déposaient sur sa coquille. Les explorateurs humains se sont rapidement approchés de la créature monstrueuse, afin de collecter les minéraux. C'était plus sûr que de s'approcher des événements bouillants.

Vous pouvez  pour gagner 1 Indice Minéral. Vous pouvez répéter ceci autant de fois que vous le souhaitez.

## ENTRÉE 339

[Équipe de terrain] : Nous sommes arrivés. On vous envoie les scans des alentours.

[CAPCOM, sergent Nahy] : Bien reçu. Excellent travail, Équipe de terrain. Vous pouvez retourner à l'atterrisseur.

[Équipe de terrain] : Vous ne voulez pas qu'on explore plus?

[CAPCOM, sergent Nahy] : À vous de voir. S'il vous reste des forces et des provisions...

[Équipe de terrain] : Laissez-nous en discuter.

Défaussez la carte Mission. Votre Mission est terminée ; vous pouvez désormais rejoindre l'Atterrisseur quand vous voulez, pour terminer la phase d'Exploration planétaire.

## ENTRÉE 340

**Enregistrement sonore de la passerelle de l'ISS Vanguard 12278/F**

- Nom d'un chien, on a perdu le signal.

- Tu as vu? Il a repéré des motifs sous la glace...

- Non, il n'y avait rien. C'est juste une lentille sale.

- J'ai vu quelque chose...

- Taisez-vous tous! La sonde est perdue. Grâce à une autre idée stupide de la Section Sciences, nous allons devoir en reconstruire une. Mettez-vous au travail!

Les conditions extrêmes ont détruit la sonde. Vous ne pourrez pas enquêter tant que vous ne disposerez pas d'un bouclier efficace.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 342

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**

L'écorce de cette plante ressemble à celle des palmiers de la Terre. Ses fruits, par contre, semblent pourris et pleins de bactéries, ce qui est une bonne chose puisque nous pourrions en apprendre plus sur les microbes de cette planète. Hé! Ce n'est pas le temps de plaisanter pendant que j'enregistre... Ho! Du calme, stupide indolent. Tu aimes ces fruits? Tu en veux un?

Si vous ne possédez pas encore la Découverte unique **34**, gagnez-la.

## ENTRÉE 343

[CAPCOM] : Pourquoi avez-vous mis l'équipement là?

[Équipe de terrain] : La glace chante plus fort, elle doit être mince.

[CAPCOM] : Elle chante?

[Équipe de terrain] : Vous n'avez jamais entendu la glace chanter?

[CAPCOM] : J'aurais dû?

[Équipe de terrain] : Laissez tomber.

...

[Équipe de terrain] : J'en étais sûr! Il y a une poche d'air sous la glace. Il doit y avoir de l'eau en dessous.

[CAPCOM] : Super. Je vais noter qu'il faut écouter la glace chanter pour la prochaine fois. Je me demande si nous en avons un enregistrement aux archives?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P195**.

## ENTRÉE 344

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard ? Nous venons de dépasser les mosaïques de l'entrée. Nous avons placé des balises pour que ce soit plus facile de revenir sur place. Vous êtes sûrs que c'était une ville? Nous avons trouvé des structures, mais elles sont toutes désertes.

[Équipe de terrain, agent 2] : Attends, regarde! Il y a une sorte d'atelier. Quelqu'un travaille à l'intérieur, on peut peut-être aller lui parler?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P271**.

## ENTRÉE 345

**Rapport d'exploration 1/E de l'Équipe de terrain**

Les charges récupérées sur l'atterrisseur allaient nous être utiles. Grâce au réseau de tunnels sous la sphère, nous pouvions atteindre un endroit directement sous le canon et faire exploser la portion de sphère qu'il occupait. L'approche s'avère plus sûre et plus rapide, mais elle laissera un trou béant dans la structure en plus de détruire son camouflage. La sphère de Dyson géante ne sera plus invisible...

Certains d'entre nous ont proposé une approche plus risquée : courir en surface jusqu'à la base du canon, puis trouver un moyen de le désactiver ou le détruire avec une charge plus petite placée directement sur son flanc.

Nous sommes passés au vote...

Si vous jouez le **Tutoriel**, lisez l'entrée **554**. Dans le cas contraire, les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale).

- » **Faire sauter la partie de la sphère abritant le canon** (cette option endommagera de manière permanente la sphère et compromettra son camouflage) – lisez l'entrée **390**.
- » **S'approcher du canon et le désactiver** (option plus risquée et prenant plus de temps) – lisez l'entrée **265**.

## ENTRÉE 346

Cochez la case **F** de l'entrée **930**, puis poursuivez la lecture :

La mort de Dahl a causé un chaos incroyable. Trois officiers se sont désignés comme ses successeurs, et le désordre qui s'en est suivi nous a permis de reprendre la passerelle sans tirer le moindre coup de feu. Une fois à l'intérieur, nous nous sommes barricadés et avons transmis un message à tout le Vanguard. Nous avons demandé à tout le monde de cesser les combats et de se rallier à nous.

Lisez l'entrée **403**.



## ENTRÉE 348

[Chef de Section] : Escouade Alpha...

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

[Chef de Section] : Vous nous recevez? Ici la passerelle.

[Escouade Alpha] : On est un peu occupés, là.

[Chef de Section] : Le vaisseau usurpateur a défoncé notre coque près de la coursive principale. Nous sommes abordés par de l'infanterie lourde, et ils trimbalent une espèce de machine de guerre.

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

[Chef de Section] : Les envahisseurs approchent de la passerelle ! Attaquez-les, Escouade Alpha !

- Placez une carte **P233** sur toutes les autres cartes du Secteur 1, sauf si les quatre cartes **P233** se trouvent déjà sur le plateau de Planète.
- Placez la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Ruche de guerre usurpatrice* et celles des 3 Drones sur le Secteur 2.
- Si la carte **P231** (*Panique générale*) se trouve sur le Secteur 2, placez un marqueur Temps sur la première case de la Piste de Temps de la *Ruche de guerre usurpatrice* et résolvez son effet Nuée.

## ENTRÉE 349

Nous n'avons pas vu son visage, mais la créature s'est ébrouée un instant, comme si elle tentait de maîtriser une rage primale. Nous avons l'impression d'avoir provoqué sa colère. Après un instant, elle s'est maîtrisée avant de commencer à parler, et notre IA s'est mise à traduire.

Lisez l'entrée 259.

## ENTRÉE 350


**Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante**

La tortue géante s'est installée parmi les polypes et les algues, sans se préoccuper de leurs tentacules acides. Apparemment, elle connaissait les lieux et venait s'y nourrir.

Les explorateurs ont décidé que c'était le moment idéal pour approcher la créature et l'analyser. À leur grande surprise, ils ont découvert que c'était moins une tortue géante porteuse d'un parasite qu'une physalie, un conglomerat de plusieurs organismes. La tortue était un élément important, mais elle ne survivrait pas un instant sans sa vessie d'air qui agissait à titre de poumons externes et de source de minéraux, en plus d'accomplir d'autres fonctions inconnues.

Un humain plus courageux que les autres a décidé de traverser la bulle à la nage, contre les ordres de son supérieur. Après une minute d'angoisse, il en est ressorti avec une curieuse découverte dans ses mains tremblantes.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la puis appliquez son texte :

Gagnez 1  et la Découverte unique 9.

Ensuite, gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 351

[Équipe de terrain] : Nous avons tout ce que vous vouliez. Tout est sur l'atterrisseur, nous sommes prêts à décoller.

[CAPCOM] : Excellent travail, Équipe de terrain. Vous avez l'autorisation de revenir.

[Équipe de terrain] : On vient, mais...

[CAPCOM] : Oui?

[Équipe de terrain] : Nous ne sommes pas sûrs que nos découvertes aient un lien avec les Bâtisseurs. Vous ne voulez pas qu'on explore les couches inférieures de la planète?

[CAPCOM] : C'est à vous de voir. Nous sommes satisfaits, mais le capitaine en attend toujours plus, comme vous le savez.

Gagnez 1 . Défaussez la carte Mission.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Trouvez la carte Mission **M41** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

## ENTRÉE 352

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #108**

Nous nous sommes éloignés à la nage de l'avant-poste des Visiteurs sur ce monde aquatique, mais n'avons trouvé qu'un unique gisement de minéraux rares. Nous n'avons vu ni faune ni flore, et le seul signal provenait de l'avant-poste.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :


Gagnez 4 Indices *Minéral*.

## ENTRÉE 353

**Histoires sous-marines : récit d'une exploration profondément terrifiante**

Kurma s'amusait, se délectait du vaste espace vide. C'était une vision terrifiante : ce monstre gigantesque nageait dans tous les sens, menaçant de tout écraser accidentellement sur son passage.

Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*.

Vous pouvez  pour déplacer Kurma sur un Secteur connecté au choix.

## ENTRÉE 354

[CAPCOM] : L'anomalie devrait frapper dans quatre-vingt-dix secondes.















[Équipe de terrain] : Que devons-nous faire ?!

[CAPCOM] : Vos prières? Plus sérieusement, éteignez le pilote automatique et soyez prêts à toute éventualité.

Si votre Atterrisseur possède 5 ou plus  et en , lisez l'entrée 368.

Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

- Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
- Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 368. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

	<b>Pluie battante</b>	<b>Résister</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins  .
	<b>Brutale oscillation gravitationnelle</b>	Choisissez une option : » <b>Mancœuvrer</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage  2. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  6. » <b>Garder le cap</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage  2. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage  2.
	<b>Anomalie</b>	Choisissez une option : » <b>Préserver l'Atterrisseur</b> Si  est de 5 ou plus, chaque Membre d'équipage  3. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Trauma</i> . » <b>Vous protéger</b> Remettez toutes les cartes Équipement Personnel dans « Armurerie ». Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes <i>Hangar</i> ) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
	<b>Ciel dégagé</b>	<b>Continuer la descente</b> Rien ne se passe.

## ENTRÉE 355

Nous avons tué Dahl, mais la balle avait aussi touché Sarah. Elle est morte par notre faute, alors qu'elle s'excusait de tout ce qu'elle avait fait sur les ordres de Dahl. Les adieux devraient attendre : les marines de Dahl avaient fait sauter la porte pour entrer dans le laboratoire. Nous devions fuir.

Cochez la case **E** de l'entrée **930**, puis lisez l'entrée **346**.

## ENTRÉE 357

Sarah Corey est morte, malencontreuse victime d'un combat inutile. Dahl s'est servie du corps de la scientifique comme bouclier, ce qui lui a permis de gagner de précieuses secondes. Nos balles étaient inoffensives pour la coque du vaisseau et ne pouvaient pas la blesser. Rapidement, ses marines sont entrés dans le laboratoire. Nous avons dû fuir, vaincus et démoralisés.

Cochez la case **E** de l'entrée **930**, puis lisez l'entrée **501**.

## ENTRÉE 358

Si le marqueur sur la carte *Menace Faisceau de Re-Création* est placé sur la case « Rapide », déplacez-le sur la case « Lent ». Sinon, déplacez-le sur la case « Rapide ».

## ENTRÉE 359



### Journal personnel

Alors que nous réfléchissions à nos options, j'ai entendu la fatigue dans la voix de mes camarades, et la mienne ne devait pas être mieux. Heureusement, le message du Vanguard nous a sauvés :


- Votre équipement n'est pas conçu pour l'exploration sous-marine. Nous recommandons votre extraction immédiate. Cependant, le capitaine dit que, si vous en avez la force, vous pourriez attendre sur place qu'on vous envoie une capsule avec les outils nécessaires. C'est à vous de voir. Qu'en pensez-vous ?

Ma première pensée était que le capitaine pouvait aller se [FICHER CORROMPU].

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Quitter immédiatement la planète** – Déplacez tous les Membres d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur, défaussez la carte Mission (si elle est toujours sur le plateau de Planète), puis lisez l'entrée **223**.
- » **Attendre la capsule et continuer l'exploration** – Chaque Membre d'équipage  et lance . Poursuivez l'Exploration planétaire.

## ENTRÉE 360










- Placez tous les Modules du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez toutes les Découvertes du plateau Atterrisseur sur l'emplacement du plateau de Planète indiqué « Découvertes perdues ».
- Défaussez le marqueur de la piste des Provisions.
- Déplacez la carte de Rang et tous les  de l'Atterrisseur sur les espaces dédiés contre le plateau de Planète.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- À présent, le plateau Atterrisseur doit être vide – rangez-le dans la boîte du jeu et défaussez la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète. Votre Atterrisseur est détruit et vous ne pouvez donc plus Décoller !
- Réinitialisez le sac à Indices, en y rangeant tous les pions Indices.
- Désormais, toutes les nouvelles Découvertes que vous récoltez lors de cette Exploration planétaire seront placées directement sur votre plateau Équipage – les Membres d'équipage peuvent utiliser les Découvertes placées près de leur plateau Équipage comme si elles étaient sur l'Atterrisseur.
- Lisez l'entrée **487**.

## ENTRÉE 361

Nous avons tenté de ne toucher que la major Dahl, mais ce n'était pas facile. Elle tirait en retour sans remords et avec une précision mortelle.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial ; aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats. Un Membre ne possédant pas ces Aptitudes ne peut pas être choisi !
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez **1** point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **8 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles.
- S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée **810**. Dans le cas contraire :

**Si vous avez obtenu 7 points ou moins**, lisez l'entrée **357**.

**Si vous avez obtenu 8 points ou plus**, ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'entrée **355**.

## ENTRÉE 362

**Rappel** : Si aucun Atterrisseur ne se trouve sur ce Secteur, vous ne pouvez pas quitter la planète !

### Journal du capitaine, entrée E-0808

Édan n'était pas dénuée de beauté, il faut bien le reconnaître. Il est facile de l'imaginer à son apogée, couverte de mers bleues et grouillante de vie. La destruction que nous contemplons est l'héritage de l'orgueil et de la folie de son peuple. Malgré tout, nous avons détecté des signes de vie : certains proviennent de fossiles, mais d'autres sont actifs. Il y a de l'eau sous Édan, et des créatures vivent dans les profondeurs. Malgré l'échec du peuple, la planète continue à vivre d'une manière différente.

Je suis content que notre équipe ait quitté Édan et sa pluie de météorites qui s'abat sans cesse sur la surface, mais je dois admettre que je ne suis pas prêt d'oublier ce que nous avons trouvé sur place. Tout comme je continuerai à me demander si nous ne nous fions pas trop aux Bâtisseurs. Nous les savons faillibles : après tout, c'est leur technologie qui a détruit ce qu'ils tentaient de créer sur cette planète. Alors que nous comprenons de mieux en mieux leur science, je ne peux m'empêcher de me demander si la Terre subira un jour un destin semblable.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte :

Si le Projet de Recherche **R20** (*Physique subspatiale*) est dans « Projets de Recherche », déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ». Dans le cas contraire, cochez la case ci-dessous et appliquez son texte.

Gagnez 1  et 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.

Lisez l'entrée **990**.

## ENTRÉE 363

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : J'ai trouvé une fissure dans la structure. J'entre.

[Agent 2] : Soyez prudente, nous ne pouvons pas savoir...

[Agent 1] : Wow! C'est... [parasites]

[Agent 3] : Elle a disparu !

[Agent 1] : [Parasites]... à l'intérieur. On croirait des routes sorties des pires cauchemars d'Escher.

[Agent 2] : Ça va ?

[Agent 1] : Oui. Les lieux sont pleins de... [parasites]. Ils sont calmes et m'ignorent. Il y a une tonne de petits portails !

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P378**.

## ENTRÉE 364

Prenez un Membre d'équipage d'un emplacement « Blessures légères » ou « modérées » du porte-cartes Infirmerie du Classeur du Vaisseau (pages **33-34**). Placez sa carte sur l'espace Équipage disponible de sa Section.

## ENTRÉE 365

**Monde des Visiteurs : Notes de recherche #106**

Seul du plancton mort entourait la base. Nous présumons qu'il a été détruit par l'énergie qui filtre de l'avant-poste des Visiteurs.

Gagnez 1 Indice *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 366

**Journal du xénologue en chef**

Heureusement, l'Équipe de terrain a sauvé la planète. Nombreux sont ceux qui pensent qu'il ne s'agissait que d'une simple infection qui n'aurait affecté qu'une petite partie du biome. Faux! C'était la première fois que nous constatons une réaction négative entre deux types d'ADN distincts (ou plus précisément entre de l'ADN et une structure similaire). Jusqu'ici, nous n'avons rencontré que des formes de vie créées par les Bâtisseurs : toutes ont la même origine et suivent les mêmes principes. Cependant, la faune et la flore locales s'étaient développées seules. C'étaient des espèces endémiques de cette région de la galaxie, en quelque sorte. Nous ne pouvions pas les détruire.

Remplacez la carte par P141.

## ENTRÉE 367

**Rapport préliminaire de Reconnaissance**

La mission était stupide! L'atmosphère sur ce caillou immonde regorge de vapeurs et de spores corrosives. La première sonde a été détruite immédiatement : son bouclier a disparu à l'entrée dans l'atmosphère et l'air ambiant a fait le reste.

La deuxième sonde était mieux préparée (pourquoi la Section Sciences ne nous a pas dit dès le départ de recourir à nos matériaux les plus solides?) et a survécu à la chaleur et aux chocs. Elle a atterri sur un tas de boue. Autour, tout était couvert de champignons étranges, il était impossible de voir la moindre roche ou le sol. Il a fallu batailler pour arracher la sonde de cette surface et la faire décoller, mais on a réussi. Maintenant, la Section Sciences va s'attribuer tout le mérite de l'étude des champignons géants. Je peux déposer une réclamation?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte **A26** (*Biogénérateur*) de « Modules d'Atterrisseur » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Ensuite, gagnez 1 Découverte *Flore étrange* et rangez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 368

A  B  C

- Si les cases **A**, **B** et **C** sont cochées, lisez l'**entrée 384**.
- Si seules les cases **A** et **B** sont cochées, lisez l'**entrée 373**.
- Si seule la case **A** est cochée, lisez l'**entrée 389**.
- Si aucune d'elles n'est cochée, lisez l'**entrée 373**.

## ENTRÉE 369

Si vous possédez la Découverte unique **34** (*Fruit gluant*), lisez l'**entrée 374**.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**

Bien que les indolents paraissent inoffensifs, il faut se montrer prudents. Ils ont des caractéristiques dangereuses, et notamment les longues griffes dont ils semblent se servir uniquement pour accéder à la pulpe des fruits. Lorsque nous tentons de nous en approcher, ils retournent dans la jungle épaisse et évitent tout contact. Néanmoins, ils semblent intéressés par nos actions et nous observent de loin. Nous allons tenter notre chance avec ceux qui se trouvent non loin de notre atterrisseur.

Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 370

Si votre Objectif principal actuel est entre **O06** et **O11**, rien ne se passe – continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Extrait du livre *Nous ne sommes plus seuls* : L'histoire du premier contact**

Notre hôte attendait encore non loin de l'atterrisseur, à l'ombre d'un palanquin, aussi immuable qu'un rocher...

Comptez combien de cases de l'**entrée 905** sont cochées. Si 3 d'entre elles ou plus sont cochées et que la Mission **M123** (*Compréhension*) est toujours visible sur le plateau, lisez l'**entrée 397**. Dans le cas contraire, les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » **Passer en revue ce que nous savons des Idémiens** – Lisez les paragraphes cochés de l'**entrée 905**.
- » **Continuer** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 371

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Empêcher les Usurpateurs de détruire les capsules** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps. Si la carte **P238** ne se trouve pas déjà sur votre Secteur, Placez-la dessus, puis continuez la partie.
- » **Ordonner à votre équipe de protéger les capsules** – Choisissez quels Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) s'en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l'**entrée 436**.
- » **Ne pas s'occuper des capsules et laisser quelqu'un d'autre s'en charger** – Prenez 10 cartes au hasard dans « Recrues » (Boîtier B) et Retirez-les du jeu. Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3) sauf s'il est déjà « très bas ». Continuez la partie.

## ENTRÉE 372

La deuxième Exploration de la Campagne ne peut pas échouer. Ignorez la nouvelle carte Blessure et son dé, et continuez la partie.

**Remarque** : Attention, sur les futures planètes, gagner une quatrième Blessure déclenchera immédiatement la fin de votre mission, qui sera alors un échec.

## ENTRÉE 373

[CAPCOM] : Le capitaine a une mission supplémentaire pour vous. S'il vous reste des provisions et du temps, enquêtez sur les anomalies que nous détectons sur la planète.

[Équipe de terrain] : Vous avez une piste?

[CAPCOM] : Sa source semble provenir du sud-ouest des montagnes, selon la Section Sciences. Commencez à chercher autour de vous.

[Équipe de terrain] : [Rires]

[CAPCOM] : Quoi?

[Équipe de terrain] : Devant nous se trouve un spécimen endémique qui ressemble à un type étalé sur un sofa après une longue journée de travail. Oh, en voilà d'autres. Ils ressemblent un peu aux paresseux de la Terre. Vanguard, pouvez-vous confirmer que l'équipe qui découvre une espèce a le droit de la nommer?

[CAPCOM] : Exact.

[Équipe de terrain] : On va les appeler les indolents.

[CAPCOM] : ...

Ouvrez la Planétopédie aux pages **18-19** (*Cousine*). Placez au hasard une des cartes Mission **M91** sur le plateau de Planète – c'est votre Mission principale. Placez la Mission **M90** en dessous – il s'agit de la requête optionnelle du capitaine.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 374

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**

Nous attirons l'une des créatures avec un fruit juteux : sa faim et sa curiosité surpassent sa peur. Nous avons l'occasion de tester l'intelligence de l'animal. Nous ne savons pas à quel point il est évolué, mais il est au moins aussi intelligent qu'un corbeau ou un perroquet. Les indolents se servent d'outils simples, dont des parapluies en feuilles pour se protéger des fortes pluies ou des rayons ardents du soleil.

Le spécimen que nous étudions commence à faire preuve d'une certaine inquiétude, à l'instar d'une mammifère qui réalise qu'un de ses petits a disparu. Il hume l'air autour de la piste de deux autres indolents, qui se sont séparés rapidement. Il ne parvient pas à décider de la direction à prendre, se couche et s'endort. C'est une créature étrange, mais il semble sage de suivre la piste des autres.

Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*. Placez la carte **P001** sur celles se trouvant sur ce Secteur. Placez la carte **P212** sur celles se trouvant sur le Secteur **3**, puis placez la carte **P213** sur celles se trouvant sur le Secteur 1.

## ENTRÉE 375


### Carnet de recherche sur la technologie dimensionnelle


Il est... difficile d'analyser ces données sans succomber à la folie ou douter de mes sens. Je sais que je m'éloigne de tout discours scientifique, mais comment suis-je censé me sentir alors que je viens de toucher mon passé à travers mon corps? Comment décrire les quatrième et cinquième dimensions? Je ne les ai pas vues (elles n'ont ni longueur ni largeur), mais je les ai... perçues? J'ai visité de nombreux lieux impossibles et, parmi eux, une planète différente jonchée d'épaves antiques de machines de guerre imposantes. J'étais persuadé de n'avoir fait le voyage que dans mon esprit dérangé, mais lorsque je suis revenu à moi, je tenais une pièce d'un ancien croiseur.

**[Note du psychologue en chef]** : Le reste de l'entrée a été effacée par son auteur. Il a suivi une thérapie et va mieux. L'artéfact mentionné s'est avéré être une pièce extrêmement importante d'une console de navigation usurpatrice. Nous ne comprenons pas comment il a pu l'obtenir.

Si vous ne possédez pas encore la Découverte unique **38**, gagnez-la. Ensuite, cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si elles sont toutes cochées, appliquez le texte de la dernière.

Gagnez 1  et 2 Indices au choix. Lisez l'**entrée 144**.

Vous pouvez  pour gagner 2 Indices au choix.

## ENTRÉE 376

### Rapport après action 75D

Le chemin le plus court vers notre destination traversait la chambre de biotase, une longue section du vaisseau remplie de capsules où dorment, sous l'effet d'un somnifère, les quelque cinq mille membres d'équipage restants du *Vanguard*. L'infanterie lourde des Usurpateurs s'y trouvait : les soldats, vêtus d'épaisses combinaisons bulbeuses, dénichetaient les capsules de leurs gros bras mécaniques. C'était la première fois que j'en voyais de près : ils se déplaçaient de manière méthodique, comme des machines. Je me suis immédiatement demandé s'il s'agissait de créatures vivantes ou simplement de machines de guerre derrière lesquelles se cachait cette race agressive.

Les humains qui avaient survécu à la destruction sauvage de leur capsule se trouvaient par terre, tremblants, agonisant sous le choc de ce réveil brutal.

Nous devons agir!

Lisez l'**entrée 371**.




## ENTRÉE 377

Si la Mission **M130** est visible sur le plateau, lisez l'**entrée 380**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Canal privé de l'Équipe de terrain

**[Agent 1]** : Nous ne pouvons plus nous échapper. Nous devons tenir bon!

**[Agent 2]** : ...

Lancez tous vos dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : retirez sa carte de sa pochette de Rang, rangez tous ses dés dans le compartiment de Section approprié et ses cartes Équipement dans « Armurerie ». L'Exploration planétaire continue sans lui!

Si vous obtenez un autre résultat, continuez la partie.

S'il s'agissait du dernier Membre d'équipage vivant, lisez l'**entrée 309**.

## ENTRÉE 378

L'explosion du vaisseau usurpateur a laissé un champ de débris qui pourrait bien contenir quelque chose d'utile...

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, rien ne se passe.

Gagnez la Découverte unique **8** et 2 Indices *Minéral*. Si la Découverte unique **8** ne se trouve pas sur l'emplacement Découverte unique (vous l'avez déjà gagnée lors de cette Exploration), gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre* à la place.

Gagnez 2 Indices *Minéral* et 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Gagnez 1 Indice *Minéral* et 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 379

### Recherche sur le terrain : HR 5730 D/21

Le cristal enserre les racines de la plante, coupant son contact avec la terre. La plupart des plantes flétrissent, mais certaines parviennent à percer le cristal pour survivre, comme nous l'espérons.

Les arbres sont un cas fascinant, surtout les plus anciens. Leurs tissus externes sont majoritairement morts et le cristal s'y installe, transformant les arbres en un étrange amalgame de tissus vivants lacés d'éclats cristallins.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices *Minéral* et 1 .

## ENTRÉE 380

### Enregistrement sonore du cockpit

**[Pilote]** : Allez!

...

**[Pilote]** : Encore un peu!

**[Navigateur]** : Même si tu parvenais à motiver l'IA, tes cajoleries et encouragements ne nous permettront pas de voler plus vite.

**[IA de l'atterrisseur]** : Il est impossible de me motiver : je travaille toujours à efficacité maximale.

...

**[Pilote]** : On approche enfin de la destination!

L'atterrissage sera rude, les mécanos ne vont pas aimer ce que je me prépare à faire.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Allez à l'**entrée 477** et cochez la case **A** sans lire son texte. Ouvrez ensuite le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 381

### Enregistrement sonore du cockpit

**[Pilote]** : Allez!

...

**[Pilote]** : Encore un peu!

**[Navigateur]** : Même si tu parvenais à motiver l'IA, tes cajoleries et encouragements ne nous permettront pas de voler plus vite.

**[IA de l'atterrisseur]** : Il est impossible de me motiver : je travaille toujours à efficacité maximale.

...

**[Pilote]** : On approche enfin de la destination !

L'atterrissage sera rude, les mécanos ne vont pas aimer ce que je me prépare à faire.




### Félicitations !

#### Vous avez terminé cette Exploration planétaire !

- Défaussez toutes les cartes Mission.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 382

Vérifiez si les Membres d'équipage choisis remplissent un des critères ci-dessous :

- Le total de leur **Rang** est de **3 ou plus**.
- Au moins l'un d'eux appartient aux Sections **Sécurité** ou **Reconnaissance**.
- Au moins l'un d'eux possède une Aptitude de Conversion ,  ou  sur sa carte.

Si c'est le cas, déplacez ces Membres d'équipage dans « Équipage inactif » et retirez 2 marqueurs de l'emplacement Avantage adverse.

Si ce n'est pas le cas, les Membres d'équipage choisis meurent en accomplissant leur tâche. Placez-les sur l'espace « Pertes » en dessous du plateau de Planète et retirez 1 marqueur de l'emplacement Avantage adverse.



## ENTRÉE 384

Extrait de *L'Espace connu, un guide de poche*

HR 5730 C est une très belle planète, cousine de notre Terre. Si vous avez l'occasion de visiter ce monde mourant, saisissez-la. Il évoque une mélancolie et répond à notre besoin de familiarité, et il reste tant à explorer et découvrir...

Ouvrez la Planétopédie aux pages **18-19** (*Cousine*). Placez au hasard une des cartes Mission **M91** sur le plateau de Planète – c'est votre Mission principale.

## ENTRÉE 385

[**CAPCOM**] : L'enquête progresse?

[**Équipe de terrain**] : Nous n'avons rien trouvé d'autre que des crottes fraîches d'indolents. Nous devons suivre un gourmet en quête de fruits juteux.

[**CAPCOM**] : Entendu. Ne perdez pas plus de temps.

[**Équipe de terrain**] : Nous n'avons pas perdu notre temps, nous avons prélevé de nombreux échantillons de crottes.

[**CAPCOM**] : Un petit échantillon suffira, à mon avis.

[**Équipe de terrain**] : Tu ne connais pas les gars de Sciences. Ils sont bizarres...


Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*. Défaussez la carte **P213** (*Une piste...*).

## ENTRÉE 386

Nous avons tenté de raisonner avec les marines, mais ils demeureraient fidèles à Dahl. Ils jugeaient que l'approche du capitaine et de ses Chefs de Section ne faisait pas avancer la mission alors que la major était une fonceuse.

Les discussions ont rapidement cédé la place au bruit des armes.

Pour chaque Membre d'équipage disponible, lancez un dé de Blessure.

Si vous obtenez 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage.

S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage, lisez l'entrée **810**.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée **491**.


## ENTRÉE 387

Extrait de *conversation*

[**Agent 1**] : Ça s'approche! La gravité n'est pas normale ici.




[**Agent 2**] : Nous avons eu le temps de nous préparer...

[**Agent 1**] : Le mon-onde est sen-ens dessus-dessous!

Chaque Membre d'équipage  6 moins 1 par marqueur sur la carte Circonstances planétaires. Défaussez tous les marqueurs de la carte Circonstances planétaires, puis défaussez cette carte.

## ENTRÉE 388

Aucun atterrisseur ou vaisseau ne peut nous évacuer de ce monde infernal. Nous ne pouvons compter que sur nous.

Lancez tous vos dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , votre Membre d'équipage meurt : retirez sa carte de sa pochette de Rang. Rangez tous ses dés dans le compartiment de Section approprié et ses cartes Équipement dans « Armurerie ». L'Exploration planétaire continue sans lui.

Si vous obtenez un autre résultat, continuez la partie.

S'il s'agissait du dernier Membre d'équipage, placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau. Défaussez toutes les découvertes de l'espace « Découvertes révélées » sauf la Découverte unique **18** (si vous l'avez gagnée). Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 389

[**Capitaine Wayman**] : Ici votre capitaine. Ne laissez pas l'Essaim vous distraire. Votre mission est bien plus importante.

[**Équipe de terrain**] : Bien reçu. Devons-nous l'éliminer si nous en avons le temps?

[**Capitaine Wayman**] : J'espère que vous en aurez l'occasion. Les indolents semblent le craindre. Nous en apprendrons peut-être plus sur lui si vous les aidez.

[**Équipe de terrain**] : On se met en route.

[**Capitaine**] : Bonne chance, Équipe de terrain.

Ouvrez la Planétopédie aux pages **18-19** (*Cousine*). Placez au hasard une des cartes Mission **M91** sur le plateau de Planète – c'est votre Mission principale. Placez les Missions **M90** et **M92** en dessous – il s'agit des requêtes optionnelles du capitaine. Placez la carte Menace Essaim *chatoyant* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette *Essaim chatoyant* sur le Secteur **2**.

## ENTRÉE 390

Rapport d'exploration 1/G de l'Équipe de terrain

Nous avons placé les charges dans les tunnels sous le canon et nous sommes cachés à bonne distance. Dans le vide, nous n'avons pas entendu la détonation, et le maillage en carbone de la structure a atténué les vibrations au point que nous avons pensé que l'explosion n'avait pas eu lieu. Arrivés à la surface, nous avons remarqué que l'arme extraterrestre avait disparu, ainsi qu'un grand pan de la croûte.

Une lumière sortait du trou. Nous nous sommes approchés prudemment pour en voir la source. L'explosion avait percé la structure! À l'intérieur, engoncé dans une coquille plus vaste que notre système solaire, se trouvait un ancien soleil entouré de débris...

Placez la carte **P108** sur le Secteur **3**.

Si vous utilisez les règles de **Mise en place rapide**, lisez l'entrée **940**.

Si vous jouez le Tutoriel, poursuivez la lecture :

### Tutoriel

Prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte Mission **M02**) et Retirez-la du jeu – vous n'en aurez plus besoin. Ensuite, lisez l'entrée **940**.

## ENTRÉE 391

Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

Nous sommes entrés dans la zone cristalline. Nous entendons des vrombissements et des craquements. Soudain, un essaim d'éclats de cristal s'élève du sol devant nous, comme s'il était en vie. Il saisit un jeune indolent et part vers l'ouest. L'animal, dont la queue s'agite en tous sens, nous fait peine. Nous décidons de les suivre.

Défaussez la carte **P212** (*Une piste...*). Placez la carte **P214** sur toutes les cartes du Secteur **6**.

## ENTRÉE 392

Journal personnel, Extrait des archives de la Section Sciences

Les ignorants des autres Sections pensaient que ces graines en forme d'organes étaient des œufs et ils redoutaient de les manipuler. Ils se sont calmés une fois que des tests préliminaires ont révélé que les échantillons étaient des plantes.

Pour être honnête, je ne suis pas sûre que ce soit une plante : tout ici est très différent de ce que nous connaissons. Il n'y a aucune séquence d'ADN à analyser, une molécule organique différente porte les informations génétiques de l'organisme.

Au moins, nous savons maintenant que toutes les formes de vie de notre galaxie ne résultent pas des Bâtisseurs.

## ENTRÉE 393

[**Équipe de terrain**] : [Parasites] plus profondément...

[**CAPCOM**] : Je ne vous entends pas.

[**Équipe de terrain**] : Quoi? [Parasites] retour...

[**CAPCOM**] : Je n'entends rien! Ça va?

[**Équipe de terrain**] : ...

[**CAPCOM**] : Vous m'entendez? Bon sang...

[**Équipe de terrain**] : Vous nous entendez?

[**CAPCOM**] : Enfin! Oui!

[**Équipe de terrain**] : Le réseau de grottes est vaste et profond, nous n'en avons vu que le début.

Gagnez 1 . Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P142**.

## ENTRÉE 394

[**CAPCOM**] : C'est beau...

[**Équipe de terrain**] : Vous m'avez surpris, Vanguard. J'oublie toujours que vous voyez ce qu'on voit.

[**CAPCOM**] : Désolé, je pensais à voix haute. J'aime les stèles : elles sont différentes, mais familières. Elles me rappellent la pierre de Rosette.

[**Équipe de terrain**] : Taisez-vous, s'il vous plaît. Nous devons la scanner et prélever des échantillons. C'est un processus délicat.

[**CAPCOM**] : ...

Défaussez l'Objectif secondaire **O17** (*Dans les profondeurs*) du porte-cartes *Passerelle* du Classeur du Vaisseau (ou de l'enveloppe « En Attente... » si elle s'y trouve encore).

Défaussez la carte **P202** (*La stèle enfouie*) du Secteur **2**. Ensuite, placez la carte **P203** au-dessus des autres cartes sur le Secteur **2**. Cochez la case **A** de l'entrée **260** sans lire son texte.

Ensuite, lisez l'entrée **55**.

## ENTRÉE 395

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : La dernière cargaison est à bord. Nous sommes prêts.

[Agent 2] : Attends... Je vérifie le périmètre une fois de plus.

[Agent 1] : D'accord, mais fais vite. Je voudrais partir avant la prochaine anomalie.

[Agent 3] : Tu retournes voir les arbres?

[Agent 2] : Oui, la Terre me manque, j'avoue.

[Agent 1] : Vous avez trois minutes pour profiter de la bruine sur votre peau, ensuite on part. Vous n'avez pas intérêt à enlever vos masques.

Si vous possédez la Découverte unique **34**, défaussez-la.

Lisez l'entrée **990**.

## ENTRÉE 396

Choisissez les Membres d'équipage disponibles de votre Section (ou d'autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) qui partiront affronter les Usurpateurs. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Ensuite, lisez l'entrée **382**.

## ENTRÉE 397

Consultez la case au début de l'entrée **259** : si elle n'est pas cochée, lisez l'entrée **428** ; si elle est cochée, lisez l'entrée **433**.

## ENTRÉE 398

**Un conte pour enfants : Les queues qui fouettent l'air, par le lieutenant Granger**

Une dizaine d'indolents se trouve sur les berges du lac, protégeant leurs yeux contre des éclairs intermittents. Tous lancent des bâtons et des pierres sur l'étrange créature cristalline qui bourdonne et vole comme un effrayant essaim de mouches ! Ils tentent de repousser le monstre pour aider leur camarade qui se noie. Malheureusement, ils n'y parviennent pas. Ils accomplissent juste une danse synchronisée avec leurs queues qui fouettent l'air. Le mouvement ralentit quand ils réalisent qu'ils ne peuvent pas l'emporter et que leur camarade va mourir.

À cet instant, un petit groupe de braves guerriers venus d'un autre système solaire surgit pour les aider, tous portant un V, le symbole du Vanguard, sur leur combinaison. Les guerriers repoussent le monstre cristallin et, dès qu'il s'éloigne, ils sautent à l'eau pour aider le pauvre indolent détrempé. Les héros méritent un peu de repos, mais ce n'est pas le moment : ils ont un monde à sauver.

Gagnez 1 .

Placez la Mission **M92** à côté de la Mission **M90**. Placez la carte Menace *Essaim chatoyant* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette *Essaim chatoyant* sur le Secteur **2**. Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P215** et remplacez le PDI sur le Secteur **5** par la carte **P216**. Défaussez la carte **P214** (*Agitation*) du Secteur **6**.

Ensuite, allez à l'entrée **368** et cochez la case **A** sans lire son texte.

## ENTRÉE 399

- Allez à la page **3** de l'Atlas des systèmes (*TOI-2*).
- Placez-y le signet Système actuel pour indiquer la page du système *TOI-2* (**3**).
- Poursuivez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 400

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée **399**. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

**Journal du capitaine, entrée D-211**

Alors que nous nous dirigeons à vitesse maximale vers le système le plus proche indiqué sur la carte stellaire des Bâtisseurs, nous envoyons une sonde supraluminique vers

la Terre, porteuse des informations récoltées jusqu'ici. Cependant, il faudra des années pour qu'elle atteigne sa destination, et notre mission pourrait bien être terminée avant que nous recevions une réponse.

Nous sommes vraiment seuls maintenant, fonçant vers l'inconnu, à bord de l'invention humaine qui s'est aventurée le plus loin de la Terre. Nous ne pouvons compter que sur nous-mêmes. J'ai demandé aux Chefs de Section de préparer leurs équipes à toute éventualité. Nous avons déjà failli perdre une Équipe de terrain, je ne veux pas répéter la même erreur. Après tout, qui sait ce qui nous attend ?


**Félicitations ! Vous avez réalisé votre premier voyage spatial !**

- Allez à la page **3** de l'Atlas des systèmes (*TOI-2*).
- Placez-y le signet Système actuel pour indiquer la page du système *TOI-2* (**3**).
- Lisez l'entrée **300**.

## ENTRÉE 401

**Carnet de recherche sur Muspelheim**

Du plomb liquide se répand dans les cavités du fuselage. Il suinte par de nombreuses fissures mais demeure une protection efficace contre les radiations.

- Si la carte Circonstances planétaires en jeu est *Éruption solaire* – Placez la carte Circonstances planétaires **G17** sur la carte Circonstances planétaires en jeu.
- Dans le cas contraire – Réactivez 1 .

## ENTRÉE 402

[Escouade Alpha, agent 1] : Nous approchons de la coursive principale. Je vois beaucoup de flammes et de fumée !

**\*\*\* Cris de panique \*\*\***

[Chef de Section] : Plusieurs missiles ont frappé la coque vers l'avant du vaisseau. Les systèmes automatiques tournent à plein régime pour tenter de limiter les dégâts.

[Escouade Alpha, agent 1] : La panique s'est installée ! L'équipage court partout comme une poule décapitée. Aucun officier n'est présent.

[Escouade Alpha, agent 2] : Devrions-nous intervenir ? Cette coursive mène à la passerelle. Il faudrait instaurer un périmètre défensif.

[Chef de Section] : À vous de voir, Escouade Alpha. N'oubliez pas que votre but est de repousser les assauts ennemis. Si vous tentez de tout faire, vous risquez de manquer de temps.

Au cours de cette mission à bord de l'*ISS Vanguard*, vous allez souvent vous retrouver piégés dans des situations critiques. Vous aurez le choix entre résoudre vous-même ces situations, y affecter certains Membres d'équipage disponibles, ou en ignorer certaines et laisser la Passerelle s'en charger.

Chaque tâche que vous déciderez d'accomplir par vous-même ajoutera une nouvelle carte PDI représentant une situation quelque part à bord de l'*ISS*. Chaque fois que vous délaisserez l'une d'elles, elle se détériorera... mais si vous tentez de résoudre trop de situations à la fois, vous risquez de rater l'objectif principal – ce qui aura un impact catastrophique pour la Campagne.

- Chaque Membre d'équipage affecté à la résolution d'une situation de crise risque de mourir. En fonction des situations, le Rang des Membres d'équipage affectés à une tâche, leur Section ou même leur Aptitude de Conversion détermineront s'ils s'en tirent vivants... ou s'ils perdent tous la vie ! D'une manière générale, plus vous affectez de Membres d'équipage (et plus ils sont expérimentés), plus leur groupe aura de chances de survivre.
- Chaque fois que vous décidez d'ignorer une situation de crise, le Vanguard subira une pénalité considérable.
- À présent, il est temps de prendre votre première décision. Lisez l'entrée **409**.

## ENTRÉE 403

L'*ISS Vanguard* était à nouveau sous notre contrôle, les Chefs de Section étaient libres, mais les combats n'étaient pas finis pour autant. Pendant que nous luttions contre la major Dahl, le système s'était détérioré. Maintenant que nous avions repris le contrôle, nous pouvions contempler l'ampleur du désastre.

Les autres races présentes à L'Éil savaient que notre atterrisseur était parvenu à échapper à l'attraction de l'objet de Thorne-Zytkow pour retourner sur le Vanguard.

Certaines avaient même des scans démontrant que nous avions emporté des exemplaires de technologies des Bâtisseurs avec nous. Si ce n'était pas le cas, les messages automatiques de L'Éil qui avaient bombardé les vaisseaux sans cesse pour leur demander « d'entrer et de revendiquer » avaient cessé. Il était évident que les humains avaient résolu l'énigme des Bâtisseurs... et tout le monde voulait sa part du gâteau.

Les dirigeants de certains vaisseaux extraterrestres avaient présenté leurs arguments pour tenter de nous convaincre de partager la technologie des Bâtisseurs. D'autres avaient proféré des menaces. Sur la passerelle du Vanguard, entourés d'écrans scintillants et de messages entrants, nous avons dû prendre une décision difficile qui allait changer le destin de toute une galaxie...

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 41 (porte-cartes Pôle Relations extérieures). Pour chaque carte Planète avec les mots clés « Alliés », « Colonie », « Ambassade », « Planète conquise », « Base militaire » ou « Razzias », ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'entrée 465.


## ENTRÉE 405

Vidéo de sécurité, Hangar #3

- Adaptez-le à nos atterrisseurs. C'est parfait!
- Impossible, nous ne comprenons pas cette technologie.
- Vous dites que nous avons la solution parfaite à nos problèmes d'atterrissage, mais que nous ne pouvons pas l'utiliser?
- Non. Nous disons que nous ne pouvons pas l'adapter. Il est impossible de démonter ou copier l'objet sans le casser. Nous l'avons fixé tel quel au vaisseau et l'avons relié aux systèmes. Vous voulez l'essayer?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte:

Déplacez la carte A17 (Propulseurs adaptatifs) des Modules d'Atterrisseur (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Vous pouvez ensuite Affecter 2 Membres d'équipage de Rang 3 pour gagner 1 .

## ENTRÉE 406


Rapport TA-52 de la Section Xénologie

Durant son séjour en ville, l'Équipe de terrain a inspecté plusieurs « maisons ». Ses mesures et observations nous permettent de tirer un certain nombre de conclusions préliminaires.

- Les maisons idémiennes étaient toutes identiques de l'extérieur, ce qui semble indiquer que leur société était profondément égalitaire.
- Cependant, à l'intérieur, l'agencement des pièces est très différent. Les maisons contenaient aussi différents bibelots et échantillons venus de nombreuses autres planètes. Nous pensons que la plupart des Idémiens se rendaient sur un monde étranger au moins une fois dans leur vie, et que les souvenirs rapportés formaient une partie intégrante de leur identité.
- L'analyse des résidus à l'intérieur de certaines maisons montre que chacune était occupée par une seule personne, et que nul n'y a mis les pieds depuis plusieurs années. Cela nous en dit un peu plus sur la structure familiale idémienne, mais démontre aussi qu'ils passaient beaucoup de temps hors des « villes » et qu'ils n'y venaient que pour des occasions particulières. Le fait que les possessions de chacun n'aient pas été touchées alors même que les maisons ne sont pas verrouillées en dit tout aussi long.
- La plupart des maisons contenaient des outils et ateliers extrêmement spécialisés, permettant de fabriquer des pièces de vaisseaux ou des composants d'ordinateurs. Certains abritaient même de petites lignes de production où les composants fabriqués ailleurs étaient rattachés à un assemblage plus grand. Bien que cela semble incroyable, les Idémiens sont parvenus à fabriquer leur technologie grâce à un réseau décentralisé d'artisans entraînés et de spécialistes.

Remplacez la carte sur votre Secteur par P279.


Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

Cochez la case E de l'entrée 905 et lisez son texte.

## ENTRÉE 407

La plupart de ceux qui ont participé à l'assaut de la passerelle sont agonisants, mais certains ont insisté pour reprendre les armes après avoir été soignés, et sont retournés dans la mêlée dans les courses enfumées.

Gagnez 1 .

Remplacez la carte P237 (Carnage) sur votre Secteur par la carte P002.

## ENTRÉE 408

Vidéo de sécurité de la cantine de l'ISS Vanguard

[Voix1] : Ces créatures sont fascinantes : elles ont l'air que j'ai après avoir bu quelques pintes.

[Voix2] : Ou à ton réveil.

[Voix1] : Oh, tais-toi! Je suis content qu'ils nous laissent regarder la mission en temps réel.

[Voix2] : Attends! Il se passe quelque chose! Comment peuvent-elles courir aussi vite ?!

[Voix1] : Tu vois, elles sont comme moi!

[Voix2] : On se croirait dans un rituel aztèque macabre.

[Voix1] : Leur queue se balance comme celle des créatures bizarres de Moumines...

[Voix2] : Il ne faut pas oublier que ce sont des créatures extraterrestres.

[Voix2] : Mais nous avons de l'ADN commun, elles ne sont pas vraiment extraterrestres. Elles sont plutôt comme des cousins bizarres et baveux.

Gagnez 1 . Défaussez la carte Mission (M91).

## ENTRÉE 409

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Faire cesser la panique générale et former vous-mêmes un périmètre défensif** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps ! Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte P231 sur votre Secteur.
- » **Ordonner à votre équipe de faire cesser la panique et de former un périmètre défensif** (requiert au moins une carte Membre d'équipage disponible) – Choisissez quels Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) s'en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l'entrée 474.
- » **Ne pas gérer la panique et laisser quelqu'un d'autre gérer la situation** – Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3), sauf s'il est déjà « très bas ». Ajoutez 2 marqueurs sur l'emplacement Avantage adverse, puis lisez l'entrée 461.

## ENTRÉE 410

Conversation dans le tchat

[Anonyme] : Feu, ténèbres... Je n'arrive pas à dormir.

[Rubi] : Qui êtes-vous ?

[Anonyme] : Je me souviens encore des ténèbres, cette masse grouillante.

[Rubi] : ???

[Anonyme] : Fatigué, nous avons couru. Épuisé, nous nous sommes échappés.

[Anonyme] : Air, pourriture. Muscles, crampes.

**Rubi a bloqué Anonyme.**

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 411

Si la Mission M130 est visible sur le plateau, lisez l'entrée 380.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Enregistrement sonore du cockpit**

[IA de l'atterrisseur] : Message automatique : les systèmes de l'atterrisseur et l'intelligence artificielle redémarrent.

[Pilote] : Satanées éruptions solaires!

[Navigateur] : Tu peux piloter manuellement, tu sais?

[Pilote] : Oui, je sais, mais c'est trop dangereux. Profitons de ce temps pour explorer l'épave.

## ENTRÉE 412

Archive du premier contact,




Extrait du rapport 14B de l'Équipe de terrain



C'est là que nous sommes tombés sur une ruelle bordée de maisons trapues et identiques, dont les portes ouvertes semblaient nous inviter à entrer pour profiter de leur ombre rafraîchissante...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Pénétrer dans une des maisons** – Lisez l'entrée 406.
- » **Revenir sur vos pas** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 413

- Placez la carte **P237** (*Carnage*) sur votre Secteur, sauf si elle s'y trouve déjà.
- Si le total des **Rangs** des Membres d'équipage choisis est de **2 ou 3**, la piste verte de la carte **P237** progresse de 1. Si ce total est de **4 ou plus**, sa piste verte progresse de 2 à la place.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections **Reconnaissance** ou **Sciences**, la piste verte de la carte **P237** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion ,  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P237** progresse de 2.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence** : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi. Si vous obtenez 1  et 1 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'entrée 407.

**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence** : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à atteindre leur objectif et ont perdu la vie : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'entrée 452.

## ENTRÉE 415

Rapport d'exploration 1/I de l'Équipe de terrain

Les épais panneaux renforcés étaient heureusement faciles à démonter. Une fois le mécanisme de la tourelle révélé, nous avons compris que c'était une technologie plus grossière et bien différente du reste de la sphère. Si l'on ajoute le fait que la tourelle était fermement ancrée dans la sphère à l'aide de longs pics, nous en avons conclu qu'elle avait été laissée là par une autre race qui avait découvert la sphère bien avant nous.

Quelle qu'elle soit, il est évident qu'elle voulait empêcher les autres espèces d'étudier les lieux.

Heureusement que nous avons désactivé le canon avant que l'équipe de secours, ou le Vanguard, ne se trouve à portée...

Lisez l'entrée 425.

## ENTRÉE 416



Rapport d'exploration 61/C de l'Équipe de terrain

Les fissures laissent échapper des flammes et des gaz qui transforment les lieux en fournaise. Nous ne pouvons pas nous rapprocher, mais il semble que les arthropodes détestent la chaleur plus que nous. Ils n'osent pas s'approcher, ce qui fait que nos alentours deviennent le seul endroit sûr, malgré l'inconfort.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par une carte **P075**.

## ENTRÉE 417

[CAPCOM] : Je vous envoie les coordonnées de l'endroit où le pourcentage d'oxygène a chuté en raison des incendies récents. Attendez-vous à des turbulences extrêmes et à une visibilité réduite. Bonne chance, Équipe de terrain.











Si votre Atterrisseur possède à la fois au moins 5 en  et 5 en , lisez l'entrée 419. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les

rare cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.

- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'entrée 419.

### MICROMÉTÉORITES



	<b>Incendie fulgurant !</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Éteindre l'incendie</b> Chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</li> <li>» <b>Détacher la cale de la soute</b> Perdez un total de Provisions égal à 5 moins .</li> </ul>
	<b>Turbulence</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Stabiliser l'Atterrisseur</b> Remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ».</li> <li>» <b>Ignorer la turbulence</b> Chaque Membre d'équipage doit  5 moins .</li> </ul>
	<b>Fumée épaisse</b>	<b>Naviguer à travers la fumée</b> Chaque Membre d'équipage doit  5 moins  .
	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Poursuivre la trajectoire</b> Si  est de <b>4 ou plus</b> , la Piste d'Atterrissage progresse de 1.

## ENTRÉE 418

Mémoires anonymes

Je prends la plume pour rédiger un avertissement, mais je ne veux pas repenser à cet endroit plus que nécessaire. Les tunnels erraient sans fin, comme mon esprit. La lumière de ma lampe électrique disparaissait dans des ténèbres angoissantes, et une chose invisible m'a suivi d'un bout à l'autre. Quelque chose murmurait à mon oreille. N'entrez jamais dans les profondeurs de cette planète moussue : elle abrite des horreurs qui dépassent notre entendement.

Appliquez le texte de la première case ci-dessous non cochée et cochez-la. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Gagnez 1  et 1 Indice *Minéral*.
- Gagnez 1 Indice *Minéral*.
- Perdez 1 Provisions. Gagnez 1  et 1 Indice *Technologie extraterrestre*.
- Gagnez 2 Indices *Minéral*.

## ENTRÉE 419

Ouvrez la Planétopédie aux pages 6-7 (*Salpêtre*).

Lancez un D10. Si vous avez obtenu :

- **0-4** : Trouvez la carte Mission **M40**, révélez-la, puis placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète. Lisez l'entrée 115.
- **5-9** : Trouvez la carte Mission **M42**, révélez-la, puis placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète. Lisez l'entrée 53.

## ENTRÉE 420

Rapport d'exploration 1/I de l'Équipe de terrain

Heureusement, la base de la tourelle était moins fortifiée que son sommet. Nos petites explosions contrôlées ont rapidement détruit la structure. Une fois le mécanisme de la tourelle révélé, nous avons compris que c'était une technologie plus grossière et bien différente du reste de la sphère. Si l'on ajoute le fait que la tourelle était fermement ancrée dans la sphère à l'aide de longs pics, nous en avons conclu qu'elle avait été laissée là par une autre race qui avait découvert la sphère bien avant nous.

Quelle qu'elle soit, il est évident qu'elle voulait empêcher les autres espèces d'étudier les lieux.

Heureusement que nous avons désactivé le canon avant que l'équipe de secours, ou le Vanguard, ne se trouve à portée...

Lisez l'entrée 425.



## ENTRÉE 421

Journal du capitaine, entrée D-215

Je ne mentirai pas : cette ancienne machine de guerre profondément engoncée sous la surface de la planète nous a pris par surprise. À partir de maintenant, nous devons nous attendre à d'autres surprises du genre. La technologie était visiblement la même que celle des équipements défensifs autour de L'œil du Vide. Quels que soient les plans des Bâtisseurs, cette race plus jeune tente de s'assurer que personne ne puisse les mettre en œuvre. Qui sait à quel point elle est puissante et combien de systèmes elle contrôle? Qu'une espèce aussi fondamentalement martiale occupe une partie de la galaxie me remplit d'effroi, tout comme le fait que toutes les technologies trouvées jusqu'à présent semblent millénaires. Si ces extraterrestres pouvaient fabriquer de telles machines il y a une éternité, de quoi sont-ils capables aujourd'hui ?

La Section Sciences les a surnommés les Usurpateurs, un nom qui leur va bien dans la mesure où ils semblent déterminés à prendre le pouvoir partout. Espérons qu'ils ne règnent pas déjà sur la moitié de la galaxie...

**Félicitations! Vous avez terminé cette Exploration planétaire!**

Si vous êtes sur Huracan, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 423

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page 7 (*Iota Pegasi*).

## ENTRÉE 424

L'ancienne machine s'allume un instant, mais s'éteint presque aussi vite. Le générateur que vous venez de lui relier commence à fumer : il ne tiendra pas longtemps!

Si vous jouez le **Tutoriel**, poursuivez la lecture. Dans le cas contraire, lisez l'entrée 450.

Cochez cette case. Si elle était déjà cochée, lisez l'entrée 450. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Tutoriel

Prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte Circonstances planétaires **G01**) et placez-la face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires en bas à droite du plateau de Planète.

Les cartes Circonstances planétaires telles que **G01** disposent d'effets qui influencent la totalité du plateau de Planète. Y figure également l'effet de l'icône Déplacement, qui change chaque fois qu'une nouvelle carte est révélée. Gardez en tête que l'effet de l'icône Déplacement est désormais différent de celui de la carte précédente – à partir de maintenant, l'Action Se déplacer requiert un Test.

Cette carte possède une Piste de Temps. Lisez les règles « Pistes de Temps » du Chapitre II du Livret de Règles. Ensuite, reprenez la lecture de cette entrée.

La Piste de Temps sur **G01** représente le temps durant lequel le courant fonctionne. Une fois le marqueur Temps à la fin de la piste, la lumière s'éteint de nouveau, ce qui a pour effet de défausser **G01**. À ce moment-là, les Circonstances planétaires initiales imprimées sur le plateau de Planète seront de nouveau visibles.

**Conseil** : Vous pouvez toujours revenir au Secteur 7 pour rétablir le courant.

Placez la carte PDI **P106** sur le Secteur 6. La structure est de nouveau alimentée en énergie, et un antique terminal s'allume.

Consultez les Effets spéciaux de l'Action spéciale « Accéder à la console ». La piste verte progresse chaque fois que vous obtenez les icônes indiquées. Toutefois, gardez en tête que les Effets spéciaux sont résolus de haut en bas, donc chaque fois que vous lancerez un dé bleu et un vert en même temps, la piste rouge progressera : essayez d'éviter cette combinaison de dés.

## ENTRÉE 425

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Vanguard ? Ici l'Équipe de terrain! Nous nous sommes regroupés et avons désactivé le canon qui a abattu notre atterrisseur. Aucun blessé. Des nouvelles de l'équipe de secours?

[**Pilote de la mission de sauvetage, Sergent Marquez**] : Nous sommes déjà en route, Équipe de terrain. Arrivée prévue dans 36 heures. Tenez bon.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Vous avez assez de provisions pour tenir aussi longtemps, Équipe de terrain?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Heureusement pour nous, la cargaison de l'atterrisseur est presque intacte. Ça va être juste pour l'oxygène, mais ça devrait aller.

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Excellent. Vous pouvez reprendre votre mission.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Répétez, Vanguard. Vous voulez qu'on poursuive l'exploration des lieux?

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Bien sûr. Vous n'avez rien d'autre à faire dans l'intervalle, et nous devons en apprendre plus sur la structure avant que le Vanguard n'approche. Les scans que vous nous avez envoyés montrent une salle dans la sphère, pas très loin de vous. Elle semble remplie de technologie extraterrestre. Allez voir.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu, Vanguard. Nous continuons la mission.

Si vous ne jouez pas le **Tutoriel**, lisez l'entrée 492. Si vous jouez le Tutoriel, poursuivez la lecture :


### Tutoriel

Prenez la première carte du paquet **A** du Tutoriel (carte Mission **M03**). Remplacez la carte Mission en jeu par la carte **M03** et lisez-la.

## ENTRÉE 426

Plainte anonyme

Je sais qu'il est parfois impossible d'étudier la vie extraterrestre hors de nos laboratoires, mais les spécimens de Cousine sont quasiment des êtres dotés d'intelligence. Je dois m'élever contre le fait qu'on les arrache de leur environnement paisible pour les mettre en cage sur le Vanguard! Vous vous souvenez des anciens films de science-fiction dans lesquels les extraterrestres enlèvent des vaches? Nous ne faisons pas mieux! Je vous en conjure : nous devons faire un effort pour étudier les animaux dans leur environnement naturel, sans procéder à leur enlèvement.


Gagnez 1  Défaussez la carte Mission (**M91**).

## ENTRÉE 427

Rapport après action 57

C'est alors que nous avons entendu ce bruit de suction terrifiant, comme si quelqu'un s'étouffait avec un seau de flan. Nous avons bifurqué et trouvé trois ingénieurs équipés de clés à molette et de tuyaux qui entouraient un Usurpateur solitaire. Ils sont parvenus à l'immobiliser et à fracasser son casque bulbeux. J'ai cru que j'allais en voir un de près pour la première fois, mais à l'intérieur se trouvait une autre machine, entourée d'une espèce de gelée organique. Des coups puissants ont fracturé son crâne de métal, laissant échapper un écheveau de fibres luminescentes. La créature était visiblement une machine, mais ses yeux et ses gestes trahissaient une agonie intense.

Choisissez une des options ci-dessous :

- » **Laisser l'équipage s'amuser avec la créature** – Continuez la partie.
- » **Les faire s'éloigner et laisser la créature mourir en paix** –  puis cochez la case **B** de l'entrée 935 et continuez la partie.

## ENTRÉE 428

[**Hôte idémien**] : ...

[**IA du Vanguard**] : Parfait, vous comprenez maintenant. Vous savez désormais ce que nous devons observer. Vous ressembliez trop à notre passé. Vous servez des intangibles. Vous élaborez des constructions mentales et sacrifiez des choses réelles en leur nom. Vous prenez des décisions irréflechies sur la base de modèles simplistes élaborés par vos cerveaux paresseux..... La Cabale a pris sa décision. Écartez-vous.

[**Équipe de terrain**] : Vous voulez venir avec nous? Sur le Vanguard?

[**Hôte idémien**] : ...

[**IA du Vanguard**] : J'ai parlé aux humains plus que n'importe quel autre Idémien. La Cabale m'a assigné un nouveau métier. Je suis maintenant Celui Qui Parle aux Humains. Conduisez-moi à votre Cabale. Nous parlerons. Nous échangerons nos ressources et nos artisans contre vos technologies et vos savoirs. Si vous avez autre chose à faire ici, dépêchez-vous, je vous attendrai à bord du vaisseau.

Cochez la case **A** de l'entrée 910.

Défaussez la Mission Optionnelle **M123** (*Compréhension*). Vous pouvez aussi défausser les autres cartes Mission encore visibles sur le plateau de Planète, sauf si vous souhaitez les terminer.

**Conseil** : Vous vous êtes assurés que les Idémiens nous aideraient ! À présent, vous pouvez rester sur la planète pour accomplir d'autres objectifs de votre choix – ou chercher la stèle des Bâtisseurs si vous ne l'avez pas encore trouvée.

## ENTRÉE 429

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 273.

Rien ne se passe.

## ENTRÉE 430

Cochez cette case. Si elle était déjà cochée, lisez l'entrée 423. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Journal du capitaine, entrée D-485

Il y a dix minutes, le Vanguard a ralenti pour atteindre une vitesse subluminaire alors que nous nous trouvons à 0,2 année-lumière du système WT-7. Comme d'habitude, la passerelle a été instantanément bombardée de données. Toutes les informations qui ne pouvaient pas nous parvenir sous la poussée de la propulsion Alcubierre sont tombées. En plus, nos systèmes ont commencé à envoyer des rapports automatiques.

La passerelle aurait dû résonner de l'habituel bourdonnement des membres du personnel affairés à leur poste. Cette fois pourtant, il y régnait un silence de mort.

Nous avons immédiatement repéré l'étoile cristalline en orbite autour du soleil de WT-7, à l'endroit précis où la planète aurait dû se trouver – un cristal né du champ de débris laissé par un monde mourant.

Le sérieux de cette découverte n'a pas échappé au personnel. Sur Diaphane, nous avons pris le cristal pour un accident bizarre, probablement causé par la civilisation qui avait vécu sur place. Maintenant, nous savions que ce n'était pas un incident isolé.

Quelqu'un détruisait volontairement les mondes de la liste des Bâtisseurs... une liste qui comprenait la Terre.

Lisez l'entrée 423.

## ENTRÉE 431

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 434.

Lisez l'entrée 437.

Lisez l'entrée 439.

## ENTRÉE 432

### Rapport d'observation

Les débris spatiaux proches de l'anomalie se comportent d'une manière inattendue : au lieu de flotter au hasard, ils forment des structures géométriques complexes. De plus, nos sondes détectent un manquement au deuxième principe de la thermodynamique.

Je crois que nous devrions envoyer une sonde dotée d'équipements de laboratoire pour étudier le phénomène, même si cela nous fera perdre du temps et des ressources.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Déplacez la carte E72 (Champ d'inversion entropique) de « Équipement indisponible » à « Armurerie ».

Ensuite, vous pouvez défausser 2 pour gagner 1 .

## ENTRÉE 433

Comptez combien de cases de l'entrée 905 sont cochées. Si 4 d'entre elles ou plus sont cochées, lisez l'entrée 428. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : Vous avez beaucoup appris, mais certaines de vos actions nous ont inquiétés ou attristés. Nous devons en apprendre plus les uns sur les autres.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 434

### Inventaire, LCS-17 D

Flore fossilisée dont la forme rappelle une souche miniature. Des traces de dents (similaires à une dentition humaine) sont visibles sur toute sa surface.

Gagnez 1 et 2 Indices Flore étrange.

## ENTRÉE 435

[Équipe de terrain] : C'est enfin... mort ?

[CAPCOM] : C'est une bonne nouvelle. J'espère que nous ne verrons plus d'anomalie de ce genre.

[Équipe de terrain] : Et nous donc.

[CAPCOM] : Avez-vous autre chose à noter au rapport ?

[Équipe de terrain] : Non.

[CAPCOM] : Alors...

[Équipe de terrain] : Attendez ! Des indolents viennent d'arriver et ils semblent vouloir nous montrer quelque chose.

Défaussez le pion *Essaim chatoyant* et sa carte Menace.

Défaussez la Mission M92. Remplacez le PDI sur le Secteur 4 par la carte P217. Ensuite, allez à l'entrée 368 et cochez la case B sans lire son texte.

## ENTRÉE 436

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte P238 (Les chambres de biostase) sur votre Secteur.
- Si le total des Rangs des Membres d'équipage choisis est de 2 ou plus, la piste verte de la carte P238 progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections Sécurité ou Reconnaissance, la piste verte de la carte P238 progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion ou sur sa carte, la piste verte de la carte P238 progresse de 2.

Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence : lancez 3 dés de

Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi. Si vous obtenez 1 et 1 OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'entrée 502.

Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'entrée 371.

## ENTRÉE 437

### Inventaire, LCS-17 D

Flore qui ressemble à une algue cassante qui devient fluorescente sous l'effet des rayons UV ou du spectre visible. Elle est couverte d'une couche de sulfides, et des traces d'acide formique se trouvent en lisière des zones brûlées.

Gagnez 2 Indices Flore étrange.

## ENTRÉE 438

[Équipe de terrain] : Elle est morte.

[CAPCOM] : Bonne nouvelle.

[Équipe de terrain] : Nous ne savons pas si c'est la même créature qui nous a attaqués. Il pourrait y en avoir plusieurs.

Retournez la carte *Prédateur ultime* du côté *Prédateurs en approche*.

Défaussez du plateau la silhouette *Prédateur ultime*.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte Spécimen vivant et 1 .

Ensuite, gagnez 1 Provisions.

## ENTRÉE 439

### Inventaire, LCS-17 D

Un bloc de glace qui contient des traces de phytoplancton.

Note :

La plupart des découvertes récentes sont similaires. Le site a été nettoyé. Nous n'espérons pas trouver quoi que ce soit d'aussi intéressant que la « souche ».

Gagnez 1 Indice Flore étrange. Remplacez le PDI sur ce Secteur par une carte P192.

## ENTRÉE 440

Si une carte Menace *Béhémot usurpateur* se trouve sur le plateau de Planète, ou si la case de l'entrée 970 est cochée, lisez l'entrée 445.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 444.

## ENTRÉE 441

### Journal personnel


Le tunnel était long, mais contenait plusieurs poches d'air où les indolents pouvaient reprendre leur souffle. Lorsque je suis enfin sorti de l'eau, la peur m'a saisi. Des centaines d'indolents, queues levées et oscillantes, entouraient un haut monument : une stèle. Elle différait de celles que j'avais vues. Elle semblait plus abîmée, et émettait un bourdonnement ainsi que des étincelles... Elle paraissait dangereuse.

L'un des indolents à fourrure ocre s'est approché de la stèle, équipé d'un pic en acier. Le métal est entré en contact avec la surface de la stèle et j'ai craint le pire, puisque j'avais remarqué plusieurs tas de métal fondu au pied du monument.

Au même moment, tous les indolents ont commencé une étrange danse : leurs queues s'agitaient de plus en plus vite alors qu'ils émettaient une étrange note stridente. L'artéfact s'est mis à briller : l'air a changé et distordait la lumière et mon sens de la vue. Un arc électrique puissant a atteint le pic, et l'indolent s'est instantanément transformé en un tas de cendres fumantes. Pour autant, ses camarades n'ont pas paniqué. Il semblait donc s'agir d'un suicide rituel.

«Équipe de terrain, au rapport, a demandé le caporal Coetz. Nous recevons de forts signaux sur la longueur d'onde du Chevalier noir. Que se passe-t-il?»

Je n'ai pas répondu, puisque la scène m'avait laissé sans voix. Bien plus tard, j'ai appris que le signal envoyé par la stèle était sûrement une demande de maintenance, du moins à en croire la Section Ingénierie.

Gagnez 1 . Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*. Défaussez la Mission **M90**. Remplacez le PDI sur le Secteur **7** par la carte **P218**. Ensuite, allez à l'entrée **368** et cochez la case **C** sans lire son texte.

## ENTRÉE 442

[Équipe de terrain] : Vanguard ? J'en sais plus sur le lac.

[CAPCOM] : Je vous écoute.

[Équipe de terrain] : Un éventail d'espèces y vivent, et la plupart sont suffisamment évoluées pour sortir de l'eau. Certaines ont des poches de gaz qui peuvent absorber l'oxygène, d'autres des nageoires partiellement adaptées à la marche.

[CAPCOM] : Nous pourrions en apprendre un peu plus sur l'évolution! Pourriez-vous faire une comparaison avec les dipneustes de la Terre?

[Équipe de terrain] : C'est hors de mes compétences.

[CAPCOM] : Je vais transférer vos données aux équipes de recherche. Autre chose?

[Équipe de terrain] : Nous avons besoin de votre autorisation pour aller voir au fond du lac, nos capteurs perçoivent quelque chose.

Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P219**.

## ENTRÉE 443

### Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

Le signal est faible, mais s'intensifie lorsque nous approchons des coraux, si tant est qu'on puisse les désigner ainsi. Nous pointons nos capteurs directionnels dans cette direction, et ils nous indiquent la position approximative de la stèle (ou de toute autre source d'un signal similaire). Maintenant, nous devons nous rendre sur place. J'espère que nous ne détruirons pas les lieux sur notre passage...

Défaussez la carte **P198** de ce Secteur. Ensuite, placez la carte **P202** sur les autres cartes du Secteur **2**.

Allez à l'entrée **260** et cochez la case **B** sans lire son texte.

## ENTRÉE 444

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée **510**.

Lisez l'entrée **19**.

## ENTRÉE 445

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée **421**.

Lisez l'entrée **444**.

## ENTRÉE 446

### Plainte 74

Comme vous pourrez le constater sur la vidéo jointe et datée, l'Équipe de terrain agit de manière irresponsable. Si l'écosystème de cette planète est similaire à celui de la Terre, le corail d'eau froide est un organisme rare et fragile, ce que l'Équipe de terrain traite par le mépris, au risque de l'endommager, au lieu de réfléchir à une approche plus précautionneuse et moins destructive. Je suggère que cette Équipe de terrain soit réprimandée pour son manque de professionnalisme.

Perdez 1 . Lisez l'entrée **394**.

## ENTRÉE 447

### Rapport après action 75D

Lorsque nous avons atteint cette partie du vaisseau, les combats étaient presque terminés. Notre équipe a repoussé les envahisseurs, mais non sans mal. Le sol était jonché de cadavres et de mourants, et il ne restait personne pour s'en occuper.

Nous savions qu'il n'y avait pas de temps à perdre, mais nous ne pouvions pas les laisser sur place...

Lisez l'entrée **452**.

## ENTRÉE 448

Si la Mission **M34** est visible sur le plateau, l'Évacuation est impossible – continuez la partie (ignorez la carte et le dé de la quatrième Blessure).

Dans le cas contraire, placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 449

### Carnet de recherche sur Muspelheim

Des compartiments sous vide dans le fuselage permettent d'éviter que l'intérieur ne surchauffe. Cette couche protectrice se dégrade lentement en raison des nombreux dégâts de l'épave.

- Si la carte Circonstances planétaires en jeu est *Orage de chaleur*, placez la carte Circonstances planétaires **G17** sur la carte actuelle.
- Dans le cas contraire, Réactivez 1 .

## ENTRÉE 450

Si la carte Circonstances planétaires **G01** est sur le plateau de Planète, réinitialisez sa Piste de Temps.

Si la carte Circonstances planétaires **G01** n'est pas sur le plateau de Planète, placez-la sur l'emplacement Circonstances planétaires à droite du plateau de Planète.

Si la carte PDI **P106** (*Une console mystérieuse*) se trouve sur le Secteur **6**, rien ne se passe. Dans le cas contraire, placez la carte PDI **P106** sur le Secteur **6**. La structure est de nouveau alimentée en énergie, et un antique terminal s'allume.

## ENTRÉE 451

### Extrait du livre *Nous ne sommes plus seuls* : L'histoire du premier contact

Nous regardions le quartier principal de la ville. Sous nos yeux, plissés pour nous protéger des rayons du plus gros des deux soleils, s'étalait une vue monotone : des maisons carrées identiques, des rues parallèles et perpendiculaires tout aussi uniformes s'alignaient à perte de vue. Nous savions qu'une fois à l'intérieur, il serait facile de nous perdre. Le seul endroit notable, un large espace entre plusieurs bâtiments identiques, une place peut-être, se trouvait très loin. Une fois que nous serions dans les ruelles sombres, nous la perdriions de vue...

Placez la carte **P279** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 452

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Stabiliser les blessés et les évacuer** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps ! Si elle ne s’y trouve pas déjà, placez la carte **P237** sur votre Secteur, puis continuez la partie.
- » **Ordonner à votre équipe de stabiliser les blessés et de les évacuer** – Choisissez quels Membres d’équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d’accord) s’en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l’entrée **413**.
- » **Ne pas prendre en charge les blessés et laisser quelqu’un d’autre s’en occuper** – Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page **3**). S’il est déjà « très bas », rien ne se passe. Continuez la partie.

## ENTRÉE 453

### Études xéno-architecturales

La courte vidéo montre de hautes colonnes, et chaque pilier projette une ombre sur les murs métalliques. Chacun a une forme différente, et tous sont placés d’une manière asymétrique pour que leurs ombres projettent des formes géométriques qui changent selon les sources lumineuses. Ces ombres attirent l’œil vers une machinerie complexe qui occupe toutes les surfaces planes...

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P294**.

## ENTRÉE 454

Trouvez les cartes Mission **M120**, **M121**, et **M122** et révélez-les de sorte que tous les joueurs puissent les voir et lire leur texte. Ensuite, les joueurs choisissent ensemble une des options non cochées ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Choisir d’explorer la structure urbaine visiblement abandonnée (*Cabale sainte*) – Lisez l’entrée **605**.
- Choisir de localiser le signal de la Stèle engloutie (*Une vérité enfouie*) – Lisez l’entrée **619**.
- Choisir de récolter des découvertes et d’étudier les pèlerins qui arpentent les étendues arides autour de la cité (*Le berceau*) – Lisez l’entrée **731**.

## ENTRÉE 455

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

\*\*\* Alarmes \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous avons atteint la vitesse d’évasion d’un objet de Thorne-Żytkow. Le générateur de champ nul tourne à plein régime. L’atterrisseur tient le coup, de justesse.

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : OK. Le pire est passé, partageons la bonne nouvelle à notre cher capitaine.

[Équipe de terrain, agent 1] : Vas-y. J’ai fait des paris avant de partir et je veux que tout le monde sache qu’il va falloir payer.

\*\*\* Bruits de moteur \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : CAPCOM? Ici l’Équipe de terrain. On a réussi. On est entré dans la chambre forte! On ramène des trucs incroyables.

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez? C’est étrange... personne ne répond.

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous sommes encore proches du soleil, peut-être qu’il cause trop d’interférences?

[Équipe de terrain, agent 2] : À notre arrivée, nous sommes restés en contact jusqu’à la lisière de la photosphère. Il a dû arriver quelque chose.

[Équipe de terrain, agent 1] : J’ai une idée, j’allume le radar à longue portée.

[Équipe de terrain, agent 2] : Non... C’est pas vrai! C’est impossible!

Si la case **B** de l’entrée **910** n’est pas cochée, cochez la case **D** de l’entrée **930**.

Si la case **C** de l’entrée **910** n’est pas cochée, cochez la case **C** de l’entrée **930**.

- Rangez tous les Membres d’équipage dans « Équipage inactif ».
- Retirez de la table les cartes, marqueurs, silhouettes et pions – vous n’en aurez plus besoin.
- Pour chaque plateau Équipage, prenez les dés de Section et placez-les devant le joueur qui contrôle cette Section. Ensuite, retirez de la table tous les plateaux Équipage.
- Chaque joueur ajoute tous les dés de Section de son compartiment de Section aux dés placés devant lui. Cette réserve de dés sera utilisée jusqu’à la fin de cette phase de jeu, pour effectuer des Tests spéciaux, plus risqués que d’ordinaire.

Placez la Planétopédie fermée au milieu de la table de sorte que l’emplacement « Réserve de Victoires » soit visible par tous. Tout au long de cette phase de jeu particulière, il vous sera demandé d’ajouter des marqueurs dans la « Réserve de Victoires ». Le nombre de marqueurs reflétera l’état général du Vanguard et de son équipage, en fonction de vos choix au cours de la Campagne, mais aussi de toutes les décisions prises au cours de cette phase. Leur nombre final aura un impact sur le bilan global de votre Campagne.

À présent, comptez combien de dés de Section possède chaque Section, puis ajoutez dans la Réserve de Victoires le nombre de marqueurs indiqué ci-dessous :

**1-8** dés par Section : **0** marqueur

**9-11** dés par Section : **1** marqueur

**12-13** dés par Section : **2** marqueurs

**14-15** dés par Section : **4** marqueurs

**Important** : À ce stade, il ne doit y avoir sur la table que la Réserve de Victoires et les dés de Section de chacune des Sections.

À présent, vérifiez si la case de l’entrée **940** est cochée : si c’est le cas, lisez l’entrée **457**.

Dans le cas contraire, lisez l’entrée **459**.

## ENTRÉE 456

Placez la silhouette *Faisceau de Re-Création* sur le Secteur **8**.

## ENTRÉE 457

Lorsque nous avons laissé l’objet de Thorne-Żytkow derrière nous, nous avons fait une découverte surprenante : le Vanguard n’était plus seul. De nombreux vaisseaux de races différentes se trouvaient sur place, y compris un vaisseau-papillon aérugon, des dizaines d’éclaireurs idémiens et des frégates targuiennes, mais aussi des vaisseaux que nous ne pouvions pas identifier, venus de zones de la galaxie que nous n’avions pas visitées. Le Vanguard semblait plus vieux et plus abîmé que lors de notre départ : son flanc bâbord portait les signes d’une bataille récente et une partie de son fuselage extérieur était en réparation. Nous ne comprenions pas comment la situation avait pu changer à ce point durant notre mission. Rapidement, un frisson d’effroi s’est emparé de nous, lorsque nous avons réalisé qu’une seule explication était possible.

Le temps écoulé près de l’objet de Thorne-Żytkow n’avait pas eu la même durée, et la dilatation temporelle dépassait tout ce que nous avions pu calculer en fonction de la gravité ambiante.

En soi, ce n’était pas trop problématique, mais durant notre première mission en périphérie de L’œil du Vide, son système de camouflage avait été endommagé. Nous avions jugé que ce n’était pas grave puisqu’il s’écoulerait des années avant que les systèmes les plus proches ne le détectent et plus encore pour que d’autres races arrivent sur place. Pourtant, cela s’était produit, nous en avions la preuve sous les yeux. Les années d’exploration du Vanguard plus le temps passé près de l’objet de Thorne-Żytkow avaient permis aux autres races d’apprendre l’existence de L’œil. Leur présence allait nous compliquer la vie.

Lisez l’entrée **464**.

## ENTRÉE 458

Lisez l’entrée **533**.

## ENTRÉE 459

Lorsque nous avons laissé l’objet de Thorne-Żytkow derrière nous, nous avons fait une découverte surprenante : le Vanguard n’était plus seul. De nombreux vaisseaux de races différentes se trouvaient sur place, dont un vaisseau-



papillon aérugon et des dizaines d'éclaireurs idémiens. Le *Vanguard* semblait plus vieux et plus abîmé que lors de notre départ. Nous ne comprenions pas comment la situation avait pu changer à ce point durant notre mission. Rapidement, un frisson d'effroi s'est emparé de nous, lorsque nous avons réalisé qu'une seule explication était possible.

Le temps écoulé près de l'objet de Thorne-Żytkow n'avait pas eu la même durée, et la dilatation temporelle dépassait tout ce que nous avons pu calculer en fonction de la gravité ambiante. Cela avait permis aux races conscientes de la mission du *Vanguard* de découvrir l'objet de Thorne-Żytkow malgré son camouflage, en se servant d'espions, de diplomates ou de technologies. Leur présence au sein du système des Bâtisseurs allait nous compliquer la vie. Imaginer ce qui se serait passé si nous avions endommagé le camouflage de L'œil durant notre tout premier voyage sur place nous fit frissonner...

Ajoutez 3 **marqueurs** dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'**entrée 464**.

## ENTRÉE 460

Vous êtes sur le point de commencer la dernière Exploration planétaire de la Campagne. Pour cette Mission, il est fortement recommandé d'envoyer vos meilleurs Membres d'équipage. Quel que soit le nombre de joueurs, vous serez autorisés à utiliser les quatre Sections lors de cette Exploration. Souhaitez-vous continuer ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Non** – Revenez à la première étape de la procédure Carte stellaire du Classeur du Vaisseau (page 5) et poursuivez la Gestion du Vaisseau.
- » **Oui** – effectuez les étapes suivantes :
  - Retirez du jeu toute carte Crise visible.
  - Remettez tous les pions Énergie, Commandement et Réussite dans le sachet Pions.
  - Rangez le Scanner planétaire dans la boîte du jeu.
  - Lisez l'**entrée 580**.

## ENTRÉE 461

**[Escouade Alpha]** : Tous les accès à la passerelle sont maintenant bloqués et surveillés par des volontaires armés. Cela n'arrêtera pas les Usurpateurs longtemps, mais la passerelle est un peu mieux sécurisée.

**[Chef de Section]** : Bon travail, escouade Alpha, nous pouvons maintenant ...

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

Gagnez 1 .

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P232**. Lisez l'**entrée 506**.

## ENTRÉE 462

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

**[Agent 1]** : Arrête! Qu'est-ce que tu fabriques?

**[Agent 2]** : Quoi? C'est une procédure standard avec les stèles...

**[Agent 1]** : Tu as oublié le sort de l'indolent ?!

**[Agent 2]** : Nom d'un chien! J'étais concentré sur la procédure...

**[Agent 1]** : Nous la scannerons à distance et utiliserons les drones pour toute interaction physique.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'**entrée 55**.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 463

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'**entrée 485**.

Lisez l'**entrée 494**.

Lisez l'**entrée 498**.

Lisez l'**entrée 551**.

## ENTRÉE 464

Lorsque nous avons appelé le *Vanguard*, le personnel sur la passerelle s'est avéré tout aussi choqué que nous. À en croire la réaction de tout le monde, nous revenions d'entre les morts. Il s'était passé tant de temps depuis notre départ pour l'objet de Thorne-Żytkow que nos noms figuraient sur le Mémorial, couverts de poussière.

Notre requête d'atterrissage a été accueillie par un long silence. Nous avons trouvé cela étrange mais, fatigués et endoloris, nous pensions seulement à rentrer. Nous avons débarqué dans un hangar vide avec un vaisseau qui grinçait en raison des dégâts subis durant la mission. Tous les autres atterrisseurs avaient disparu. À notre sortie, la major Dahl s'est approchée avec ses marines, pour nous informer brièvement qu'elle était maintenant à la tête du *Vanguard*. Nous allions être enfermés en attendant notre débriefing. Alors que les marines nous conduisaient vers la prison, nous avons vu nos Chefs de Section en cellule, tout aussi surpris de nous savoir en vie que le personnel de la passerelle.

Nous avons attendu des heures. Sans aucun contact avec les autres cellules, nous ne pouvions que deviner ce qu'il s'était passé sur le vaisseau en notre absence. Les heures passées à ne rien faire et les questions qui tournaient dans notre tête commençaient à nous rendre fous. Durant la nuit, nous avons entendu un cri étouffé et un bruit de chute. Peu après, Anu est apparue devant notre cellule. Elle nous a libérés et nous a raconté tout ce qu'il était arrivé sur le vaisseau depuis notre départ.

Elle nous a rapporté que, après avoir attendu notre retour pendant des semaines, les officiers du *Vanguard* avaient décidé que le générateur de champ nul était un échec. Au lieu d'envoyer une autre Équipe de terrain vers une mort certaine, les scientifiques avaient travaillé sur d'autres technologies qui leur permettraient d'analyser l'objet de Thorne-Żytkow alors que la Terre se précipitait vers sa fin, de nouvelles catastrophes la frappant chaque semaine. Le moral était au plus bas, l'insurrection grondait. Certains se demandaient si le capitaine et les Chefs de Section avaient eu raison. Finalement, la major Dahl, qui n'avait jamais accepté que le capitaine décide de traiter avec les races intelligentes de cet amas d'étoiles, avait pris le pouvoir. Le capitaine avait été emprisonné, tout comme les Chefs de Section et tous les membres d'équipage loyaux.

Les joueurs prennent tous les Membres d'équipage (dans « Équipage inactif », « Infirmerie », etc.) des Sections qu'ils contrôlent et les placent sur la table devant eux. Ce sont leurs Membres d'équipage disponibles. Ils seront utilisés tout au long de cette phase de jeu, pour effectuer des Tests spéciaux, plus risqués que d'ordinaire.

À présent, vérifiez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3).

**S'il est « très bas »** : Chaque joueur retire du jeu un Membre d'équipage au hasard de chaque Section qu'il contrôle.

**S'il est « élevé »** : Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires.

Si la case **A** de l'**entrée 920** est cochée, lisez l'**entrée 475**.

Si la case **B** de l'**entrée 920** est cochée, lisez l'**entrée 539**.

## ENTRÉE 465

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Solliciter l'avis d'Anu** (uniquement si la case **A** de l'**entrée 930** n'est pas cochée) – Lisez l'**entrée 467**.
- » **Solliciter l'avis de l'hilote** (uniquement si la case **D** de l'**entrée 930** n'est pas cochée) – Lisez l'**entrée 469**.
- » **Solliciter l'avis du NécropHONE** (uniquement si la case **C** de l'**entrée 930** n'est pas cochée) – Lisez l'**entrée 471**.
- » **Solliciter l'avis de Sarah Corey** (uniquement si la case **E** de l'**entrée 930** n'est pas cochée) – Lisez l'**entrée 478**.
- » **Rejeter les requêtes des extraterrestres et garder la mainmise sur les technologies des Bâtisseurs** – Lisez l'**entrée 515**.
- » **Accepter les requêtes des extraterrestres et partager avec eux les technologies des Bâtisseurs** – Lisez l'**entrée 965**.

## ENTRÉE 466

**Rapport d'exploration 1945-G de l'Équipe de terrain**

Contre toute attente, la vie était née sur ce monde improbable. Il a fallu des millions d'années pour qu'une espèce intelligente parvienne à échapper à la forte gravité

de cette planète pour atteindre l'espace. Cette race travailleuse d'êtres coniques à la longévité exceptionnelle...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **avait unifié la galaxie, en assimilant toutes les autres espèces et cultures** – Lisez l'entrée 493.
- » **avait conquis la galaxie, en asservissant toutes les autres espèces** – Lisez l'entrée 481.
- » **avait préféré ne pas interagir avec les autres espèces et fait tout son possible pour devenir indécélable** – Lisez l'entrée 486.

## ENTRÉE 467

Vous ne comprenez pas : nous choisissons une vie d'errance, ce qui signifie que les lois de l'hospitalité et de la réciprocité sont primordiales pour nous. La plupart des Idémiens jugent que le Vanguard a une dette envers notre peuple. Ils estiment que votre mission n'aurait eu aucune chance si nous n'avions pas réparé votre vaisseau après votre combat contre les Usurpateurs. Ils ne comprendront pas que vous refusiez de partager les découvertes effectuées sur l'étoile, et la plupart décideront de se faire justice.

S'il y a **10 marqueurs ou moins** dans la Réserve de Victoires, lisez l'entrée 465. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Cependant, nous n'avons pas survécu aussi longtemps en gaspillant nos vies pour réparer n'importe quelle injustice. Votre vaisseau et votre équipage sont redoutables, vous avez effectué de grandes choses. Mon peuple le sait et le respecte. Beaucoup ne contesteront pas vos choix, quels qu'ils soient. Je suis sûr que vous trouverez aussi des alliés parmi les autres races.

Lisez l'entrée 465.

## ENTRÉE 468

Lisez l'entrée 533.

## ENTRÉE 469

Vous, enfin, NOUS, sommes tombés droit dans le piège des Anciens. Notre destin ne nous appartient plus. Je vous avais dit qu'il était dangereux de résoudre l'énigme des stèles. Ma race, enfin, celle des Visiteurs, savait ce qui arriverait si vous réussissiez, savait que vous deviendriez un outil à la solde des Bâtisseurs. Ces derniers ne vous ont-ils pas dit qu'ils voleraient votre futur ? Nous refusons de participer aux jeux des races anciennes et puissantes. Nous ne voulons pas être privés de notre futur. Vous devriez suivre notre exemple. Détruisez l'héritage des Bâtisseurs, même s'il en résulte que vous ne pourrez pas sauver votre planète d'origine. La Terre est condamnée de toute manière, sans défense ni protection, un jouet entouré de races anciennes et plus puissantes qu'elle. Utilisez vos connaissances pour décider de votre avenir, pour vous trouver un nouveau domicile. Détruisez l'héritage des Bâtisseurs. Libérez-vous, même si cela condamne votre planète.

Lisez l'entrée 465.

## ENTRÉE 470

Journal du capitaine, entrée E-738

Peu après, l'hilote est entré dans la dimension des Visiteurs avant de revenir à la même place, sur la passerelle, effrayant l'équipage.

– Je ne perçois aucun marqueur subsatial, a-t-il annoncé, l'air inquiet. Les jeunes ignorants ont échoué. Je ne sais pas où sortir. Je suis désolé, capitaine.

Peut-être qu'on a trop mis la pression à notre Équipe de terrain, forcée de travailler sur un élément de technologie extraterrestre, dans un atterrisseur endommagé... Il y avait forcément un autre moyen de la sauver !

Lisez l'entrée 624.

## ENTRÉE 471

Bah, aucune importance. C'est vous qui avez ouvert la chambre forte des Bâtisseurs. C'est vous qui avez vu d'innombrables stèles sur tous les mondes possibles. Si quelqu'un est suffisamment puissant pour devenir le nouveau gardien de cette galaxie et l'héritier des Bâtisseurs, c'est vous. Laissez-moi répondre à ces requêtes en votre nom. Je vais montrer à ces sales petites pestes les ficelles de la diplomatie usurpatrice.

S'il y a **8 marqueurs ou plus** dans la Réserve de Victoires, lisez l'entrée 465. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Bien sûr, vu l'état pitoyable de votre vaisseau et de votre équipage, ils nous massacreront sans doute, mais ce sera une fin glorieuse !

Lisez l'entrée 465.

## ENTRÉE 472

Recherche sur Édan, entrée 1

Les cônes de gypse indiquent que la zone était autrefois submergée et, vu leur épaisseur, il y avait au moins trente mètres d'eau salée à cet endroit.

Nous avons cherché, en vain, des fossiles pour confirmer notre théorie. Plusieurs scientifiques en déduisent qu'il n'y avait pas de forme de vie marine sur cette planète.

Cocher la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Gagnez 3 Indices *Minéral*.

Gagnez 2 Indices *Minéral*.

## ENTRÉE 473

- Si la Planétopédie est ouverte aux pages **30-31** (*Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur*) et que vous n'avez pas encore Sauvegardé la partie, faites-le maintenant :



S'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B), détruisez-la.




**Important** : Il est préférable de sauvegarder *Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure et Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur* sur des feuilles de référence différentes.

Ensuite, prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète actuel (celui sur le plateau de Planète).
- Inscrivez le numéro de la carte Atterrisage actuellement insérée dans le Scanner planétaire.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le numéro et le titre de toutes les cartes PDI qui s'y trouvent ; si plusieurs cartes PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré.
- Inscrivez le numéro de toutes les cartes Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le nom et le numéro du Secteur de toutes les Menaces encore présentes sur le plateau de Planète. Rangez ensuite toutes les cartes Menace sur le plateau de Planète et leurs silhouettes correspondantes dans la boîte.
- Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).
- Rangez toutes les cartes PDI du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A). Rangez toutes les cartes Découverte unique sur le plateau de Planète dans « Découvertes uniques » (Boîtier A).
- Ouvrez la Planétopédie aux pages **28-29** (*Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure*).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 474

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P231** (*Panique générale*) sur votre Secteur.
- Si le total des Rangs des Membres d'équipage choisis est de **3 ou plus**, la piste verte de la carte **P231** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections **Sécurité** ou **Ingénierie**, la piste verte de la carte **P231** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P231** progresse de 2.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence** : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'entrée 461.

**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence** : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'**entrée 409**.

## ENTRÉE 475

La major Dahl était sûre que si le *Vanguard* se concentrait sur une expansion militaire plutôt que sur des missions diplomatiques, s'il soumettait les autres civilisations pour grouper les efforts et les ressources, le mystère de la chambre forte des Bâtisseurs serait rapidement résolu, et la Terre sauvée. Une fois le capitaine et les Chefs de Section emprisonnés, elle a équipé des escouades des dernières technologies dans ce but précis. Ses opposants ont été obligés de se cacher en attendant le bon moment. Notre retour d'entre les morts munis des données des Bâtisseurs ainsi que l'accueil que nous a réservé Dahl ont fait réagir l'équipage. Anu a décidé de nous libérer dans l'espoir que, tous ensemble, nous puissions reprendre le contrôle du *Vanguard*.

Ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires. Lisez l'**entrée 543**.

## ENTRÉE 476

Vérifiez si la Mission Optionnelle **M123 (Compréhension)** est visible sur le plateau.

Si c'est le cas, lisez l'**entrée 791**. Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 512**.

## ENTRÉE 477

**[CAPCOM]** : N'oubliez pas que votre tâche est d'explorer la zone aérienne sous l'épaisse couche nuageuse. Nous avons détecté quelque chose d'inhabituel, mais nous ne savons pas de quoi il s'agit. La zone est très dangereuse. Prenez bien soin de votre atterrisseur, votre survie en dépend. Bon vent !



Si la case **A** est cochée ou si vous utilisez l'Atterrisseur *Waygate*, lisez l'**entrée 725**.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 634**.

## ENTRÉE 478

Mon Dieu, je n'aurais jamais imaginé en arriver là... Je comprends la position des autres races extraterrestres. À leur place, je tenterais de mettre la main sur l'héritage des Bâtisseurs. D'un autre côté, grâce au projet Héritage, j'en sais probablement plus sur les Bâtisseurs que quiconque sur le vaisseau. Ils étaient MALINS. Ils connaissaient tout. S'ils nous demandent de ne pas partager leur technologie, ils doivent avoir une bonne raison. Imaginez les guerres terribles qu'elle pourrait causer : des anomalies qui éteindraient des soleils, des planètes déchirées de l'intérieur par des champs subspatiaux. Je pense que nous devons refuser de partager quoi que ce soit tant que nous n'aurons pas mieux compris les savoirs des Bâtisseurs, et encore. Je présume que certaines technologies sont juste trop dangereuses pour circuler librement.

S'il y a 7 marqueurs ou plus dans la Réserve de Victoires, lisez l'**entrée 465**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

La théorie est une chose, mais soyons réalistes. Le vaisseau et l'équipage ne sont pas au mieux de leur forme. Si nous affrontons toutes ces races, nous pourrions perdre, et les technologies des Bâtisseurs tomberont dans les mains des plus agressifs. Ce serait encore pire que de partager équitablement ! Lisez l'**entrée 465**.

## ENTRÉE 479

Si une des cases des **entrées 922** ou **924** est cochée, lisez l'**entrée 482**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Nous avons appris par la suite qu'Anu ne voulait ni attaquer ni tuer les marines de Dahl. Elle les a accueillis à bras ouverts et a tenté de les dissuader d'obéir à la major, mais ils étaient loyaux. Ils jugeaient que le *Vanguard* n'avait pas fait grand-chose sous les ordres du capitaine Wayman et des Chefs de Section. Presque tous estimaient qu'il fallait quelqu'un comme Dahl aux commandes si la Terre devait être sauvée. Réalisant la futilité de son entreprise, Anu a tenté de s'échapper. Ils l'ont abattue sans hésiter et son pâle sang idémien a coulé jusqu'à la grille d'évacuation. Son sacrifice nous a laissé le temps de nous échapper.

Cochez la case **A** de l'**entrée 930**.

Lisez l'**entrée 491**.


## ENTRÉE 480

**Archives du premier contact.**

**Extrait du rapport 17B de l'Équipe de terrain**

Notre découverte la plus surprenante sur cette planète est que les pierres dressées n'avaient pas été modelées par l'érosion. Un scan et une inspection ont révélé que les obélisques avaient été levés et que la partie plus fine du bas avait été polie au cours des siècles par les mains d'innombrables pèlerins qui se dirigeaient vers le centre. Nos premières estimations indiquent que le site existe depuis 100 000 ans au moins, ce qui rend la culture idémienne incroyablement ancienne et statique, selon nos standards terriens.

Le centre de la structure n'a aucune importance, nous n'y avons rien trouvé malgré nos recherches. À l'aide d'une image satellite, nous avons pu déterminer que la pierre se trouvait au point le plus éloigné de toute structure idémienne sur la planète, comme si la solitude et l'éloignement étaient les principales raisons de son existence.

Gagnez 1 . Remplacez la carte sur ce Secteur par **P000**, cochez la case **F** de l'**entrée 905** et lisez son texte.

## ENTRÉE 481

Lisez l'**entrée 533**.

## ENTRÉE 482

Nous avons appris par la suite qu'Anu ne voulait ni attaquer ni tuer les marines de Dahl. Elle les a accueillis à bras ouverts et a tenté de les dissuader d'obéir à la major, avec succès. Ils jugeaient que le *Vanguard* avait fait de grandes choses pour la galaxie sous les ordres du capitaine Wayman et des Chefs de Section. Rapidement, deux factions ont émergé et une discussion houleuse s'en est suivie. Cela a laissé le temps à Anu de s'échapper pour nous rejoindre dans notre planque.

Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'**entrée 491**.

## ENTRÉE 483

**Enregistrement sonore du cockpit**

**[IA de l'atterrisseur]** : La trajectoire est calculée. Nous atteindrons le *Vanguard* dans sept minutes.

**[Navigateur]** : Merci, IA. Je n'ai donc rien d'autre à faire qu'à contempler l'Enfer sous nos pieds. Il est plutôt beau à cette distance.

**[Pilote]** : Peut-être, mais je ne veux jamais y revenir.

**Félicitations!**

**Vous avez terminé cette Exploration planétaire!**

- Défaussez toutes les cartes Mission.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25 (Quitter la planète)** et démarrez la Gestion du Vaisseau.








## ENTRÉE 484

Si une des cases des **entrées 922** ou **924** est cochée, lisez l'**entrée 489**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Nous avons tenté de raisonner les marines, mais ils demeuraient fidèles à Dahl. Ils jugeaient que l'approche du capitaine et de ses Chefs de Section ne faisait pas avancer la mission. Les discussions ont rapidement cédé la place au bruit des armes.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : les dés utilisés lors de ce Test ne seront plus disponibles pour les jets de dés ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **8 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.

- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1 ou 1, Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles. S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée 810.

Si vous avez obtenu 7 points ou moins, lisez l'entrée 386.

Si vous avez obtenu 8 points ou plus, ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'entrée 491.

## ENTRÉE 485

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, au rapport. Répondez, bon sang!

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous vous entendons. Nous sommes tombés dans une embuscade.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Au rapport, Équipe de terrain, de quoi s'agissait-il?

[Équipe de terrain, agent 2] : D'une espèce de sentinelle sphérique. Je n'avais jamais rien vu de tel.

[Équipe de terrain, agent 1] : On dirait que certaines des structures artificielles de cette planète ont survécu à la civilisation qui les a créées. Nous avons tenté d'abattre la machine, mais elle s'est échappée.

Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre et 1 Indice Spécimen vivant.

Placez la silhouette *Ophthalmoïde* sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 486

Lisez l'entrée 533.

## ENTRÉE 487

[Capitaine Wayman] : Ici votre capitaine. Vous vous en doutez, je n'ai pas de bonnes nouvelles. Nous préparons une mission de sauvetage, mais nous ne pouvons pas risquer de perdre un autre atterrisseur ou une autre équipe. Nous ne pouvons pas nous poser près de ces créatures. La zone d'évacuation sera au sommet de la colline la plus proche. Je sais, c'est une sacrée grimpe, mais les créatures en semblent incapables, et nous enverrons une sonde contenant des provisions pour vous aider. Les provisions arriveront bientôt sur le plateau central, préparez-vous à les récupérer.

- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 3.
- Tous les Membres d'équipage Réactivent tous leurs dés et piochent deux cartes. Retournez tous les marqueurs Tour face « Tour disponible ». Démarrez un nouveau round d'Exploration planétaire.
- Assurez-vous que les 1 et la carte de Rang sont placés sur les espaces appropriés du plateau de Planète.
- Vérifiez que toutes les Découvertes ne se trouvant pas actuellement sur les plateaux Équipe ont été placées sur l'espace Découvertes perdues.

**IMPORTANT** : Si vous ne trouvez pas un moyen de récupérer les Découvertes précédentes de l'Atterrisseur avant la fin de la Mission, celles-ci seront perdues !

## ENTRÉE 488

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée 273.

Rien ne se passe.

## ENTRÉE 489

Nous avons tenté de raisonner les marines. Étonnamment, plusieurs se montraient réticents à l'idée de tirer sur leurs anciens frères d'armes simplement parce que la major Dahl le leur ordonnait. Ils n'oubliaient pas les réussites du Vanguard sous les ordres du capitaine Wayman et de ses Chefs de Section. Jusqu'à présent, l'approche de Dahl semblait moins fructueuse.

Certains marines ont déposé les armes en signe de protestation. Leur sergent a voulu les forcer à obéir, et des bagarres ont éclaté. Cela a laissé le temps à Anu de s'échapper pour nous rejoindre dans notre planque.












Ajoutez 1 marqueur dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'entrée 491.

## ENTRÉE 490

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

- Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
- Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
- La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'entrée 82.

	<b>Éruption solaire</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descendre à pleine vitesse</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» <b>Manœuvres d'évasion</b> Perdez 4 moins  Provisions.</li> </ul>
	<b>Choc thermique</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ne rien faire</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins .</li> <li>» <b>Changer de vecteur d'approche</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, déplacez le marqueur de 1 cran vers la gauche.</li> </ul>
	<b>Fuselage endommagé</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Laisser l'Atterrisseur le réparer</b> Chaque Membre d'équipage  1.</li> <li>» <b>Le réparer vous-mêmes</b> Un Membre d'équipage lance .</li> </ul>

## ENTRÉE 491

Si la case A de l'entrée 920 est cochée, lisez l'entrée 766.

Si la case B de l'entrée 920 est cochée, lisez l'entrée 537.

## ENTRÉE 492

Trouvez la carte Mission M03 et placez-la face visible sur l'emplacement Mission.

## ENTRÉE 493

Rapport d'exploration 1945-H de l'Équipe de terrain

L'histoire de cette race puissante et prometteuse a été stoppée net, par une catastrophe. C'était...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Une invasion de parasites spatiaux dévoreurs de soleils entiers** – Lisez l'entrée 497.
- » **Un empire encore plus vaste issu de galaxies voisines, qui décida de les exterminer** – Lisez l'entrée 549.
- » **Un Changement de phase universel qui menaçait la matière tout entière de l'univers connu** – Lisez l'entrée 552.

## ENTRÉE 494

[Équipe de terrain, agent 1] : Bon sang! J'ai failli l'avoir.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Que s'est-il passé? Avez-vous besoin d'aide?

[Équipe de terrain, agent 1] : Ça va. Cette satanée machine s'est échappée!

[Équipe de terrain, agent 2] : Néanmoins, nous en avons prélevé un échantillon.

[Équipe de terrain, agent 1] : Elle a des pièces mécaniques et des tissus biologiques et est bien plus avancée que nos tentatives de fusion de la chair et de la technologie.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Soyez prudents. J'espère que vous l'attraperez la prochaine fois.



Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre* et 2 Indices *Spécimen vivant*.  
Placez la silhouette *Ophthalmoïde* sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 495

Vous ne pouvez pas quitter la planète en raison des conditions météorologiques extrêmes!

## ENTRÉE 496

Journal d'exploration 14/77-A

Ce quartier ne contient que des ruines calcinées. L'architecture est strictement utilitaire, et nous n'avons pas vu de structure qui puisse servir de lieu culturel ou cérémonial. La plupart des murs encore debout portent des slogans de propagande, et les messages directs sont compréhensibles par toutes les espèces : cette galaxie nous appartient !

Nous nous demandons si le grand bâtiment visible à l'horizon sera différent. Nos sondes ont révélé que l'un des bâtiments pourrait avoir contenu un centre de réplification semblable à celui qui se trouvait à la lisière du vaisseau-monde. D'autres études pourraient nous permettre d'en apprendre plus sur les usines des Usurpateurs.

Chaque Membre d'équipage Réactive 1  Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P327.

## ENTRÉE 497

Lisez l'entrée 533.

## ENTRÉE 498

[CAPCOM, sergent Xiu] : Je n'aime pas le silence. Dites-moi que vous allez bien!

[Équipe de terrain, agent 1] : Tout va bien. On se repose. La machine n'est plus une menace.

[Équipe de terrain, agent 2] : Elle est aussi morte qu'un dodo.

[Équipe de terrain, agent 1] : C'est ce que j'ai dit. Par contre, mauvaise nouvelle, il pourrait y en avoir d'autres dans le coin.

[CAPCOM, sergent Xiu] : D'autres sentinelles? Que gardent-elles?

[Équipe de terrain, agent 2] : La planète, je crois. Nous sommes sûrement considérés comme des nuisibles ou une menace à l'écosystème. Les machines s'occupaient probablement de la planète.

[Équipe de terrain, agent 1] : Ou nous avons tort et ce sont des machines de guerre.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Prélevez des échantillons, nous les étudierons plus tard.

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.

Défaussez la silhouette *Ophthalmoïde* et sa carte Menace.


## ENTRÉE 499

Recherche sur *Édan*, entrée 2

Il y a bel et bien eu une vie marine ici, et les mers existent toujours, cachées dans de vastes réseaux de grottes, plusieurs kilomètres sous la surface. L'eau pullule de formes de vie primitives : micro-organismes, cnidaires et mollusques.

Nous avons encore de nombreuses questions : combien d'espèces ont disparu depuis la catastrophe ? À quel point les espèces ont-elles évolué pour s'adapter à une vie souterraine ? La civilisation qui vivait ici a-t-elle survécu, elle aussi, sous terre ?

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Gagnez la Découverte unique 25 (si vous la possédez déjà, gagnez 1  à la place).

Gagnez 2 Indices *Micro-organisme*.

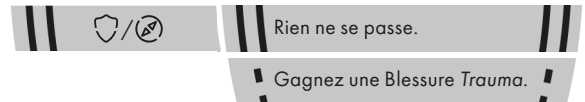
## ENTRÉE 500

Journal du capitaine, entrée D-349

Distracts par la planète détruite et la structure cristalline, nous n'avons pas vu que l'étoile locale était un soleil en éruption. Dès que la lumière de cette dernière atteint le cristal, il répond en émettant des ondes d'une

lumière aveuglante ainsi que des vagues de radiation. Le résultat est catastrophique.

Chaque Membre d'équipage effectue immédiatement le Test ci-dessous, dans l'ordre souhaité par les joueurs.





Une fois que tous les Membres d'équipage ont effectué leur Test, défaussez la carte *Circonstances planétaires*.

## ENTRÉE 501

Une fois de plus, nous avons dû nous planquer. Les marines de Dahl inspectent tous les ponts pour nous trouver. Nous savons que le temps joue contre nous : tôt ou tard, nous serons découverts.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.


Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **8 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats. Remplacez tous les Membres parmi vos Membres d'équipage disponibles.

Si vous avez obtenu 7 points ou moins, lisez l'entrée 513.

Si vous avez obtenu 8 points ou plus, lisez l'entrée 491.

## ENTRÉE 502

Gagnez 1 .

Remplacez la carte P238 (*Les chambres de biostase*) sur votre Secteur par une carte P002.

## ENTRÉE 503

[Sarah Corey] : Pas plus, capitaine. Si nous nous rapprochons, nous déclencherons une nouvelle attaque.

[Capitaine Wayman] : D'accord. Nos scanners détectent-ils quelque chose?

[Sarah Corey] : Le signal de la stèle provient du petit vaisseau usurpateur au milieu du champ d'astéroïdes. Celui avec les grandes antennes.

[Capitaine Wayman] : Vous croyez que les stèles se trouvent à l'intérieur?

[Sarah Corey] : Non, c'est sûrement un leurre pour attirer les explorateurs comme nous dans un piège mortel.

[Capitaine Wayman] : D'accord. Je présume que nous n'avons rien d'autre à faire ici. Contournons la zone et revenons-en à notre mission!

Continuez la partie.

## ENTRÉE 504

**Remarque** : Accéder à cette entrée requiert l'Amélioration de la Passerelle B03 (*Détecteur longue portée*). Si vous ne la possédez pas, saisissez-vous de l'Atlas des systèmes et effectuez un nouveau choix.

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 503. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

[Lieutenant Steensen] : Nous approchons du signal, mais les astéroïdes en cachent la provenance.

[Sarah Corey] : Je me méfie, capitaine. Pourquoi les Bâtisseurs auraient-ils laissé autant de stèles en un lieu désert et dénué de vie?

[Capitaine Wayman] : Je sais, mais nous ne pouvons pas nous permettre d'ignorer le signal. Nos recherches

pourraient progresser de plusieurs décennies et la Terre n'a plus beaucoup de temps. Tout le monde est sur le pied de guerre, ça devrait aller...

[**Lieutenant Steensen**] : Capitaine, nous avons un visuel. Le signal provient de cet objet de la taille d'une lune.

[**Sarah Corey**] : Regardez ces excroissances, capitaine. Ça sent la technologie usurpatrice. Nous devrions...

[**Lieutenant Steensen**] : La chose s'allume... et lance des intercepteurs!

[**IA du Vanguard**] : Attention! Collision imminente avec des objets non identifiés.

[**Capitaine Wayman**] : Lancez les manœuvres d'évasion. Sortons de là!

[**Lieutenant Steensen**] : Capitaine, nous captions d'autres signaux, à bâbord et à tribord.

[**Capitaine Wayman**] : Des missiles?

[**Lieutenant Steensen**] : Non. On dirait des vaisseaux de transport.

[**Capitaine Wayman**] : Aux postes de combat! Aux postes de combat! Préparez-vous à un abordage!

Votre Équipe de terrain est sur le point de prendre part à la défense du vaisseau.

**Attention** : Il s'agira d'une Exploration à grande échelle ; assurez-vous de disposer de suffisamment de temps pour jouer cette mission surprise.

Quand vous êtes prêt à vous lancer dans la bataille, lisez l'**entrée 75**.

## ENTRÉE 505

Tout s'éteint dans la structure!

- Remettez la carte **P106** (*Une console mystérieuse*) dans la défausse des cartes PDI (les marqueurs placés sur la carte sont défaussés).
- Défaussez la carte Circonstances planétaires **G01** (placez la carte Circonstances planétaires défaussée à droite du plateau de Planète, pour pouvoir y accéder facilement plus tard). Les Circonstances planétaires imprimées sur le plateau de Planète sont de nouveau visibles.

## ENTRÉE 506

\*\*\* Fortes explosions \*\*\*

[**Capitaine Wayman**] : Ici votre capitaine! Nous nous éloignons de la flotte ennemie à pleine puissance. Malheureusement, l'un des vaisseaux ennemis nous a rattrapés et ses missiles ont atteint la passerelle. Il y a de nombreux blessés, mais nous sommes encore opérationnels. Attendez-vous à des impacts dans votre zone. Si vous n'avez pas de combinaison intégrale, trouvez un espace pressurisé sûr et restez-y!

- Placez la carte **P241** sur le Secteur **8**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **3** (porte-cartes *Passerelle*) et vérifiez si la carte **B10** s'y trouve ; si c'est le cas, la piste verte de la carte **P241** (*Le croiseur usurpateur*) sur le Secteur **8** progresse de 2.
- Placez la carte *Menace Bombardement* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète et placez la silhouette *Bombardement* sur le Secteur **8**.
- Placez le marqueur Temps sur la première case de la Piste de Temps de la carte *Menace Bombardement* – ne la résolvez pas.
- Placez la carte Mission Optionnelle **M103** près du plateau de Planète et lisez-la.

## ENTRÉE 508












Enregistrement sonore du cockpit

[**Navigateur**] : Plusieurs systèmes ne répondent plus! Fais quelque chose!

[**Pilote**] : J'essaie!

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-contre, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisage a atteint la case « Atterrisage réussi », lisez l'**entrée 483**. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

## VOL DÉSESPÉRÉ

	<b>Servomoteur défectueux</b>	Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, lisez l' <b>entrée 381</b> .
	<b>Module de navigation H.S.</b>	Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, lisez l' <b>entrée 381</b> .
	<b>Panne moteur</b>	Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, lisez l' <b>entrée 381</b> .
	<b>Atterrisseur en morceaux</b>	Si  /  /  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, défaussez 1  ou 1 Découverte du plateau Atterrisseur.

## ENTRÉE 509

Journal du capitaine, entrée D-721

Je crois que même Sarah Corey a été surprise par l'efficacité de notre nouveau Détecteur de stèles. Dès qu'il a été allumé, il a repéré le signal de plusieurs petites stèles dans les systèmes environnants, et d'une autre assez grosse pour retenir l'attention de tout le monde sur la passerelle.

Au début, nous avons cru qu'il s'agissait d'une erreur, d'un défaut technique à corriger, mais plus nous enquêtons, plus il semblait qu'un amas de stèles se trouvait non loin de notre emplacement actuel.

Bien évidemment, c'est devenu notre prochain objectif.

**Félicitations!** Vous avez à présent un nouvel Objectif principal.

Le Vanguard est désormais capable d'étudier le Signal de l'amas de stèles dans le système **Kepler 831**. Déplacez la carte Objectif principal **O04** (*Trésor*) de « Cartes Passerelle » (Boîtier B) dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3). Retirez du jeu la carte Objectif principal précédente.

## ENTRÉE 510

[**Capitaine Wayman**] : Félicitations, Équipe de terrain. Encore une belle réussite! Nous vous préparons une petite fête pour votre retour à bord.

[**Équipe de terrain**] : C'est gentil, capitaine!

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Quelle est votre position?

[**Équipe de terrain**] : Nous profitons de l'assistance gravitationnelle de la planète, ce qui devrait nous placer sur la route du Vanguard. Nous estimons...

\*\*\* Gros bruit \*\*\*

[**IA de l'atterrisseur**] : COLLISION IMMINENTE! LANCEZ LES MANŒUVRES D'ÉVASION!

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Équipe de terrain! Nous ne vous entendons plus! Que se passe-t-il?

[...]

[**CAPCOM, sergent Nahy**] : Équipe de terrain?

[...]

[**Équipe de terrain**] : Ouf, c'est pas passé loin. Nous avons failli heurter un objet en orbite. Un satellite artificiel peut-être? Il était partiellement camouflé.

[**Capitaine Wayman**] : Un satellite, ici? Cette planète n'abritait aucune civilisation avancée. Ça veut dire...

[**Équipe de terrain**] : Capitaine, nous pouvons refaire le tour de la planète pour voir.

[**Capitaine Wayman**] : Non, Équipe de terrain. Vous avez pris assez de risques pour aujourd'hui. Rentrez au bercail. Nous enverrons une autre équipe récupérer le satellite. Fin de la transmission.

**Félicitations! Vous avez terminé cette Exploration planétaire!**

- » Déplacez le Projet de Recherche **R09** (*Le Chevalier noir*) de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».
- » Déplacez la carte Objectif principal **O03** (*Satellite camouflé*) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Si vous êtes sur *Huracan*, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 990**.

## ENTRÉE 511

Cochez cette case et lisez l'entrée 528. Si cette case est déjà cochée, poursuivez la lecture :

Un réseau labyrinthique de tunnels exigus et d'immenses cavernes.

Si *Kurma* est sur ce Secteur, rien ne se passe.

Dans le cas contraire, lancez un D10 :

**0-1** : Lisez l'entrée 523.

**2-4** : Lisez l'entrée 531.

**5** : Lisez l'entrée 540.

**6-9** : Rien ne se passe.

## ENTRÉE 512

Si votre Objectif principal actuel est entre **O06** et **O11**, lisez l'entrée 990.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Journal du capitaine, entrée 829**

Je n'étais pas là pour assister aux événements sur le temple-monde idémien. Alors que le *Vanguard* entraînait enfin en contact avec une autre race intelligente, je me trouvais dans un coma artificiel le temps de guérir de mes blessures. La major Dahl, mon bras droit, et les Chefs de Section ont su gagner la confiance de l'espèce, mais j'aurais aimé être là.

À mon réveil, une ambassadrice idémienne se trouvait à bord. Elle s'appelait Anu et s'était liée d'amitié avec certains membres de l'Équipe de terrain. Son peuple nous approvisionnait, et de petits vaisseaux aidaient à réparer nos panneaux solaires.

Le *Vanguard* a rapidement été prêt à poursuivre sa mission, mais pas moi. Il me restait une chose importante à faire avant tout, et les événements sur le temple-monde idémien n'ont fait que raviver ma résolution.

**Félicitations! Vous avez accompli votre mission !**


Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S19** (*Objectivisme*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).

Lisez l'entrée 514.

## ENTRÉE 513

Pour finir, le pire s'est produit : l'un de nos alliés a révélé notre planque. L'équipe d'assaut qui s'est présentée était composée des soldats les plus loyaux, ceux qui ne remettraient jamais en question les ordres de Dahl. Ils ont tiré sans sommation et ont tué beaucoup de nos camarades. Les survivants ont réussi à s'échapper et ont trouvé une autre planque.

Lancez un dé de Blessure pour chaque Membre d'équipage disponible.

Si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage.

S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage sur les plateaux Équipage, lisez l'entrée 810.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 491.

## ENTRÉE 514

**[Commandant en second, major Dahl]** : Capitaine, j'ai convoqué les Chefs de Section.

**[Capitaine Wayman]** : Merci, major. Bienvenue, asseyez-vous. Repos, ce n'est pas un conseil officiel. Dahl ? Restez. Ce que j'ai à dire concerne chacun d'entre vous.

\*\*\* **Longue pause** \*\*\*

**[Capitaine Wayman]** : J'ai eu... tort. Ma décision de rejoindre le signal de l'amas de stèles dans le système Kepler aurait pu nous coûter cher. Sans l'aide des Idémiens, nous ne pourrions pas poursuivre notre mission. Nous avons perdu de nombreux braves soldats durant les combats, et ce n'est pas ma première erreur à titre de capitaine.

**[Commandant en second, major Dahl]** : Capitaine, je ne crois pas que...

**[Capitaine Wayman]** : Non, Dahl. Comme je l'ai dit, ce n'est pas un conseil officiel, je n'ai donc aucune raison de peser mes mots, et j'ai toute confiance en mes Chefs de Section. C'est la raison pour laquelle j'en suis venu à la décision suivante : le destin de l'ISS Vanguard et celui de la Terre sont trop importants pour reposer uniquement entre mes mains. À partir de maintenant, je discuterai de toutes les décisions importantes avec vous. Même si la décision finale me reviendra, je tiendrai compte de vos opinions. D'accord ?

\*\*\* **Assentiment** \*\*\*

**[Capitaine Wayman]** : Très bien. La première décision nous attend. Lorsque le *Vanguard* a quitté la Terre, il ne devait pas dépasser les Coordonnées divines et L'Œil du Vide qui s'y trouvait. Il n'était absolument pas censé combattre. Là, nous sommes loin de chez nous, entourés de dangers inconnus et d'espèces hostiles. Nous ne nous en sortirons pas seuls. Notre relation avec les Idémiens démontre l'avantage de rallier d'autres peuples à notre cause. La question est alors la suivante : plusieurs officiers pensent que nous devrions entraîner nos contingents de marines et soumettre les planètes plus faibles ou moins développées. Cela nous donnerait des provisions, un accès direct à d'autres ressources et à de la main-d'œuvre. D'autres jugent qu'il vaut mieux établir un réseau d'ambassades et de carrefours commerciaux au sein de l'espace connu en espérant obtenir l'aide des autres races. J'ai une opinion, mais je veux entendre les vôtres. Qu'en dites-vous ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

**Important** : ce choix aura un impact sur le jeu pour tout le reste de la Campagne. Réfléchissez attentivement avant de décider !

» **Soutenir une expansion diplomatique** – Lisez l'entrée 519.

» **Soutenir une expansion militaire** – Lisez l'entrée 524.

## ENTRÉE 515





Comptez combien de marqueurs se trouvent dans la Réserve de Victoires. Consultez le total ci-dessous :

**0-5** : Lisez l'entrée 825.

**6-10** : Lisez l'entrée 532.

**11+** : Lisez l'entrée 544.

## ENTRÉE 516

Résolvez tous les dés requis. Remplacez tous vos dés avec un résultat Vanguard sur les cases de vos Dés disponibles. Ensuite, Si la Réserve de résultats contient au moins une icône 1 , ,  ou , lisez l'entrée 526.

Dans le cas contraire, placez tous les dés de la Réserve de résultats dans la Défausse de dés.

## ENTRÉE 519

**[Capitaine Wayman]** : Je suis bien d'accord, nous sommes une mission d'explorateurs pacifistes et le danger ne devrait rien y changer.

**[Commandant en second, major Dahl]** : Sauf votre respect, capitaine... Nous avons failli être vaincus ! Des slogans pacifistes et des alliés éloignés ne nous seront d'aucune utilité si les Usurpateurs nous attaquent à nouveau. Nous devons transformer le *Vanguard* en un vaisseau de guerre. Je vous en prie, ravisez-vous !

**[Capitaine Wayman]** : J'ai consacré assez de temps à peser le pour et le contre, major. La décision est prise. Pendant que le vaisseau est en réparation, nous veillerons à étendre notre réseau diplomatique en établissant des ambassades et en dépêchant des vaisseaux commerciaux, avec le *Vanguard* au centre pour coordonner le tout.

**[Commandant en second, major Dahl]** : C'est une erreur ! Vous allez la regretter !

**[Capitaine Wayman]** : Ça suffit, major. Sortez.

- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S22** (*Manifestations pro-guerre*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Cochez la case **A** de l'entrée 920.

Prenez l'Enveloppe secrète, ouvrez-la et retirez-en le matériel suivant :

1. La feuille Pôle Relations extérieures « Quartier des ambassades » (pages 39-40). Laissez la feuille Pôle Relations extérieures « Conseil de guerre » dans l'enveloppe.
2. Le porte-cartes *Planètes* (page 41).
3. Les 9 cartes Planète contactée (laissez les 9 cartes Planète ciblée dans l'enveloppe).
4. L'intercalaire Cartes Planète.
5. Le sac contenant les Dés de Section universels et les Dés d'expertise : ajoutez ces dés aux dés de Section pas encore achetés. Désormais, quand les joueurs achèteront des dés supplémentaires, ceux-ci seront disponibles.
6. Les cartes Événement avancé.

Placez toutes les cartes *Planète* derrière l'intercalaire « Cartes Planète » (Boîtier B).

**Remarque :** Quand l'ISS *Vanguard* voyage dans l'espace, il est possible d'entrer en contact avec ces planètes en utilisant l'option « Établir le contact » dans l'Atlas des systèmes.

Remplacez la dernière feuille du Classeur du Vaisseau par la feuille Pôle Relations extérieures « Quartier des ambassades ». Placez le porte-cartes *Planètes* en face de la page **40** Quartier des ambassades. Le Classeur du Vaisseau doit désormais terminer par la page **41** (porte-cartes *Planètes*).

Lisez le texte de la page « Quartier des ambassades » afin de vous familiariser avec ses règles. La prochaine fois que vous activerez les Installations du Vaisseau lors de la Gestion du Vaisseau, ce nouveau Pôle Relations extérieures sera accessible.

Lisez l'entrée **527**.

## ENTRÉE 520

### Journal personnel

L'évacuation a été chaotique. Nous avons frénétiquement brisé la glace qui emprisonnait l'atterrisseur dans l'espoir qu'il redevienne assez léger pour décoller. Notre ami agonisait, à cause de ses nombreuses blessures, de l'épuisement et du stress. Nous entendions les rugissements du vent... du moins, nous espérions que c'était le vent. Le chauffage de nos combinaisons ne fonctionnait plus. Rien qu'à y repenser, j'ai envie de me pelotonner sous une couverture chaude.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaissez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 521

Si vous êtes sur la planète *Cousine*, remplacez la carte Point d'Intérêt sur votre Secteur par la carte **P220**.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'entrée **525**.

Lisez l'entrée **529**.

## ENTRÉE 522

**[Archiviste en chef Stanley] :** À L'AIDE ! À L'AIDE ! Vous, là ! Venez m'aider.

**[Escouade Alpha, agent 1] :** Quel est le problème ?

**[Archiviste en chef Stanley] :** Quel est le problème ? Les archives ont pris feu ! Vous devez faire quelque chose. Vous devez m'aider !

**[Escouade Alpha, agent 1] :** Du calme, archiviste. On a mieux...

**[Archiviste en chef Stanley] :** Non, rien n'est plus important. Vos amis et vous avez risqué vos vies pour rapporter ces découvertes et là, tout est en danger. En plus, les flammes atteindront le reste du vaisseau si nous ne faisons rien. Qu'attendez-vous ? Suivez-moi !

Lisez l'entrée **535**.

## ENTRÉE 523

### Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

Nous avons débouché dans une grande grotte et sommes restés près du mur qui offrait de nombreuses fissures où se cacher. Lorsqu'une forme énorme apparaît au-dessus de nous, nous nous cachons et demeurons immobiles jusqu'à ce que le danger passe.

Une autre horreur apparaît. Bon sang, je hais ces cochonneries... Elle m'a vu ! Non, non, non ! Nage plus vite, imbécile !

Lancez .

## ENTRÉE 524

**[Capitaine Wayman] :** Je suis bien d'accord, nous sommes une mission d'explorateurs pacifistes, mais nous ne pouvons pas nous laisser attaquer sans riposter.

**[Commandant en second, major Dahl] :** Sauf votre respect, capitaine... Notre relation avec les Idémiens démontre ce que la diplomatie permet. Si nous instaurons une présence armée sur les autres planètes, nous ne vaudrons pas mieux que les Usurpateurs. Le *Vanguard* a l'occasion unique d'instaurer une fédération pacifiste ici. Je vous en prie, ravisez-vous !

**[Capitaine Wayman] :** J'ai consacré assez de temps à peser le pour et le contre, major. La décision est prise. Pendant que le vaisseau est en réparation, nous entraînerons nos troupes, construirons des vaisseaux et équiperons le *Vanguard* d'un Conseil de guerre pour coordonner la colonisation.

**[Commandant en second, major Dahl] :** C'est une erreur ! Vous allez la regretter !

**[Capitaine Wayman] :** Ça suffit, major. Sortez.

- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **523** (*Manifestations pro-diplomatie*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Cochez la case **B** de l'entrée **920**.

Prenez l'Enveloppe secrète, ouvrez-la et retirez-en le matériel suivant :

1. La feuille Pôle Relations extérieures « Conseil de guerre » (pages **39-40**). Laissez la feuille Pôle Relations extérieures « Quartier des ambassades » dans l'enveloppe.
2. Le porte-cartes *Planètes* (page **41**).
3. Les 9 cartes Planète ciblée (laissez les 9 cartes Planète contactée dans l'enveloppe).
4. L'intercalaire Cartes Planète.
5. Le sac contenant les Dés de Section universels et les Dés d'expertise : ajoutez ces dés aux dés de Section pas encore achetés. Désormais, quand les joueurs achèteront des dés supplémentaires, ceux-ci seront disponibles.
6. Les cartes Événement avancé.

Placez toutes les cartes Planète derrière l'intercalaire « Cartes Planète » (Boîtier B).

**Remarque :** Quand l'ISS *Vanguard* voyage dans l'espace, il est possible d'entrer en contact avec ces planètes en utilisant l'option « Établir le contact » dans l'Atlas des systèmes.

Remplacez la dernière feuille du Classeur du Vaisseau par la feuille Pôle Relations extérieures « Conseil de guerre ». Placez le porte-cartes *Planètes* en face de la page **40** Conseil de guerre. Le Classeur du Vaisseau doit désormais terminer par la page **41** (porte-cartes *Planètes*).

Lisez le texte de la page « Conseil de guerre » afin de vous familiariser avec ses règles. La prochaine fois que vous activerez les Installations du Vaisseau lors de la Gestion du Vaisseau, ce nouveau Pôle Relations extérieures sera accessible.

Lisez l'entrée **527**.

## ENTRÉE 525

**[Équipe de terrain] :** *Vanguard* ? Nous avons trouvé quelque chose d'intéressant. Une petite épave qui semble très vieille et parfaitement déplacée.

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Un explorateur d'une autre race ? Envoyez plus de données avant de décider d'y entrer.

**[Équipe de terrain] :** Transmission quantique établie.

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Nous vous recevons. Ça me semble... familial. Pouvez-vous enlever la partie calcinée du fuselage ?

**[Équipe de terrain] :** Celle-là ? Je crois que c'est juste... Oh ! C'était EUX.

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Oui, tout indique que vous avez trouvé un autre vaisseau d'exploration des Visiteurs, comme celui qui se trouve sur Terre. Félicitations, Équipe de terrain ! En plus, le noyau semble intact. Nos scientifiques pensent que c'est une belle découverte. Avec un autre noyau à étudier, ils pourront découvrir d'où les Visiteurs sont venus lors des combats sur le *Vanguard*.

**[Équipe de terrain] :** Comment voulez-vous procéder ? Le noyau est trop gros pour notre atterrisseur.

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Nous constituons une équipe.

**[Équipe de terrain] :** Vous voulez qu'on attende ?

**[CAPCOM, caporal Coetz] :** Non, poursuivez votre mission. Nous nous occupons du reste.

**Félicitations !** Vous avez trouvé un moyen d'atteindre le monde caché des Visiteurs.

Gagnez 1 .

Déplacez le Projet de Production **C19** (*Faillie des Visiteurs*) de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez votre Classeur du Vaisseau au porte-cartes *Passerelle* (Page **3**).



Si votre Objectif principal actuel est **O06** (*La voie des Anciens*), remplacez-le par l'Objectif principal **O08** (*Univers parallèle*) de « Cartes Passerelle ».


Si votre Objectif principal actuel est **O07** (*Le monde perdu*), déplacez l'Objectif principal **O18** (*L'autre côté*) de « Cartes Passerelle » à l'emplacement Objectif secondaire. Si l'emplacement Objectif secondaire est déjà occupé, retirez d'abord l'Objectif secondaire en cours.


Si votre Objectif principal actuel est différent, rien ne se passe.


Fermez le Classeur du Vaisseau et continuez la partie.

## ENTRÉE 526

Appliquez le premier résultat ci-dessous correspondant à votre Réserve de dés, puis placez tous les dés de la Réserve de dés dans la Défausse de dés.

 : Si vous êtes sur le Secteur **8** lisez l'**entrée 583**.  
Si vous êtes sur le Secteur **10**, lisez l'**entrée 547**.

 : Si vous êtes sur le Secteur **8** lisez l'**entrée 538**.  
Si vous êtes sur le Secteur **10**, lisez l'**entrée 561**.

 : Si vous êtes sur le Secteur **8** lisez l'**entrée 561**.  
Si vous êtes sur le Secteur **10**, lisez l'**entrée 596**.

 : Si vous êtes sur le Secteur **8** lisez l'**entrée 596**.  
Si vous êtes sur le Secteur **10**, lisez l'**entrée 547**.

## ENTRÉE 527

**Journal du capitaine, entrée 475**

La rencontre avec les Chefs de Section s'est bien passée. Ils semblent soutenir cette nouvelle approche. La major Dahl, par contre... Espérons qu'elle ne posera pas de problème.

Nous avons mieux à faire pour l'instant. Puisque les réparations et améliorations sont terminées, le Vanguard a repris la route. Notre objectif principal demeure le même : nous devons en apprendre autant que possible sur les Bâtisseurs, leurs plans et leurs stèles. Vu le temps perdu à réparer, la situation sur Terre s'est détériorée. Nos alliés idémiens affirment que deux autres races plus anciennes ont étudié et collecté les stèles durant des générations : les Usurpateurs et les mystérieux Visiteurs qui sont venus défendre le Vanguard. Profiter de leurs recherches nous ferait gagner des décennies, mais la planète des Usurpateurs est un vaisseau-monde qui s'est enfoncé dans l'espace non cartographié il y a longtemps. De leur côté, les Visiteurs semblent avoir disparu de la face de la galaxie. Nous devons trouver des indices qui nous mettront sur la piste de nos prédécesseurs.

Déplacez l'Amélioration de la Passerelle **B01** (*Coque renforcée*), la carte Objectif principal **O06** (*La voie des Anciens*) et la carte Niveau de Technologie 4 de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Retirez du jeu toutes les cartes Événement. Placez toutes les cartes Événement avancé dans « Événements » (Boîtier A). Désormais, vous utiliserez ces cartes à la place des Événements ordinaires !

Déplacez les Projets de Recherche **R14** (*Technologie idémienne*) et **R15** (*Physique avancée*) de « Projets de Recherche » (si elles s'y trouvent) à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 528

Un signal s'allume au fond de la mer alors que nous approchons. Une sonde usurpatrice est descendue sous la glace et n'en est jamais ressortie. Nous nous arrêtons un instant dans l'espoir de trouver des technologies ou données utiles.

Lisez l'**entrée 752**.

## ENTRÉE 529

[**Équipe de terrain**] : Vanguard ? Nous avons trouvé une autre épave des Visiteurs...

[**CAPCOM, caporal Coetz**] : Encore ? C'est à croire qu'ils ont visité tous les coins de la galaxie avant nous...

[**Équipe de terrain**] : Vous envoyez une équipe la récupérer ?

[**CAPCOM, caporal Coetz**] : Non, nous n'avons plus assez de place à bord. Prenez ce que vous pouvez et poursuivez votre mission.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.



## ENTRÉE 530

A – Si cette case est cochée, rien ne se passe. Dans le cas contraire, cochez cette case et lisez l'**entrée 536**.

## ENTRÉE 531

**Journal d'exploration de l'Équipe de terrain**



Un important banc de créatures inoffensives nous encercle de leurs corps ondulants et colorés. Il est difficile de continuer à avancer : autant en profiter pour étudier l'espèce.

Vous pouvez   pour gagner 2 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 532

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un dernier Test spécial.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs lancent tous leurs dés de Section restants.
- Ensuite, ils placent tous les Membres d'équipage disponibles de leur main dans la Réserve de résultats.
- Retirez du jeu tous les résultats  et . Comptez combien il reste de dés, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats.

Ensuite, consultez le résultat final :

**0-6** : lisez l'**entrée 327**.

**7-25** : lisez l'**entrée 827**.

**26 ou plus** : lisez l'**entrée 838**.

## ENTRÉE 533

**Rapport d'exploration 1945-F de l'Équipe de terrain**

Une longue vibration parcourt nos mechatombis. La vision s'est brutalement interrompue. Nous avons commencé à tomber et, l'instant suivant, nous étions de retour devant la porte de la chambre forte encore close.

Sur votre Secteur, placez un marqueur sur la dernière case avant l'Incidence de la piste verte de l'Action spéciale *Ouvrir le verrou*.

## ENTRÉE 534

Nous avons passé longtemps sur la planète, à chercher les dirigeants idémiens ou une forme de gouvernement. En fait, ce dernier se trouvait juste sous nos yeux. Le bourdonnement des Idémiens en pleine méditation était un signal qui servait à partager les expériences et prendre des décisions. Toute l'espèce participait – un exemple surprenant de démocratie directe.

Cochez la case **D** de l'**entrée 905** et lisez son texte.

Si la carte Mission **M120** n'est pas visible sur le plateau, remplacez toutes les cartes sur le Secteur **6** par la carte **P001**.

Si la carte Mission **M120** est visible, défaussez-la et remplacez toutes les cartes sur le Secteur **6** par la carte **P000**.

## ENTRÉE 535

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Aller sauver les archives** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps. Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P239** (*Les archives en flammes*) sur votre Secteur. Continuez la partie.
- » **Ordonner à votre équipe de sauver les archives** – (requiert au moins une carte Membre d'équipage disponible) – Choisissez quels Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) s'en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l'**entrée 541**.
- » **Ne pas s'occuper des archives et laisser quelqu'un d'autre s'en charger** – Défaussez trois Découvertes au hasard de « Découvertes récoltées » (Boîtier B), puis ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement *Avantage adverse*.

## ENTRÉE 536

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, nous percevons des secousses sismiques. Quels sont vos ordres ?

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Négatif, Équipe de terrain, nous ne percevons aucune activité tectonique.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Quelque chose va surgir sous nos pieds alors.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, répétez...

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, attendez, quelque chose arrive sous nos pieds. Sortez vos armes, les gars.

Placez la carte **P401** sur toute carte se trouvant sur ce Secteur.

## ENTRÉE 537

Une fois en sécurité, nous avons discuté de nos options. Nous devons reprendre le contrôle du *Vanguard* des mains de la major, mais comment ? Notre première idée était de suivre Dahl discrètement en attendant qu'elle soit seule et de la capturer, mais nous avons décidé que cela ne changerait pas grand-chose. Après avoir transformé le *Vanguard* en une ambassade flottante, elle s'était entourée de partisans de différentes races et de ses lieutenants. Même sans elle, son œuvre perdurerait.

Certains d'entre nous pensaient qu'il nous fallait libérer le capitaine Wayman : sa présence et l'autorité qu'il avait encore sur l'équipage pourraient faire la différence, mais il serait difficile de le faire évader. C'est pour cette raison que certains ont suggéré d'attaquer la passerelle : c'était un grand espace doté de nombreuses entrées et donc une cible plus facile, d'autant qu'en prendre le contrôle nous permettrait d'envoyer un message sur tout le vaisseau. Pour finir, certains pensaient que, quel que soit notre plan, il nous faudrait d'abord trouver des alliés.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Tenter de libérer le capitaine de sa cellule de haute sécurité** (cette option n'est disponible que si la case **A** de l'entrée **950** n'est pas cochée) – Lisez l'entrée **18**.
- » **Tenter de prendre d'assaut la passerelle pour reprendre le contrôle du vaisseau** (cette option n'est disponible que si la case **B** de l'entrée **950** n'est pas cochée) – Lisez l'entrée **102**.
- » **Essayer de rassembler plus d'alliés à bord du vaisseau** (cette option n'est disponible que si la case **D** de l'entrée **950** n'est pas cochée) – Lisez l'entrée **802**.

## ENTRÉE 538

Vous découvrez un grand nombre de spécimens de plantes, enfouis sous le sol.

Placez la carte **P282** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 539

La major Dahl était sûre que si le *Vanguard* se concentrait sur des missions diplomatiques plutôt que sur un assujettissement militaire, s'il convainquait pacifiquement les autres civilisations de nous aider, le mystère de la chambre forte des Bâtisseurs serait rapidement résolu, et la Terre sauvée. Une fois le capitaine et les Chefs de Section emprisonnés, elle a dépêché des émissaires et des diplomates dans ce but précis. Ses opposants ont été obligés de se cacher en attendant le bon moment. Notre retour d'entre les morts munis des données des Bâtisseurs ainsi que l'accueil que nous a réservé Dahl ont fait réagir l'équipage. Anu a décidé de nous libérer dans l'espoir que, tous ensemble, nous puissions consolider l'opposition et reprendre le contrôle du *Vanguard*.

Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires.

Lisez l'entrée **543**.



## ENTRÉE 540




Journal d'exploration de l'Équipe de terrain

Un imposant cadavre pourrit sur le sol de la grotte, et de petits organismes s'en nourrissent. C'est une belle occasion de prélever des échantillons, mais j'ai bien l'impression qu'une créature plus dangereuse s'intéressera au cadavre tôt ou tard.

Vous pouvez lancer  deux fois pour gagner 3 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 541

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P239** (*Les archives en flammes*) sur votre Secteur.
- Si le total des **Rangs** des Membres d'équipage choisis est de **4 ou plus**, la piste verte de la carte **P239** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant aux Sections **Sciences** ou **Ingénierie**, la piste verte de la carte **P239** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P239** progresse de 2.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l'Incidence** : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'entrée **602**.

**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l'Incidence** : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'entrée **535**.


## ENTRÉE 542

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, quelque chose nous a attaqué au fond de l'eau. Nous l'avons repoussé, pour l'instant.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Vous avez vu votre assaillant, Équipe de terrain ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Non, c'était un amas de tentacules sortant du sable.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bien reçu, Équipe de terrain. Essayez d'en prélever un échantillon, si possible.

Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant* et 1 . Défaussez la carte **P401** de ce Secteur.

## ENTRÉE 543

Anu nous a libérés et nous avons décidé d'ouvrir les cellules des quatre autres sections avant de rejoindre le capitaine, enfermé dans sa cabine à l'autre bout du vaisseau. Malheureusement, nous avons été trop lents. Lorsque nous avons ouvert les portes des derniers Chefs de Section, quelqu'un avait remarqué que les gardiens ne répondaient plus. Les coursives qui mènent à la prison se sont remplies de marines armés. Avec tant de personnes blessées ou affaiblies, il était impossible de les semer en nous enfonçant dans le vaisseau. Anu s'est arrêtée et a proposé de rester en arrière pour tenter de gagner du temps. Nous savions qu'elle avait sûrement raison : nous avions besoin d'aide pour échapper aux marines, mais nous étions réticents à l'idée de risquer la vie de notre alliée idémienne.

Ensuite, les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :



- » **Accepter qu'Anu retienne les gardiens** – Lisez l'entrée **479**.
- » **Laisser quelques Membres d'équipage pour qu'ils retiennent les gardiens** – Lisez l'entrée **484**.
- » **Tenter de fuir sans que personne ne retienne les gardiens** – Lisez l'entrée **386**.

## ENTRÉE 544

Rapidement, L'Œil du Vide est devenu la scène d'une guerre froide entre le *Vanguard* et ses alliés d'une part, et leurs adversaires de l'autre. Des vaisseaux géants et silencieux se croisaient comme si de rien n'était, mais la vraie guerre se livrait sur les canaux de communication. Les factions ne cessaient de changer alors que les races mineures prenaient parti pour les uns ou les autres. Finalement, le *Vanguard* a pris le dessus dans ce combat invisible, mais cela n'a pas mis un terme à la violence. Certaines races se sont avérées suffisamment désespérées pour lancer une attaque, même en sachant qu'elles perdraient sûrement.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un dernier Test spécial.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs lancent tous leurs dés de Section restants.
- Ensuite, ils placent tous les Membres d'équipage disponibles de leur main dans la Réserve de résultats.
- Retirez du jeu tous les résultats  et . Comptez combien il reste de dés, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats.
- À présent, consultez le résultat final :

**0-3** : Lisez l'entrée **327**.

**4-20** : Lisez l'entrée **827**.

**21 ou plus** : Lisez l'entrée **838**.

## ENTRÉE 545

Extrait du livre *Nous ne sommes plus seuls* :  
*L'histoire du premier contact*

Une occasion rarissime s'est présentée alors que nous nous explorions plus avant la planète. Sur une colline surplombant une rivière asséchée, nous avons vu un vaisseau idémien abandonné et ouvert, dont la console était encore faiblement éclairée.

Les animaux ne s'en approchaient pas, et ses propriétaires ne craignaient clairement pas les voleurs.

Il était difficile de résister à la tentation, sachant que même un coup d'œil rapide pouvait nous donner des informations précieuses sur la technologie idémienne...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Pénétrer dans le vaisseau** – Lisez l'entrée 570.
- » **Ne pas s'occuper du vaisseau et continuer** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 546

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, quelque chose nous a attaqué au fond de l'eau, mais nous nous sommes échappés.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Vous avez vu votre assaillant, Équipe de terrain?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Non, c'était un amas de tentacules sortant du sable.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Bien reçu, Équipe de terrain. Soyez prudents.

Défaussez la carte **P401** de ce Secteur.

## ENTRÉE 547

Vous découvrez une pierre plate et gravée profondément enfoncée sous le site des rituels. Placez la carte **P284** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 548

Malgré toutes les différences qui nous séparaient des races extraterrestres, tout le monde à L'Œil du Vide était extatique quand nous avons décidé de partager les savoirs des Bâtisseurs. Nous aussi, nous avons poussé un soupir de soulagement. Après tout ce que nous avions déjà vécu, nous ne souhaitions pas de conflit. Sur l'*ISS Vanguard*, quelques fêtes discrètes ont été organisées, mais la plupart des membres d'équipage ont profité du premier moment de calme depuis longtemps pour se reposer... sauf l'équipe de Sarah Corey, qui a commencé l'analyse des données des Bâtisseurs. Ce que nous avons trouvé répondait à tout : de magnifiques théories exhaustives sur l'univers, des technologies à ce point surprenantes qu'on aurait dit de la magie, et même des reliques sur la culture des Bâtisseurs.

Plus tard, lorsque nous avons commencé à honorer notre promesse et à distribuer des copies des données, une grande partie de l'équipage a commencé à douter. Alors que les vaisseaux de races extraterrestres étranges partaient les uns après les autres, ramenant un trésor inestimable vers leurs planètes respectives, nous avons commencé à nous demander si ces savoirs seraient utilisés contre l'humanité à un moment donné.

J'ai remarqué que notre scientifique en chef était particulièrement affectée, et lorsque je lui ai demandé ce qui la perturbait, elle m'a répondu :

«Je ne peux m'empêcher de penser que le plan des Bâtisseurs a échoué. Leurs savoirs répondent à la plupart des questions soulevées par la science terrienne. Supposez que tout le monde adopte leurs théories et technologies. Comment ferons-nous face à la menace qui a chassé les Bâtisseurs? Aussi merveilleuse qu'elle soit, leur science n'a pas su y faire face! En la répliquant dans toute la galaxie, ne nous préparons-nous pas à échouer de la même manière qu'eux?»

Je n'ai pas su quoi rétorquer, mais j'espère que les prochaines générations humaines auront une meilleure réponse.

Lisez l'entrée 847.

## ENTRÉE 549

Lisez l'entrée 533.

## ENTRÉE 550

[**Sarah Corey**] : Merci de vous être portés volontaires pour cette mission. Je sais que la tâche peut sembler trop facile pour une Équipe de terrain, mais...

[**Équipe de terrain**] : Ne vous inquiétez pas, nous obtiendrons vos données. Que devons-nous savoir?

[**Sarah Corey**] : Vous avez vu la même chose que moi à notre entrée dans le système. Nous savons que ce sont des micro-organismes endémiques du vide spatial, et de ce système en particulier. Ils semblent passer une bonne partie de leur temps dans la nébuleuse entourant le soleil, qui regorge de particules organiques. À un moment de leur cycle de vie, ils se dirigent en grands bancs vers le soleil puis font demi-tour pour retourner dans la nébuleuse. Deux éléments nous intéressent. Le premier est le zénith de leur trajet, le moment où ils cessent de progresser vers le soleil pour retourner vers la nébuleuse. Le second est la nébuleuse elle-même, puisqu'elle semble gorgée d'une concentration inhabituelle de particules organiques. À vous de décider ce que vous voulez étudier en premier.

[**Équipe de terrain**] : D'accord, nous vous tiendrons informée.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Rejoindre le point où les micro-organismes s'approchent le plus du soleil** – Lisez l'entrée 118.
- » **S'approcher des profondeurs de la nébuleuse, là où les micro-organismes sont le plus éloignés du soleil** – Lisez l'entrée 83.

## ENTRÉE 551

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Ça s'est avéré étonnamment facile.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Plus facile que la fois précédente, d'accord, mais je ne suis pas prêt à dire que combattre un monstre mortel est facile.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Tu me gâches mon plaisir.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : ...

[**Équipe de terrain, agent 2**] : ...

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Ce n'est pas comme si je devenais une tête brûlée. C'est juste que, maintenant, nous savons comment combattre ces monstres et je suis heureux que nos stratégies fonctionnent.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre* et 1 Indice *Spécimen vivant*.

Défaussez la silhouette *Ophthalmoïde* et sa carte *Menace*.

## ENTRÉE 552

**Rapport d'exploration 1945-I de l'Équipe de terrain**

L'espèce connue sous le nom de Bâtisseurs s'est défendue. Elle a envoyé des vaisseaux supraluminiques vers des galaxies distantes. Dans chacune, elle a construit une chambre forte centrale inaccessible et a ensemencé d'innombrables planètes d'une vie microbienne à croissance rapide et possédant un ADN. Ces formes de vie ont évolué sur plusieurs millions d'années : sur certains mondes, elles ont périéclité, sur d'autres, elles ont donné naissance à des civilisations fort diversifiées. Finalement, l'une des espèces a compris le message caché dans son ADN et a découvert L'Œil du Vide.

Sous nos yeux, un petit groupe d'humains a exploré la chambre forte, en a trouvé le centre, a su débloquent son contenu et se trouve maintenant en face d'un vestige d'une technologie ancienne, un cône aplati devant lequel flottent un disque plat et un étrange container.

La perspective change et nous mettons un instant avant de réaliser que nous sommes de retour dans nos corps et que ce qui se trouve devant nous n'est pas une vision. Nous pouvons à nouveau nous déplacer, parler et contrôler nos mechacombis. Les capteurs de ces dernières ont automatiquement scanné la machine conique qui nous fait face, pour nous apprendre que le cône abrite des tissus biologiques inconnus. Comme si elle avait perçu nos capteurs, la machine émet un son. Il s'agit de la même voix que celle entendue sur le *Vanguard* quand nous sommes entrés dans la galaxie pour la première fois, il y a des années. Sauf que cette fois-ci, cela ne ressemble pas à un enregistrement.

«Bravo, vainqueurs. Vous avez gagné. La course. Vos frères, trop lents. Moins déterminés. Si vous êtes ici, vous avez

étudié. Beaucoup d'obélisques. Vous avez fait un long voyage. Vous avez vaincu ou convaincu les autres. Maintenant, la vérité. Pas de trésor ici. Juste des responsabilités. Vos frères. Ils doivent progresser. Se développer par eux-mêmes. Laissés seuls, ils conquerront, s'unifieront. C'était notre erreur. À ne pas répéter. Devez devenir. Un Protecteur. Devez vous assurer. Tout le monde grandit. Beaucoup de sciences. Beaucoup de points de vue. Vous aurez des outils. Pour votre nouveau travail. Des armes. Des technologies. Tout est sur le disque. Devant vous. Ne partagez pas. Nous voulons que les autres se développent. Seuls. Sans. Notre science.»

Le disque flotte lentement vers nous et se pose dans nos mains. Il est fait de platine et s'avère très lourd.

«Deuxième responsabilité. Plus importante. Un échantillon. De la contagion. Une matière. Un nouvel état. Piégé dans une sous-dimension. Dangereux. Dangereux. Dangereux. Pour une espèce moins développée. S'il touche un atome de votre matière. Il changera tout. Votre galaxie sera condamnée. Comme la mienne. Vous devez contenir. L'échantillon. Vous devez étudier et laisser les autres étudier. Vous avez maintenant. Cinq cent mille ans. Pour trouver une solution. Ou fuir au loin. Bonne chance. Notre enfant. Mon rôle est rempli. Je peux disparaître.»

Le container flotte juste dans nos mains, comme le disque. La seule chose qui reste dans la chambre forte est cette créature ancienne venue d'une galaxie lointaine, dont les signes vitaux s'amenuisent jusqu'à ce qu'elle soit aussi morte que ce qui l'entoure.

Nous avons du mal à comprendre ce qui est arrivé, la menace apocalyptique et universelle que nous venons d'appréhender. Le fardeau énorme placé sur les épaules d'une espèce qui a quitté la Terre quelques décennies plus tôt. Le disque de technologies avancées qui pourrait sauver notre planète d'origine.

Nous ne sommes sûrs que d'une chose : nous sommes fatigués et endoloris. Il est temps de quitter cet endroit... Si seulement nous savions ce qui est arrivé au Vanguard en notre absence...

Prenez la Découverte unique **32** du plateau de Planète. Insérez-la dans l'emplacement approprié Découverte unique en page **30** du Classeur du Vaisseau.

Félicitations ! Vous avez accompli votre mission. Lisez l'**entrée 455**.

## ENTRÉE 553

**Journal personnel du membre d'équipage 234**

Nous avons quitté Ugnir. Nous souffrons de graves brûlures, le fuselage de l'atterrisseur est amoché et nous n'avons rien trouvé. Une perte de temps et d'équipement. Au moins, la créature a été tuée. Avant notre départ, j'ai prélevé un échantillon de tissus carbonisés, à la plus grande joie du docteur Corey.

Durant le débriefing, le capitaine s'est montré aimable et a précisé que l'échec de la mission n'était la faute de personne. Il aurait dû écouter l'ambassadeur idémien et ignorer cette planète rocailleuse.

Malgré tout, c'est un jour funeste. Je suis sûr que je ferai des cauchemars sur ces ruines sous-marines étranges et ces insectes géants et mortels.

Gagnez la Découverte unique **28**.

Retirez du jeu la carte Atterrissage **L13**.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 554

Sur le Secteur **3** se trouve le canon qui a abattu votre Atterrisseur. En fonction de votre prochaine décision, vous devrez y placer une carte PDI spécifique.

Lorsqu'elle explore des mondes extraterrestres, votre Équipe de terrain devra souvent effectuer des choix difficiles qui impacteront de la suite de la campagne. En voici un. Faire exploser la sphère sous le canon est plus rapide et plus sûr, mais endommagera son camouflage, la rendant visible à tout voyageur.




Détruire le canon de manière plus localisée demande plus d'efforts et nécessite une prise de risques.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale, même s'il ne fait pas partie de l'Équipe de terrain) :

- » **Faire sauter la partie de la sphère abritant le canon** (cette option endommagera de manière permanente la sphère et compromettra son camouflage) – Lisez l'**entrée 390**.
- » **S'approcher du canon et le désactiver** (option plus risquée et prenant plus de temps) – Lisez l'**entrée 265**.

## ENTRÉE 555

Vous ne pouvez pas quitter la planète en raison des conditions météorologiques extrêmes !

Le Membre d'équipage qui a gagné une quatrième Blessure effective un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Test de Survie échoue. Retirez sa carte de sa pochette de Rang. Rangez tous ses dés dans le compartiment de Section approprié et ses cartes Équipement dans « Armurerie ». L'Exploration planétaire continue sans lui !

Si le Membre d'équipage réussit le Test de Survie, continuez la partie.

Si à présent tous les Membres d'équipage sont morts :

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaissez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 556

Placez un marqueur sur la carte Mission, puis :

Si vous avez **1** marqueur sur la carte Mission, lisez l'**entrée 740**.

Si vous avez **2** marqueurs sur la carte Mission, lisez l'**entrée 743**.

Si vous avez **3** marqueurs sur la carte Mission, lisez l'**entrée 754**.

## ENTRÉE 557

Choisissez une des options ci-dessous :


- » Rejoindre le Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure – Lisez l'**entrée 473**.
- » Rejoindre le Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur – Lisez l'**entrée 684**.

## ENTRÉE 558

**Journal personnel du membre d'équipage 234**

Je me suis préparé au pire : mes amis toujours inconscients, mon corps tremblant, l'animal qui s'approche lentement. J'ai tenté d'utiliser le lourd piquet de la tente de survie comme arme improvisée pour repousser la bête, mais elle m'a ignoré jusqu'à ce que le métal frappe sa carapace dont la forme fait penser à un cerveau. À ce moment-là, elle m'a attaquée, me cassant les côtes avant de s'éloigner.

L'esprit embrumé par la douleur, j'ai réussi à réveiller le reste de mon équipe et nous avons couru vers l'atterrisseur.

Le Membre d'équipage avec un marqueur sur sa carte lance .

Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Cochez la case **B** de l'**entrée 915**. Ensuite, lisez l'**entrée 707**.

## ENTRÉE 559

**Journal d'exploration 14/68-A**

En fouillant le quartier, nous avons découvert un turbolift fonctionnel. Une inspection préliminaire a permis de réaliser qu'il était dépourvu de cage de sécurité et d'amortisseur d'accélération. Nous avons dû prendre des précautions supplémentaires pour monter, mais la vue offerte sur la métropole détruite depuis le sommet était à couper le souffle.

Chaque Membre d'équipage Réactive 2 . Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P325**.

## ENTRÉE 560

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Ne touche à rien ! Si ça vit ici, ça doit être mortel !

[Agent 2] : Du calme, je suis prudent. Intéressant... la plupart des échantillons sont gardés par deux. Si seulement je pouvais lire les étiquettes...

[Agent 1] : Tu es sûr que ce sont des étiquettes ? Je plaisante, ça doit en être.

[Agent 2] : Tu as vu ça ?



[Agent 1] : Vu quoi? Il n'y a rien ici, à part nous et ces plantes grimpanes.

[Agent 2] : J'ai vu quelque chose remuer dans l'ombre. Regarde, des traces fraîches et cette plante a été mordillée récemment.

- Placez la carte **P295** sur ce Secteur.
- Placez la carte *Prédateur ultime* sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Prédateur ultime* à côté de sa carte Menace – elle ne doit pas encore figurer sur le plateau de Planète.

## ENTRÉE 561

En suivant une piste discrète, vous entrez sans le savoir dans la tanière d'un prédateur imposant.

Placez la carte **P285** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 562

Journal d'exploration 14/77-B

Ce bâtiment était l'une des structures de la Section Ingénierie, un centre de réplification, une imprimante 3D imposante capable de produire la plupart des technologies usurpatrices que nous avions rencontrées. Vu l'état des lieux, il est impossible de savoir comment les matériaux étaient apportés sur place. Dans l'un des énormes chariots, nous avons trouvé un véhicule presque achevé, semblable aux Béhémoths ou aux Ruches de guerre. Des scans supplémentaires pourraient nous permettre de mieux comprendre qui étaient les Usurpateurs et de quoi ils avaient l'air.

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P328**.

## ENTRÉE 563

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Lisez l'entrée 273.
- Rien ne se passe.

## ENTRÉE 564

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- Lisez l'entrée 569.
- Lisez l'entrée 571.
- Lisez l'entrée 576.

## ENTRÉE 565

[Équipe de terrain, agent 1] : Encore une rampe qui descend... On peut descendre encore longtemps?

[Équipe de terrain, agent 2] : D'après mes calculs, pas vraiment. La croûte de l'étoile à neutrons ne fait que deux kilomètres d'épaisseur et nous en avons parcouru les trois quarts.

[Équipe de terrain, agent 1] : Qu'est-ce qui se trouve en dessous?

[Équipe de terrain, agent 2] : Impossible à savoir. Nous pensons que le noyau d'une étoile à neutrons est liquide, que c'est une soupe de quarks qui résulte d'une matière anéantie par une force inimaginable. Une cocotte-minute de réactions nucléaires et de...

[Équipe de terrain, agent 1] : Ça va, assez! Continuons d'avancer. Mes lectures de champ nul s'affolent.

[Équipe de terrain, agent 3] : Regarde, juste là!

- Si la carte Mission **M201** est visible sur le plateau, défaussez-la.
- Mettez toutes les cartes Événement avancé défaussées dans leur paquet et mélangez celui-ci.
- Remettez tous les Indices défaussés dans le sac à Indices.
- Retirez tous les marqueurs Temps et les marqueurs Universels du Plateau de planète et des cartes Menace. Défaussez les cartes Menace restantes.
- Rangez toutes les cartes du plateau de Planète dans les Boîtiers appropriés. Retirez du plateau de Planète les figurines Membre d'équipage ainsi que les silhouettes des Menaces et de l'Atterrisseur.
- Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte *P.E.T.*, remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages **40-41** (*La chambre forte des Bâtisseurs*).

- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée).
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les cartes Mission et Circonstances planétaires indiquées, ou suivez les instructions spécifiques du plateau de Planète imprimées sur les emplacements Mission et Circonstances planétaires.
- Si certains de vos Membres d'équipage sont Paralysés (il s'agit d'une règle spéciale déclenchée par l'entrée « Évacuation » TZO), retournez leur carte face visible : ces Membres d'équipage peuvent de nouveau prendre part à l'Exploration.
- Chaque Membre d'équipage défausse 1 carte Blessure et 1 dé de Blessure.
- Chaque Membre d'équipage Réactive tous ses dés.
- Chaque Membre d'équipage peut déplacer de son compartiment de Section à son plateau Équipage le nombre de dés de Section indiqué ci-dessous :
  - 3 dés disponibles – ajoutez 3 dés.
  - 4 dés disponibles – ajoutez 2 dés.
  - 5 dés disponibles **ou plus** – ajoutez 1 dé.
- Gagnez 2 Provisions.
- Lisez l'entrée 567.

## ENTRÉE 566

[CAPCOM] : Équipe 1, soyez prévenue, nous détectons des pointes d'énergie non loin de vous. Faites preuve de prudence.

[Équipe de terrain] : Bien compris, Vanguard. Nous poursuivons la mission.

Cochez la première case non cochée ci-dessous ; si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

- La Piste de Temps des Circonstances planétaires progresse de 1 cran.
- Lisez l'entrée 574.

## ENTRÉE 567

Rapport d'exploration 1945-I de l'Équipe de terrain

À la fin d'un labyrinthe de couloirs et de rampes, nous avons débouché dans une caverne immense dont le sol était composé de plateformes flottantes, vastes, lisses et aussi réfléchissantes qu'un miroir. Les lumières de nos mechacombis ne parvenaient pas de l'autre côté. Devant nous, blanchie par le constant bombardement de lumière, flottait une pyramide à degrés dotée d'une grande porte et d'une serrure complexe. Derrière se trouvait une sorte de tour suspendue, dont le sommet absorbait une grande partie de la lumière qui émanait du dessus. Aux quatre coins de la pyramide, nous avons aperçu quatre pyramides plus petites, toutes dotées d'un étrange catafalque relié à la structure principale par un épais câble.

C'était une chose de savoir que les Bâtisseurs étaient parvenus à creuser une installation dans la matière la plus dense et lourde de tout l'univers, mais nous découvriions en plus qu'ils en avaient fait des machines. Nous n'étions pas au bout de nos surprises pour autant. Alors que nous nous arrêtions un instant pour admirer la vue, une machine géante a émergé des ténèbres, un robot colossal qui émettait un champ de force pour protéger ce qui se trouvait entre ses pattes fines. Derrière ce champ de force, nous avons aperçu quelque chose de vert et de chatoyant, une fenêtre vers un autre monde, que cette machine énorme déplaçait.

Comment tous ces éléments étaient-ils reliés ? Comment ouvrir la porte ? Nous savions qu'il ne nous restait que peu de temps pour tout comprendre.

- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1.
- Placez la carte Menace *Biomebot de Bâtisseur* sur l'espace dédié en haut à droite du plateau de Planète.
- Trouvez les cartes **P091** et **P092**. Placez-les face cachée contre la carte Menace *Biomebot de Bâtisseur*, sur l'espace dédié à la défausse PDI, de sorte que la carte **P092** soit dessus.
- Placez la silhouette *Biomebot de Bâtisseur* sur le Secteur 2. Placez sur le Secteur 2 la première carte de la défausse PDI du *Biomebot* (**Rappel** : quand une carte PDI est remplacée par une carte PDI du *Biomebot*, tous les dés, pions et marqueurs placés sur cette carte PDI sont défaussés).
- S'il y a moins de quatre Membres d'équipage en jeu, effectuez les étapes suivantes :

- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Ingénierie** ne se trouve en jeu, les Membres d'équipage peuvent récupérer au total jusqu'à quatre dés de leurs compartiments de Section et les placer sur leurs plateaux Équipage (les restrictions de Rang des cases s'appliquent).
- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Sciences** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Sciences, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S2** du Secteur **4**.
- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Sécurité** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Sécurité, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S3** du Secteur **6**.
- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Reconnaissance** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Reconnaissance, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S4** du Secteur **8**.

**Remarque :** Les règles concernant *Le verrou de la chambre forte* sur le Secteur **9** utilisent les 4 piédestaux des Secteurs **2, 4, 6** et **8**.

**Remarque :** Quand une nouvelle carte PDI est placée via l'aptitude du *Biomebot*, tous les marqueurs et dés sur la carte PDI précédente sont défaussés. Pour parvenir à ouvrir *Le verrou de la chambre forte*, il vous faudra trouver un moyen de vaincre le *Biomebot* – ou de le contrôler.

Retournez tous les marqueurs Tour face « Tour disponible ». Commencez un nouveau round d'Exploration planétaire et continuez la partie.



## ENTRÉE 568

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Repose en pièces, espèce de sale...

[**Équipe de terrain, agent 2**] : C'est bon, tu peux arrêter, il est mort.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : D'où diable est-il sorti ?

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Je suis sûr que la Section Sciences le découvrira. Pour l'instant, allons aider les blessés.

- Gagnez 1  et la Découverte unique **28**.
- Défaussez la carte Mission **M210**.
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L13**.
- Cochez la case **C** de l'**entrée 915**. Comptez combien de cases de l'**entrée 915** sont cochées.
  - Si aucune n'est cochée, tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
  - Si deux cases sont cochées, tous les Membres d'équipage de Rang 1 et 2 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
  - Si trois cases sont cochées, tous les Membres d'équipage de Rang 1 et 2 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur, et vous gagnez 1 .
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 569

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, nous avons trouvé une entrée dans la tour délabrée, mais le chemin est bloqué. Nous pouvons déplacer l'éboullis pour entrer. J'ai l'impression que ça en vaut la peine.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Affirmatif, Équipe de terrain. Entrez dans la tour et faites-nous un rapport. Vous trouverez peut-être des indices sur les anciens habitants et leur sort.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Certains pictogrammes sur la porte semblent représenter le peuple de ce monde – ils semblaient humanoïdes. On voit qu'ils portent une sorte de... sphère, non ?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Une lune, ils portent une lune.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Allez à l'intérieur, Équipe de terrain. Découvrez ce qui est arrivé à ce peuple et sa lune.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 570

Placez la carte **P288** sur ce Secteur.

Si le *Pèlerin idémien*/*Pèlerin furieux* est situé sur ce Secteur ou sur un Secteur connecté, lisez l'**entrée 259**.

## ENTRÉE 571

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, nous avons décrypté les pictogrammes et avons une carte à vous montrer. Nous pensons qu'il s'agit d'Hodeus-B D avant la destruction de sa lune.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Images reçues, Équipe de terrain. Nous mettons les géologues sur le coup tout de suite.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Dans l'intervalle, nous avons une théorie. À en croire la carte, les terres étaient rares et le monde presque entièrement recouvert d'eau. Nous avons trouvé des écrits qui ressemblent à des tables des marées. On dirait que l'eau montait d'une centaine de mètres.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Nous croyons que cette civilisation a tenté de réguler les marées pour obtenir plus de terres pour sa population grandissante.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Maintenant, il ne reste plus d'eau en surface, la planète est stérile et la lune ne sert plus à rien.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Ça ne sera pas la première fois qu'une civilisation tente de s'arroger des droits divins et en subit les conséquences.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 572

Si cette case est cochée, lisez l'**entrée 557**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[**Équipe de terrain**] : CAPCOM, nous approchons de l'objet. Distance actuelle : 700 kilomètres. Nos armes sont prêtes, les propulseurs aussi. Tous les systèmes sont opérationnels. Nous sommes prêts à lancer les manœuvres d'évasion s'il le faut.

[**CAPCOM**] : Bien reçu, Équipe 1. Cette fois, nous sommes prêts. Prochaine transmission à 500 kilomètres. Fin de transmission.

[**Équipe de terrain**] : CAPCOM, ici Équipe 1. Nous sommes à 500 kilomètres. Les scans préliminaires ont raison. La coque est couverte d'armement. Nous n'avons pas encore de... Attendez. Nous détectons une faible anomalie gravitationnelle à l'intérieur de l'objet.

[**CAPCOM**] : Nous la détectons aussi. Soyez prudents. Prochaine transmission à 200 kilomètres. Fin de transmission.

[**Équipe de terrain**] : [Parasites] Équipe 1. Nous sommes à 200 kilomètres. Nous avons repéré un champ de débris en orbite autour de l'objet. Aucun signe d'ennemis pour l'instant. CAPCOM, devons-nous atterrir ?

[**CAPCOM**] : Affirmatif, Équipe 1, vous avez l'autorisation d'atterrir. Bonne chance.















### Description des règles d'atterrissage :

Si votre Atterrisseur possède 6 ou plus en , et 5 ou plus en  et en , lisez l'**entrée 573**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une. Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'**entrée 573**.

### APPROCHE À HAUT RISQUE

Lors de cet atterrissage, vous devrez placer des marqueurs sur le plateau Atterrisseur. Chaque marqueur gagné représente les différents systèmes de défense des Usurpateurs déclenchés par votre passage, ce qui rendra cette Exploration planétaire plus difficile.

	<b>Drone éclairer</b>	<p>Choisissez une option :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Tirer dessus !</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</li> <li>» <b>Brouiller ses capteurs !</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 2 marqueurs universels sur le plateau Atterrisseur.</li> </ul>
	<b>Débris</b>	<p>Choisissez une option :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Passer au travers !</b> Si  est de 6 ou plus, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 2 marqueurs universels sur le plateau Atterrisseur.</li> <li>» <b>Éviter les plus gros débris !</b> Si  et  sont de 4 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, remettez 1 Équipement au choix dans « Armurerie » et perdez 2 Provisions.</li> </ul>
	<b>Ruche de guerre</b>	<p>Choisissez une option :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Foncer droit dedans !</b> Si  est de 6 ou plus, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 2 marqueurs universels sur le plateau Atterrisseur, puis remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie » OU chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</li> <li>» <b>La semer !</b> Si  est de 5 ou plus, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 2 marqueurs universels sur le plateau Atterrisseur ; ensuite, 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Paniqué</i> et 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Trauma</i>.</li> </ul>
	<b>Perte de contrôle</b>	<p>Choisissez une option :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Reprendre le contrôle de l'Atterrisseur</b> Si  est de 3 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur et chaque Membre d'équipage  2.</li> <li>» <b>Chute libre</b> Si  est de 3 ou plus, placez 1 marqueur universel sur le plateau Atterrisseur. <b>Dans le cas contraire</b>, 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Épuisé</i>.</li> </ul>

## ENTRÉE 573

Ouvrez la Planétopédie aux pages 28-29 (*Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure*).

Comptez combien de marqueurs universels se trouvent sur votre plateau Atterrisseur :

0 : Rien ne se passe.

1 : Toutes les Pistes du Temps progressent de 1.

2-3 : Toutes les Pistes du Temps progressent de 2.

4 ou plus : Placez la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice* sur l'emplacement approprié du plateau de Planète et placez la silhouette *Ruche de guerre usurpatrice* et celles des 3 Drones sur le Secteur 6.

Ensuite, défaussez les marqueurs placés lors de l'Atterrissement.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**Remarque :** Il est possible que vous ayez déjà gagné une des Découvertes uniques indiquées sur le plateau de Planète plus tôt au cours de la Campagne.

## ENTRÉE 574

[CAPCOM] : Équipe 1, nous détectons un énorme pic d'énergie près de votre emplacement. On croirait que vous avez frappé une ruhe !

[Équipe de terrain] : Vous n'avez pas idée, CAPCOM. Il est énorme !

Si aucun *Gardien usurpateur* ne se trouve sur le plateau, placez la silhouette *Gardien usurpateur* sur le Secteur 6. Si la carte *Menace Gardien en mode auto-réparation* est présente, retournez-la.

## ENTRÉE 575

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'entrée 82. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[Capitaine Wayman] : Votre signal faiblit, Équipe de terrain. Ça va ?

\*\*\* Parasites \*\*\*

[Équipe de terrain] : ... à mi-chemin de la couronne solaire. Encore environ deux heures avant... L'un des générateurs de champ nul ne fonctionne plus. Nous avons dû passer à...

[Sarah Corey] : Équipe de terrain, vous approchez du point de transition. La zone entre la couronne et la chromosphère du soleil est très étroite, mais les changements de température seront brutaux. Attendez-vous à passer d'un demi-million de degrés Celsius à environ sept mille degrés.

[Équipe de terrain] : Heureusement que nous avons mis nos sous-vêtements chauds. Ça serait dommage qu'on attrape le rhume.

[Sarah Corey] : J'apprécie votre humour, mais un changement aussi drastique est dangereux pour votre bouclier. Nous ne pouvions pas simuler un changement thermique aussi brutal en laboratoire, nous avons dû nous reposer sur des modèles théoriques.

[Équipe de terrain] : On espère que vous êtes bonne en maths...

\*\*\* Parasites \*\*\*

Lisez l'entrée 86.

## ENTRÉE 576

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, nous détectons de légers changements gravitationnels près de votre position. Au rapport.


[Équipe de terrain, agent 1] : Nous constatons la même chose, CAPCOM. La tour semble affecter la gravité, et elle pointe vers la lune.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nous détectons un pic d'énergie dans la direction de l'Édifice. Est-ce que la tour y est reliée ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Elle doit tirer son énergie de là.

[Équipe de terrain, agent 1] : Je commence à comprendre comment la civilisation d'Édan a cassé sa lune. Elle a dû tenter d'affecter les marées en la rapprochant et en la repoussant.

[CAPCOM, sergent Xiu] : On dirait bien, Équipe de terrain. Rendez-vous à l'Édifice pour l'étudier.

Gagnez 1 . Défaussez le marqueur Temps de la carte *Circonstances planétaires* en jeu. Placez la carte *Circonstances planétaires G19* face visible sur la pile des *Circonstances planétaires*. Remplacez le PDI sur le Secteur 6 par la carte P000.

## ENTRÉE 577

Évaluation du générateur d'énergie des Usurpateurs, annexe au Journal d'exploration 14/68-B

Grâce aux matériaux rapportés par l'Équipe de terrain, l'Ingénierie a pu comprendre que les Usurpateurs aiment les solutions simples mais efficaces pour générer de l'énergie. Les réacteurs à fusion découverts pouvaient vraisemblablement fonctionner pendant plusieurs siècles, en enlevant simplement la plupart des mesures de sécurité présentes sur les technologies terriennes similaires. La chaleur générée réchauffait l'intérieur du vaisseau-monde avant de se dissiper à l'extérieur. Les xéno-biologistes de la Section Sciences étudient la possibilité que les Usurpateurs aient été résistants aux radiations.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P326.

## ENTRÉE 578

Journal du capitaine, entrée D-432

Le Magnacéreb a causé des dégâts importants avant que les membres d'équipage ne se reprennent et l'abattent. J'ai été mortifié de constater les pertes humaines et dégâts subis. D'importants pans de l'ISS Vanguard ont été abîmés par la créature ou par l'équipage sous le coup d'hallucinations. L'Infirmierie déborde de personnes qui souffrent de conséquences diverses de l'intrusion mentale de la créature. Même celles qui dorment dans la chambre de biostase ont été affectées. Il semble que notre petite expédition vers Ugnir va nous coûter des mois de travail et des problèmes sans fin.

J'ai demandé à nos meilleurs experts de la Sécurité de trouver comment la créature avait pu arriver sur le vaisseau et comment empêcher de telles intrusions à l'avenir. J'espère que l'étude des échantillons prélevés sur le Magnacéreb et la vidéo de l'attaque nous permettront d'en savoir plus.

- Gagnez la Découverte unique **28**.
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L13**.
- Prenez tous les Membres d'équipage de « Équipage inactif », mélangez-les et piochez une carte de chaque Section au hasard : retirez ces cartes de leur pochette de Rang et placez-les sur les plateaux Équipage.
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 579



[Équipe de terrain, agent 1] : Notre mission est comme un rêve étrange, mais cette vue est féérique.

[CAPCOM] : Désolé d'interrompre vos élans poétiques, mais chaque planète se trouve hors de la sphère de Hill des autres. Quelqu'un a conçu ce système.

[Équipe de terrain, agent 1] : Que quelqu'un conçoive un système planétaire complet, ça ne vous paraît pas féérique !?








[CAPCOM] : Concentrez-vous sur votre mission. Vous admirerez la vue à votre retour. Pour l'instant, intéressez-vous plutôt à ces trois planètes. Nous captions des signaux intéressants de ces trois là, et rien des soixante-quinze... copies.







[Équipe de terrain, agent 1] : Bien reçu !

Si votre Atterrisseur possède 7 ou plus en  et 6 ou plus en , lisez l'entrée **666**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape **2** ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'entrée **666**.

### TURBULENCE

	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Légères perturbations</b> Si  est de <b>6 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  5 moins  .
	<b>Surchauffe brutale</b>	Choisissez une option : » <b>La coque fond !</b> Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page <b>19</b> (porte-cartes Hangar) et retournez la carte Atterrisseur de votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base). » <b>Système de refroidissement défaillant</b> Chaque Membre d'équipage  6 moins  .

	<b>Turbulence</b>	Choisissez une option : » <b>Vent violent</b> Chaque Membre d'équipage  . » <b>Stabilisation difficile</b> Chaque Membre d'équipage  7 moins  .
	<b>Orage</b>	Choisissez une option : » <b>Court-circuit</b> Remettez dans « Armurerie » un nombre de cartes Équipement au hasard égal à 6 moins  . » <b>En état de choc</b> 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Paniqué</i> .

## ENTRÉE 580

Cette mission utilise des règles de mise en place différentes. Suivez attentivement les instructions ci-dessous.

**Important** : Une fois votre déploiement final effectué, la procédure d'Évacuation sera impossible. Les Membres d'équipage qui gagneront trop de Blessures mourront, et seront donc éliminés de cette Exploration.

- Prenez en main tous les Membres d'équipage de « Équipage inactif », avec les autres Membres d'équipage disponibles.
- Choisissez un des Atterrisseurs possédant une carte en page **19** du Classeur du Vaisseau (porte-cartes Hangar) – s'il est face Atterrisseur endommagé, retournez sa carte (face non endommagé). Placez le plateau Atterrisseur représentant celui choisi sur la table.

**Conseil** : Une armure capable de résister longtemps et de nombreux emplacements de Modules seront de précieux atouts lors de cette mission.

- Prenez la carte **A31** (Boucliers de champ nul) dans « Modules d'Atterrisseur » et placez-la sur l'emplacement approprié du plateau Atterrisseur.
- Remplissez le reste des emplacements du plateau Atterrisseur avec les « Modules d'Atterrisseur » de votre choix de la page **21** du Classeur du Vaisseau (porte-cartes Hangar) ou de l'enveloppe « En Attente... ».


**Conseil** : Les Modules améliorant l'Armure et la gestion des dés s'avéreront des atouts particulièrement précieux au cours de cette mission.




- Sur le plateau Atterrisseur, placez le marqueur sur la case appropriée de la piste des Provisions.
- Chaque joueur choisit lequel de ses Membres d'équipage disponibles fera partie de l'Équipe de terrain. Pour cette mission finale, il est fortement recommandé que chacune des quatre Sections soit représentée, même s'il y a moins de quatre joueurs. Pour une partie solo, vous devez sélectionner 2 à 4 Membres d'équipage, et ils doivent tous être d'une Section différente. Remplacez ensuite les Membres d'équipage restants de la main des joueurs dans « Équipage inactif » (Boîtier B).

**Attention** : Cette mission, longue et périlleuse, contient des Menaces.

- Les joueurs placent les Membres d'équipage sur les plateaux Équipage, qu'ils remplissent en respectant les règles habituelles (voir l'étape « Préparez l'Équipe de terrain » en page **23** du Classeur du Vaisseau).

**Attention** : Cette mission contient des Menaces, mais les Indices et l'Équipement autre que les *Mechacombi OTZ* est en quantité limitée.

- Les joueurs prennent toutes les cartes Équipement dans « Armurerie » et les placent face visible sur la table. Tout d'abord, chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain choisit 1 carte Petit Équipement  et la place à côté de son plateau Équipage (certains Modules modifient ce nombre).
- Ensuite, vous devez placer sur l'Atterrisseur une carte *Mechacombi OTZ* pour chaque Section prenant part à la mission finale. Si le nombre de cartes Équipement de Mission autorisé par l'Atterrisseur et ses Modules est trop petit pour toutes les embarquer, les cartes *Mechacombi OTZ* excédentaires réduisent le nombre maximal de cartes Équipement Personnel à la place.

**Exemple** : Si votre Atterrisseur peut embarquer 2  et 5 , et que vous embarquez 4 cartes *Mechacombi OTZ*, l'espace final restant sur l'Atterrisseur sera 3 .

- Choisissez d'autres cartes  et  en respectant la limite imposée par l'étape précédente ; formez un paquet avec les cartes Équipement sélectionnées et placez-le près du plateau Atterrisseur.

Une fois que tous ces préparatifs sont terminés, lisez l'entrée **575**.



## ENTRÉE 581

### Rapport d'exploration 1945-I de l'Équipe de terrain

À la fin d'un labyrinthe de couloirs et de rampes, nous avons débouché dans une caverne immense dont le sol était composé de plateformes flottantes aussi réfléchissantes qu'un miroir. Les lumières de nos mechacombis ne parvenaient pas de l'autre côté. Devant nous, blanchie par le constant bombardement de lumière, flottait une pyramide à degrés dotée d'une grande porte et d'une serrure complexe. Derrière se trouvait une sorte de tour suspendue, dont le sommet absorbait une grande partie de la lumière qui émanait du dessus. Aux quatre coins de la pyramide, nous avons aperçu quatre pyramides plus petites, toutes dotées d'un étrange catafalque relié à la structure principale par un épais câble.

C'était une chose de savoir que les Bâtisseurs étaient parvenus à creuser une installation dans la matière la plus dense et lourde de tout l'univers, mais nous découvrons en plus qu'ils en avaient fait des machines. Nous n'étions pas au bout de nos surprises pour autant. Alors que nous nous arrêtons un instant pour admirer la vue, une machine géante a émergé des ténèbres, un robot colossal qui émettait un champ de force pour protéger ce qui se trouvait entre ses pattes fines. Derrière ce champ de force, nous avons aperçu quelque chose de vert et de chatoyant, une fenêtre vers un autre monde, que cette machine énorme déplaçait.

Comment tous ces éléments étaient-ils reliés ? Comment ouvrir la porte ? Nous savions qu'il ne nous restait que peu de temps pour tout comprendre.

#### 1. Préparez le plateau de Planète

- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée).
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les cartes Mission indiquées et les cartes Circonstances planétaires, ou suivez les instructions spécifiques au plateau de Planète imprimées sur les emplacements Mission et Circonstances planétaires.
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément et placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils ne sont pas déjà sur la table, prenez-les dans le Boîtier A.
- Mélangez le paquet Événement avancé et placez-le à gauche du plateau de Planète.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1.
- Placez la carte Menace Biomebot de Bâtisseur sur l'espace dédié en haut à droite du plateau de Planète.
- Trouvez les cartes **P091** et **P092**. Placez-les face cachée contre la carte Menace Biomebot de Bâtisseur, sur l'espace dédié à la défausse PDI, de sorte que la carte **P092** soit dessus.
- Placez la silhouette Biomebot de Bâtisseur sur le Secteur 2. Placez sur le Secteur 2 la première carte de la défausse PDI du Biomebot (**Rappel** : quand une carte PDI est remplacée par une carte PDI du Biomebot, tous les dés, pions et marqueurs placés sur cette carte PDI sont défaussés).

#### 2. Préparez l'Équipe de terrain

- Répartissez les cartes Équipement Personnel et Équipement de Mission entre les Membres d'équipage. Un Membre d'équipage ne peut transporter que des cartes Équipement de sa Section. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, celui qui contrôle la Section Reconnaissance répartit l'Équipement.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Chaque Membre d'équipage pioche autant de cartes de Section que sa Limite (indiquée sur son plateau Équipage) lui permet.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.
- Si l'Équipe de terrain est constituée de moins de 4 Membres d'équipage, effectuez les étapes suivantes :
  - Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Ingénierie** ne se trouve en jeu, les Membres d'équipage peuvent récupérer au total jusqu'à quatre dés de leurs compartiments de Section et les placer sur leurs plateaux Équipage (les restrictions de Rang des cases s'appliquent).
  - Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Sciences** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Sciences, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S2** du Secteur 4.

- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Sécurité** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Sécurité, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S3** du Secteur 6.
- Si aucun **Membre d'équipage du Secteur Reconnaissance** ne se trouve en jeu, prenez un dé au choix du compartiment de Section Reconnaissance, lancez-le et placez-le sur la case de dé **S4** du Secteur 8.

#### 3. Commencez l'Exploration planétaire

**Remarque** : Les règles concernant *Le verrou de la chambre forte* sur le Secteur 9 utilisent les 4 piédestaux des Secteurs 2, 4, 6 et 8.

**Remarque** : Quand une nouvelle carte PDI est placée via l'aptitude du Biomebot, tous les marqueurs et dés sur la carte PDI précédente sont défaussés. Pour parvenir à ouvrir *Le verrou de la chambre forte*, il vous faudra trouver un moyen de vaincre le Biomebot – ou de le contrôler.

## ENTRÉE 582

### Journal d'exploration 14/77-C

Nous avions espéré que l'inspection du véhicule inachevé nous en apprendrait plus sur sa construction. Nous avons été surpris de constater que c'était un mode de transport personnel, quelque chose que nous n'avions encore jamais trouvé !

Un examen plus approfondi nous a permis d'en apprendre plus sur l'anatomie des Usurpateurs. Si l'on ajoute les informations glanées en scannant les ruines, les points d'accès, les terminaux et les interfaces, nous pouvons en déduire qu'ils sont légèrement plus petits que des humains standards, mais plus trapus. Certaines interfaces s'avéraient intrusives, ce qui nous porte à croire que les modifications corporelles, du genre dont on discute actuellement sur Terre, étaient communes.

Ce qui nous a réellement surpris, c'est que malgré tout le temps passé dans ce qui était censé être leur plus important centre, nous n'avons pas trouvé un seul cadavre. Où sont-ils tous passés ?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 583

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

Lisez l'entrée 538.

## ENTRÉE 584

### Étude xéno-architecturale 78

Les murs sont très épais et recouverts d'une sorte de béton. Le plafond est bas, et ne présente aucune des ornements ou des inscriptions cunéiformes que l'on trouve dans certaines parties du vaisseau. Des débris de containers renforcés gisent pêle-mêle au milieu de ce qu'ils protégeaient, d'outils longilignes et de verre brisé. L'équipe chargée de l'analyse des technologies prétend qu'il s'agit d'armes. La structure de la pièce indique effectivement un usage militaire.

Placez la carte **P298** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 585

A Si la case **A** est cochée, lisez l'entrée 587.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 586.

## ENTRÉE 586

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Belle planète que vous avez trouvée, CAPCOM. On voit des cratères et des ruines partout, dont des routes peut-être. Hodeus-B D a été sacrément amochée par sa lune.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Vous nous gêtez, Vanguard.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Rappelez-nous pourquoi on ne peut pas atterrir plus près de l'Édifice ?

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Les anomalies gravitationnelles qui en émanent vous obligent à approcher à pied, Équipe de terrain. Avez-vous trouvé une zone d'atterrissage acceptable ?

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Pas encore. Nous voyons beaucoup de météorites, CAPCOM, plusieurs tombent chaque minute. Attention !

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Collision imminente, préparez-vous à l'impact !

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bon sang, c'est pas passé loin.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Équipe de terrain, au rapport.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : L'atterrisseur a été frôlé par une météorite. Il vole encore, mais difficilement.











[**Équipe de terrain, agent 2**] : Doucement, le propulseur tribord est mort.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Il va tenir le coup, pas d'autre choix. Allume le scanner et trouve-nous un endroit où atterrir !

Si votre Atterrisseur possède 6 ou plus en  et en , et 4 ou plus en , lisez l'entrée 594. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : défaussez tous les marqueurs de Dégâts l'Atterrisseur et lisez l'entrée 594.

#### DÉBRIS STELLAIRES

	<b>Dégâts critiques !</b>	<b>Allons-nous survivre ?</b> Sur le plateau Atterrisseur, placez un nombre de marqueurs (marqueurs de Dégâts) égal à 6 moins  . S'il y en a <b>3 ou plus</b> , lisez l'entrée 598.
	<b>Soute endommagée</b>	Choisissez une option : » <b>Accepter la situation</b> Si  est de <b>5 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , remettez 3 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ». » <b>Tenter de sauver de l'équipement</b> Sur le plateau Atterrisseur, placez un nombre de marqueurs (marqueurs de Dégâts) égal à 6 moins  . S'il y en a <b>3 ou plus</b> , lisez l'entrée 598.
	<b>Au feu !</b>	Choisissez une option : » <b>Éteindre l'incendie</b> Un Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Brûlé</i> . » <b>Détacher une section de l'atterrisseur</b> Perdez 6 moins  Provisions.
	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Continuer la descente</b> Si  est de <b>4 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  1.

#### ENTRÉE 587

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Nous détectons de nombreuses météorites dans l'atmosphère d'Édan. Soyez prête, Équipe de terrain.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Ne vous inquiétez pas. Cette fois-ci, rien ne peut nous surprendre. Je nous approche de l'Édifice autant que possible.












Si votre Atterrisseur possède 5 ou plus en , et 4 ou plus en  et en , lisez l'entrée 594. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé

à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.

3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : défaussez tous les marqueurs de Dégâts l'Atterrisseur et lisez l'entrée 594.

#### DÉBRIS STELLAIRES

	<b>Dégâts critiques !</b>	<b>Allons-nous survivre ?</b> Si  est de <b>5 ou plus</b> , rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage lance  . Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez l'Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
	<b>Soute endommagée</b>	Choisissez une option : » <b>Accepter la situation</b> Si  est de <b>5 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , remettez 3 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ». » <b>Tenter de sauver de l'équipement</b> Chaque Membre d'équipage  .
	<b>Au feu !</b>	Choisissez une option : » <b>Éteindre l'incendie</b> Un Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Brûlé</i> . » <b>Détacher une section de l'atterrisseur</b> Si  est de 4 ou plus, perdez 2 Provisions. <b>Dans le cas contraire</b> , perdez 5 Provisions.
	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Continuer la descente</b> Si  est de <b>4 ou plus</b> , rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  1.

#### ENTRÉE 588

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et gagnez la Découverte unique 30.

Laissez la silhouette *Métahedron tutélaire* sur son Secteur actuel. Retournez la carte Menace *Métahedron tutélaire*.


#### ENTRÉE 589

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Notre soute est presque pleine. Nous demandons la permission de quitter la planète.


[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Permission accordée. Bon travail, Équipe de terrain.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Merci. Organisez une fête pour notre retour.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : ...

Défaussez la Mission M180. Gagnez 1 . Allez à l'entrée 594 et cochez la case A sans appliquer son texte. Si les deux cases (A et B) sont à présent cochées, Retirez du jeu la carte Atterrissage L16.

#### ENTRÉE 590

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et Retirez du jeu une carte Atterrisseur autre que celle de l'Atterrisseur de base.
- Retirez 1 marqueur de l'emplacement Avantage adverse.
- Retirez du plateau la carte Menace *Bombardement* ainsi que sa silhouette.
- Défaussez la carte P241 (*Le croiseur usurpateur*) du Secteur 8.
- Défaussez la carte Mission M103.
- Gagnez 1 .

**Conseil** : Si vous avez l'opportunité d'effectuer des recherches dans le champ de débris constitué par le croiseur détruit, vous y ferez peut-être des découvertes intéressantes.

## ENTRÉE 591

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Hé !

[Agent 2] : Hein ?

[Agent 1] : Je voulais entendre autre chose que ma seule respiration. Il fait tellement sombre...

[Agent 2] : Paisible est le mot que tu cherches. Paisible, c'est bien. Bon sang !

[Agent 1] : Quoi ?

[Agent 1] : Les pauvres...


[Agent 2] : J'espère que c'était leur anatomie d'origine. Ils semblent... désabusés.

[Agent 1] : N'en approche pas pour l'instant. Les systèmes s'allument lorsque nous approchons.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P296**.

## ENTRÉE 592

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si elles sont toutes cochées, appliquez le texte de la dernière :

Gagnez la Découverte unique **12** et 1 . Cochez la case **C** de l'entrée **905** et lisez son texte.

Gagnez 1 Provisions et 1 Indice *Flore étrange*.

Gagnez 1 Provisions et 1 Indice *Flore étrange*.

Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 593

Si le *Pèlerin idémien*/*Pèlerin furieux* est situé sur ce Secteur ou sur un Secteur connecté, lisez l'entrée **259**.

Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 594

Ouvrez la Planétopédie aux pages **36-37** (Édan).

Si une des cases ci-dessous (**A** ou **B**) est déjà cochée, appliquez le texte de l'autre.

Dans le cas contraire, lancez un D10, consultez le résultat ci-dessous et appliquez-le (sans cocher de case).

0-4 : A  Lisez l'entrée **603**.

5-9 : B  Lisez l'entrée **609**.


## ENTRÉE 595


[Équipe de terrain] : Nous avons trouvé une entrée dans le vaisseau-monde. Pouvons-nous y aller, Vanguard ?

[CAPCOM] : Soyez prudents, Équipe de terrain. Nous pensons que le contact avec les Usurpateurs sera difficile.

[Équipe de terrain] : Bien reçu, Vanguard. On entre dans le conduit.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .


L'Exploration planétaire du *Vaisseau-monde usurpateur* – *Coque extérieure* est terminée ; si vous souhaitez continuer d'explorer plus avant cette partie de la planète, le Membre d'équipage choisi Réactive 2 , après quoi son joueur reprend la partie.

Dans le cas contraire, si vous souhaitez explorer d'autres parties du *Vaisseau-monde usurpateur*, poursuivez la lecture :

S'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B), détruisez-la.

**Important** : Il est préférable de sauvegarder *Vaisseau-monde usurpateur* – *Coque extérieure* et *Vaisseau-monde usurpateur* – *Noyau intérieur* sur des feuilles de référence différentes.

Prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète actuel (celui sur le plateau de Planète).
- Défaussez toutes les cartes PDI avec .
- Inscrivez le numéro de la carte Atterrissage actuellement insérée dans le Scanner planétaire.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le numéro et le titre de toutes les cartes PDI qui s'y trouvent ; si plusieurs carte PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré.

- Inscrivez le numéro de toutes les cartes Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le nom et le numéro du Secteur de toutes les Menaces encore présentes sur le plateau de Planète. Rangez ensuite toutes les cartes Menace sur le plateau de Planète et leurs silhouettes correspondantes dans la boîte.

Rangez toutes les cartes PDI, Mission et Circonstances planétaires du plateau de Planète dans les emplacements appropriés du Boîtier A.

Chaque Membre d'équipage défausse toutes ses cartes de Section.

Rangez toutes les cartes Découverte unique du plateau de Planète dans « Découvertes uniques » (Boîtier A).


Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).

Rangez tous les pions Indice dans le sac à Indices.

Prenez toutes les figurines Membre d'équipage et la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète, et placez-les à côté de celui-ci.

Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau de Planète – vous pourrez les y placer de nouveau en utilisant vos cartes Équipement. Si lors de cette étape vous avez défaussé la carte *P.E.T.*, remplacez son dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.

À présent, le plateau de Planète doit être vide.

- Lisez l'entrée **572** puis cochez sa case sans appliquer son texte. Revenez ensuite à cette entrée.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages **30-31** (*Vaisseau-monde usurpateur* – *Noyau intérieur*)
- Conservez votre Atterrisseur, ses Provisions, Découvertes et Modules – vous vous en servirez une fois sur le vaisseau-monde !
- Si cette case n'est **pas** cochée et que la carte de Rang a été retournée, défaussez-la, gagnez 3  et cochez cette case. Dans le cas contraire, défaussez la carte de Rang.
- Si cette case n'est **pas** cochée, placez au hasard les 4 cartes **P319** face visible sur les Secteurs **2, 4, 6** et **7**, puis cochez cette case.
- Placez tous les Membres d'équipage et l'Atterrisseur sur le Secteur **1**. Tous les Membres d'équipage Réactivent tous leurs dés. Retournez tous les marqueurs Tour face « Tour disponible » et commencez un nouveau round.
- Lisez l'entrée **687**.

## ENTRÉE 596

Lancez un D10, cochez la case ci-dessous correspondant au résultat et gagnez le bonus indiqué. Si la case est déjà cochée, rien ne se passe.

0-2 :  Gagnez 2 Indices *Minéral*.



3-5 :  Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

6-8 :  Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*.

9 :  Gagnez 2 Indices du même type au choix.

## ENTRÉE 597

Nous avons passé une éternité dans ce trou sombre. D'abord, nous nous sommes engueulés à propos de qui avait commis cette erreur impensable. Comment avons-nous pu tous atterrir ici, sans personne en haut pour nous remonter, ni moyen d'activer la clé de voûte ? Une fois fatigués d'argumenter, nous avons attendu, assis dans les ténèbres pour préserver nos batteries. Enfin, alors que nous pensions mourir sur place, la pièce a tremblé. La machine se rallumait lentement.

Défaussez toutes les cartes des Secteurs **1, 2, 3** et **4**. Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **2**. Chaque Membre d'équipage  et lance .

## ENTRÉE 598

\*\*\* Parasites \*\*\*

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, au rapport ! Vous avez disparu du radar. Au rapport, Équipe de terrain !

[Équipe de terrain, agent 1] : À ce propos, ne nous engueulez pas, mais l'atterrisseur s'est écrasé. Nous sommes à l'intérieur.

\*\*\* Grondements sonores \*\*\*



[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez ? CAPCOM, nous percevons des chocs sismiques aux alentours.

Quels sont vos ordres ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Quelque chose va surgir sous nos pieds alors.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, répétez...

Ouvrez la Planétopédie aux pages **36-37** (Édan).

- S'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B), prenez-la et servez-vous-en pour replacer toutes les cartes PDI, Découverte unique et Menace sur le plateau de Planète là où elles se trouvaient lors de votre dernier passage.
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques notées (placez-les l'une après l'autre face cachée, dans l'ordre indiqué – la première carte en dessous, la dernière au-dessus).
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément et placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils ne sont pas déjà sur la table, prenez-les dans le Boîtier A.
- Mélangez le paquet Événement et placez-le à gauche du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez la carte **P400** sur le Secteur **3**.
- Placez la carte **P399** sur les autres cartes du Secteur **4**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **3**. Chaque Membre d'équipage lance  ou .
- Trouvez la Mission **M182** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Répartissez les cartes Équipement Personnel et Équipement de Mission entre les Membres d'équipage. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, celui qui contrôle la Section Reconnaissance répartit l'Équipement.
- L'Atterrisseur est détruit ! Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base). Ensuite, défaussez le plateau Atterrisseur et rangez tous les Modules dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Vous disposez de 0 Provisions et ne pouvez pas en gagner.
- Chaque fois qu'un Membre d'équipage gagne une carte Découverte, il doit la placer sur son plateau Équipage – lors de la Gestion du Vaisseau, traitez ces cartes Découverte comme si elles se trouvaient sur un plateau Atterrisseur.
- Trouvez les deux cartes Circonstances planétaires **G18**, mélangez-les et placez ce paquet face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Placez la carte Menace *Ophthalmoïde* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Ophthalmoïde* sur le Secteur **2**.
- Prenez les cartes de Rang du Boîtier A, mélangez-les et tirez-en 2 au hasard. Choisissez ensemble l'une des deux et placez-la face « en cours » sur l'espace indiqué près du plateau de Planète. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, celui qui contrôle la Section Sciences choisit la carte de Rang. Remettez la carte restante dans le Boîtier A.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Selon son Rang, chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes fixé par la Limite de cartes de Section (indiquée sur son plateau Équipage).
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.

Cochez la case **A** de l'entrée **585** sans la lire, puis continuez la partie.

## ENTRÉE 599

[Escouade Alpha, agent 1] : Le hangar est maintenant vide, nous avons repoussé l'ennemi ! Les atterrisseurs semblent intacts !

[Capitaine Wayman] : Parfait. Écoutez bien, Alpha. Ce vaisseau usurpateur est en train de nous démollir, il faut faire quelque chose.

[Escouade Alpha, agent 1] : Attendez, vous voulez qu'on aille attaquer un vaisseau de guerre extraterrestre, c'est ça ?

[Capitaine Wayman] : La Section Sciences affirme qu'il n'est pas bien équipé pour le combat rapproché, et il n'a aucun vaisseau de soutien.

[Escouade Alpha, agent 1] : On va voir ce qu'on peut faire, mais il va nous falloir du temps pour faire le plein et armer un vaisseau.

[Escouade Alpha, agent 2] : En fait, on peut faire quelque chose sans arme ni réservoirs pleins.

[Escouade Alpha, agent 1] : Je n'aime déjà pas la suite.

Lisez l'entrée **607**.

## ENTRÉE 600

Le Poste de Commande est privé de courant. Effectuer l'Action spéciale **Installer un couplage électrique** sur le Secteur **7** révélera une nouvelle carte (**P106**) sur le Secteur **6** : vous devrez interagir sur ce Secteur avant que le courant ne s'interrompe de nouveau ; la meilleure stratégie consiste à laisser un Membre d'équipage sur le Secteur **6** pendant qu'un autre rétablit le courant sur le Secteur **7**. Vous pouvez aussi utiliser des cartes de Section améliorant vos déplacements pour rejoindre le Poste de commande dans les temps.

## ENTRÉE 601

[Équipe de terrain] : ... entendez ? Nous sommes... [parasites]

[CAPCOM, caporal Coetz] : Répétez, Équipe 1. Le signal a été perdu !

[Équipe de terrain] : Nous sommes dans un souterrain. Nous avons trouvé... [parasites] ... près du portail. C'est une autre stèle. Les lieux sont suffisamment sûrs pour que nous prenions le temps de l'étudier.

[CAPCOM, caporal Coetz] : À vous de voir, Équipe 1. La Section Xéno meurt d'envie de mettre la main sur une stèle, mais si vous manquez de provisions...

[Équipe de terrain] : [parasites]

Lisez l'entrée **55**.

## ENTRÉE 602

Gagnez 1 .

Remplacez la carte **P239** (*Les archives en flammes*) sur votre Secteur par la carte **P002**.

## ENTRÉE 603

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous sommes passés, CAPCOM ! On voit la surface de la planète. C'est incroyable ! Les lits de rivières asséchées ressemblent aux symboles gravés dans la surface de la planète. Au nord, le lit craquelé d'un ancien océan s'étend à perte de vue.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nos recherches initiales démontrent qu'il s'agissait d'un monde aquatique il y a encore cinq siècles. L'eau recouvrait 94 % de la surface. Vu la chute constante de roches lunaires, étudier les vestiges de la flore, de la faune et de la civilisation s'avère être notre seule chance de les préserver. Il s'agit donc de votre priorité.

- Trouvez la Mission **M180** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Trouvez les 2 Circonstances planétaires **G18**, mélangez-les et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Placez la carte Menace *Ophthalmoïde* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Ophthalmoïde* sur le Secteur **3**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 604

**Rapport linguistique 17C, sur les échantillons de textes usurpateurs :**

Tout indique que la société usurpatrice était divisée en deux castes au moins, farouchement opposées. La langue ne contient que des formes plurielles (voir les autres exemples trouvés sur le vaisseau-monde), mais l'existence d'une forme écrite exclut la possibilité d'une conscience commune. Par ailleurs, des fragments mentionnent l'existence d'un Nécrophone, mais nous aurons besoin de plus de contexte pour savoir s'il s'agit d'une entité religieuse ou de tout autre chose.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 605

[Commandant en second, major Dahl] : Bien joué ! Même s'il n'a pas grand chose en commun avec les capitales terriennes, ce regroupement de bâtiments a visiblement une importance. En plus, si vous vous y intéressez, vous démontrerez à nos hôtes notre curiosité sincère envers leur culture et leur art. N'oubliez pas : votre mission est de trouver tout ce qui nous aidera à comprendre ces créatures ou à mieux communiquer avec elles.



Placez la carte **M120** (*Cabale sainte*) sur l'emplacement Mission à droite du plateau de Planète. Remettez les autres cartes Mission non Optionnelles dans « Missions ». Lisez l'**entrée 736**.

## ENTRÉE 607

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :


- » **Procéder aux préparatifs de lancement** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps. Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P234** (*Le Hangar*) sur votre Secteur. Ensuite, continuez la partie.
- » **Demander à votre équipe de percuter le croiseur ennemi** (requiert au moins un Membre d'équipage) – Choisissez les Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) qui se **sacrifieront** en exécutant vos ordres, et l'Atterrisseur qui sera **détruit** lors de cette mission suicide. Lisez l'**entrée 142**.
- » **Ne pas s'occuper du croiseur ennemi et laisser quelqu'un d'autre s'en charger** – Placez le pion de Pénalité sur la table et placez la carte **P000** sur votre Secteur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez face Atterrisseur endommagé la carte d'un Atterrisseur au choix autre que l'Atterrisseur de base. Ensuite, continuez la partie.

## ENTRÉE 608

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, cette entrée est terminée. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Archives du premier contact. Extrait du rapport 17B de l'Équipe de terrain

Nous remarquons une faible lueur sous l'un des arbres : un masque idémien brisé couvert de poussière. Juste au-dessus, dans l'écorce, on devine la silhouette sombre et effacée d'un Idémien, bien trop réaliste à notre goût, d'autant qu'elle a adopté une pose douloureusement complexe. Nous ressentons subitement l'envie de quitter les lieux aussi vite que possible.

Gagnez la Découverte unique **13** si elle est disponible. Si la Découverte unique **13** n'est pas disponible, gagnez 1  à la place.

## ENTRÉE 609

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Nous sommes passés, CAPCOM ! On voit la surface de la planète. C'est incroyable ! Les lits de rivières asséchées ressemblent aux symboles gravés dans la surface de la planète. On aperçoit une étrange structure au sud-est de notre zone d'atterrissage...

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Exact. Nos chercheurs l'ont surnommée l'Édifice. Nous captions de graves anomalies gravitationnelles au sein du bâtiment.

- Trouvez la Mission **M181** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Trouvez les 2 Circonstances planétaires **G18**, mélangez-les et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète.
- Placez la carte Menace *Ophthalmioïde* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Ophthalmioïde* sur le Secteur **6**.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 611

### Journal du capitaine, entrée F-842

C'est le dernier contact que nous avons eu avec l'Équipe de terrain, qui est maintenant considérée comme ayant disparu au combat. Je ne peux m'empêcher de penser que j'ai envoyé ces braves soldats à leur mort. Notre technologie était-elle insuffisante ? Avons-nous commis une erreur ? Le docteur Corey m'assure que le générateur de champ nul ne pouvait pas tomber en panne comme ça et qu'il doit y avoir une explication. Un jour, peut-être, nous apprendrons ce qu'il s'est passé. Une autre Équipe de terrain se prépare à atterrir alors que j'écris ces mots, et sa mission est encore plus complexe puisqu'elle doit non seulement entrer dans la chambre forte des Bâtisseurs, mais aussi découvrir ce qui est arrivé à nos camarades.

**Attention !** Il est trop tard pour que *Vanguard* fasse machine arrière, désormais. Si vous perdez deux Équipes de terrain supplémentaires, la Campagne s'achèvera. Lors de votre prochain atterrissage, assurez-vous

de bien relire toutes les cartes PDI, Menaces et cartes liées à l'univers du jeu, pour vérifier que vous n'êtes pas passé à côté d'informations importantes.

Si vous souhaitez Sauvegarder la partie et ranger le matériel pour tenter plus tard de jouer à nouveau la mission finale,

Lisez l'**entrée 798**.

Quand vous serez prêt à la jouer à nouveau, cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'**entrée 737**.

Lisez l'**entrée 737**.

Lisez l'**entrée 810**.

## ENTRÉE 612

### Archives du premier contact. Extrait du rapport 17B de l'Équipe de terrain

Nous sommes entrés dans un atelier et avons senti le lourd regard d'innombrables masques réfléchissants accrochés aux murs et au plafond. Un artisan idémien travaillait, occupé à réparer de vieux masques endommagés. Ses gestes étaient rapides et précis, mais son travail progressait lentement. Plusieurs tables de travail étaient disponibles, de même qu'un grand nombre d'outils complexes, mais personne ne l'aidait, et il opérait les machines les unes après les autres. Nous avons tenté de l'interroger sur les masques et leur signification, mais il était trop occupé pour nous répondre. Nous avons proposé de l'aider, et il n'a ni accepté ni refusé...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Aider l'artisan** – Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P272**.
- » **Offrir un masque à l'artisan** (uniquement si vous possédez la Découverte unique **13**) – Lisez l'**entrée 643**.
- » **Quitter l'atelier** – Continuez la partie.


## ENTRÉE 613

### Journal d'excavation THX1138

Nous devons creuser dans l'axe du champ de débris, dans l'espoir de trouver des indices quant à la situation des Usurpateurs ou de leur vaisseau-monde. Nos constatations préliminaires indiquent que les débris résultent d'un impact à grande vitesse sur la surface externe du vaisseau. Les artefacts découverts sont probablement usurpateurs, puisqu'ils ressemblent fortement aux échantillons en notre possession. Les informations qu'on en tirera pourraient nous permettre de créer des atterrisseurs bien mieux protégés, comme ceux des Usurpateurs.

Le département d'Archéologie propose d'étendre notre tranchée vers la zone où pourraient se trouver les plus gros pans du corps impacteur.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez la Découverte unique **8**. Si vous la possédez déjà, gagnez 1 .

Placez la carte **P311** sur ce Secteur.

## ENTRÉE 614

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

Lisez l'**entrée 273**.

Rien ne se passe.

## ENTRÉE 615

Si vous êtes sur *Sulfure*, lisez l'**entrée 616**.

Si vous êtes sur *Salpêtre*, lisez l'**entrée 601**.

## ENTRÉE 616


[**Équipe de terrain**] : ... entendez ? Nous sommes... [parasites]

[**CAPCOM, caporal Coetz**] : Répétez, Équipe 1. Votre signal est intermittent.

[**Équipe de terrain**] : Nous sommes de retour dans la montagne. Nous avons trouvé quelque chose d'intéressant... [parasites]... secousses sismiques. C'est une stèle, prise dans une chambre magmatique. Nous pensons pouvoir nous approcher suffisamment pour l'étudier.

[CAPCOM, caporal Coetz] : C'est à vous de voir, Équipe 1. La Section Xéno meurt d'envie de mettre la main dessus, mais si vous jugez que c'est trop risqué...

[Équipe de terrain] : [parasites]

- Défaussez les cartes Mission **M10** et **M31** si elles sont révélées.
- Gagnez 1 .
- Gagnez 1 Découverte unique.
- Placez la carte **P001** sur celles se trouvant sur ce Secteur.
- Lisez l'entrée **55**.

## ENTRÉE 617

[Chef de Section] : Soyez prudents. Nous détectons une importante fuite d'oxygène près de vous. L'une des soutes doit être endommagée.

[Escouade Alpha] : Vous ne pouvez pas fermer les cloisons étanches aux alentours ?

[Chef de Section] : La plupart des cloisons étanches ont été détruites. Nous devons réparer la fuite avant qu'une trop grande partie de nos réserves d'oxygène disparaissent.

[Escouade Alpha] : Comme si nous n'avions pas déjà assez à faire...

Lisez l'entrée **622**.

## ENTRÉE 618

Archives du premier contact. Extrait du rapport 17B de l'Équipe de terrain

Il m'a fallu du temps, mais j'ai réussi à parfaitement polir la surface cristalline du masque. Quand j'ai fini, notre hôte se trouvait juste derrière moi. Il m'a pris le masque des mains, l'a inspecté et a hoché sèchement la tête. Je ne sais pas si ce geste a le même sens ici que parmi les humains, mais je savais que ce n'était pas le moment de poser de questions...

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P271**. Lisez l'entrée **630**.

## ENTRÉE 619

[Commandant en second, major Dahl] : Bien joué! Endommagé ou pas, le Vanguard est en mission et nous devons trouver plus de stèles pour nos recherches. De plus, le glyphe pourra nous permettre de comprendre ce qui motive les Idémiens. Jusqu'à présent, chaque stèle a influencé la civilisation aux alentours. Sans compter que, si nous réussissons cette tâche complexe, cela démontrera à nos hôtes que nous formons une race d'explorateurs audacieux...

Placez la carte **M121** (*Une vérité enfouie*) sur l'emplacement Mission à droite du plateau de Planète. Remettez les autres cartes Mission non Optionnelles dans « Missions ». Lisez l'entrée **736**.

## ENTRÉE 620

Journal du capitaine, entrée E-736

J'avais juré de ne jamais abandonner qui que ce soit, mais je n'ai pas pu donner l'ordre d'aller les sauver. Il était évident que les mystérieux bancs de créatures de ce système étaient attirés par les pics d'énergie et les hautes températures. L'IA du Vanguard m'a prévenu que nous en approcher équivalait à agiter un steak juteux devant un loup affamé. Si ces créatures recouvraient le Vanguard comme elles l'avaient fait pour l'atterrisseur, l'équipage entier serait en danger.

Alors que j'observais à l'écran notre atterrisseur endommagé et entouré de bancs épais de ces étranges micro-organismes, je ne pouvais qu'espérer que son équipage comprendrait pourquoi nous ne pouvions pas l'aider... et qu'il trouverait un moyen de s'en sortir.

Choisissez une des options ci-dessous :

- » **Prélever un échantillon des créatures** – C'est risqué, certes, mais cela nous permettrait de les étudier plus facilement. Lisez l'entrée **624**.
- » **Attendre que le Vanguard envoie de l'aide** – Ils voient certainement que nous sommes en danger ! Lisez l'entrée **645**.

## ENTRÉE 621

Journal d'exploration 14/73-A

Ce quartier ne contient rien d'autre que des ruines calcinées. L'architecture est strictement utilitaire, et nous n'avons pas vu de structure qui puisse servir de lieu culturel, ni même d'édifice décoré d'une manière quelconque. La plupart des murs encore debout portent

des slogans, et les messages directs et simplistes sont compréhensibles par toutes les espèces : cette galaxie nous appartient ! Nous nous demandons si le grand bâtiment visible à l'horizon sera différent.

Nos sondes ont révélé que l'un des bâtiments a des murs vitrifiés et contient beaucoup de verre fondu. D'autres études pourraient nous permettre d'en apprendre plus sur ce qui est arrivé au vaisseau-monde.

Chaque Membre d'équipage pioche 1 carte de Section. Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P329**.

## ENTRÉE 622

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Aller réparer les dégâts et la fuite** – Vous aurez plus de difficultés à terminer votre mission principale dans les temps ! Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P240** (*Des dégâts dans la soute*) sur votre Secteur.
- » **Ordonner à votre équipe de réparer les dégâts** (requiert au moins un Membre d'équipage disponible) – Choisissez quels Membres d'équipage disponibles de votre Section (et des autres Sections, si leurs joueurs sont d'accord) s'en chargent. Les Membres choisis risquent de mourir en exécutant vos ordres ! Lisez l'entrée **724**.
- » **Ne pas réparer les dégâts et laisser quelqu'un d'autre s'en charger** – Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3) – S'il est déjà « très bas », rien ne se passe. Ensuite, remplacez une carte au hasard de « Découvertes récoltées » (Boîtier B) à son paquet Découverte correspondant. Mélangez toutes les cartes de Membre d'équipage disponible de toutes les Sections, et piochez-en une au hasard ; ce Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Avantage adverse.

## ENTRÉE 623

A Si la case **A** est cochée, rien ne se passe.

Dans le cas contraire, cochez la case **A** et lisez l'entrée **631**.

## ENTRÉE 624

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Allez, on reprend. Tu mets ta combi et tu entres dans le sas. Nous faisons passer la pression à presque 0. De cette manière, quand tu ouvres la porte, la plupart de ces petites saloperies exploseront et tu auras un court instant pour prélever un échantillon et fermer la porte.

[Agent 2] : Et si elles essaient d'entrer ?

[Agent 1] : Tu ne peux pas les laisser faire. Tu dois être rapide et fermer la porte hermétiquement.

[Agent 2] : Oui, mais si elles réussissent à entrer ?

[Agent 1] : On ne peut pas se permettre d'en avoir dans le vaisseau, pas vrai ? Si certaines entrent dans le sas, tu seras coincé avec elles jusqu'à ce qu'on trouve un moyen de régler le problème. Alors, surtout, assure-toi qu'elles n'entrent pas, d'accord ?

[Agent 2] : D'accord.

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour ouvrir le sas et récolter un échantillon (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale). Ensuite, lisez l'entrée **628**.

## ENTRÉE 625

[Capitaine Wayman] : Préparez le scanner ! La planète devrait apparaître... maintenant.

[Sarah Corey] : La voilà. Nom de code : Ugnir. Encore un monde visité par les Bâtisseurs. Imaginez...

[Anu, ambassadrice idémiennne] : C'est ici que vous nous avez amenée ? Pff ! Quelle perte de temps !

[Capitaine Wayman] : Pourquoi cela, ambassadrice ?

[Anu, ambassadrice idémiennne] : Vous ne trouverez rien sur place, humains.

[Sarah Corey] : Si vous me permettez, ambassadrice, les Bâtisseurs ont indiqué cette planète pour une raison. Vous voyez ? Nos scanners détectent une atmosphère riche en oxygène et beaucoup de matière organique en surface.

[**Anu, ambassadrice idémienne**] : Mon peuple a étudié ce monde par le passé, sans rien y trouver d'important. Allez vérifier par vous-mêmes.

[**Capitaine Wayman**] : Ça ne fait pas de mal de jeter un œil. Préparez l'Équipe de terrain!

Lisez l'entrée 627.

## ENTRÉE 626

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Utilisez les drones pour attirer son attention et revenez!

\*\*\* Décharge d'énergie et explosion \*\*\*

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Répète, agent 1? Nous sommes coincés par des tirs [Parasites] et nous sommes derrière un obstacle qui s'amenuise à vue d'œil. [Explosion] Aïe!

Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 4 lance .

## ENTRÉE 627

[**Équipe de terrain**] : Équipe de terrain à Vanguard. Nous avons atterri. Datalink établi.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Nous recevons les données, Équipe de terrain. Comment était l'atterrissage?

[**Équipe de terrain**] : Rien qui vaille la peine de vous le raconter. Et la planète ne vaut pas mieux.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Comment cela?

[**Équipe de terrain**] : La surface est entièrement couverte de graviers gris et lisses, à perte de vue. Le détecteur ne capte aucune stèle.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Bizarre. Les scans montrent une abondance de matière organique. Installez l'équipement et prélevez des échantillons, Équipe de terrain.

[**Équipe de terrain**] : Bien reçu! Attendez. Nous voyons quelque chose près de la zone d'atterrissage : une longue piste gluante qui disparaît au loin.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Soyez prudents. Aucun organisme de grande taille ne peut survivre sans biome pour le nourrir.

[**Équipe de terrain**] : Nous voyons aussi des débris pas trop loin de notre zone d'atterrissage. Vous pensez que quelque chose s'est écrasé ici?



Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Reconnaissance prend la décision finale) :



- » Remonter la piste mystérieuse – lisez l'entrée 635.
- » Étudier le gravier au sol – lisez l'entrée 644.
- » Aller jusqu'au tas de débris – lisez l'entrée 752.

## ENTRÉE 628

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-après. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple** : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

 SÉCURISER LE SAS

 = 

 +  +  + 	Réactivez 5 
 + 	Lisez l'entrée 637.
	Lisez l'entrée 632.

## ENTRÉE 629

Journal d'exploration 14/02

Nous n'étions pas loin de l'échafaudage qui menait à l'événement, au bord de la zone d'effet de l'anomalie.

Choisissez une option :

- » Trouver un chemin jusqu'à la structure – Un unique bâtiment trône intact au milieu du paysage de ruines et de débris. Nos capteurs indiquent qu'il pourrait également s'agir de l'épicentre de l'anomalie. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.

- » Prendre le chemin le plus sûr au milieu des ruines – Nos éclaireurs automatisés rendent compte d'un chemin le long duquel les effets de l'anomalie semblent moindres. Nous pourrions l'emprunter pour nous enfoncer davantage dans ce paysage en ruines. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 7.
- » Rester sur ce Secteur.

## ENTRÉE 630

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » Lui demander quelle signification ont les masques – lisez l'entrée 695.
- » Lui demander pourquoi la cité est vide – lisez l'entrée 717.
- » Quitter l'atelier – Continuez la partie.

## ENTRÉE 631

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, vous nous entendez?

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Difficilement, Équipe de terrain. Votre signal est faible. Nous voyons que vous êtes à plusieurs kilomètres sous la surface d'Édan.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : La marche jusqu'ici a été difficile : on s'en ressent.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : CAPCOM, nous avons trouvé un lac souterrain. Une mer, plutôt, bien trop étendue pour être mesurée avec notre équipement.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Équipe de terrain, prélevez un échantillon de liquide et, si possible, des micro-organismes qui y vivent.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Bien reçu, CAPCOM.

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Sois prudent, je crois que j'ai vu quelque chose bouger.


Placez la carte P395 sur celles se trouvant sur ce Secteur.

## ENTRÉE 632

Journal personnel, membre d'équipage 3562

De prime abord, la porte semblait impossible à ouvrir, mais dès qu'elle s'est entrouverte, l'air s'est échappé du sas, me faisant perdre l'équilibre. Il m'a fallu une seconde pour reprendre pied et, à ce moment-là, les créatures microscopiques se pressaient déjà dans l'entrebâillement, tentant d'entrer dans le vaisseau.

Essayer de refermer était comme tenter d'arrêter un train à mains nues : la porte s'est ouverte en grand, me repoussant contre la cloison. Un nuage sombre est entré dans le sas, me plaquant contre le mur. J'ai bien cru ma dernière heure arrivée, mais la porte étanche a tenu bon et l'équipe a pu prélever un échantillon dans l'un des conduits de ventilation. Dans un nuage d'un noir d'encre, pressé de toutes parts, j'ai dû attendre une éternité que mon équipe analyse l'échantillon...

Le Membre d'équipage qui effectue le Test lance . Si cela lui fait gagner une quatrième Blessure, ignorez ce résultat.


Ensuite, cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 637.

## ENTRÉE 633

Journal d'excavation THX1138-1

Prolonger notre tranchée s'est avéré utile. Notre équipe a trouvé les débris d'un véhicule de transport usurpateur d'une catégorie inconnue jusqu'ici. Cette découverte est presque aussi valable qu'un réel spécimen. La Xénologie a trouvé des éléments qui confirment ce qu'elle pense de la composition des Usurpateurs et émis de nouvelles théories quant aux autres machines récupérées.

Le transporteur a presque été entièrement détruit lors du crash, mais nous en avons trouvé des morceaux. L'hypothèse est qu'il utilisait un équivalent de notre technologie de boucliers. Nous avons pu lui attacher des générateurs pour obtenir une protection fonctionnelle qui devrait aider nos équipes de terrain face aux Usurpateurs qu'elles pourraient rencontrer.

Gagnez 1 . Toutes les Pistes de Temps progressent de 1. Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P312.

## ENTRÉE 634

[Pilote] : ... horrible ! Les boucliers tiendront sûrement.  
 [CAPCOM] : Vous pouvez abandonner la mission, si elle est trop dangereuse.  
 [Pilote] : Ça va aller.

[IA de l'atterrisseur] : Module de navigation endommagé. Module de navigation détruit. Module de communication endommagé.

[CAPCOM] : [Parasites]

[Pilote] : Hmm... Comment c'est possible? Le bouclier est toujours opérationnel!














[IA de l'atterrisseur] : Les scanners ont confondu une goutte de métal en fusion avec une goutte d'eau et l'ont laissée passer pour conserver l'énergie. Mise à jour de la définition de menace...

Cette Procédure d'Atterrissage, divisée en plusieurs étapes, sera plus difficile et plus longue que d'ordinaire. Pour commencer, placez un D10 sur le plateau Atterrisseur : il s'agit de l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur. Placez-le sur « 0 ».

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape 2 ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'entrée 641.

### PLUIE DE MÉTAUX EN FUSION

	<b>Gyroscopes défectueux</b>	Choisissez une option : » <b>Stabiliser l'atterrisseur :</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage  . » <b>Réparer les gyroscopes :</b> Chaque Membre d'équipage  3.
	<b>Opportunité dangereuse</b>	<b>Tenter de la saisir !</b> Si  est de 5 ou plus, lisez immédiatement l'entrée 641. Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage  .
	<b>Averse de métaux en fusion</b>	<b>Résister :</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins  .
	<b>Soute perforée</b>	<b>Résister :</b> Perdez 4 moins  Provisions. <b>OU</b> Chaque Membre d'équipage  .

## ENTRÉE 635

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous arrivons près de plusieurs hautes structures. Pourquoi ne les avons-nous pas vues quand nous étions en orbite?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Quoi? Nous ne voyons rien sur la vidéo : le terrain est plat.

[Équipe de terrain, agent 1] : L'eau monte et surgit de sous les graviers. Vanguard, vous nous entendez?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Quoi? Comment...

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous avons perdu tout contact avec le Vanguard. Nous ne pouvons compter que sur nous-mêmes.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Je vous entends!

[Équipe de terrain, agent 1] : Sortons vite d'ici avant de nous noyer.

[CAPCOM, sergent Xiu] : La vidéo ne montre aucune présence d'eau. Vous m'entendez, Équipe de terrain? Répondez!

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Vous diriger vers les structures** – Lisez l'entrée 664.
- » **Attendre que l'eau vous submerge** – Lisez l'entrée 667.
- » **Étudier les graviers** – Lisez l'entrée 648.
- » **Revenir à l'Atterrisseur** – Lisez l'entrée 669.

## ENTRÉE 636

[Membre d'équipage 234] : Vanguard, dites-moi que vous nous entendez.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Ils ne répondent pas! Nous devons envoyer une équipe de sauvetage.

[Membre d'équipage 234] : Inutile, sergent. Je vous reçois.

[Sarah Corey] : Enfin! Et les autres?

[Membre d'équipage 234] : Ils sont inconscients ou sous le coup d'hallucinations. J'ai besoin de tirs de soutien immédiatement. Vous pouvez éliminer la grosse cochonnerie, là?

[CAPCOM, sergent Xiu] : Heu, la créature est très proche. Vous pourriez être pris dans le souffle de l'explosion.

[Sarah Corey] : Vous êtes sûrs de vouloir détruire cette créature? Nous ne pouvons pas examiner...

[CAPCOM, sergent Xiu] : Il en va de la sécurité de notre équipage!

Le Membre d'équipage doté du marqueur sur sa carte choisit une des options ci-dessous :

- » **Ordonner au Vanguard de tirer sur la créature** – Lisez l'entrée 680.
- » **Tenter de réveiller vos amis** – Lisez l'entrée 697.
- » **Tenter de combattre l'insecte géant tout seul** – Lisez l'entrée 558.

## ENTRÉE 637

Journal personnel, membre d'équipage 289

Une fois l'échantillon à bord, nous avons pu étudier l'organisme et en apprendre plus sur son cycle de vie. Ces petites créatures sont dotées d'organites spécialisés qui transforment la lumière en une propulsion incroyable. Vu leur masse négligeable, cela leur permet d'atteindre des accélérations supérieures à celle de nos atterrisseurs les plus performants, et une vitesse de pointe théorique proche de 1c.

Par contre, la création et la charge de ces moteurs cellulaires improbables nécessitent une énergie énorme, d'où le trajet des créatures jusqu'à la couronne du soleil. Le processus de reproduction se déroule peut-être dans la nébuleuse, riche en composants organiques. Ces deux faits modèlent leur cycle de vie entier : les créatures s'approchent du soleil pour se recharger et répliquer leurs organites puis reviennent dans la nébuleuse pour se nourrir et donner naissance à la génération suivante.

Notre découverte la plus importante est le catalyseur chimique qui indique au micro-organisme que suffisamment d'énergie a été engrangée et qu'il est temps de retourner à la nébuleuse. Nous pensons que si nous parvenons à le synthétiser, les créatures cesseront de s'intéresser à notre atterrisseur ou au Vanguard.

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour reproduire chimiquement le catalyseur d'origine organique et en synthétiser davantage dans le laboratoire (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale). Ensuite, lisez l'entrée 639.

## ENTRÉE 638

Journal d'exploration 14/73

La grande salle est traversée de flux d'attraction gravitationnelle. Se diriger vers le centre de l'anomalie équivaut à une mort certaine. Nous avons décidé de trouver un moyen de contrer cet effet.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- **Suivre le chemin de l'éclaireur automatisé** – Avant de tomber au milieu d'un champ de quelque 20000 g, l'éclaireur automatisé a rendu compte de l'existence de voies praticables près du centre de l'anomalie : nous pourrions suivre cette route pré-enregistrée. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 6.




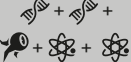



- **Passer par les tunnels** – Parmi les tunnels de service à moitié ensevelis, nos capteurs signalent un chemin le long duquel les champs gravitationnels ont un niveau quasiment standard.  
Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 7.
- **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 639

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-dessous. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple** : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

### SYNTHÉTISER LE CATALYSEUR DU BANC STELLAIRE

⚡ = 

	Gagnez 1  Réactivez 5  .
	Lisez l'entrée 642.
Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l'entrée 637 et essayez à nouveau.	

## ENTRÉE 640

### Journal d'exploration 14/73-B

Les ruines des bâtiments ont été soumises à des températures extrêmement élevées, comme si quelqu'un avait voulu détruire des preuves. Les résidus sont similaires à ce que nous avons trouvé lors de nos rencontres précédentes avec les Usurpateurs. Une exploration plus attentive des ruines nous a permis de dénicher des contenants en cristal à moitié enterrés mais indemnes. Leur contenu ne ressemble pas à des créations des Usurpateurs. Est-il possible qu'il s'agisse d'artéfacts d'autres cultures ?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P330.

## ENTRÉE 641


### Enregistrement sonore du cockpit

[**Navigateur**] : Le module de navigation est mort. Je vais compter sur les scanners de proximité et les nuages.

[**Pilote**] : S'il te plaît, oui. Il faut aussi réparer la coque.

[**Navigateur**] : En plein vol ? On a le temps ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Réparer la coque de l'atterrisseur** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'entrée 646.
- » **Ne pas vous occuper des dégâts pour le moment** – Lisez l'entrée 649.

## ENTRÉE 642

### Journal personnel, membre d'équipage 289

Notre équipe a synthétisé le catalyseur et l'a répandu sur la coque. Comme prévu, les micro-organismes affamés d'énergie ont perdu tout intérêt pour notre atterrisseur et se sont éloignés. Nous ne savions pas combien de temps notre ruse marcherait, alors nous avons réparé le vaisseau rapidement et nous sommes retournés sur le Vanguard, accompagnés d'un spécimen de ces créatures.

De retour à bord, nous avons appris que le Vanguard avait trouvé une stèle des Bâtisseurs qui flottait dans la nébuleuse. Il semble que les Bâtisseurs ont utilisé ce système pour savoir si une vie microbienne spatiale pouvait évoluer en une civilisation dotée de conscience. Ce n'est pas encore le cas, mais si nous laissons un million d'années supplémentaires à ces microbes, qui sait ce qu'il adviendra ?

La Section Sécurité ne voulait pas traîner dans les parages du banc, et nous avons quitté le système dès que nos découvertes ont été cataloguées.

Gagnez 1 .


Gagnez la Découverte unique 27.

Lisez l'entrée 663.

## ENTRÉE 643

L'artisan nous a pris le masque fracturé des mains, et a inspecté de ses doigts tremblant sa surface réfléchissante. Il l'a regardé sous toutes les coutures et nous a remerciés de le lui avoir apporté, parce qu'il appartenait à un membre de sa famille. Son propriétaire idémien étant mort, le masque ne doit pas être réparé. L'artisan nous a rendu l'artéfact, mais au lieu de retourner au travail, il est resté devant nous alors que le masque réfléchissait nos expressions interloquées. Nous avons profité de l'occasion pour lui poser nos questions...

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

Lisez l'entrée 630.

## ENTRÉE 644

Cochez la case A de l'entrée 915, puis poursuivez la lecture :

### Journal personnel du membre d'équipage 234

Dès que nous avons commencé à étudier la surface de la planète, nous avons compris pourquoi nos scanners orbitaux s'étaient fourvoyés. Les graviers qui recouvraient le sol n'étaient pas des cailloux : il s'agissait plutôt de plantes grasses grisâtres qui ressemblaient aux lithops terriens. Nous avons rapidement identifié plusieurs sous-espèces, les maillons mouvants d'un écosystème si simple qu'il semblait impossible. Hormis les micro-organismes symbiotiques, les lithops semblaient être les seuls organismes vivants sur cette planète. Ils tirent leur subsistance d'un sol riche en minéraux et d'un soleil faible. Nos scans avaient raison : la planète regorgeait de vie, mais Anu avait raison elle aussi. Il n'y avait rien à voir ici, sinon une longue trace gluante qui disparaissait au loin...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Suivre la piste mystérieuse** – Lisez l'entrée 635.
- » **Revenir à l'atterrisseur** – Lisez l'entrée 669.

## ENTRÉE 645

### Journal personnel, membre d'équipage 289

La coque grince et craque. Des heures se sont écoulées depuis notre dernier contact avec le Vanguard... Nous commençons à croire que le vaisseau a dû s'éloigner prudemment dans l'attente de connaître le sort de notre atterrisseur.

Cochez une case de l'entrée 925. S'il reste des cases non cochées, lisez l'entrée 123.

## ENTRÉE 646

### Enregistrement sonore du cockpit

[**Pilote**] : J'aimerais pouvoir t'aider !

[**Voix étouffée**] : Ben oui... Nom d'un chien, ma peau brûle !

[**Pilote**] : Sois prudent !

[**Voix étouffée**] : Je porte une combinaison intégrale ! À voir la situation ici, je me demande comment notre atterrisseur tient le coup.

Augmentez l'Indicateur de Réparation de 3.

Lisez l'entrée 649.

## ENTRÉE 647

### Journal d'exploration 14/58

Nous avons presque atteint le couloir. Le bâtiment majestueux semble intact. De fortes variations dans le champ gravitationnel empêchent l'accès à cette section des ruines. Nous allons devoir trouver une entrée...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Revenir sur nos pas** – Les scanners montrent un labyrinthe impraticable de champs gravitationnels négatifs. La seule option raisonnable consiste à revenir sur nos pas pour retrouver une zone correctement cartographiée près de l'échafaudage. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 2.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 648

Si la case **A** de l'entrée 915 est cochée, vous n'apprenez rien de plus – lisez l'entrée 635.

Dans le cas contraire, cochez la case **A** de l'entrée 915, puis poursuivez la lecture :

### Journal personnel du membre d'équipage 234

Dès que nous avons commencé à étudier la surface de la planète, nous avons compris pourquoi nos scanners orbitaux s'étaient fourvoyés. Les graviers qui recouvraient le sol n'étaient pas des cailloux : il s'agissait plutôt de plantes grasses grisâtres qui ressemblaient aux lithops terriens. Nous avons rapidement identifié plusieurs sous-espèces, les maillons mouvants d'un écosystème si simple qu'il semblait impossible. Par contre, il devenait de plus en plus difficile de se concentrer vu les nombreux phénomènes étranges autour de nous... Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Vous diriger vers les structures** – lisez l'entrée 664.
- » **Attendre que l'eau vous submerge** – lisez l'entrée 667.
- » **Revenir à l'Atterrisseur** – lisez l'entrée 669.

## ENTRÉE 649

### Enregistrement sonore du cockpit

[Pilote] : Ces nuages m'inquiètent. On peut les éviter ?

[Navigateur] : Bien sûr. IA, indique-nous tes données sur les nuages.

[IA de l'atterrisseur] : Les scanners captent une activité nucléaire dans les nuages. C'est un phénomène inconnu. Notre recommandation : contourner les nuages et demander des recherches supplémentaires.

[Pilote] : Nous pourrions peut-être mener les recherches ?

[Navigateur] : Hors de question !

Choisissez une des options ci-dessous :

- » **Traverser les nuages** – lisez l'entrée 652.
- » **Contourner les nuages** – lisez l'entrée 699.

## ENTRÉE 651

### Journal personnel, membre d'équipage 289

L'efficacité de notre infection synthétique m'attristait. À son contact, le banc de micro-organismes qui entourait notre atterrisseur est mort et des nuages de matière inerte se sont envolés. La maladie s'est propagée aux autres bancs. Quelques semaines plus tard, alors que nous nous préparions à quitter le système à bord de l'ISS Vanguard, ces nuages noirs délétères se rapprochaient de la nébuleuse.

Depuis mon poste sur le pont d'observation, j'ai réalisé le prix du sauvetage de l'Équipe de terrain. La stèle des Bâtisseurs découverte dans la nébuleuse indique que la vie microbienne avait été créée pour explorer la possibilité d'une vie spatiale intelligente : cette expérience avait connu une fin subite. L'échantillon dans le laboratoire du Vanguard allait rapidement devenir le seul souvenir d'une espèce unique.

Gagnez la Découverte unique 27.

lisez l'entrée 663.

## ENTRÉE 652

### Enregistrement sonore du cockpit












[IA de l'atterrisseur] : Des vents solaires perturbent nos boucliers. Une contamination par radiations est imminente.

[Navigateur] : Avons-nous appris quelque chose au moins ?

[IA de l'atterrisseur] : Les données sur les nuages sont stockées dans l'enregistreur de données de vol, en attendant d'être analysées par les IA de la Section Sciences. Par contre, les scans initiaux ne révèlent rien d'intéressant.

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisseur.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisseur progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrisseur a atteint la case « Atterrisseur réussi », défaussez-le et lisez l'entrée 662. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

### NUAGES RADIOACTIFS

	<b>Mini explosion nucléaire</b>	<b>Étions-nous bien préparés ?</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  6 moins  .
	<b>Opportunité</b>	<b>Tenter de la saisir !</b> Si  est de 6 ou plus, lisez immédiatement l'entrée 662. <b>Dans le cas contraire</b> , rien ne se passe.
	<b>Propulseurs défectueux</b>	<b>Chute en piqué :</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins  .
	<b>IEM</b>	Choisissez une option :  » <b>Protéger le cockpit :</b> Remettez dans « Armurerie » un nombre de cartes Équipement au hasard égal à 5 moins  .  » <b>Protéger la soute :</b> Un Membre d'équipage au choix gagne une Blessure Épuisé.

## ENTRÉE 660

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous venons de tomber sur l'une des grandes routes aperçues en orbite.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Où pensez-vous qu'elle mène, Équipe de terrain ?

[Équipe de terrain, agent 2] : À mon avis, elles mènent toutes au même endroit : l'Édifice.

[Équipe de terrain, agent 1] : Je confirme, CAPCOM. Elle semble mener droit à l'Édifice.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bien reçu, Équipe de terrain. Suivez cette route et contactez-nous une fois à l'Édifice.

[Équipe de terrain, agent 2] : Ce serait malpoli de ne pas emprunter une route si gentiment offerte.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P406.

## ENTRÉE 661

### Enregistrement sonore 14/82

[Équipe de terrain] : Nous avons pris tout ce que nous pouvions. On s'en va.

[NécropHONE] : J'espère que vous avez tout pris, intrus, vos-mes maîtres-superviseurs n'en ont plus besoin.

[Équipe de terrain] : Bon sang, cette créature me fiche la trouille.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Partir** – Vous tentez de quitter le centre de l'anomalie mais vous tournez en rond. Après quelques heures de tours et détours, vous finissez par quitter le bâtiment. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 662

### Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Réserves d'air contaminées. Le système de survie ne fonctionne plus.


[Pilote] : IA, je ne peux pas être partout à la fois !

[**Navigateur**] : Tu ne l'es pas. Tu es assis confortablement. IA, pouvons-nous réparer après l'atterrissage?

[**IA de l'atterrisseur**] : Bien sûr. Vous avez environ soixante-dix pour cent de chance de survivre jusque-là.




[**Navigateur**] : Mieux qu'un pile ou face, non?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Réparer le système de survie** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'**entrée 678**.
- » **Supporter la situation** – Lisez l'**entrée 674**.

## ENTRÉE 663

Comptez combien de cases de de l'**entrée 925** sont cochées.

- Si aucune case n'est cochée, gagnez 3 . Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 et 2 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
- Si une seule case est cochée, gagnez 2 . Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
- Si deux cases sont cochées, gagnez 1 .

Retirez du jeu la carte Atterrissage L7.

Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S25** (*Infestation du Banc stellaire*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.


## ENTRÉE 664

[**Équipe de terrain**] : Nous n'y arriverons pas, CAPCOM ! Nous savons que vous ne nous entendez pas, mais j'espère que ce message vous parviendra à un moment. Nous montons toujours vers les structures, mais n'avancions pas.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : La connexion est bonne, je vous entends.

[**Sarah Corey**] : Vous voyez les données de leurs combinaisons ? Leur activité cérébrale est similaire à celle des rêves.

[**Équipe de terrain**] : Nous ne montons pas... nous rampons !

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place, puis poursuivez la lecture :

[**Équipe de terrain**] : C'est bizarre, ça doit être une hallucination. Nous devons retourner à l'atterrisseur. Attendez... où est passée la mer ?

Lisez l'**entrée 669**.

## ENTRÉE 665

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Tu y comprends quelque chose ?

[**Équipe de terrain, agent 2**] : À peu près. Une fois les divagations et la mauvaise poésie retirées, les données contiennent aussi des plans. À mon avis, ce que nous devons construire n'a aucun sens, mais nous devons croire que l'hilote sait de quoi il parle.

[**Équipe de terrain, agent 1**] : Je le déteste !

[**Équipe de terrain, agent 2**] : Sois sympa ! L'hilote était l'un de nous il n'y a pas si longtemps et il essaie de nous sauver.

Les joueurs choisissent ensemble le Membre d'équipage qu'ils considèrent le plus compétent pour construire le marqueur subspatial des Visiteurs (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale). Ensuite, lisez l'**entrée 668**.

## ENTRÉE 666

A  B  C


- Ouvrez la Planétopédie aux pages **32-33** (*Échos*).
- Placez la silhouette Atterrisseur à côté du Secteur **1**. Placez tous les Membres d'équipage sur ce Secteur.
- Si la case **A** est cochée, placez un marqueur sur le Secteur **3**.
- Si la case **B** est cochée, placez un marqueur sur le Secteur **3**.
- Si la case **C** est cochée, placez un marqueur sur le Secteur **2**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 667

[**Équipe de terrain**] : Le liquide doit être dense, nous flottons.

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : La connexion est bonne, je vous entends.

[**Sarah Corey**] : Vous voyez les données de leurs combinaisons ? Leur activité cérébrale est similaire à celle des rêves.

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé et continuez la partie, puis poursuivez la lecture :











[**Équipe de terrain**] : Où est l'eau ? Pourquoi nous rampons ? Est-ce une hallucination ? Je crois que nous devrions regagner l'atterrisseur.

Lisez l'**entrée 669**.

## ENTRÉE 668

Le Membre d'équipage choisi lors de l'entrée précédente effectue le Test ci-dessous. Les autres Membres d'équipage peuvent le Soutenir comme s'ils se trouvaient sur son Secteur. Ignorez toute carte ou effet d'Équipement faisant référence à un élément absent de la table (**exemple** : des cartes vous permettant de piocher des Indices ou de rejoindre d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests ultérieurs. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs Tests lors de cet Atterrissage.

 **CONSTRUIRE LE MARQUEUR SUBSPATIAL**

 +  +  +  + 	Réactivez 5  , gagnez 1 
 +  + 	Lisez l' <b>entrée 672</b> .
	Cocher une case de l' <b>entrée 925</b> . S'il reste une ou plusieurs cases non cochées, lisez l' <b>entrée 470</b> .

## ENTRÉE 669

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : Docteur, ils tournent en rond... Je crois que nous devons envisager d'envoyer une équipe de sauvetage.

[**Médecin chef, Dr Bell**] : Vous êtes sûr que ce n'est pas un problème de communication ?

[**CAPCOM, sergent Xiu**] : L'équipement fonctionne, mais on dirait qu'il ne nous entendent plus.

[**Équipe de terrain**] : Vanguard, je ne sais pas si vous m'entendez, mais plus nous approchons de l'atterrisseur, plus il s'éloigne. Il semble impossible de l'atteindre. Est-ce votre faute ou nous devenons fous ?

[**Médecin chef, Dr Bell**] : Équipe de terrain, vous m'entendez ? C'est une hallucination. Vous devez reprendre vos esprits !


Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Secouer la tête pour reprendre vos esprits** – Lisez l'**entrée 671**.
- » **Respirer profondément pour tenter de vous calmer** – Lisez l'**entrée 673**.
- » **Regarder vos mains** – Lisez l'**entrée 677**.
- » **Expliquer votre problème au Vanguard** – Lisez l'**entrée 675**.

## ENTRÉE 671

**Journal personnel du membre d'équipage 234**

J'ai secoué la tête pour tenter de me remettre les idées en place. J'ai senti de l'eau entre mes deux oreilles, mes yeux se sont retournés et j'ai vomi, alors que le monde devenait sens dessus-dessous. Puis j'ai vu mes camarades, à genoux, qui luttèrent contre leur propre cerveau.

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Ensuite, choisissez une des options ci-dessous :

- » **Respirer profondément** – Lisez l'**entrée 673**.
- » **Regarder vos mains** – Lisez l'**entrée 677**.

## ENTRÉE 672

Journal personnel, membre d'équipage 289

L'hilote est apparu juste à côté du marqueur, sans aucun avertissement, nous faisant sursauter. Malgré tout, notre retour à travers ce tunnel subspatial nous a angoissés davantage.

De retour à bord, nous avons observé notre atterrisseur se faire lentement écraser sous un nuage opaque de micro-organismes. Le Vanguard a dépêché un drone pour prélever un échantillon du banc tout en restant à bonne distance. Il semble que les Bâtisseurs ont utilisé ce système pour savoir si une vie microbienne spatiale pouvait évoluer en une civilisation dotée de conscience. Ce n'est pas encore le cas, mais si nous laissons un million d'années supplémentaires à ces microbes, qui sait ce qu'il adviendra?

La Section Sécurité ne voulait pas traîner dans les parages du banc, et nous avons quitté le système rapidement.

Gagnez 2 .

Gagnez la Découverte unique 27.


Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes Hangar) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).

Lisez l'entrée 663.

## ENTRÉE 673

Journal personnel du membre d'équipage 234

Je ne pouvais m'empêcher d'inspirer à fond. Mon corps s'est gonflé comme un ballon, ma tête tournait. J'ai regardé vers le bas : mes pieds étaient lointains, mais le sol... je flottais dans les airs! Non, c'est impossible! Il faut que je reprenne mes esprits!

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Ensuite, choisissez une des options ci-dessous :

- » Secouer la tête – Lisez l'entrée 671.
- » Regarder vos mains – Lisez l'entrée 677.

## ENTRÉE 674

Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : L'IA a dit que les données étaient insuffisantes et que l'atterrisseur était abîmé. Nous devons sortir des nuages!

[Pilote] : Mais nous pourrions collecter plus de données...

[Navigateur] : Arrête!

[Pilote] : On s'en sort très bien et nos découvertes en valent la peine!

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Continuer de voler dans les nuages – Lisez l'entrée 681.
- » Manœuvrer pour quitter les nuages – Lisez l'entrée 712.

## ENTRÉE 675

[Équipe de terrain, agent 1] : Sergent, quels sont vos ordres? Nous avons besoin d'aide!

[Médecin chef, Dr Bell] : Leurs signes vitaux sont bons. Leur état n'est pas provoqué par des toxines ou des anomalies métaboliques. Je crois qu'ils hallucinent, mais je ne sais pas pourquoi.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Équipe de terrain, revenez immédiatement!

[Équipe de terrain, agent 2] : C'est inutile, le Vanguard ne nous entend pas. Je crois bien que j'ai peur.

[Médecin chef, Dr Bell] : J'espère qu'ils n'oublieront pas leur entraînement. L'une des astuces psychologiques qui marchent est de regarder...

[Équipe de terrain] : Fuyez! Nous devons partir d'ici!

Lisez l'entrée 669.

## ENTRÉE 676

Enregistrement sonore 14/73-C

[Équipe de terrain 2] : Est-ce que c'est... le symbole du Vanguard?

[Équipe de terrain 1] : Pousse-toi, ça doit être ton imagination.

\*\*\* Bruits de pas \*\*\*

[Équipe de terrain 1] : Comment est-ce possible? C'est sans importance, nous devons ramener cette capsule à bord.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1  et la Découverte unique 26.

## ENTRÉE 677

Journal personnel du membre d'équipage 234

Lorsque j'ai regardé mes mains, j'ai reculé de dégoût. Au lieu de ma combinaison confortable, j'ai vu deux étranges appendices chitineux qui se terminaient en pinces. J'ai ouvert et serré les poings, et la sensation était différente : mes mains ne me donnaient pas la sensation de pinces. Je pouvais encore passer mon pouce sur mes quatre autres doigts, mais mes yeux percevaient quelque chose de bien différent.

À ce moment-là, c'est comme si mon cerveau s'était éteint pour se mettre à jour. La voix du sergent a résonné dans mon oreillette et je n'avais jamais été aussi heureux de l'entendre.

Ensuite, j'ai vu mes camarades ramper devant moi, déplaçant les graviers gris de leurs corps ondulants. Au-dessus d'eux se tenait une créature monstrueuse, un insecte gigantesque en forme de cerveau, dont les mandibules laissaient écouler un liquide écœurant.

Déterminez un Membre d'équipage au hasard, puis placez un marqueur sur sa carte Membre d'équipage. Le joueur qui contrôle ce Membre d'équipage choisit une des options ci-dessous :

- » Tenter de réveiller vos amis – Lisez l'entrée 697.
- » Tenter de combattre l'insecte géant tout seul – Lisez l'entrée 558.
- » Demander au Vanguard en orbite de tirer sur la créature (requiert l'Amélioration de la Passerelle B10, Canon Vindicator) – Lisez l'entrée 636.

## ENTRÉE 678

Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : J'ai changé le filtre et réparé le module du catalyseur...

[Pilote] : Super! J'ai gardé l'œil sur ta console dans l'intervalle, mais je crois...

[Navigateur] : À gauche, six degrés, vite! En haut, un degré!

...

[Navigateur] : Tu as failli nous conduire dans la tempête la plus sévère, mais tu ne t'en es pas trop mal tiré, vu les circonstances.

Augmentez l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur de 3.

Lisez l'entrée 674.

## ENTRÉE 679

Journal d'exploration 14/67

Les scans de la zone montrent beaucoup de débris et de nombreux endroits où la gravitation fluctue. L'étude du tunnel qui mène sur place a révélé des pointes dans le champ gravitationnel. Le seul chemin sûr passe sous d'imposants pans de mur en lévitation et regagne la grande salle sous les ruines les plus proches.

Choisissez une des options ci-dessous :

- » Emprunter le chemin sûr – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
- » Rester sur ce Secteur.


## ENTRÉE 680

[CAPCOM, sergent Xiu] : À couvert, Équipe de terrain! Feu dans 3... 2...

[Équipe de terrain, agent 1] : Si on est touchés, est-ce que quelqu'un...

[CAPCOM, sergent Xiu] : 1... Feu!

\*\*\* L'arme principale du Vanguard tire \*\*\*

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Ensuite, lisez l'entrée 553.



## ENTRÉE 681

Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Données suffisantes, stockées dans l'enregistreur de données de vol.

[Pilote] : Tu vois? Je t'avais dit que ça en valait la peine.

[IA de l'atterrisseur] : Danger! Augmentation du niveau de radiations nucléaires.













[Navigateur] : Vraiment? Attends! Tu as vu ça?

[Pilote] : Le nuage noir?

[Navigateur] : Ce n'est pas un nuage! C'est un objet solide qui flotte au-dessus des nuages, mais c'est bien plus gros que le Vanguard!

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterissage a atteint la case « Atterissage réussi », défaissez-le et lisez l'entrée 685. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

### ACTIVITÉ NUCLÉAIRE

 Moment de répit	Rien ne se passe
	<p><b>Étions-nous prêts à cela ?</b></p> <p>Si  est de 6 ou plus, rien ne se passe.</p> <p>Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage  5 moins .</p>
	<p>Choisissez une option :</p> <p>» <b>Manœuvrer</b> Chaque Membre d'équipage  4 moins .</p> <p>» <b>Activation des boucliers !</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe.</p> <p>Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Trauma.</p>
	<p><b>Survivre à tout prix</b></p> <p>Si  est de 5 ou plus, chaque Membre d'équipage .</p> <p>Dans le cas contraire, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Épuisé.</p>

## ENTRÉE 682

A Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre. Placez le PDI P315 sur le Secteur 4.

B Gagnez 1 . Placez le PDI P316 sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 683

Journal d'exploration 14/95

L'activation du moteur gravitationnel a affecté ce coin reculé du paysage. Cela a ouvert un chemin vers la salle, mais a aussi fermé tous les autres accès. Le tunnel que nous avions emprunté est maintenant bloqué par une zone de gravité importante.

Choisissez une option :

- » **Essayer d'atteindre la grande salle** – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 684

Extrait du rapport après action 14/02

Après avoir repéré les drones connus et les champs de débris autour de l'objet, nous sommes parvenus à l'approcher en silence et sans trop de mal. Nos explorations précédentes

nous ont aussi permis d'ouvrir rapidement l'écouille qui menait vers le centre du vaisseau-monde. Cette fois-ci, notre mission commençait en douceur...

- Si la Planétopédie est ouverte aux pages 28-29 (Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure) et que vous n'avez pas encore Sauvegardé la partie, faites-le maintenant :

S'il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel dans « Planètes référencées » (Boîtier B), détruisez-la.

**Important** : Il est préférable de sauvegarder Vaisseau-monde usurpateur – Coque extérieure et Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur sur des feuilles de référence différentes.

Ensuite, prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète actuel (celui sur le plateau de Planète).
- Inscrivez le numéro de la carte Atterissage actuellement insérée dans le Scanner planétaire.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le numéro et le titre de toutes les cartes PDI qui s'y trouvent ; si plusieurs carte PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré.
- Inscrivez le numéro de toutes les cartes Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le nom et le numéro du Secteur de toutes les Menaces encore présentes sur le plateau de Planète. Rangez ensuite toutes les cartes Menace sur le plateau de Planète et leurs silhouettes correspondantes dans la boîte.
- Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).
- Rangez toutes les cartes PDI du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A). Rangez toutes les cartes Découverte unique sur le plateau de Planète dans « Découvertes uniques » (Boîtier A).

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 30-31 (Vaisseau-monde usurpateur – Noyau intérieur).
- Lisez l'entrée 687.

## ENTRÉE 685

Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Capteurs en panne!

[Navigateur] : Ignore-la, nous sommes presque arrivés.


[Pilote] : Tu plaisantes! Je ne peux pas atterrir sans capteurs!

[Navigateur] : L'atterrisseur est déjà amoché : un atterissage brutal ne fera aucune différence.

[Pilote] : Tu sais qu'il faut qu'on décolle après?

Gagnez 1 Découverte Minéral.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Précipiter l'atterissage** – Lisez l'entrée 693.
- » **Réparer les capteurs** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'entrée 689.

## ENTRÉE 686

Journal d'exploration 14/55

Cette zone, dans les profondeurs de la ville, est délimitée par des champs gravitationnels hautement variables. Nous pourrions y trouver des bâtiments intacts.

Choisissez une option :

- » **Avancer parmi les champs d'anomalies** – Les drones éclaireurs que nous avons envoyés en reconnaissance nous confirment qu'il est possible de s'approcher de la structure gigantesque qui se dessine à l'horizon. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 6.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 687

Journal d'exploration 14/01A

Nous avons emprunté le conduit d'aération sinueux jusqu'au centre du vaisseau-monde. Nos capteurs indiquaient de petits changements dans la gravité alors que nous avançons. Nos multiples couches protectrices nous

empêchaient d'entrer en contact avec le Vanguard. Nous avions dû emporter tout notre équipement et nos provisions.

Après un trajet pénible, nous avons descendu un échafaudage vers une mégapole en ruines construite sur le vaisseau. Fouiller tous les endroits que nous pouvions voir depuis notre poste prendrait des années, mais la source de l'anomalie se trouvait en ville, dans le bâtiment apparemment intact d'allure officielle. Nous pourrions y trouver un amas de stèles, puisque nous savions que les Usurpateurs étaient parvenus à regrouper plusieurs obélisques en un seul lieu.

Fouiller ce bâtiment était notre priorité. Nos drones ont découvert des passages à la gravité variable pour l'atteindre. Nous savions qu'il faudrait se montrer prudents : le moindre pas de côté pouvait causer notre mort.

L'environnement hostile signifiait aussi que nous devions agir vite. Il était impossible de savoir si le vaisseau-monde nous affecterait si nous restions trop longtemps sur place.

Nous n'avons toujours pas vu d'Usurpateur en vie, mais nous avons repéré de nombreux signes de leur présence.

- Placez la carte Menace *Faille gravitationnelle* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette *Faille gravitationnelle* sur le Secteur 5.
- Cette carte utilise un mécanisme spécial pour les déplacements sur certains Secteurs. Consultez la carte Circonstances planétaires et son action « Aller plus loin ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 688

[Équipe de terrain, agent 1] : Utilise les drones pour détourner son attention!

\*\*\* Décharge d'énergie \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : [Sifflement de chargement] Je l'ai dans ma ligne de mire. Prends ça, saloperie extraterrestre!

\*\*\* Explosion \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : Aïe, ça a fait mal?

(||) sur la carte Menace de ce Secteur.

## ENTRÉE 689

Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : Prêt!

[Pilote] : Merci. Maintenant, nous pouvons atterrir en toute sécurité.

[Navigateur] : C'était une bonne idée. Merci de m'avoir persuadé de t'écouter.

Augmentez l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur de 3. Si sa valeur est de 9, lisez l'entrée 723.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 693.

## ENTRÉE 690

\*\*\* Sifflement d'une torche à plasma \*\*\*

[Équipe de terrain 1] : Nous avons percé la couche extérieure et pouvons accéder aux commandes. Nous attendons vos ordres, CAPCOM.

[CAPCOM] : Bon travail, Équipe 1 ! Essayez de contourner le système. Nous n'avons pas les missiles nécessaires pour éliminer le canon, vous devez donc trouver un moyen de le désactiver.

[Équipe de terrain 1] : Les circuits semblent identiques à ceux des autres technologies usurpatrices rencontrées. Il doit suffire de traquer le système d'identification pour qu'il nous reconnaisse comme des alliés.

lisez l'entrée 682. Cochez la case A et appliquez son texte.

## ENTRÉE 691

Journal d'exploration 14/91

Les fluctuations dans la gravité ont cessé une fois notre moteur gravitationnel activé. Par contre, nous ne pouvons plus entrer dans la salle. Les débris qui lévitaient auparavant bloquent maintenant notre chemin. À l'inverse, les tunnels de service qui s'enfonçaient dans la ville sont maintenant accessibles.

Choisissez une option :

- » Vous approcher le plus possible de la salle – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
- » Passer par les tunnels de service pour vous enfoncer davantage dans la ville – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 7.
- » Rester sur ce Secteur.

## ENTRÉE 692

Rapport après action 14/02

Il nous a fallu du temps pour entrer dans le vaisseau-monde. S'enfoncer dans l'inconnu sans préparation et avec des provisions qui s'amenuisaient à vue d'œil était pure folie. Après consultation avec CAPCOM, nous avons décidé de retourner sur le vaisseau.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 693

Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : Tiens, voilà un endroit où atterrir en sécurité. Sûrement.

[Pilote] : Ça... devrait faire l'affaire.

[Navigateur] : Avec notre épave flottante, nous ne trouverons pas mieux.

[Pilote] : L'atterrissage ne sera pas facile.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 26-27 (*Muspelheim*).
- Remplacez le PDI sur le Secteur 1 par la carte P292.
- Placez 1 marqueur sur le plateau Atterrisseur pour chaque point de l'Indicateur de Réparation, puis défaussez l'Indicateur de Réparation du plateau Atterrisseur.
- Lisez l'entrée 477 et cochez la case A sans lire le reste du texte. Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 694

- Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et placez l'Objectif secondaire O16 (*Renverser le Titan*) dans l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 695

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : Lorsque vous regardez le masque, vous vous voyez. C'est un rappel. Vous êtes la seule personne à vivre dans le monde que vous appelez réalité. La réalité n'est qu'une projection de l'esprit. Tout est déformé. Changé par votre existence. Fort éloigné de la vérité.

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : En vérité, chacun de nous est seul au monde. Le masque nous le rappelle. Il nous rappelle aussi que, lorsque nous parlons à une personne, nous ne nous adressons pas vraiment à elle. Nous parlons à l'image d'elle qui existe dans notre esprit. Une image déformée par nos concepts de vérité, de bien et de mal.

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : Dans votre monde, vous êtes les mêmes que lors de votre arrivée ici. Dans mon monde, vous avez changé. Je vous vois différemment maintenant. Je suis peut-être plus proche de la vérité. Ou plus loin. Je verrai au fil du temps.

- Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et gagnez 1 📍.

Cochez la case A de l'entrée 905, lisez son texte, et lisez l'entrée 630.

## ENTRÉE 696

\*\*\* Sifflement d'une torche à plasma \*\*\*

[Équipe de terrain 1] : Nous avons percé la couche extérieure et pouvons accéder aux commandes. Nous attendons vos ordres, CAPCOM.

[CAPCOM] : Bon travail, Équipe 1 ! Essayez de contourner le système. Nous n'avons pas les missiles nécessaires pour éliminer le canon, vous devez donc trouver un moyen de le désactiver.


[Équipe de terrain 1] : Les circuits semblent identiques à ceux des autres technologies usurpatrices rencontrées. Il doit suffire de traquer le système d'identification pour qu'il nous reconnaisse comme des alliés.

Allez à l'entrée 682. Cochez la case B et appliquez son texte.

## ENTRÉE 697

### Journal personnel du membre d'équipage 234

J'ai désespérément tenté de réveiller mes camarades, en les secouant et en hurlant, alors que la créature chargeait. Ils se sont relevés à la dernière seconde. Ensemble, nous avons blessé la créature et avons fui vers l'atterrisseur désormais tout proche.

Chaque Membre d'équipage lance . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé à la place. Cochez la case **B** de l'entrée 915.

Ensuite, lisez l'entrée 707.

## ENTRÉE 698

### Rapport après action 14/03

(...) la mission n'a fait qu'empirer par la suite. Les structures artificielles, les labyrinthes de laser, les pièges mortels, tout était conçu pour nous éliminer. Nous nous sommes échappés de justesse... Si nous comptons retourner sur place, mon conseil serait de rester aussi silencieux que possible ou de simplement lancer un missile nucléaire sur la zone.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 699

### Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Vents solaires en approche.









[Pilote] : C'est une blague ?

[IA de l'atterrisseur] : Je ne suis pas pourvue d'un module de blagues.

[Navigateur] : Toujours aussi drôle. Pilote, tu es prêt ?

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterissage a atteint la case « Atterissage réussi », défaussez-le et lisez l'entrée 701. Dans le cas contraire, revenez à l'étape 2.

### ÉRUPTION SOLAIRE

	<b>Élévation de la température</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Descente soute en avant</b> Perdez 2 Provisions.</li> <li>» <b>Descente cockpit en avant</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage .</li> </ul> <p><b>Dans le cas contraire</b>, un Membre d'équipage au choix gagne une Blessure <i>Brûlé</i>.</p>
	<b>Opportunité</b>	<b>Tenter de la saisir !</b> Si  est de 5 ou plus, lisez l'entrée 701. <b>Dans le cas contraire</b> , rien ne se passe.
	<b>Radiations</b>	<b>Survivre à tout prix</b> Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d'équipage  . <p><b>Dans le cas contraire</b>, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Épuisé</i>.</p>

## ENTRÉE 700

### Rapport après action/14-06

Traverser les ruines de la ville des Usurpateurs a été difficile. La gravité variable créait un environnement hostile, avant même que nous rencontrions des Usurpateurs ou leurs créations.

Cette nouvelle source d'informations mérite, selon moi, des missions d'exploration supplémentaires, mieux préparées et équipées.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 701

### Enregistrement sonore du cockpit

[IA de l'atterrisseur] : Réservoir d'oxygène en feu. Le système de survie ne fonctionne plus.


[Pilote] : IA, je ne peux pas être partout à la fois !

[Navigateur] : Tu ne l'as pas. Tu es assis aux commandes tout le temps. IA, pouvons-nous réparer après l'atterrissage ?

[IA de l'atterrisseur] : Bien sûr. Vous avez environ soixante-dix pour cent de chances de survivre jusque là.

[Navigateur] : Mieux qu'un pile ou face, non ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Réparer le système de survie** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'entrée 708.
- » **Continuer le vol dans un atterrisseur endommagé** – Lisez l'entrée 704.

## ENTRÉE 702

[Équipe de terrain, agent 2] : ... et nous appuyons sur l'interrupteur ici et...

\*\*\* Bruits d'allumage \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Voilà ! Ça fonctionne !

[Équipe de terrain, agent 1] : Restez sur vos gardes, on dirait qu'on a tapé dans une ruche !

La surface extérieure du vaisseau-monde est inondée de lumière rouge. Il semble que ce nœud permette d'alimenter les systèmes de base.

Si la carte Circonstances planétaires **G33** est sur le plateau de Planète, réinitialisez sa Piste de Temps.

Si la carte Circonstances planétaires **G33** n'est pas sur le plateau de Planète, placez-la sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Si la carte **P318** (*L'évent thermal*) est sur le Secteur 6 et la carte **P317** (*Le dépôt de machines alimenté*) est sur le Secteur 5, rien ne se passe.

Dans le cas contraire, placez la carte PDI **P318** sur le Secteur 6 et la carte **P317** sur le Secteur 5.

Si le *Gardien usurpateur* est déjà sur le plateau :

Résolvez l'effet **Rayon éradicateur** de sa carte Menace et retirez le marqueur de sa piste rouge.

Si le *Gardien usurpateur* n'est pas encore sur le plateau :

Placez la carte Menace *Gardien usurpateur* sur un espace Menace près du plateau, et sa silhouette sur le Secteur 6.

Ensuite, poursuivez la lecture :

Si le PDI (*Une batterie de défense inactive*) se trouve sur le Secteur 4, lisez l'entrée 776.

Si le PDI **P315** (*La batterie de défense modifiée*) se trouve sur le Secteur 4, lisez l'entrée 779.

Si le PDI **P316** (*La batterie de défense réajustée*) se trouve sur le Secteur 4, lisez l'entrée 777.

## ENTRÉE 703

### Journal d'exploration 14/01

Aller d'un endroit à l'autre dans le Noyau du vaisseau-monde s'avère difficile. Nous tournons souvent en rond, pour ensuite découvrir que nos horloges internes n'ont pas avancé d'une seconde. Tout ce chambardement est pour le moins déconcertant.

Si vous êtes sur le Secteur 2, lisez l'entrée 629.

Si vous êtes sur le Secteur 3, lisez l'entrée 638.

Si vous êtes sur le Secteur 4, lisez l'entrée 647.

Si vous êtes sur le Secteur 5, lisez l'entrée 661.

Si vous êtes sur le Secteur 6, lisez l'entrée 679.

Si vous êtes sur le Secteur 7, lisez l'entrée 686.

## ENTRÉE 704

**Enregistrement sonore du cockpit**

[Pilote] : C'était pas si mal, si?

[Navigateur] : T'es malade?

[Pilote] : On devrait peut-être plonger dans nuages les pour recueillir des données...

[Navigateur] : Non! On vole à peine!

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Plonger dans les nuages pour recueillir des données – lisez l'entrée 681.
- » Éviter les nuages – lisez l'entrée 712.

## ENTRÉE 705

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous approchons des emplacements défensifs. Les armes sont du même style que celles trouvées à L'Œil du Vide. Elles semblent tout aussi inactives.

[CAPCOM] : Bien reçu, agent 1.

\*\*\* Bruits de pas \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous avons trouvé ce qui semble être le centre de contrôle pour la batterie. Nous allons tenter d'y accéder.

[CAPCOM] : Faites attention.

[Équipe de terrain, agent 2] : [À voix basse] Super utile.

\*\*\* Sifflement d'une lance à plasma \*\*\*

Vérifiez si la case de l'entrée 940 est cochée, sans en lire le texte.

Si elle est cochée, lisez l'entrée 690. Dans le cas contraire, lisez l'entrée 696.

## ENTRÉE 706

Si vous êtes sur le Secteur 2, lisez l'entrée 769.

Si vous êtes sur le Secteur 3, lisez l'entrée 759.

Si vous êtes sur le Secteur 4, lisez l'entrée 774.

Si vous êtes sur le Secteur 5, lisez l'entrée 784.

Si vous êtes sur le Secteur 6, lisez l'entrée 691.

Si vous êtes sur le Secteur 7, lisez l'entrée 683.

## ENTRÉE 707

[Équipe de terrain, agent 1] : Dépêche-toi! Ferme la rampe!

\*\*\* Fermeture de la cloison \*\*\*

\*\*\* Pressurisation du sas \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Ouf. C'était... quelque chose. Partons d'ici avant que cette chose revienne.

[IA de l'atterrisseur] : Préparation au décollage. Allumage du moteur principal.

[Équipe de terrain, agent 1] : Plus vite, s'il te plaît! Quelqu'un voit la chose? Qu'est-ce qu'elle fait?

[Équipe de terrain, agent 2] : Elle est derrière nous, immobile, et à découvert, comme si on ne l'intéressait plus. Elle ne nous regarde même pas. Elle regarde... vers le haut?

[Équipe de terrain, agent 1] : Tu vois ce point lumineux dans le ciel? Apparemment cette bestiole regarde le Vanguard.

[Équipe de terrain, agent 2] : Tu penses qu'elle sait ce qu'est un vaisseau spatial?

[Équipe de terrain, agent 1] : Peu importe, partons d'ici.

Retirez tous les marqueurs des cartes Membre d'équipage (mais pas ceux des Charges).

Lisez l'entrée 748.

## ENTRÉE 708

**Enregistrement sonore du cockpit**

[Navigateur] : Le feu est éteint. Le système de survie sera opérationnel dans un moment.

[Pilote] : C'est une bonne nouvelle, merci.

[Navigateur] : J'espère que nous atterrissons bientôt...

Augmentez l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur de 3.

Lisez l'entrée 704.

## ENTRÉE 709

Après un moment, le courant s'éteint, mais il est peut-être possible de réactiver le nœud, ce qui permettrait de se débarrasser des ennemis ou de préparer une dernière percée vers l'événement thermal.

Défaussez la carte G33.

Défaussez la carte PDI P318 (L'événement thermal) du Secteur 6 et P317 (Le dépôt de machines alimenté) du Secteur 5.

Ensuite :

- Si le PDI P313 (Une batterie de défense active) est sur le Secteur 4, lisez l'entrée 767.
- Si le PDI P314 (La batterie de défense piratée) est sur le Secteur 4, lisez l'entrée 812.

## ENTRÉE 710

Lancez un D10 et consultez le résultat ci-dessous. Si la case du résultat n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Si elle est déjà cochée, cochez la première case non cochée sous celle-ci et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

0:  Les Usurpateurs essaient de détruire la passerelle ! Placez une carte P233 (Les Usurpateurs attaquent !) sur celles se trouvant sur le Secteur 1.

1-2:  Lisez l'entrée 376.

3:  Lisez l'entrée 751.

4-5:  Lisez l'entrée 617.

6:  Lisez l'entrée 820.

7:  Lisez l'entrée 522.

8:  Lisez l'entrée 427.

9:  Lisez l'entrée 447.

Rien ne se passe.

## ENTRÉE 711

Si la Mission M182 est visible sur le plateau, lisez l'entrée 718.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous avons des blessés! Nous rentrons.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bien sûr, la sécurité avant tout, mais le capitaine ne va pas être content.

[Équipe de terrain, agent 1] : Tant pis pour lui ! Nous ne sommes pas contents non plus, mais avec un peu de chance, personne ne va y laisser sa peau.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.


## ENTRÉE 712

**Enregistrement sonore du cockpit**

[Navigateur] : C'est... paisible.

[Pilote] : Peut-être pour toi. J'essaie d'éviter les courants dangereux, et c'est très difficile puisque tout est endommagé.

[Navigateur] : Peut-être, mais ça reste beau.

Chaque Membre d'équipage Réactive 1 .

Lisez l'entrée 714.

## ENTRÉE 713

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous avons atteint l'entrée de l'Édifice.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Des signes de vie?

[Équipe de terrain, agent 2] : Aucun. C'est une ville fantôme.

[Équipe de terrain, agent 1] : Ça reste magnifique, CAPCOM. Comme seule peut l'être une impressionnante ruine extraterrestre.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Bien reçu, Équipe de terrain. Je vous conseille de vous reposer un peu avant d'aller plus loin. Nous ignorons la profondeur de l'Édifice.

[Équipe de terrain, agent 2] : Pas besoin de me le dire deux fois.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P407.



## ENTRÉE 714

### Enregistrement sonore du cockpit

[Pilote] : Maintenant, c'est paisible, mais je ne sais pas où nous allons.

[Navigateur] : Si je ne me trompe pas... Regarde à droite!

[Pilote] : C'est gigantesque. Comment ça flotte?


[Navigateur] : Aucune idée, mais on peut y atterrir...

[IA de l'atterrisseur] : Éruption solaire détectée! Tous les scanners sont en panne!

[Navigateur] : Bon sang! Tu peux atterrir sans?

[Pilote] : Peut-être?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Précipiter l'atterrissage** – Lisez l'entrée 721.
- » **Réparer les capteurs** – Les joueurs (en tant qu'équipe) doivent  pour chaque Membre d'équipage faisant partie de l'Équipe de terrain ; ensuite, lisez l'entrée 716.

## ENTRÉE 715

[Équipe de terrain, agent 1] : On est passé! Je vois la surface maintenant...

[IA du Vanguard] : Atterrissage prévu dans T-3.

[Commandant en second, major Dahl] : Votre zone d'atterrissage a été choisie par nos hôtes. C'est un lopin de terre devant les structures que nous pensons être la ville centrale de la planète.

[Équipe de terrain, agent 2] : Je vois la zone... Elle est vide. Personne ne nous attend!

[Commandant en second, major Dahl] : Oui, nous avions espéré qu'il y aurait un comité d'accueil ou au moins un ambassadeur à qui parler. Apparemment, les choses se passent différemment ici.

[Équipe de terrain, agent 1] : Génial... Que faisons-nous? Nous abandonnons?

[Commandant en second, major Dahl] : Bien sûr que non! Vous devez profiter de votre séjour sur cette planète pour apprendre tout ce qui pourrait nous aider à comprendre cette race, même s'il faut accomplir plusieurs missions. Trois zones semblent particulièrement intéressantes : leur ville sainte, bien sûr, mais elle semble abandonnée; nous détectons également un faible signal d'une stèle des Bâtisseurs émanant d'une tranchée océanique à proximité; enfin, nos xénologues aimeraient que vous étudiez l'habitat naturel de ce monde. Nous pensons que les Idémiens épieront tous vos faits et gestes. N'oubliez pas : vous êtes les ambassadeurs de notre espèce! Cela étant, restez sur vos gardes. Le fait que vous soyez sur une planète habitée mais amicale signifie que vous devriez pouvoir explorer en paix, mais cela demeure un habitat extraterrestre qui pourrait contenir des dangers inconnus.

Lisez l'entrée 454.

## ENTRÉE 716

### Enregistrement sonore du cockpit

[Navigateur] : Prêt.

[Pilote] : Merci. L'atterrissage sera beaucoup plus facile maintenant.

[Navigateur] : De rien. Je tiens à la vie, tu sais.

[Pilote] : On pensera à la vie après l'atterrissage.

[Navigateur] : Très drôle.

[Pilote] : Hein?

Augmentez l'Indicateur de Réparation de l'Atterrisseur de 3. Si sa valeur est de 9, lisez l'entrée 723.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 721.

## ENTRÉE 717

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : «La ville n'est pas vide, puisque je suis ici.» Je vais clarifier la réponse, Équipe de terrain.




[IA du Vanguard] : ...

[Hôte idémien] : ...

[IA du Vanguard] : Il répète que la ville n'est pas vide. Il semble que la plupart des Idémiens ne vivent pas sur place la plupart du temps, mais cela reste leur capitale. Si vous avez l'occasion d'inspecter les maisons, nous pourrions en apprendre plus.

Lisez l'entrée 630.

## ENTRÉE 718

Le Membre d'équipage censé gagner une quatrième Blessure lance tous ses dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , il meurt : retirez sa carte de sa pochette de Rang, puis rangez tous ses dés dans son compartiment de Section et ses cartes Équipement dans « Armurerie ». L'Exploration planétaire continue sans lui!

S'il obtient un autre résultat, continuez la partie.

S'il s'agissait du dernier Membre d'équipage, placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*), et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 719

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, nous avons quelque chose de gros.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Nous percevons de nombreuses fluctuations gravitationnelles, Équipe de terrain. Réfléchissez avant d'appuyer sur un bouton.

[Équipe de terrain, agent 2] : Je crois avoir trouvé le bon.

[Équipe de terrain, agent 1] : CAPCOM, le peuple qui vivait ici il y a des siècles a essayé de contrôler les marées en rapprochant trop la lune. Édan était couverte d'eau, mais elle est désormais dévastée, aride.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Reçu, Équipe de terrain. Cela explique pourquoi leur lune excède la limite de Roche et se désintègre lentement. Nous pourrions étudier le manipulateur de marées sur le Vanguard. C'est incroyable de penser qu'une espèce coïncée sur une seule planète ait pu développer une technologie si puissante.

[Équipe de terrain, agent 1] : Je pense savoir comment. Quelqu'un peut m'aider avec ce boîtier?

\*\*\* Frottement de plaques métalliques \*\*\*

[Équipe de terrain, agent 2] : Attends. C'est ce que je crois?

[Équipe de terrain, agent 1] : Vanguard, vous nous entendez? L'Édifice est construit autour d'une stèle. C'est un amplificateur. La population locale a étudié l'ancre gravitationnelle d'un obélisque des Bâtisseurs et a appris à manipuler ce champ pour produire des phénomènes gravitationnels.

[CAPCOM, sergent Xiu] : Ça se comprend. Une race qui dépend des océans à ce point aurait tout avantage à contrôler les marées.

[Équipe de terrain, agent 1] : Dommage que ça ait mal tourné...

Si la Mission M181 est visible sur le plateau, défaites-la. Allez à l'entrée 594 et cochez la case B sans lire son texte – si les deux cases (A et B) sont cochées, retirez du jeu la carte Atterrissage L16.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Lisez l'entrée 55.

## ENTRÉE 720

La liste ci-dessous vous aidera à reconstituer les paquets du Tutoriel après les avoir déballés.

### Paquet A du Tutoriel

- 1 Sens du paquet (première carte)
- 4 cartes Membre d'équipage
  - Riku Hashimura
  - Amir Zaynab
  - Joppe Ulrich
  - Cho Jae-yong
- 12 cartes de Section du Tutoriel (*Endurance, Plan B, Manœuvres dilatoires, Essai-erreur, Traitement improvisé, Risque calculé, Acrobaties, Né sous une bonne étoile, Course effrénée, Outils de spécialiste, Abri d'urgence, Balise d'orientation*)
- 1 carte Mission M01
- 11 cartes Point d'Intérêt (P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000)
- 1 carte Mission M02
- 1 carte Mission M03
- 1 carte Circonstances planétaires G01
- 1 Projet de Recherche R01 (*Matériaux extraterrestres*)
- 1 carte Paquet épuisé ! (dernière carte)

Total : 34 cartes standard

**Paquet B du Tutoriel**

- 1 carte Sens du paquet (première carte)
- 1 carte de Rang du **Tutoriel**
- 1 carte Découverte unique **1**
- 4 cartes Blessure *Juste une égratignure !*
- 5 cartes Événement **T**
- 1 carte Paquet épuisé ! (dernière carte)

Total: 13 petites cartes

**ENTRÉE 721****Enregistrement sonore du cockpit**

[**Navigateur**] : Voici un endroit où atterrir en toute sécurité, peut-être.

[**Pilote**] : Je suppose que ça fera l'affaire.

[**Navigateur**] : Avec notre épave volante, je ne vois rien de mieux.

[**Pilote**] : Ça va secouer.

Ouvrez la Planétopédie aux pages **26-27** (*Muspelheim*).

Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P291**.

Placez **1** marqueur sur le plateau Atterrisseur pour chaque point de l'**Indicateur de Réparation**. Ensuite, défaussez l'**Indicateur de Réparation** du plateau Atterrisseur.

Allez à l'**entrée 477** et cochez la case **A** sans lire son texte. Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**ENTRÉE 722**

Ouvrez la Planétopédie aux pages **26-27** (*Muspelheim*).

Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P291**.

Placez **7** marqueurs sur le plateau Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**ENTRÉE 723****Enregistrement sonore du cockpit**

[**Pilote**] : Bon travail ! L'atterrisseur est aussi neuf qu'à sa sortie de l'usine !

[**Navigateur**] : Le système de navigation ne fonctionne toujours pas, mais je peux te donner de nouvelles coordonnées pour une meilleure approche.



[**Pilote**] : Peux-tu me dire où aller pour voir l'objet du dessus ?




[**Navigateur**] : OK !

[**IA de l'atterrisseur**] : Métaux rares détectés, à l'est de la zone d'atterrissage.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **26-27** (*Muspelheim*).
- Remplacez le PDI sur le Secteur **6** par la carte **P299**.
- Placez les Membres d'équipage de votre choix sur le Secteur **6**.
- Placez **1** marqueur sur le plateau Atterrisseur pour chaque point de l'**Indicateur de Réparation**. Ensuite, défaussez l'**Indicateur de Réparation** du plateau Atterrisseur.
- Allez à l'**entrée 477** et cochez la case **A** sans lire son texte. Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**ENTRÉE 724**

- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte **P240** (*Des dégâts dans la soute*) sur votre Secteur.
- Si le total des Rangs des Membres d'équipage choisis est de **3 ou plus**, la piste verte de la carte **P240** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant à la Section **Ingénierie**, la piste verte de la carte **P240** progresse de 2.
- Pour chaque Membre d'équipage choisi ayant une Aptitude de Conversion  ou  sur sa carte, la piste verte de la carte **P240** progresse de 2.

**Si le marqueur de la piste verte a atteint l' Incidence** : lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage choisi : si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, placez les Membres d'équipage encore en vie dans « Équipage inactif » (Boîtier B). Ensuite, lisez l'**entrée 732**.



**Si le marqueur de la piste verte n'a pas atteint l' Incidence** : les Membres d'équipage choisis n'ont pas réussi à accomplir leur objectif et sont morts : placez-les sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Vous devez envoyer une nouvelle équipe finir le travail ! Lisez l'**entrée 622**.

**ENTRÉE 725**

[**CAPCOM**] : Soyez prêts pour la pluie. Un gros nuage de métal bouillonnant approche.














[**Pilote**] : L'atterrisseur tiendra le coup. Probablement.

[**CAPCOM**] : Bonne chance, Équipe de terrain.



Si votre Atterrisseur possède 5 ou plus en  et 4 ou plus en , lisez l'**entrée 722**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape **2** ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi : lisez l'**entrée 722**.

**PLUIE DE MÉTAUX EN FUSION**

	<b>Gyroscopes défectueux</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Stabiliser l'atterrisseur</b> : Si  est de <b>4 ou plus</b>, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b>, chaque Membre d'équipage  2.</li> <li>» <b>Réparer les gyroscopes</b> : Chaque Membre d'équipage  6.</li> </ul>
	<b>Opportunité dangereuse</b>	<b>Tenter de la saisir !</b> Si  est de <b>5 ou plus</b> , la Piste d'Atterrissage progresse une fois. <b>Dans le cas contraire</b> , chaque Membre d'équipage  2.
	<b>Averse de métaux en fusion</b>	<b>Résister :</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins  .
	<b>Soute perforée</b>	<b>Résister :</b> Perdez 5 moins  Provisions. <b>OU</b> Chaque Membre d'équipage  3.












**ENTRÉE 726**

Si votre Atterrisseur possède 3 ou plus en  et 4 ou plus en , placez un marqueur sur la case « Atterrissage réussi » et allez à l'étape **4**. Dans le cas contraire, commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez un dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-après, puis passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous n'êtes pas autorisé à choisir une option que vous ne pouvez pas résoudre entièrement). Si le résultat du dé n'apparaît pas, passez à l'étape suivante. Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur de la Piste d'Atterrissage n'est pas sur la case « Atterrissage réussi », revenez à l'étape **2** ; s'il s'y trouve, l'atterrissage est réussi :

- Si la Planétopédie n'est pas encore ouverte aux pages 24-25 (Cabale idémienne), ouvrez-la.
- Placez la carte Menace Pèlerin idémien sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette Pèlerin idémien sur le Secteur 7.
- Lisez l'entrée 715.

## TEMPÊTE D'ÉNERGIE

	<b>Turbulence</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Attachez vos ceintures !</b> Si  est de 3 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire,</b> remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ».</li> <li>» <b>Sécuriser la soute</b> Si  est de 2 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire,</b> chaque Membre d'équipage </li></ul>
	<b>Vents de force 10</b>	<b>Résister</b> Si  est de 3 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire,</b> ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez la carte de votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
	<b>Éruptions solaires</b>	Choisissez une option : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Activer les boucliers EM :</b> Si  est de 3 ou plus, déplacez 1 Module d'Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... », et 1 Membre d'équipage au choix gagne une Blessure Brûlé. <b>Dans le cas contraire,</b> chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Brûlé.</li> <li>» <b>Se cacher dans l'atmosphère brumeuse</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire,</b> remettez 2 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ».</li> </ul>
	<b>Vents favorables</b>	<b>Saisir l'opportunité</b> Si  est de 4 ou plus, la Piste d'Atterrissage progresse de 2.

## ENTRÉE 727

Nous sommes maintenant dans une grotte où un grand cristal pousse depuis le plafond. Deux tunnels s'enfoncent dans la direction du signal de la stèle.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Prendre le tunnel de gauche – Lisez l'entrée 741.
- » Prendre le tunnel de droite – Lisez l'entrée 763.

## ENTRÉE 728

Le masque délicat s'effrite entre vos mains et l'artisan vous jette hors de son atelier !

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte P001. Lisez l'entrée 259.

## ENTRÉE 729

Journal personnel, membre d'équipage #213

L'iris a concentré le plasma du soleil en un jet surchauffé qui a rempli le couloir. Les alarmes de nos combinaisons ont retenti immédiatement. Même le docteur Corey n'avait pas prévu des températures comme celles-ci...

Remplacez la carte sur le Secteur 1 par P432 (L'iris focalise).

Si la carte P433 (La clé de voûte inversée) se trouve sur le Secteur 2, lisez l'entrée 765.

Dans le cas contraire, placez la carte P434 sur le Secteur 2. Ensuite, tous les Membres d'équipage sur les Secteurs 1 et 2 lancent .

**Attention :** Le jet de plasma vient percuter la surface de la clé de voûte ! Il risque d'aller plus loin, vous devez absolument agir.

## ENTRÉE 730

[Capitaine Wayman] : Vous m'avez appelé ?

[Sarah Corey] : Nous sommes prêts à l'allumer, capitaine. Restez derrière la ligne s'il vous plaît.

[Capitaine Wayman] : Il n'y a aucun risque, selon vous ? Et si le satellite était un piège ?

[Sarah Corey] : C'est peu probable. Comme vous pouvez le voir, c'est la même technologie que L'Œil du Vide, jusqu'au système de camouflage. Si des débris orbitaux ne l'avaient pas endommagé, nous ne le l'aurions jamais trouvé. Nous ne comprenons pas bien la technologie des Bâtisseurs, mais cet appareil contenait seulement une source d'énergie, un ensemble de scanners pointés vers la planète, et le morceau que vous voyez devant vous. Nous le pensons chargé de transmettre ses données sur la planète vers un autre endroit lointain.

[Capitaine Wayman] : Vers L'Œil du Vide ? Vous pensez que les Bâtisseurs s'en servaient pour nous espionner ?

[Sarah Corey] : C'est fort possible. Depuis que nous avons reçu leur message, nous nous demandons comment L'Œil captait les transmissions radio et télé de la Terre. Nous sommes trop loin pour qu'un signal l'atteigne. Nous sommes plusieurs à soupçonner l'existence d'un... observateur. Un dispositif capable de nous espionner et de relayer nos transmissions à une vitesse supraluminique. C'est ce que votre Équipe de terrain a trouvé en orbite. Un observateur chargé de surveiller une planète déjà explorée.

[Capitaine Wayman] : Il n'y a qu'une seule manière de s'en assurer.

[Sarah Corey] : C'est vrai. Reculez, s'il vous plaît, capitaine. Josh, nous sommes prêts ? Allumons l'engin.

[Josh Frank] : Allumage dans 3... 2... 1...

\*\*\* Bourdonnement étrange \*\*


[Relais Chevalier noir] : [Incompréhensible] Enfer ! C'est allumé ? Appelez [Incompréhensible]

[Capitaine Wayman] : Un autre message enregistré ?

[Sarah Corey] : Non, le relais le reçoit en temps réel, mais comment...

[Relais Chevalier noir] : [Incompréhensible] nous entendez ? Vanguard, c'est vous ?

[Capitaine Wayman] : Ça alors...

Gagnez 1 .

Lisez l'entrée 735.

## ENTRÉE 731

[Commandant en second, major Dahl] : Très bien. Si cette planète est vraiment leur point d'origine, étudier son environnement naturel nous éclairera sur l'évolution de la civilisation. En plus, en nous concentrant sur l'environnement, nous montrerons à nos hôtes que nous sommes en mission d'apprentissage et de découverte.


Placez la carte M122 (Le berceau) sur l'emplacement Mission à droite du plateau de Planète. Remettez les autres cartes Mission non Optionnelles dans « Missions ». Lisez l'entrée 736.

## ENTRÉE 732

Remplacez la carte P240 (Des dégâts dans la soute) sur votre Secteur par une carte P002.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 733

Le Membre d'équipage qui effectue cette Action spéciale – ou un Membre sur le même Secteur qui Soutient celui-ci – peut  pour investir le Piédestal d'une partie de ses souvenirs et expériences. Ce dé sera perdu de manière permanente. Placez le dé Sacrifié sur la case de dé S de la carte Point d'Intérêt de votre Secteur, en choisissant sa face visible. Celle-ci déterminera une icône de l'Action spéciale Ouvrir le verrou du Secteur 9. Si la face choisie possède deux icônes, vous pourrez utiliser celle de votre choix lors de l'action Ouvrir le verrou.

**Attention :** Tout effet qui remplace ou recouvre la carte PDI retire également le dé qui y a été Sacrifié. Si elle est retirée, retirez celui-ci du jeu de manière permanente.

## ENTRÉE 734

Les combinaisons grinçaient, s'ajustant à la pression au fur et à mesure de notre descente. Proche du rivage, le fond

du gouffre se trouvait pourtant à près de deux kilomètres de profondeur. Plus surprenant encore, il n'avait rien de naturel. Nos scanners ont révélé que la région avait été détruite et coulée par une arme de destruction massive inconnue. Les fragments détruits de structures millénaires sortant des falaises et les ruines visibles sur les rochers montraient qu'il s'agissait auparavant d'une grande ville. Peut-être même plus importante que la capitale idémienne actuelle.

Au fond, nos lumières ont révélé un cimetière entier de machines de guerre, où des créatures des profondeurs avaient élu domicile. Une bataille terrible avait eu lieu il y a longtemps. Au centre se trouvait la stèle qui avait causé les combats. Nos xéno-linguistes ont immédiatement tenté de déchiffrer le symbole clé de cet obélisque. Selon leurs découvertes sur les stèles précédentes, ils pensent que le symbole signifiait Vérité.

Il semblerait que les Idémiens s'étaient livrés des batailles qui avaient failli mettre fin à la planète, croyant que leurs créateurs voulaient qu'ils se vouent à une vérité unique sans parvenir à se mettre d'accord sur sa nature.

Si la carte Mission **M121** est visible sur le plateau, défaussez-la. Cochez la case **B** de l'entrée **905**.

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, continuez la partie.

Lisez l'entrée **55**.

## ENTRÉE 735

Journal du capitaine, entrée D-629

Je n'ai jamais vu une joie si profonde se muer en désespoir aussi rapidement.

Nous étions surpris et extatiques quand la Terre a répondu à notre appel. Nos voyages nous avaient conduits toujours plus loin, et les communications ne suivaient pas.

Heureusement, la sonde supraluminique envoyée vers la Terre après nos découvertes à L'Œil du Vide était arrivée à bon port. Après avoir reçu le message des Bâtisseurs, les sommités scientifiques ont tiré les mêmes conclusions que nous. Elles ont réalisé que quelque chose espionnait la Terre, interceptant les transmissions pour les renvoyer vers L'Œil, pour que celui-ci puisse communiquer avec nous à notre arrivée.

Les scientifiques ont analysé chaque centimètre carré du système solaire et ont découvert un autre Relais Chevalier noir dans l'orbite de la Terre. Ils l'ont démonté pour l'étudier et ont rapidement découvert son élément le plus étrange : un relais à intrication quantique qui permet une communication presque instantanée. Quand nous avons allumé notre relais, le leur fonctionnait déjà, attendant un signal.

Nous avons maintenant un moyen de communiquer instantanément avec notre monde.

Je ne pouvais pas garder le secret. Après les réunions confidentielles et les briefings avec la direction de la Vanguard Initiative sur Terre, j'ai octroyé une heure à tous les membres d'équipage pour qu'ils contactent leurs proches. Notre mission n'avait plus de date de fin, nous devons continuer l'exploration jusqu'à avoir tout appris sur les Bâtisseurs et leur message ainsi que les stèles. Ceux d'entre nous qui espéraient retrouver leur famille un jour venaient de réaliser que ça n'aurait jamais lieu. Les laisser leur parler était la moindre des choses.

Au milieu des retrouvailles et des adieux larmoyants, j'ai reçu un message urgent et ultraconfidentiel de la direction de la Vanguard Initiative. Seuls les chefs de section et moi avons pu rester sur la passerelle. Nos rapports sur la planète Diaphane détruite avaient surpris la direction. Il se passait quelque chose d'anormal avec le noyau de la Terre. Une structure poussait dans les profondeurs de notre planète, étrangement similaire à celle qui avait condamné Diaphane. La Terre était destinée à subir le même avenir, détruite de l'intérieur par une croissance cristalline. Seul le Vanguard pouvait apprendre de quoi il s'agissait et comment l'arrêter.

L'équipage a rapidement appris la nouvelle, d'une manière ou d'une autre. Je ne sais pas si c'est une bonne chose. Maintenant, nous partageons tous une même volonté indéfectible. Notre mission est devenue une course contre la montre. Notre seule chance de sauver notre planète est de découvrir l'héritage dont les Bâtisseurs ont parlé ou d'apprendre comment arrêter le cristal avant qu'il ne soit trop tard...

Nous devons accélérer nos recherches et découvrir de nombreuses autres stèles aussi rapidement que possible. J'ai déjà ordonné aux ingénieurs d'installer un nouveau scanner, réglé sur la signature unique des stèles, mais cela prendra du temps. Dans l'intervalle, nous devons explorer.

- Prenez l'Amélioration de la Passerelle **B03** (Détecteur longue portée) et placez-la dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S16** (Affaires non classées) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).

**Important :** Cette nouvelle Amélioration de la Passerelle deviendra accessible lors de la prochaine Gestion du Vaisseau – après l'avoir installée, vous recevrez également votre nouvel Objectif principal de Campagne.

**Conseil :** Si pour le moment vous n'avez achevé qu'un ou deux Projets de Recherche et de Production, il est conseillé d'utiliser davantage le Laboratoire de Recherche et le Complexe de Production avant d'avancer dans la Campagne.

## ENTRÉE 736

Si la carte Mission **M123** est visible sur le plateau, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **24** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ». Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Extrait du livre Nous ne sommes plus seuls : L'histoire du premier contact**

Dès que la porte de l'atterrisseur s'est ouverte, nos visières solaires se sont assombries au maximum, nous rendant aveugles pendant un moment. Hauts dans le ciel, deux soleils noyaient cette terre étrange sous des vagues de chaleur. Nous nous sommes placés autour de la zone d'atterrissage pour nous livrer aux vérifications habituelles. La cité idémienne se devinait au loin, semblable à une pile de blocs placés au hasard.

Au bout d'un moment, une silhouette, vacillant dans l'air surchauffé, est apparue à l'horizon. Un Idémien venait vers nous, tenant quelque chose d'aveuglant entre ses mains.

Une fois la créature assez proche, nous avons vu un grand plateau doré surmonté de petites piles d'une matière brûlante qui fumait beaucoup, ainsi qu'une grosse pile centrale de poudre blanche.

Le visage masqué de la créature reflétait nos visages surpris. La créature a incliné la tête en nous présentant le plateau doré, avant de nous regarder comme si nous étions sensés savoir quoi faire.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Goûter un peu de poudre** – Lisez l'entrée **4**.
- » **Éteindre l'encens** – Lisez l'entrée **67**.
- » **Jeter un peu de poudre au-dessus de nos têtes** – Lisez l'entrée **109**.
- » **Prendre le plateau et donner quelque chose à la créature en échange** – Lisez l'entrée **168**.
- » **Refuser le plateau** – Lisez l'entrée **259**.

## ENTRÉE 737

- Rangez tous les dés de Section dans les compartiments de Section appropriés.
- Placez toutes les cartes Équipement dans « Armurerie ».
- Retirez du jeu toutes les cartes Membre d'équipage des plateaux Équipage et rangez leur pochette de Rang dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes de Section dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes restantes du plateau de Planète, y compris les cartes Menace, dans les Boîtiers appropriés.
- Insérez les Découvertes uniques gagnées se trouvant sur le plateau Atterrisseur dans les emplacements correspondants du porte-cartes du Classeur du Vaisseau (page **30**). Défaussez toutes les autres Découvertes révélées.
- Retirez du plateau de Planète toutes les figurines des Membres d'équipage, les silhouettes Menace et Atterrisseur, les pions et les marqueurs.
- Lisez l'entrée **580** pour démarrer un nouvel atterrissage.

## ENTRÉE 738

Journal d'exploration 14/99-2

Obtenir l'information contenue dans les stèles n'a pas été facile. Arrachés de leur ancre grâce à un mécanisme gravitationnel, les obélisques semblaient exister un instant puis disparaître le suivant, à défaut d'une



meilleure explication. La Section Sciences avait déjà émis plusieurs théories pour expliquer comment les Usurpateurs avaient réussi à en transporter et garder autant dans un même endroit.

Cochez cette case et lisez l'entrée 789. Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 784.

## ENTRÉE 739

[Commandant en second, major Dahl] : Vous connaissez votre mission, Équipe de terrain. L'ISS Vanguard flotte toujours dans l'orbite de ce monde, trop endommagé pour atteindre d'autres coordonnées. Je ne peux pas insister assez : nous avons ABSOLUMENT besoin de l'aide des Idémiens. Faites tout ce que vous pouvez pour l'obtenir, s'il vous plaît.

[IA du Vanguard] : Nous approchons de la couche supérieure de l'atmosphère. Atterrissage prévu dans T-10.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 24-25 (Cabale idémienne).
- Si elle ne s'y trouve pas déjà, placez la carte Mission Optionnelle M123 sur l'espace Mission Optionnelle à droite du plateau de Planète.
- Lisez l'entrée 726.

## ENTRÉE 740

Enregistrement sonore de l'ISS Vanguard, extrait 14/54

[Équipe de terrain, agent 1] : [Parasites] effets inconnus de l'anomalie gravitationnelle. Le symptôme principal est la nausée, même les opérateurs habitués à l'apesanteur sont affectés. Nous craignons que l'anomalie affecte le passage du temps. Vanguard, on attend vos ordres.

[CAPCOM] : Soyez prudents, Équipe de terrain. Si vous remarquez quoi que ce soit d'autre, contactez-nous.

[Équipe de terrain, agent 1] : Répétez, Vanguard, on vous entend mal [Parasites]... Pitié, on a encore perdu la connexion.

[Équipe de terrain, agent 2] : On devra se débrouiller seuls.

## ENTRÉE 741

C'est une impasse ! Lisez l'entrée 727.

## ENTRÉE 742

Journal personnel, membre d'équipage #213

Nous avons essayé de scanner l'iris. Malgré sa taille, il a été conçu avec une précision redoutable : les pétales géants se chevauchent de manière à ne pas laisser passer un seul atome. Il était difficile de déterminer son épaisseur. Toute tentative de scanner l'intérieur de l'iris résultait en un court-circuit de notre matériel : ce qui se trouvait derrière possédait plus d'énergie que le soleil au-dessus de nous.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » Continuer d'ouvrir l'iris – Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte P431.
- » Abandonner – Réactivez l' et réinitialisez toutes les pistes de la carte sur votre Secteur.

## ENTRÉE 743

Enregistrement sonore de l'ISS Vanguard, extrait 14/64

[Équipe de terrain, agent 1] : [Tousse] d'autres effets inconnus de l'anomalie gravitationnelle. Les nouveaux symptômes sont un souffle court et une grande fatigue.

[CAPCOM] : [Parasites] écoute.

[Équipe de terrain, agent 2] : Répétez, Vanguard, on vous entend mal [Parasites]... Pitié, on a encore perdu la connexion. On ne peut pas rester ici, cet endroit va nous tuer !

Chaque Membre d'équipage ou gagne une Blessure Épisé.

## ENTRÉE 744

Nous étions dans une grande caverne, à côté d'une ancienne machine de guerre couverte de mollusques. Une créature luminescente se trouvait au bout du tunnel de gauche, nous avons donc pris à droite.


Lisez l'entrée 792.

## ENTRÉE 745


Mémoires sur Muspelheim, partie 1

Les habitants des planètes intérieures, détruites par le feu de l'étoile du système, ont connu une fin atroce.

Il y a longtemps, ils ont construit une arche pour partir se mettre en sécurité, loin de leur étoile en expansion. Malheureusement, alors que le vaisseau gigantesque quittait leur monde brûlant, la nature imprévisible de leur soleil a réduit leurs espoirs en cendres. Les calculs complexes qui devaient assurer l'assistance gravitationnelle pour que l'arche s'éloigne de l'astre n'avaient pas pensé qu'une soudaine éjection de plasma surchauffé puisse mettre un terme à leur fuite avant même qu'elle ne commence.

Gagnez 1 .

Si la Découverte unique 20 ne se trouve PAS sur l'emplacement Découverte unique ni sur le plateau Atterrisseur :

- Défaussez 1 Découverte Technologie extraterrestre ou perdez 1 . Gagnez la Découverte unique 20. Insérez-la immédiatement dans le Classeur, puis lisez son entrée.

## ENTRÉE 746

TOP SECRET


Projet Visiteurs, Observations préliminaires

Ces êtres, les Visiteurs comme nous avons choisi de les appeler pour l'instant, ont décidé d'intervenir pour une raison quelconque. Les membres d'équipage qui étaient sur place à leur arrivée prétendent que les Visiteurs ne souhaitaient pas aider le Vanguard, mais bien défendre le noyau extraterrestre du vaisseau. Une analyse comparative de leur technologie portable et des symboles dans les vieilles vidéos d'épaves découvertes sur Terre ne permettent qu'une seule conclusion : ils sont les créateurs du Noyau et sont venus défendre leur création.

Après plusieurs discussions houleuses, le capitaine Wayman a décidé de ne partager les connaissances des Bâtisseurs qu'avec les personnes qui en ont besoin. Je crois que la plupart des membres d'équipage n'aimeraient pas savoir que le Noyau sert aussi de portail.

Pour l'instant, nous ne savons presque rien. Les Visiteurs semblent capables de franchir de grandes distances en un instant. Ils auraient pu avoir visité avant nous de nombreux mondes marqués sur la carte des Bâtisseurs (dont la Terre), et ils pourraient donc avoir l'information que nous recherchons. Qui sait, ils ont peut-être même déjà résolu l'énigme des Bâtisseurs ?

Malgré notre manque de données, nous devons enquêter, en commençant par analyser le cadavre partiel d'un Visiteur découvert dans la salle des moteurs. Le prochain rapport, plus détaillé, sera disponible dans trois jours.


Gagnez 1 .

## ENTRÉE 747

Mémoires sur Muspelheim, partie 2

L'arche, tentant de profiter de l'assistance gravitationnelle de la géante gazeuse, a été aspirée par sa gravité, ou peut-être endommagée par un débris comme celui qui a forcé notre Équipe de terrain à rejoindre soudainement ce monde infernal. Ensuite, elle a lentement mais sûrement été attirée vers l'atmosphère dense et brûlante. Elle a lutté contre l'attraction irrésistible du soleil, la chaleur montante et les radiations. Elle a réussi à survivre aux dégâts et à activer de nombreux boucliers protecteurs, mais en vain : le vaisseau avait perdu trop de vitesse et de distance pour pouvoir s'éloigner. Les survivants de l'arche (devenue un horrible cercueil surchauffé luttant aux portes de l'enfer) n'ont tenu que quelques brefs instants avant une mort inévitable.

Si la Découverte unique 21 ne se trouve PAS sur l'emplacement Découverte unique ni sur le plateau Atterrisseur :

- Défaussez 1 Découverte Spécimen vivant ou perdez 1  (si vous ne possédez aucun des deux, vous ne perdez rien). Gagnez la Découverte unique 21. Insérez-la immédiatement et lisez son entrée.

## ENTRÉE 748

Journal personnel, membre d'équipage #234

Je pensais que c'était fini. Nous arrivions sur l'ISS Vanguard, nos oreilles captaient avec bonheur la litanie habituelle de recommandations à l'arrivée. L'atterrissage dans le hangar. Le bruit habituel de l'IA du Vanguard qui prend le contrôle des systèmes du vaisseau. Les scans préliminaires. La décontamination. Un autre scan.

Peu après, nous enlevions nos combinaisons à l'infirmierie alors que le Vanguard profitait de l'assistance gravitationnelle de la planète. Le personnel médical voulait nous garder en observation, pour s'assurer que les hallucinations subies sur la planète n'avaient pas laissé de séquelles. Ça me convenait. Je voulais juste dormir, et l'infirmierie offre les lits les plus confortables de tout le vaisseau.

Une alarme bruyante m'a réveillé. Ma tête tournait et je me sentais bizarre. Au même moment, j'ai compris ce que hurlait l'alarme. «Ennemi sur le vaisseau!» J'espère ne plus jamais l'entendre.

Avec l'équipe, nous sommes sortis du lit pour rejoindre la coursive principale. La première chose que j'ai vue, c'était un garde qui rampait comme un ver de terre. Puis un autre. Des rires diaboliques se sont répercutés dans tout le vaisseau. Cela ne pouvait pas être réel! Cela devait être une autre hallucination! Nous avons avancé, doutant de ce qu'indiquaient nos sens. Dans la coursive principale, nous avons vu un Magnacéreb qui dévorait lentement un soldat. La créature était plus petite que celle laissée sur la planète, mais plus vigoureuse et en pleine santé. J'essayais de trouver de l'aide autour de moi, mais tous les humains étaient perdus dans leurs hallucinations, sauf moi et le reste de l'Équipe de terrain. Nous étions les seuls à ne pas souffrir d'hallucinations, soit grâce à notre rencontre précédente avec un Magnacéreb, soit grâce aux soins reçus à l'infirmierie.

Un frisson m'a parcouru quand j'ai réalisé que la créature s'approchait de la chambre de biostase. Si nous ne parvenions pas à la vaincre, elle pourrait étendre son influence aux milliers de personnes toujours en stase. Puisque les gardes étaient hors de combat, nous devons faire appel à toutes les défenses disponibles et fermer toutes les cloisons sur le chemin de la créature.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **20-21** (ISS Vanguard).
- Rangez toutes les cartes Équipement de l'Atterrisseur dans « Armurerie ».
- Placez tous les Modules du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Rangez la carte de Rang dans « Rangs ».
- Défaussez le marqueur de Provisions.
- Le plateau Atterrisseur doit être à présent vide – rangez-le dans la boîte du jeu.
- Mélangez le paquet Événement et placez-le à gauche du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez les cartes **P000** sur les Secteurs **2, 3, 4 et 7**.
- Placez la Découverte unique **28** sur l'emplacement Découverte unique.
- Placez la carte Mission **M210** sur l'emplacement Avantage adverse.
- Placez la carte Circonstances planétaires **G35** sur l'espace « ISS Vanguard » en haut à gauche, de sorte qu'elle recouvre **ÉVAC : ENTRÉE 876**. La nouvelle **entrée Évacuation 578** se trouve sur la carte **G35**.
- Placez la carte Circonstances planétaires **G36** sur l'emplacement Circonstances planétaires. Cette Exploration planétaire dispose de 2 Circonstances planétaires actives, mais d'une seule règle de Déplacement (celle de **G36**).
- Sur la piste des Provisions du plateau de Planète, placez un marqueur sur le 3.
- Placez la carte Menace *Magnacéreb* sur l'emplacement approprié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Magnacéreb* sur le Secteur **1**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **3**.
- Chaque Membre d'équipage Réactive 2 de ses dés.
- Chaque Membre d'équipage pioche autant de cartes de Section que sa Limite (indiquée sur son plateau Équipage) lui permet.
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément et placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils ne sont pas déjà sur la table, prenez-les dans le Boîtier A.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.

**Attention :** lisez l'Action spéciale de la carte **G35** ; elle sera utile au cours de cette Exploration planétaire.

Si le *Magnacéreb* atteint le Secteur **6**, ou si vous êtes forcés de lancer une Évacuation, les Quartiers de l'équipage seront contaminés !

## ENTRÉE 749

Mémoires sur Muspelheim, partie 3

Il est impossible de déterminer avec précision combien de temps ils sont restés sur l'arche moribonde ou quel était leur nombre. Nous ne savons pas ce qu'ils ont ressenti en voyant leur monde périr dans les flammes.

Nous ignorons combien ont survécu. Ce que nous savons, c'est qu'ils ont tous fini par mourir, laissant derrière eux le cimetière de leurs espoirs et des montagnes de corps desséchés. Ont-ils trouvé paix et soutien auprès de ceux qui ont survécu jusqu'à la fin? Un signal d'espoir au cœur d'un enfer déchaîné qui allait inéluctablement les engloutir? Peu importe leurs dernières pensées, ils ont au moins essayé de sauvegarder leurs recherches. Le dernier fragment de la pierre contenait leur encyclopédie codée, y compris un long paragraphe sur une créature extraterrestre qui est arrivée sur leur monde, une machine de guerre automatisée des Usurpateurs, que les scientifiques ont pu neutraliser et étudier.

Lisez l'entrée **752**.

## ENTRÉE 750

Journal du capitaine, entrée D-212

Apparemment, notre destination n'était qu'une étape de plus.

La sphère géante d'un noir absolu suspendue dans le vide aux Coordonnées divines ne contenait pas les réponses que nous cherchions, seulement un message étrange et une liste interminable d'autres mondes. Nous partons explorer l'un d'eux, en nous demandant quel est le véritable objectif des mystérieux Bâtisseurs de L'Éil du vide.

Notre mission va devenir beaucoup plus longue et dangereuse que nous l'avions imaginée sur Terre. Tout le monde n'aime pas cette prolongation. Nombre d'entre nous avons laissé un foyer qui est maintenant à environ cinquante années-lumière de distance...


Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **2** (Passerelle) et démarrez la Gestion du Vaisseau !

## ENTRÉE 751

Rapport après action 54

La coursive où nous venions d'entrer était vide, à l'exception de quelques cadavres ensanglantés, sans armure et peu armés. Tandis que nous passions à côté d'eux, un pauvre hère a tendu une main tremblante vers nous. C'était Nahy, l'officier CAPCOM de la passerelle, un chic type très apprécié de l'Équipe de terrain. Là, il tremblait comme un enfant, seul et effrayé. Vu sa blessure, j'ai tout de suite su qu'il ne survivrait pas longtemps et il le savait aussi...

Choisissez une option :

- » **Rester auprès de Nahy et l'accompagner dans ses derniers instants** – , puis cochez la case **A** de l'entrée **935**.
- » **Laisser Nahy mourir seul sur le champ de bataille** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 752

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.

lisez l'entrée **757**.

lisez l'entrée **788**.

## ENTRÉE 753

[Équipe de terrain, agent 1] : Le mécanisme ne bouge pas. Je vais tenter d'accéder au panneau de contrôle.

[CAPCOM] : Bien reçu, sois prudent.

[Équipe de terrain, agent 1] : J'ouvre le boîtier... et bien sûr il est cassé. Quelque chose en est tombé. J'envoie une photo, quelles sont mes instructions?

[CAPCOM] : Ça ressemble aux anciens tubes à vide sur Terre.

[Équipe de terrain, agent 1] : Super! Je le ramène aux xéno-archéologues. On dirait que ce truc a besoin d'une source d'énergie. Vous captez quelque chose sur vos scanners?

[CAPCOM] : Attention, Équipe de terrain, les scans montrent de faibles traces d'énergie dans les ruines à votre gauche. Cherchez par là.

Gagnez la Découverte unique **22**.

## ENTRÉE 754

### Rapport après action, annexe médicale

Une exposition prolongée à l'anomalie du vaisseau-monde des Usurpateurs a causé des dommages sévères aux organes internes des membres de l'équipe en question. Les soignants en charge de leur cas estiment que leur âge cellulaire est supérieur de dix ans à leur âge réel. Nous pourrions en perdre certains à courte échéance.

Nous conseillons d'utiliser des drones la prochaine fois que nous explorons des environnements aussi dangereux.

Chaque Membre d'équipage gagne des Blessures Trauma, jusqu'à un maximum de 3.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 755

[Commandant en second, major Dahl] : Écoutez, Équipe de terrain. Le capitaine n'est toujours pas remis, et il m'appartient donc de vous préciser à quel point votre mission est importante. Le Vanguard s'est échappé de justesse en un seul morceau. Durant l'attaque des Usurpateurs, nos provisions d'eau et d'oxygène ont été détruites. La coque a été sévèrement endommagée et seuls 7 % de nos panneaux solaires fonctionnent. Nous ne pourrions pas continuer notre mission rapidement sans l'aide des habitants de cette planète... et obtenir leur aide sera difficile. Nos xéno-linguistes ont fait un travail admirable pour comprendre les bases de leur langue en quelques semaines seulement. Grâce à eux, l'IA du vaisseau vous servira de traductrice.

[IA du Vanguard] : Je suis toujours contente d'aider.

[Commandant en second, major Dahl] : Nous sommes entrés en contact avec plusieurs représentants de l'espèce, mais nous ne savons toujours pas qui sont les dirigeants, à qui parler pour obtenir de l'aide, ni comment conclure un accord. Nous savons seulement que cette planète est un temple-monde protégé et nous avons obtenu un permis d'atterrissage pour un petit vaisseau. Vos chefs de Section vous ont choisis pour cette mission, j'espère que leur choix a été judicieux.

[IA du Vanguard] : Nous approchons de la couche supérieure de l'atmosphère. Atterrissage prévu dans T-10.

[Commandant en second, major Dahl] : Oh, j'allais oublier... La plupart de nos atterrisseurs ont été endommagés durant les combats. Le vôtre a encore besoin d'importantes réparations, alors allez-y doucement. Les deux soleils de ce système provoquent de graves turbulences et des vents atmosphériques violents. Soyez prudents !

Lisez l'entrée 726.

## ENTRÉE 756

Vous n'avez pas réussi à repousser les envahisseurs : l'ISS Vanguard a été gravement endommagé et de nombreux membres d'équipage sont morts.

- Si la carte Mission **M102** est visible sur le plateau, défaussez-la.
- Placez le marqueur Mission échouée sur la table. Remettez toutes les cartes « Découvertes révélées » dans leur paquet Découverte respectif. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes Hangar) et retournez toutes les cartes Atterrisseur face Atterrisseur endommagé (sauf l'Atterrisseur de base).
- Dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page **3**), baissez le niveau du Moral sauf s'il est déjà « très bas ».
- Mélangez toutes les cartes Membre d'équipage des espaces Équipage disponible et celles dans « Équipage inactif ». Piochez la moitié d'entre elles (arrondi au supérieur). Ces Membres d'équipage meurent – placez-les sur l'espace « Pertes » en dessous du plateau de Planète.
- Lisez l'entrée **106**.

## ENTRÉE 757

[Équipe de terrain] : Vanguard ? Nous avons trouvé des débris d'Usurpateurs, y compris un composant indemne qui ressemble à un disque dur.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Ça pourrait être une belle découverte, Équipe de terrain. Jusqu'à présent, les ordinateurs se sont toujours autodétruits au premier signe d'intrusion. Nous n'avons réussi à recueillir que quelques fragments de données. Soyez prudents, ça pourrait être un piège.

[Équipe de terrain] : Si c'en est un, prévenez-nous. On lance la connexion quantique.

[CAPCOM, caporal Coetz] : On vous reçoit. Oh, wow. On dirait bien que vous avez touché le jackpot, Équipe de terrain. C'est une Base de données intacte. Qui sait, nous allons peut-être découvrir d'où viennent les Usurpateurs !

[Équipe de terrain] : Ok, nous la sécurisons et la ramenons à l'atterrisseur.

[CAPCOM, caporal Coetz] : Non, c'est bien trop important. Poursuivez votre mission originale. Nous enverrons une équipe spécialisée en récupération.

**Félicitations !** Vous avez découvert un indice quant à l'emplacement du monde natal des Usurpateurs !

Gagnez 1 .

Si le Projet de Recherche **R10** (Technologie usurpatrice) est dans « Projets de Recherche » (Boîtier B), déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ».

Déplacez le Projet de Recherche **R17** (Analyse des données des Usurpateurs) de « Projets de Recherche » dans l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **3** (porte-cartes Passerelle).

Si votre Objectif principal actuel est **O06** (La voie des Anciens), remplacez-le par l'Objectif principal **O07** (Le monde perdu) de « Cartes Passerelle ».

Si votre Objectif principal actuel est **O08** (Univers parallèle), déplacez l'Objectif secondaire **O19** (Trouver le vaisseau-monde) de « Cartes Passerelle » dans l'emplacement Objectif secondaire du porte-cartes. Si l'emplacement Objectif secondaire est déjà occupé, retirez d'abord l'Objectif secondaire en cours.

Fermez le Classeur du Vaisseau. Si vous êtes sur Ugnir, lisez l'entrée **764**. Dans le cas contraire, continuez la partie.

## ENTRÉE 758

Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **9**, puis poursuivez la lecture :

### Rapport d'exploration 1945-E de l'Équipe de terrain

Dès que l'un de nous entrait en contact avec le piédestal, la serrure de la chambre forte changeait pour s'adapter à nos capacités. Enfin, la porte s'est ouverte et nous sommes entrés. Nos lampes ne parvenaient pas à percer les ténèbres qui régnaient à l'intérieur de la pyramide. Une fois le dernier entré, le sol a disparu sous nos pieds, tout comme la porte. Nous flottions dans le vide, incapables de parler, détachés de nos corps. Avec un nouveau sens dont nos enveloppes physiques étaient dénuées, nous sentions le temps remonter : des millénaires se sont écoulés en un clin d'œil.

Ensuite, la lumière est revenue et le temps a repris son cours normal. Une planète a émergé des ténèbres juste devant nous, entourée d'étoiles inconnues, dans une galaxie bien différente de la nôtre. Nous avons flotté vers elle : la planète semblait parfois floue, notre vision fragile, mais le simple fait de nous concentrer a aidé. La planète était maintenant parfaitement visible, mais elle continuait à se scinder en trois images distinctes. Nous avons compris que nous devions tous nous concentrer sur la même si nous voulions que la vision se poursuive.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale) :

- » La planète était une super-Terre habitable foisonnante de vie – lisez l'entrée **458**.
- » La planète était un enfer volcanique à forte gravité et subissant des pressions extrêmes – lisez l'entrée **466**.
- » La planète était une sphère bleue recouverte d'eau, au beau milieu d'une zone habitable – lisez l'entrée **468**.

## ENTRÉE 759

### Journal d'exploration 14/87-1

Contre les effets de la perturbation gravitationnelle a eu des effets mitigés. La pièce principale est presque entièrement libre d'anomalies, il ne reste aucune trace des forces changeantes. Dehors, les seuls obstacles sont les ruines éboulées de la métropole. À l'intérieur, les ingénieurs sont parvenus à stabiliser la gravité à un très confortable 0.9 g.

Choisissez une option :

- » Prendre des repères et vous rendre au cœur de l'anomalie stabilisée – Il s'agit de l'objectif de votre mission. Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur **5**.
- » Aller en direction des champs d'anomalies – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur **6**.
- » Rester sur ce Secteur.

## ENTRÉE 760

Consultez la carte Objectif principal du porte-cartes *Passerelle* (page 3).

Si la carte Objectif principal est **O01**, **O02**, **O03** ou **O04**, lisez l'entrée 761.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée 762.

## ENTRÉE 761

L'ISS Vanguard s'éloigne trop de son Objectif actuel !

De nombreux systèmes indiqués par les Bâtisseurs sont derrière vous, inexplorés. Le capitaine refuse de s'éloigner davantage. Vous devrez visiter d'autres mondes et progresser dans la campagne avant de reprendre la route.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Ajoutez 2 ⚡ dans la réserve Énergie.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 762

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page 12.

## ENTRÉE 763

Nous étions dans une grande caverne, à côté d'une ancienne machine de guerre couverte de mollusques. Deux tunnels s'ouvraient devant nous.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Étudier la machine – lisez l'entrée 878.
- » Prendre le tunnel de gauche – lisez l'entrée 781.
- » Prendre le tunnel de droite – lisez l'entrée 792.

## ENTRÉE 764

[Équipe de terrain, agent 1] : OK, on retourne à notre mission. La créature a laissé des traces gluantes. Tu penses qu'elle a un lien avec l'épave ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Ça m'étonnerait. Ce sont les débris d'une simple sonde, trop petite pour garder un organisme en vie le temps d'un voyage dans l'espace.

[Équipe de terrain, agent 1] : Il n'y a qu'un moyen de s'en assurer, je crois... As-tu la tête qui tourne toi aussi ?

[Équipe de terrain, agent 2] : Non. Pourquoi ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Juste comme ça.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » Suivre la piste mystérieuse – lisez l'entrée 635.
- » Étudier le gravier – lisez l'entrée 644.

## ENTRÉE 765

Remplacez la carte **P433** (*La clé de voûte inversée*) sur le Secteur 2 par la carte **P435**.

Remplacez la carte sur le Secteur 3 par la carte **P436**.

Tous les Membres d'équipage se trouvant sur les Secteurs 1, 2 et 3 lancent 🎲.

## ENTRÉE 766

Une fois en sécurité, nous avons discuté de nos options. Nous devons reprendre le contrôle du Vanguard des mains de la major, mais comment ? Notre première idée était de libérer le capitaine Wayman de sa cabine, mais nous avons rapidement réalisé que ce n'était pas possible. Dahl avait transformé le Vanguard en un vaisseau de guerre, le nombre de gardes avait augmenté et le secteur de la cabine du capitaine était une véritable forteresse. Parmi nous, certains pensaient que nous devions attaquer la passerelle : c'était un grand espace doté de nombreuses entrées et donc une cible plus facile, d'autant qu'en prendre le contrôle nous permettrait d'envoyer un message sur tout le vaisseau. Une autre idée était de suivre Dahl discrètement en attendant qu'elle soit seule, de la capturer et d'espérer que, débarrassés de son joug, certains de ses partisans se rallient à nous. Pour finir, certains pensaient que, quel que soit notre plan, nous devions d'abord tenter de trouver des alliés.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » Agir contre la major Dahl dès qu'elle est vulnérable (cette option n'est disponible que si la case **C** de l'entrée 950 n'est pas cochée) – lisez l'entrée 261.

- » Tenter de prendre d'assaut la passerelle pour reprendre le contrôle du vaisseau (cette option n'est disponible que si la case **B** de l'entrée 950 n'est pas cochée) – lisez l'entrée 102.
- » Essayer de rassembler plus d'alliés à bord du vaisseau (cette option n'est disponible que si la case **D** de l'entrée 950 n'est pas cochée) – lisez l'entrée 799.

## ENTRÉE 767

Défaussez la carte PDI du dessus du Secteur 4.

N'étant plus alimentés, les canons sont désactivés. À présent, vous savez que la prochaine fois que vous les activerez, ils feront feu.

## ENTRÉE 768

Si la Mission **M161** est visible sur le plateau, lisez l'entrée 771.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[CAPCOM] : Je vous écoute. Quel est votre statut ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous sommes prêts à décoller. Nous avons tout ce qu'il faut pour analyser ce qui est arrivé à ces planètes.

[CAPCOM] : Aux 78 planètes ?

[Équipe de terrain, agent 1] : Seules trois avaient des...

[CAPCOM] : Je plaisante. Nous n'avons pas le temps de tout analyser en profondeur de toute manière. Vous avez la stèle, ça suffit.

[Équipe de terrain, agent 1] : Parfait. À bientôt !

**Félicitations ! Vous avez terminé cette Exploration planétaire !**

- Gagnez 1 🏆.
- Défaussez les cartes Mission Optionnelles.
- Retirez la carte Atterrisseur **L15** du Scanner, puis Retirez-la du jeu – aucun autre Atterrisseur n'est possible sur cette planète.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 769

Journal d'exploration 14/84

Après avoir bricolé le moteur gravitationnel, nous avons découvert que la zone proche de l'échafaudage était presque entièrement scellée.

Choisissez une option :

- » Avancer parmi les champs d'anomalies – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 6.
- » Rester sur ce Secteur.

## ENTRÉE 770

En regardant dans la fosse, nous avons immédiatement réalisé que ce que nous prenions pour un concombre de mer phosphorescent se trouvait plutôt sur le dos d'une étrange créature craintive. Dès que nous entrions dans le tunnel, elle reculait et s'arrêtait dans une grande caverne pleine de coraux colorés. Deux entrées se trouvaient devant elle et, selon notre angle d'approche, elle se rapprochait de l'une ou de l'autre.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Diriger la créature vers le tunnel de gauche – lisez l'entrée 837.
- » Diriger la créature vers le tunnel de droite – lisez l'entrée 884.

## ENTRÉE 771

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous ne pourrions pas survivre longtemps dans cet environnement, nous devons décoller.

[CAPCOM] : Votre sécurité est toujours une priorité.

[Équipe de terrain, agent 1] : Nous...

[CAPCOM] : Mais la mission du Vanguard est plus importante encore. Que cela ne se reproduise plus.

Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 772

Vous avez échoué et le Vanguard a failli être capturé. L'équipage est parvenu à gagner un peu de temps pour que vous agissiez, mais à quel prix ?

Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3), sauf s'il est déjà « très bas ».

Retirez 2 marqueurs de l'emplacement Avantage adverse.



Lancez 3 dés de Blessure pour chaque Membre d'équipage disponible : si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Membre d'équipage meurt : placez-le sur l'espace « Pertes » contre le plateau de Planète. Une fois les jets de dés terminés, continuez la partie.

## ENTRÉE 773

Journal d'exploration 14/74

L'utilisation du moteur gravitationnel a ouvert de nouvelles voies pour en fermer d'anciennes. Cela pourrait être le moyen de se déplacer dans la région.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Moteur gravitationnel enclenché** – Placez la carte Circonstances planétaires **G34** (*Moteur gravitationnel enclenché*) sur l'emplacement Circonstances planétaires du plateau de Planète. Cette option n'est disponible que si la carte Circonstances planétaires **G34** ne se trouve **pas** sur le plateau de Planète.
- » **Moteur gravitationnel coupé** – Défaussez la carte Circonstances planétaires **G34** (*Moteur gravitationnel enclenché*). Cette option n'est disponible que si la carte Circonstances planétaires **G34** se trouve sur le plateau de Planète.
- » **Concentrer vos efforts sur la Faille gravitationnelle** – La Piste de Temps de la carte Menace progresse de 1 cran (n'appliquez pas son Incidence) ; si le marqueur atteint la dernière case de la Piste de Temps, réinitialisez-la.

## ENTRÉE 774

Journal d'exploration 14/89

Les anomalies qui entouraient le couloir, qui formait auparavant un labyrinthe, semblent avoir disparu. Il en reste quelques traces non loin de l'échafaudage, qui est presque inaccessible. Les drones nous rapportent qu'il ne reste que quelques voies praticables.

Choisissez une option :

- » **Trouver un chemin jusqu'à la structure** – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 3.
- » **Avancer parmi les champs d'anomalies** – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 6.
- » **Rester sur ce Secteur.**

## ENTRÉE 775

Le tunnel était une impasse. La créature à la queue lumineuse fonce dans le mur, terrifiée par notre approche.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Attaquer la créature** – Lisez l'entrée 895.
- » **Laisser la créature tranquille et retourner dans la caverne précédente** – Lisez l'entrée 744.

## ENTRÉE 776

Enregistrement sonore 14/13B

[Équipe de terrain, agent 1] : Les canons se mettent en marche !

[Équipe de terrain, agent 2] : À couvert !

\*\*\* Détonation \*\*\*

Placez la carte PDI **P313** (*Une batterie de défense active*) sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 777

Après avoir désactivé le canon des Usurpateurs à L'Œil du Vide, l'Équipe de terrain a de l'expérience et a pu reprogrammer efficacement le système d'identification des ennemis.

Placez la carte PDI **P314** (*La batterie de défense piratée*) sur les autres cartes du Secteur 4.

## ENTRÉE 778

Nous nous trouvons dans une grande caverne pleine de coraux colorés. Une créature lumineuse se trouvait au bout du tunnel de droite, nous avons donc pris à gauche.

Lisez l'entrée 727.

## ENTRÉE 779




En détruisant le canon des Usurpateurs durant la mission à L'Œil du Vide, vous avez empêché l'Équipe de terrain d'obtenir une expérience bien utile avec la technologie

des Usurpateurs, et cela vous nuit maintenant. Votre tentative de court-circuiter les batteries échoue et cela va rendre votre mission plus difficile encore.

Placez la carte PDI **P313** (*Une batterie de défense active*) sur les autres cartes du Secteur 4.

## ENTRÉE 780

**Vous devez accomplir cette mission!** Le sort de l'espèce humaine dépend de vous, et vous préparer pour un autre atterrissage prendrait trop de temps.

Le Membre d'équipage qui a gagné une quatrième Blessure effectue un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si vous obtenez 1  et 1  OU 2 , le Test de Survie échoue. Retournez sa carte face cachée sur le plateau Équipage et retirez sa figurine du plateau de Planète. Le Membre d'équipage est désormais Paralysé et maintenu en stase par sa Mechacombi spécialisée. Son tour s'achève immédiatement et il ne pioche pas de carte Événement.

Tant qu'il ne vous est pas explicitement demandé de retourner sa carte face visible, un Membre d'équipage Paralysé ne prend pas part à l'Exploration planétaire, ne peut pas Soutenir et ne peut être la cible d'aucun effet quel qu'il soit.

Si tous les Membres d'équipage sont Paralysés en même temps, lisez l'entrée 611.

Si le Membre d'équipage réussit le Test de Survie, ignorez la carte et le dé de la quatrième Blessure et continuez la partie.

## ENTRÉE 781

**C'est une impasse** – toutefois, vous trouvez quelque chose d'intéressant. Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange*.

Lisez l'entrée 763.

## ENTRÉE 783

Le tunnel était une impasse. La créature fonce dans le mur, terrifiée par notre approche.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Attaquer la créature** – Lisez l'entrée 895.
- » **Laisser la créature tranquille et retourner dans la caverne précédente** – Lisez l'entrée 896.

## ENTRÉE 784

Nous ne pouvons pas faire grand-chose avec ces stèles défectueuses. En plus, toute interaction change les champs gravitationnels qui nous entourent.

Chaque Membre d'équipage Réactive ++

Défaussez la carte Circonstances planétaires **G34** (*Moteur gravitationnel enclenché*).

Lisez l'entrée 661.

## ENTRÉE 785

Journal personnel

Je me rappelle la douleur, les blessures, la fatigue. Je me souviens de mon souffle court qui résonnait dans l'espace clos de ma combinaison. Malgré tout, une émotion prédominait : la honte. Par ma faute, notre mission a échoué. J'espère ne pas survivre, pour ne pas devoir croiser le regard de mes camarades.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 786

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Explorer la partie sud du complexe** – Lisez l'entrée 826.
- » **Explorer la partie nord du complexe** – Lisez l'entrée 842.

## ENTRÉE 787

Enregistrement sonore 14/87B

[Nécrophone] : Quel état d'existence glorieux-magnifique. Moi-je commençais à m'inquiéter. Les intrus-vous étiez trop primitifs, ne saviez pas opérer nos engins-machines basiques-simples. Mais vous avez réussi.

[**Nécrophone**] : Je présume que les intrus-vous avez des questions. Moi-j'ai des réponses.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Qu'est-il advenu des Usurpateurs ?** – Lisez l'entrée 836.
- » **Que pouvons-nous trouver d'autre par ici ?** – Lisez l'entrée 795.
- » **Quelle est votre nature exacte ?** – Lisez l'entrée 823.

## ENTRÉE 788

Malheureusement, vous n'avez pas trouvé de données vraiment utiles.

Si vous êtes sur *Ugnir*, lisez l'entrée 764. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Si vous effectuiez une Exploration Planétaire, gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre et continuez la partie.

## ENTRÉE 789

Journal d'exploration 14/99-3


Lors de notre analyse de la Collection de stèles, nous avons découvert que les Usurpateurs utilisaient le sous-espace pour arracher brutalement chaque obélisque de son ancre gravitationnelle, ce qui leur permettait de les ramener vers leur vaisseau-monde. Les ramifications de ce processus se constatent partout. Sans supervision, les stèles ont modifié le champ gravitationnel du vaisseau-monde, ce qui explique le paysage que nous venons d'explorer. Nous ne pouvons qu'imaginer les catastrophes qui ont eu lieu sur les planètes d'où les Usurpateurs ont acquis les stèles.

--[TOP SECRET]--

Annexe 14/01

--[TOP SECRET]--

De retour sur le *Vanguard*, nous avons rapidement découvert que les scans détaillés et modèles géants des stèles découvertes dans la Collection étaient corrompus. Au début, nous avons pensé que c'était dû à la gravitation variable qui affectait les capteurs. Nous avons été surpris de découvrir que les données contenaient une copie d'un Nécrophone, une IA venue de la Salle des trophées. Elle est parvenue à se glisser dans nos instruments et s'est propagée dans le réseau du *Vanguard*. Nous avons essayé de l'en déloger et elle s'est défendue vaillamment, principalement par des insultes puisqu'elle n'a pas attaqué nos systèmes. Finalement, nous sommes parvenus à isoler le Nécrophone dans un sous-système que nous comptons équiper d'un corps robotique. Seul le temps nous dira s'il compte être un allié ou un ennemi.

- Retirez du jeu la carte Mission **M141**.
- Gagnez 2 .
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S21** (*Dysfonctionnement de l'IA*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Déplacez la carte Niveau de Technologie 5 de « Cartes Passerelle » (si elle s'y trouve) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 3 (porte-cartes *Passerelle*). Si la carte **O19** (*Trouver le vaisseau-monde*) occupe l'emplacement Objectif secondaire, Retirez-la du jeu.
- Allez à l'entrée 910, cochez la case C et lisez le texte correspondant, puis revenez à cette entrée.

Lisez l'entrée 56.

## ENTRÉE 790

Enregistrement sonore 14/98

[Équipe de terrain, agent 1] : Regardez la taille du truc !

[Équipe de terrain, agent 2] : Il n'a pas l'air à sa place...

[Équipe de terrain, agent 3] : Soyez prudents.

Plus nous approchons de l'anomalie, plus les fluctuations gravitationnelles empirent. Pour l'instant, [Parasites] ne peut pas [Parasites]...

[Voix grave] : [Cri] Des intrus [Cri]

[Équipe de terrain, agent 1] : C'était quoi, ça ?

[Équipe de terrain, agent 4] : Quelque chose essaie d'utiliser notre système de communication. Soyons vigilants !

Placez la carte **P331** sur le Secteur 3. Placez la carte **P332** sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 791

[Commandant en second, major Dahl] : Bon travail, Équipe de terrain. Votre mission nous a permis d'en apprendre plus

sur la planète. Malheureusement, nos discussions avec les Idémiens sont au point mort. Notre permis d'atterrissage est toujours valide, si j'ai bien compris. Nous envoyons une autre équipe dès que vous serez rentrés.

**Félicitations! Vous avez accompli la Mission!**

- Défaussez la carte Mission Optionnelle **M123**.
- Lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 792

Devant nous, le tunnel débouche sur un immense espace inondé : une fosse marine. Les poissons des profondeurs d'un blanc laiteux qui vivent là nous entourent immédiatement, comme s'ils n'avaient pas vu de nourriture venue de l'extérieur depuis longtemps.

Placez la carte **P281** sur le Secteur 4.

Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 793

Si la Mission **M130** est visible, lisez l'entrée 794. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

[Agent 1] : Impossible de nous échapper. Nous devons continuer !

[Agent 2] : ...

Poursuivez le jeu, vous ne pouvez plus faire demi-tour.

## ENTRÉE 794

Enregistrement sonore du cockpit

[Pilote] : Allez !

...

[Pilote] : Encore un peu !

[Navigateur] : Tes cajoleries et encouragements ne nous permettront pas de voler plus vite.

[IA de l'atterrisseur] : Il est impossible de me motiver : je travaille toujours à efficacité maximale.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).

Allez à l'entrée 477 et cochez la case A sans lire son texte.

Ensuite, lisez l'entrée 990.

## ENTRÉE 795

[Nécrophone] : Ça m'amuse de constater que vous n'êtes pas seulement des intrus, mais aussi des pilleurs de tombe. Vos corps malingres sont parfaits pour ça.

Si vous cherchez ce qui reste de la technologie de mes inventeurs, allez voir l'usine de munitions. Elle se trouve sûrement en sous-sol et était le lieu le plus blindé et gardé aux derniers jours du Grand Conflit.

Certaines des pièces ont été déplacées vers d'autres usines, dans la crainte-l'espoir de créer l'arme ultime. Si j'étais un pilleur de tombe, je chercherais des laboratoires, soit la population du refuge n'avait pas la capacité de se nourrir soit elle a fait face à un problème reproductif qui été détruits par des bombardements thermobariques.

## ENTRÉE 796



Cochez la première case non cochée et continuez la partie.

Si toutes les cases sont cochées, poursuivez la lecture :


**Échos : La culture de la planète Paradis**

Dans des analyses précédentes, mes collègues ont présenté le paysage social de Échos, selon leurs découvertes. Cette étude adopte la même division en trois classes sociales principales : les gens du peuple, les militaires puissants et les rares nobles influents.

Ce paradis était une retraite pour les nobles et les militaires chargés de leur protection. Cette population restreinte, riche et influente, a fait de son mieux pour se protéger face à l'effondrement social généralisé. Cependant, quand l'approvisionnement émanant de la planète désertique s'est épuisé en raison d'une catastrophe environnementale, soit la population du refuge n'avait pas la capacité de se nourrir soit elle a fait face à un problème reproductif qui explique sa chute.

La population a-t-elle manqué de vision en raison des mondes riches perceptibles à l'horizon, si proches qu'un simple télescope suffisait à les observer ?

Digressons un peu : pourquoi ce système planétaire a-t-il cette apparence ? Est-ce naturel (ce que personne ne croit) ? Les Bâtisseurs se sont-ils livrés à une expérience d'envergure en simplifiant le voyage spatial pour les civilisations qui devaient naître sur place ?

- Gagnez 1 .
- Gagnez 2 Indices Spécimen vivant et 4 Indices Technologie extraterrestre.
- Défaussez la carte Mission **M162**.

## ENTRÉE 797

Lisez l'entrée **611** et cochez sa première case non cochée sans lire son texte. Si vous venez de cocher sa dernière case, lisez l'entrée **810**.

Choisissez une option :

- » **Reprendre la mission à partir de l'Objet de Thorne-Żytkow** (si vous souhaitez reprendre à zéro la mission finale) – Ouvrez la Planétopédie aux pages **38-39** (Objet de Thorne-Żytkow). Lisez l'entrée **580**.
- » **Reprendre la mission à partir de la chambre forte des Bâtisseurs** (si vous avez déjà complété le plateau de Planète Objet de Thorne-Żytkow ou si cette fois vous préférez sauter cette étape) – Ouvrez la Planétopédie aux pages **40-41** (La chambre forte des Bâtisseurs). Lisez l'entrée **580**.

## ENTRÉE 798

- Rangez tous les dés de Section dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes Équipement dans « Armurerie ».
- Retirez du jeu toutes les cartes Membre d'équipage des plateaux de Section et rangez leur pochette de Rang dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes de Section dans les compartiments de Section appropriés.
- Rangez toutes les cartes du plateau de Planète, y compris les cartes Menace, dans les Boîtiers correspondants.
- Retirez du plateau de Planète toutes les figurines des Membres d'équipage, la silhouette Atterrisseur, les pions et les marqueurs.
- Insérez toutes les Découvertes uniques gagnées se trouvant sur le plateau Atterrisseur dans les emplacements correspondants du porte-cartes dans le Classeur du Vaisseau (page **30**). Défaussez toutes les autres Découvertes révélées.
- Assurez-vous que l'enveloppe « En Attente... » est vide – Retirez du jeu toutes les cartes qu'elle contient.

Placez la carte Crise **S26** dans l'enveloppe « En Attente... ». Au début de la prochaine séance, vous pourrez reprendre la partie sauvegardée en utilisant les règles habituelles de la page **1** du Classeur du Vaisseau, ou en vous rendant directement à l'entrée indiquée sur cette carte Crise (entrée **797**).

## ENTRÉE 799

Si la case **C** de l'entrée **930** est cochée, lisez l'entrée **800**.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Notre recherche secrète d'alliés a été entendue sur tout le vaisseau, transmise d'un membre d'équipage loyal à un autre. Rapidement, nous avons appris que le Nécrophone s'opposait à Dahl, incapable de tolérer la trahison. Elle l'a capturé et démonté avant de le relier au système central du Vanguard pour récupérer toutes les données sur son espèce, la seule qui ne se soumettrait jamais à elle, elle le savait. Nous avons rapidement compris que c'était une occasion pour nous : si nous pouvions le libérer et le remonter, il se rangerait à nos côtés et nous bénéficierions de ses siècles de savoirs militaires.

S'infiltrer dans la salle des serveurs n'a pas été facile, mais le Nécrophone se trouvait à l'endroit prévu, démonté sur une large table, comme un modèle anatomique extraterrestre géant.








– Rendez-moi mon corps, Terriens, dit-il. Accordez-moi une chance de finir mes jours au combat, et pas ici.



La seule chose qui nous a empêchés d'accéder à sa requête est le grand nombre d'alarmes installées par Dahl dans son corps. Nous savions que dès que nous le toucherions, la garde d'élite de Dahl serait alertée.

Cochez la case **D** de l'entrée **950**.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs. Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.
- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez **1** point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **11 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats.

**Si vous avez obtenu 10 points ou moins :** Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 . Retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles. S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'entrée **810**. Dans le cas contraire, lisez l'entrée **501**.

**Si vous avez obtenu 11 points ou plus,** remettez les cartes Membre d'équipage de la Réserve de résultat parmi les Membres d'équipage disponibles, ajoutez **2 marqueurs** dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'entrée **501**.

## ENTRÉE 800

Finalement, seules quelques personnes nous ont rejoints, en raison de leur attachement au capitaine Wayman. Ça ne valait pas la peine de passer tant de temps à trouver des alliés, surtout que les espions de Dahl nous ont repérés.

Ajoutez 1 **marqueur** dans la Réserve de Victoires.

Cochez la case **D** de l'entrée **950**.

Lisez l'entrée **501**.

## ENTRÉE 802

Si la case **D** de l'entrée **930** est cochée, lisez l'entrée **800**.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Notre recherche secrète d'alliés a été entendue dans tout le vaisseau, transmise d'un membre d'équipage loyal à un autre. Nous avons fini par apprendre que l'hilote, l'humain qui avait communiqué avec la reine des Visiteurs, faisait partie de ceux qui s'opposaient à Dahl ; celle-ci l'a capturé et enfermé dans un labo, puis l'a drogué pour essayer de lui soutirer des renseignements qu'elle comptait utiliser pour bénéficier des sources infinies de puissance supposées de la dimension des Visiteurs. Nous avons alors réalisé que c'était peut-être là notre chance : si nous parvenions à libérer l'hilote, il se rangerait sans aucun doute à nos côtés – quelle que soit sa loyauté envers les Visiteurs ou ses anciens camarades de l'Équipe de terrain.

Cela n'a pas été facile de se faufler dans le labo, et ça l'a été encore moins de faire reprendre conscience à l'hilote. Sonné, il était incapable de reprendre sa forme initiale ; ses tentacules pendaient de son dos, éparpillés sur le sol.

« Désolé, marmonna-t-il en observant l'état dans lequel il se trouvait. Laissez-moi un moment pour reprendre forme.

– Tout va bien, lui avons-nous répondu. Nous réalisons à présent qui vous êtes vraiment. »




La seule chose qui nous a empêchés de le libérer est le grand nombre d'alarmes installées dans son corps. Nous savions que dès que nous le toucherions, la garde d'élite de Dahl serait alertée de notre présence...





Cochez la case **D** de l'entrée **950**.



Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un Test spécial : aucun des dés utilisés lors de ce Test ne sera plus disponible pour les jets de dés ultérieurs.

Les Membres d'équipage participant au Test peuvent mourir. En fonction de vos choix, vous devrez peut-être effectuer plusieurs jets de dés durant cette séquence de l'histoire.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs peuvent décider de lancer les dés de Section de leur choix.
- Ensuite, choisissez des Membres d'équipage disponibles de votre main avec une Aptitude de Conversion ,  ou  et placez-les dans la Réserve de résultats.

- Comptez combien de résultats , ,  ou  se trouvent dans la Réserve de résultats, puis ajoutez **1 point** pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats. Vous devez obtenir **11 points ou plus** pour réussir ce Test. Vous pouvez lancer des dés supplémentaires et affecter d'autres Membres d'équipage à la Réserve de résultats, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Retirez du jeu tous les dés de la Réserve de résultats.

**Si vous avez obtenu 10 points ou moins :** Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , retirez du jeu ce Membre d'équipage. Remplacez les autres parmi vos Membres d'équipage disponibles. S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage disponible, lisez l'**entrée 810**. Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 501**.

**Si vous avez obtenu 11 points ou plus :** Remettez les cartes Membre d'équipage de la Réserve de résultat parmi les Membres d'équipage disponibles, ajoutez **2 marqueurs** dans la Réserve de Victoires, puis lisez l'**entrée 501**.

## ENTRÉE 803

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'**entrée 852**.  
 Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.

**[Opérateur de l'observatoire] :** Exactement ce à quoi nous nous attendions. L'atmosphère est légère, sans doute à 30 % de sa densité d'origine.

**[Capitaine Wayman] :** Y a-t-il une chance même infime que -

**[Anu, Ambassadrice idémienne] :** Le cristal dévoreur de mondes a été implanté ici il y a environ quatre-vingts ans. La planète entrera bientôt dans son stade final de destruction.

**[Capitaine Wayman] :** Vous savez quelque chose au sujet du cristal qui a détruit Diaphane ? Pourquoi n'avez-vous rien dit avant ?! Vous n'avez pas le droit de retenir -

**[Anu, Ambassadrice idémienne] :** Vous devez apprendre et voir de vos propres yeux. Ce n'est pas mon rôle de vous convertir à la vision du monde des Idémiens.

**[Capitaine Wayman] :** Ma planète va être ravagée par ce fléau ! Vous devez tout me dire -

**[Anu, Ambassadrice idémienne] :** Je vous quitte. Utilisez cette planète pour apprendre par vous-même comment agit le cristal...

**[Capitaine Wayman] :** [pousse un profond soupir] Très bien, apprenons, alors. Opérateur, dites-moi tout. À quoi devons-nous faire face ? Existe-t-il un moyen pour que les peuples de la Terre se protègent contre ce qui les attend ?

**[Opérateur de l'observatoire] :** Eh bien... [tousotement] De par le changement de masse de la planète et vu que son noyau a été remplacé par un cristal, sa lune quitte peu à peu son orbite d'origine, ce qui semble avoir un énorme impact sur les marées au niveau planétaire. En outre, les vents solaires traversent désormais facilement son champ magnétique affaibli, donc l'eau s'évapore, ce qui fait descendre le niveau des océans. N'importe quelle civilisation occupant cette planète ferait face à des sécheresses apocalyptiques.

**[Capitaine Wayman] :** C'est une conséquence du refroidissement de son noyau ?

**[Opérateur de l'observatoire] :** Oui. De plus, la planète est davantage exposée aux radiations solaires, ce qui génère des extinctions de masse au niveau de la flore et de la faune. Ce ne sont que les premiers effets auxquels les humains devront faire face, sur Terre. Par la suite... Eh bien, nous avons été témoins de ce qui se passe ensuite sur Diaphane, n'est-ce pas ?

**[Capitaine Wayman] :** Oui, espérons que nous n'en arriverons pas à ce point. Nous avons encore le temps de trouver une solution pour sauver la Terre.

Gagnez 1 .

Si la case **B** de l'**entrée 910** est cochée, lisez l'**entrée 848**.

Si la case **C** de l'**entrée 910** est cochée, lisez l'**entrée 863**.

Dans le cas contraire, cette entrée est terminée.

## ENTRÉE 804

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Explorer la partie sud du complexe – Lisez l'**entrée 826**.
- » Explorer la partie ouest du complexe – Lisez l'**entrée 831**.

## ENTRÉE 809

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » Explorer la partie sud du complexe – Lisez l'**entrée 826**.
- » Explorer la partie ouest du complexe – Lisez l'**entrée 831**.
- » Explorer la partie nord du complexe – Lisez l'**entrée 842**.

## ENTRÉE 810

Les habitants de la Terre gardèrent les yeux rivés sur les étoiles, attendant en vain le retour du Vanguard – mais le vaisseau s'était perdu dans le grand lointain, avec tout son équipage.

Certains humains proclamèrent qu'il avait été détruit, d'autres qu'il n'avait jamais été question de son retour – et qu'il s'agissait en fait d'un plan minutieux de la Vanguard Initiative, qui depuis le début ne comptait sauver que les esprits les plus brillants de l'humanité et assumait d'abandonner les autres seuls sur une planète mourante.

Au cours des ultimes mois qu'il restait à la Terre, quelques pays et corporations envoyèrent vers des systèmes solaires éloignés des arches sommaires remplies à ras bord, dans l'espoir de trouver un nouveau foyer pour une humanité délaissée. Si la plupart échouèrent, quelques-unes parvinrent à fonder de petites colonies qui luttèrent pour survivre tout en offrant aux humains la perspective d'un futur douloureux et incertain.

Le reste de la population fut abandonné sur Terre ; certains s'accrochaient encore à l'espoir d'un salut, du retour miraculeux du Vanguard, jusqu'au moment où le cristal perça la croûte terrestre...

Vous avez achevé la Campagne d'ISS Vanguard ! N'hésitez pas à la jouer à nouveau, pour découvrir des fins alternatives, visiter de nouvelles planètes et poursuivre différentes options de recherches et de production.

Lisez l'**entrée 899**.

## ENTRÉE 811

Canal privé de l'Équipe de terrain

**[Équipe de terrain, agent 1] :** Attention, nous entrons dans une zone urbaine.

**[Équipe de terrain, agent 2] :** Cet endroit est un véritable enfer. C'est juste impossible qu'on y croise quelque chose de vivant.

**[Équipe de terrain, agent 1] :** Sans doute, mais restons sur nos gardes. Regardez ces structures plus hautes que les autres, percées de fenêtres aux quatre coins cardinaux ? Il a pu s'agir de tours de guet.

**[Équipe de terrain, agent 3] :** Tout à fait, mais elles servaient peut-être à prévenir des incendies.

**[Équipe de terrain, agent 1] :** Le plus important, c'est : restons prudents. Le signal provient du centre de cette zone.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » Aller en direction des tours – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P360**.
- » Explorer la zone urbaine – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P361**.

## ENTRÉE 812

Défaussez la carte PDI du dessus du Secteur 4.

N'étant plus alimentés, les canons sont désactivés. À présent, vous savez que la prochaine fois que vous les activerez, ils feront feu sur les Usurpateurs.


## ENTRÉE 813

Rapport après action

Une rencontre imprévue avec un nouveau type d'engin usurpateur a failli sonner le glas de notre mission. Celui-ci était doté d'une plateforme indépendante extrêmement spécialisée, capable de transporter, construire et réparer une grande variété de drones. Si les Usurpateurs avaient la capacité de maintenir ce genre d'équipement militaire, il est difficile d'imaginer de quoi sera faite notre prochaine rencontre...

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière.



Gagnez 1  et 2 Indices *Technologie extraterrestre*. Retirez du plateau la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice*, sa silhouette et celles des Drones. Si le Projet de Recherche **R10** (*Technologie usurpatrice*) est dans « Projets de Recherche » (Boîtier B), déplacez-le dans l'enveloppe « En Attente... ».

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*. Retirez du plateau la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice*, sa silhouette et celles des Drones.

Retirez du plateau la carte *Menace Ruche de guerre usurpatrice*, sa silhouette et celles des Drones.

## ENTRÉE 817

### Journal du xénologue

Nous étions en train de contempler une merveille : une technologie usurpatrice métissée d'influences étrangères. Une combinaison grossière mais efficace. J'aurais voulu l'étudier plus longuement, mais mes camarades décidèrent de la faire fonctionner. Je les ai observés rassembler des batteries radioactives d'un entrepôt verrouillé, en prenant soin d'exécuter toutes les mesures de sécurité. Quand les canons sont revenus à la vie, j'ai vu des grands sourires derrière leurs casques – où alors je les ai imaginés ?

Ils comptent s'en servir. Ce n'est vraiment pas un endroit pour moi : détruire des trucs, ce n'est pas mon boulot.

- Placez la carte *Menace Béhémoth usurpateur converti* sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Le *Béhémoth usurpateur converti* devient actif – lisez sa carte *Menace* et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire.
- Placez la silhouette *Béhémoth usurpateur converti* sur le Secteur 3.

## ENTRÉE 820

### Rapport après action 55

Sur notre chemin, nous sommes passés à côté de la prison du vaisseau. Au fond des cellules se trouvaient quelques fauteurs de troubles, dont un mutin qui avait tiré sur un officier ; ils tambourinaient aux portes en nous demandant de les libérer, promettant de se joindre à nous. Je savais que ni le capitaine ni le chef de la Section Sécurité n'aimeraient ça, et qu'un grand nombre d'entre eux en profiteraient pour s'enfuir, mais les laisser enfermés dans cet enfer me semblait inhumain.

Choisissez une option :

- » **Libérer les prisonniers et les armer** – Retirez 1 marqueur de l'emplacement *Avantage adverse*. Baissez le niveau du *Moral* dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau page 3), sauf s'il est déjà « très bas ».
- » **Laisser les prisonniers dans leurs cellules** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 821

Si au moins 1 marqueur se trouve sur ce Secteur, lisez l'**entrée 824**.

Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 2] : Les capteurs signalent que quelque chose se trouve juste à cet endroit.

[Agent 3] : Regardez où vous mettez les pieds, il s'agit peut-être d'un champ de mines.

[Agent 1] : Je suis pas géologue, mais cette colline ne vous semble pas un peu trop ... carrée ?

[Agent 3] : Comment est-ce que j'ai pu rater ça ? Je cherchais quelque chose de bien plus petit.

[Agent 2] : J'ai quelque chose. Ça ressemble à un clavier, mais avec des dizaines de symboles étranges.

[Agent 1] : Si c'est ce que je pense que c'est, on n'est pas près de trouver le code où que ce soit dans les parages.

Réactivez 2  utilisés lors de ce Test.

## ENTRÉE 823

[Nécrophone] : Moi-je suis un gardien artificiellement généré de ce fameux dépôt que vous foulez de vos pas. Je fus créé par l'espèce que vous connaissez sous le nom d'Usurpateurs, un terme péjoratif, pour devenir le gardien de notre mémoire collective. Je n'expliquerai pas en détail comment j'ai été créé ; à en juger par votre pathétique technologie, il vous est quasiment impossible de concevoir les efforts que cela a nécessités.

## ENTRÉE 824

### Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 2] : La combinaison de symboles a fonctionné !

[Agent 3] : Ouais... Au bout du soixante-dix-huitième essai. On a eu de la chance de tomber sur la bonne sans que ça nous explose en pleine poire.

[Agent 2] : Mais ça a marché !

[Agent 3] : Ouais...

[Agent 1] : Les gars, arrêtez de vous disputer et venez voir. On dirait un refuge de luxe.

...

[Agent 1] : Chaque pièce dispose d'ornements différents, qui sont clairement d'une autre nature que celle des deux autres planètes, mais tout de même d'un style similaire. Une même culture, mais des classes sociales différentes ?

[Agent 3] : Je te laisse faire des hypothèses, moi ce qui m'intéresse c'est de voir si on trouve quelque chose de vivant, et si ça peut représenter une menace.

Placez la carte *Mission Optionnelle M162* sur un espace vide à côté de la carte *Mission* en jeu.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la *Reconnaissance* prend la décision finale) :

- » **Explorer la partie sud du complexe** – Lisez l'**entrée 826**.
- » **Explorer la partie ouest du complexe** – Lisez l'**entrée 831**.
- » **Explorer la partie nord du complexe** – Lisez l'**entrée 842**.



## ENTRÉE 825

L'œil du Vide finit bientôt par devenir un lieu auquel les Bâtisseurs n'auraient jamais pu songer : l'arène d'un combat sans merci entre les membres de plusieurs espèces intelligentes qu'ils avaient contribué à créer. D'immenses vaisseaux manœuvraient dans le vide, à la lueur rougeâtre d'une étoile mourante. Des dizaines de drones et de combattants glissaient en tous sens au milieu de débris stellaires, en un silencieux ballet rendant hommage à la destruction.

L'équipage du *Vanguard* fit tout ce qu'il put, mais nos alliés étaient trop peu nombreux, contrairement à nos adversaires. Nous avions déjà subi de lourdes pertes, et en outre notre vaisseau était bien endommagé avant même le début de la bataille. Quand sur l'écran central nous vîmes converger autour de nous les signatures de tous les vaisseaux ennemis, chacun, sur la passerelle, comprit qu'il était désormais quasiment impossible de l'emporter.

Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un dernier Test spécial.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs lancent tous leurs dés de Section restants.
- Ensuite, ils placent tous les Membres d'équipage disponibles de leur main dans la Réserve de résultats.
- Retirez du jeu tous les résultats  et . Comptez combien il reste de dés, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats.

Ensuite, consultez le résultat final :

**0-10** : Lisez l'**entrée 327**.

**11-35** : Lisez l'**entrée 827**.

**36 ou plus** : Lisez l'**entrée 838**.

## ENTRÉE 826


### Journal de l'Officier de Reconnaissance

L'intérieur des lieux était presque modeste ; on n'y retrouvait pas les ornements aperçus à l'extérieur et il ne possédait pas de mobilier mais de simples matelas et un objet rond et plat qui était peut-être une table. En toute honnêteté, je m'attendais à quelque chose de plus... luxueux ! J'étais certain qu'il s'agissait d'un lieu de retraite pour les riches de cette espèce. Peut-être était-ce la chambre des serviteurs ? Cela me paraissait improbable, puisqu'à l'époque où cet endroit disposait d'une source d'énergie, tout ou presque était automatisé.

Une chose a attiré mon attention plus longtemps que le reste : un pictogramme gribouillé sur un coin de mur. J'ignorais son sens, mais notre xénologue m'assura qu'il décrivait des gens en train de détruire leur propre monde puis mourant seuls sur une planète perdue. Elle avait



peut-être raison, mais pour moi, ce n'était qu'un assemblage étrange de cercles et de traits.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P368**.

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, continuez la partie. Dans le cas contraire, gagnez 1  et lisez l'entrée **796**.

## ENTRÉE 827

La bataille fut un désastre, et nous subîmes d'énormes pertes. Ce jour-là, de nombreux Membres d'équipage du Vanguard perdirent la vie. Et pourtant, en fin de compte, nous finîmes par remporter la victoire.

Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure. Si vous obtenez 1  OU 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage.

Ensuite, lisez l'entrée **838**.

## ENTRÉE 829

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 2] : [Parasites]

[Agent 3] : Répétez. On l'a eu ?

[Agent 2] : Mort... [Parasites]... est atroce. J'ai besoin d'un bain, là.

[Agent 3] : Parfait. À présent -

[Agent 1] : Laissez-le se reposer. Il est resté pendant tout ce temps avec le monstre pendant qu'on tripotait les fils des commandes.

[Agent 3] : Désolé... Je suis juste excité à l'idée qu'on puisse enfin explorer davantage cette planète.

[Agent 1] : On ne sait même pas si le danger a disparu pour de bon. Agent 2, est-ce que la stèle est là-bas ?

[Agent 2] : ... la vois. Le signal [Parasites]... elle est à proximité.

[Agent 1] : Vous avez fait du bon boulot. Je viens vous aider !

[Agent 2] : Pas besoin. Elle est juste en face de moi. À l'intérieur d'un... tombeau effondré ?

[Agent 1] : Commencez à envoyer les données au Vanguard. D'ailleurs, votre signal est bien plus clair, à présent.

[Agent 2] : Ouais, on dirait que la zone amplifie les transmissions.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Gagnez 1  et la Découverte unique **23**.

Défaussez la carte Menace Gosier et sa silhouette.

Défaussez la carte Menace Béhémot usurpateur converti et sa silhouette.

Remplacez la carte sur le Secteur 1 par la carte **P000**.

Lisez l'entrée **55**.


## ENTRÉE 831

Journal de l'Officier de Reconnaissance

Comme mes sondes ont détecté de la matière organique un peu plus loin, j'ai planifié une approche prudente, visiblement inutile : à l'intérieur, entre les murs incrustés de pierres luminescentes et de métaux, ne se trouvaient que des restes amorphes recouverts de champignons ratatinés et de carapaces d'insectes morts.

Pendant que mes camarades récoltaient des échantillons, j'ai fouillé la salle : c'était clairement du grand luxe, même si je ne pouvais pas comprendre le sens de la plupart de ce que je voyais... S'agissait-il de sculptures ou de meubles ? de tableaux ou de schémas ? de consoles de jeu ou de thermostats ? À bord du Vanguard, quelqu'un allait sans doute consacrer une bonne part de son existence à l'étude de ces lieux. Mon travail était tout autre, il ne consistait pas à philosopher sur une pièce pleine de dépouilles d'extraterrestres opulents.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P369**.

- Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, continuez la partie. Dans le cas contraire, gagnez 1  et lisez l'entrée **796**.

## ENTRÉE 834



Malgré toutes les différences qui nous séparaient des espèces extraterrestres, tout le monde à L'Éil du Vide était extatique quand nous avons décidé de partager les savoirs

des Bâtisseurs. Nous aussi, nous avons poussé un soupir de soulagement. Après tout ce que nous avons déjà vécu, nous ne souhaitons pas de conflit. Sur l'ISS Vanguard, quelques fêtes discrètes ont été organisées, mais la plupart des membres d'équipage ont profité du premier moment de calme depuis longtemps pour se reposer... sauf l'équipe de scientifiques de Sarah Corey qui a commencé l'analyse des données des Bâtisseurs. Ce que nous avons trouvé répondait à tout : de magnifiques théories exhaustives sur l'univers, des technologies à ce point surprenantes qu'on aurait dit de la magie, et même des reliques sur la culture des Bâtisseurs.

Mais leur travail a été brutalement interrompu par l'alerte. Il s'est avéré que même si nous souhaitons partager les savoirs d'une manière juste et responsable, certains extraterrestres le voyaient d'une tout autre manière... Enhardis par les dégâts subis par le Vanguard et notre manque d'alliés, ils ont lancé une attaque surprise, espérant s'approprier les données des Bâtisseurs sans avoir à les partager avec les autres espèces. Nous n'avons pas eu d'autre alternative que de les repousser.



Les joueurs vont devoir utiliser leurs Membres d'équipage et leurs dés pour effectuer un dernier Test spécial.

Effectuez les étapes suivantes :

- Tout d'abord, tous les joueurs lancent tous leurs dés de Section restants.
- Ensuite, ils placent tous les Membres d'équipage disponibles de leur main dans la Réserve de résultats.
- Retirez du jeu tous les résultats  et . Comptez combien il reste de dés, puis ajoutez 1 point pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats.

À présent, consultez le résultat final :

**0-8** : Lisez l'entrée **327**.

**9 ou plus** : Pour chaque Membre d'équipage dans la Réserve de résultats, lancez un dé de Blessure : si vous obtenez 1  ou 1 , Retirez du jeu ce Membre d'équipage.

Ensuite, lisez l'entrée **847**.

## ENTRÉE 835

Journal du xénologue

La machine était remplie d'instruments endommagés, de câbles arrachés des consoles et d'écrans éteints. J'aurais pu passer des années à fouiller ce vaisseau, mais malheureusement je n'avais que peu de temps. J'ai quand même réussi à attraper en passant quelques artefacts susceptibles de nous aider à mieux comprendre cette espèce disparue.

Je plaçais notamment de grands espoirs dans un bout de métal doté d'un puissant champ magnétique. Peut-être allait-il nous servir de carte magnétique pour ouvrir des portes... à moins qu'il ne s'agisse d'un disque dur servant à stocker des données ?

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

- Gagnez la Découverte unique **15**. Placez un marqueur sur le Secteur 2. Ensuite, allez à l'entrée **666** et cochez la case **C** sans résoudre le reste du texte.

## ENTRÉE 836

[Nécrophone] : Mes créateurs étaient puissants. Ils finirent par projeter cette puissance à travers la galaxie tout entière. Inégalés, ils découvrirent que les Bâtisseurs avaient balisé les systèmes solaires afin qu'ils puissent les conquérir. Mais ils réalisèrent également que leur propre planète d'origine faisait partie des systèmes désignés. Ou plutôt, c'est ce qu'ils croyaient.

[Nécrophone] : Mes créateurs étaient persuadés que ceux que vous nommez les Bâtisseurs les avaient destinés à régner sur la galaxie. En cartographiant les étoiles à leur portée, ils découvrirent que les Bâtisseurs avaient balisé les systèmes solaires pour pouvoir les conquérir. Ainsi, ils réalisèrent que leur propre planète d'origine faisait partie de ce réseau. Craignant des représailles, ils bâtirent ce vaisseau et bien d'autres afin que nul adversaire ne pût les trouver ni les détruire. Des profondeurs de l'espace, ils envoyèrent de puissantes forces armées vers d'innombrables mondes pour s'approprier leur dû, planète après planète.

Mais focalisés sur leurs conquêtes, ils n'ont pas vu le fossé sans cesse croissant qui divisait leur propre société.

[Nécrophone] : Une maison divisée ne peut que s'effondrer ; deux factions finirent par entrer en guerre. Pour qui ne sait rien ou presque de mes créateurs, leur division sur le plan

idéologique est difficile à saisir, mais sachez que le nœud du problème était les Bâtisseurs même : devait-on les considérer comme un objet de conquête comme un autre, ou comme des divinités à révéler ? Pour mes créateurs, cette scission ne pouvait être résolue que d'une manière : par un fait d'armes. Hélas, les deux camps partageaient le même millénaire d'expertise militaire et n'hésitèrent pas à utiliser leurs armes les plus destructrices. Les détails ont disparu avec certaines de mes banques de données, mais au final, je suis désormais le seul être sentant de ce vaisseau. Privé de modes externes d'interaction avec le monde physique, je me suis assoupi des années durant – jusqu'à votre arrivée.

## ENTRÉE 837

La créature s'est de nouveau arrêtée dans une grotte où un grand cristal pousse depuis le plafond. Faisant face à deux entrées de cavernes, elle semblait se demander dans laquelle s'engouffrer.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » Diriger la créature vers le tunnel de gauche – lisez l'entrée 783.
- » Diriger la créature vers le tunnel de droite – lisez l'entrée 889.

## ENTRÉE 838

La bataille fut ardue, mais les avancées technologiques de l'ISS Vanguard et nos nombreux alliés nous permirent finalement de remporter la victoire. Certains des vaisseaux d'attaque furent détruits, mais la plupart, restés en retrait, sortirent sains et saufs du combat.

Les données des Bâtisseurs demeurèrent en sécurité entre les mains des humains.

lisez l'entrée 847.

## ENTRÉE 839

Si cette case n'est pas déjà cochée, cochez-la et poursuivez la lecture :

La clé de voûte était entourée au sol d'un étroit sillon circulaire, d'un demi-centimètre d'épaisseur, mais trop profond pour être mesuré. Le plus intéressant, c'était que le périmètre du cercle ne contenait quasiment pas de débris ni de cendres alors que la zone alentour était recouverte de ruines antiques calcinées au point d'être méconnaissables. Il était évident que quelque chose survenait régulièrement à l'intérieur du cercle autour de la clé de voûte pour en retirer les débris accumulés. Cette information ancrée dans nos têtes, nous n'étions plus aussi sûrs de vouloir nous approcher de la pierre...

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » Toucher la clé de voûte – lisez l'entrée 95.
- » Quitter la clé de voûte et partir – Continuez la partie.

## ENTRÉE 840

TOP SECRET

Projet Héritage, ENTRÉE finale

Pauvre de moi ! Pendant un moment, j'ai cédé à l'illusion réconfortante consistant à croire que je savais tout sur ces mystérieux obélisques. Après tout, je suis la plus grande experte humaine sur le sujet, et grâce aux efforts des équipes de terrain du Vanguard, j'ai sans doute composé la plus grande base de données de recherche sur les stèles ayant existé dans cette partie de la galaxie.

Il s'avère que j'avais juste besoin d'une nouvelle perspective ; les récentes percées faites par le Vanguard concernant les technologies spatiales nous ont permis de concevoir des outils d'analyse capables d'observer pour la première fois le spectre subsatial d'une stèle : la découverte du résultat m'a tout bonnement abasourdi, c'était comme si un aveugle voyait enfin des couleurs et des formes. J'ai ressenti ce qu'Antoni van Leeuwenhoek a dû éprouver en découvrant la myriade de bactéries et de protozoaires qui peuplent une simple goutte d'eau.

Comment mettre en mots ce que j'ai vu ? Chaque stèle est entourée de strates de divers champs spatiaux constamment en mouvement, comme s'il s'agissait des pétales d'une étrange fleur animée ; leur influence invisible parcourt la planète tout entière. L'objet sur lequel nous avons concentré tant d'efforts – l'obélisque physique – n'est qu'un infime caillou au milieu de cette infinité. Mais ce n'est pas tout ! De longs filaments s'étendent en direction des autres stèles, dans d'autres systèmes...

Si chaque stèle est une fleur, elles forment ensemble une plante géante qui se ramifie dans toute la galaxie.

Je m'excuse pour ces formules si peu professionnelles ; je crois que j'ai besoin de dormir. Demain, nous commencerons l'analyse de ces champs spatiaux. C'est peut-être la clé qui nous permettra de comprendre pourquoi les Bâtisseurs nous ont envoyé dans cette longue traque à travers les étoiles... Corey, enregistrement terminé.

Gagnez 1 .

- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S20** (Vers la Terre) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Déplacez les Projets de Recherche **R23** (Le secret des stèles) et **R22** (Recherches futuristes) de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez le Projet de Production **C25** (Outils futuristes) de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte Objectif principal **O10** (L'ultime message) de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 841

Enregistrement sonore 14/87A

[Voix profonde] : Oh, à présent cela marche-fonctionne, comme une interface basique-primitive. Bienvenue, intrus. Vous vous tenez-présents au centre-cœur exact de l'empire des Usurpateurs. En raison d'événements-circonstances regrettables, c'est Moi-je, le Nécrophone, qui souhaite la bienvenue aux intrus-vous ici.

[Équipe de terrain, agent 1] : Ben ça alors, j'aurais jamais...

[Nécrophone] : Vos tentatives de communication échouent. Suite à l'état actuel de cette installation, je ne peux pas capter d'émission sonore. Je détecte diverses anomalies-perturbations gravitationnelles qui interfèrent avec mon glorieux dispositif sensoriel de captation.

Si la carte Circonstances planétaires **G34** (Moteur gravitationnel enclenché) est sur le plateau, lisez l'entrée 787. Dans le cas contraire, rien ne se passe.


## ENTRÉE 842

Journal de l'Officier de Reconnaissance

À peine étions-nous entrés dans cette zone que notre spécialiste de la sécurité était aux anges. Une panoplie d'armes primitives et d'armures en bois infestées de champignons gisaient dispersées parmi les râteliers renversés. Notre xénologue a immédiatement commencé à analyser de vieilles tâches sur le sol, puis les longs bancs placés autour de ce qui ne pouvait être qu'une arène.

J'ai pour ma part scanné toute la zone : aucun dispositif, pas de machinerie, tout ce qui s'y trouvait était mécanique. Ces extraterrestres avaient-ils vraiment construit une arène de gladiateurs à l'intérieur de leur bunker ? Je sais que comparer la culture d'un autre monde à la nôtre est stupide, mais tout de même... je ne comprends pas !

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P367**.

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, continuez la partie. Dans le cas contraire, gagnez 1  et lisez l'entrée 796.

## ENTRÉE 843

Comptez combien de marqueurs se trouvent dans la Réserve de Victoires. Consultez le total ci-dessous :

**0-9** – lisez l'entrée 834.

**10 ou plus** – lisez l'entrée 548.

## ENTRÉE 845

Consultez la case de l'entrée 839 : si elle est cochée, lisez l'entrée 95. Si elle n'est pas cochée, lisez l'entrée 98.

## ENTRÉE 846

Canal privé de l'Équipe de terrain

[Agent 1] : Haut de plafond, entrées étroites, des chaises ? On a affaire à une espèce humanoïde, bien plus grande que nous. Après une brève étude de leur mobilier, même le nombre de membres semble correspondre ...

[Agent 3] : Hé, regardez ça. Ce sont des armes ?

[Agent 1] : Apparemment.

[Agent 3] : Cette machine affiche encore quelques schémas visibles.



[Agent 2] : C'est une carte ! Elle ressemble aux terrains de la planète Paradis.

[Agent 3] : Ça indique un endroit, avec des séries de symboles étranges tout autour. Quelle que soit leur signification, j'en fais une copie.

[Agent 1] : C'est bon, j'ai compris !

[Agent 2] : Hein ?

[Agent 1] : Les armes : elles marchent comme nos tasers. Pour le contrôle des foules ? Mais il y en a tellement ! Ou alors cette espèce avait un système nerveux si fragile que ça suffisait à les tuer ?

[Agent 2] : On se réveille, camarade. Je sais que c'est ton dada, mais y a deux minutes, tu nous disais de rester sur nos gardes.

[Agent 1] : Tu as raison. Allez, on avance.

Si cette case est déjà cochée, continuez la partie. Dans le cas contraire, cochez cette case, gagnez 1  et placez un marqueur sur le Secteur 3.

Ensuite, allez à l'entrée 666 et cochez la case A sans lire le reste de l'entrée.

## ENTRÉE 847

Prenez le Classeur du Vaisseau et vérifiez si tous les emplacements des cartes Découverte unique des pages 29 et 30 sont remplis. Si c'est le cas, lisez l'entrée 849. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

C'est la fin de notre voyage.

Il a commencé quand nous avons pénétré pour la première fois la coque extérieure de L'Épil, à l'intérieur duquel nous avons découvert un système stellaire tout entier, camouflé. Il s'est achevé quand nous avons laissé celui-ci derrière nous ; une fin étrangement silencieuse, maintenant que nous sommes privés du message des Bâtisseurs qui jadis résonnait sur tous les canaux.

Nous avons fini par rentrer chez nous - notre équipage si différent du jour du départ, à bord d'un vaisseau totalement transformé lui aussi. Et même si la plupart d'entre nous ont préféré passer le voyage retour en chambre de biostase, les chercheurs et les ingénieurs de l'ISS Vanguard ont mis à profit ce long temps parmi les étoiles pour chercher un moyen de sauver la Terre du fléau cristallin qui croissait dans son noyau.

Nous avons trouvé une solution, mais même le savoir des Bâtisseurs ne pouvait pas nous faire remonter dans le temps. Quand les habitants de la Terre ont vu une nouvelle étoile briller au-dessus de leur tête - c'était leur vaisseau qui revenait d'une odyssee de plusieurs décennies -, la plupart de la planète était déjà perdue. Le Vanguard se mit à détruire le cœur du cristal et interrompre sa croissance, mais la Terre demeurait instable, incapable de supporter une population aussi importante. Après les festivités et les retrouvailles, l'évidence s'est installée : un voyage venait de s'achever, mais d'autres allaient bientôt commencer. La Terre construisait de nouveaux vaisseaux, bien plus avancés que le Vanguard initial. Il fallait quelqu'un pour guider l'humanité à travers les étoiles, parmi lesquelles elle trouverait son nouveau foyer. Il fallait que quelqu'un endosse le rôle que les Bâtisseurs avaient légué aux humains en leur octroyant leur technologie. Sur la carte des Bâtisseurs figurait une infinité de mondes à découvrir, recelant de merveilles inconnues. Les détenteurs de l'arme qui avait ravagé la Terre se trouvaient toujours quelque part là-haut : il restait encore à les juger et les punir.

Une nouvelle ère d'explorations et de découvertes venait de naître, qui allait rendre nomade la plupart de l'humanité - en écho à la vie de l'équipage du Vanguard...

**Félicitations !** Vous avez achevé la Campagne d'ISS Vanguard ! N'hésitez pas à la jouer à nouveau, pour découvrir des fins alternatives, visiter de nouvelles planètes et poursuivre différentes options de recherches et de production.

Cochez la case A de l'entrée 960 - cela aura une influence sur vos futures campagnes d'ISS Vanguard !

Lisez l'entrée 880.

## ENTRÉE 848

[Hilote] : Puis-je vous interrompre ? Nous, je veux dire les Visiteurs, avons des connaissances sur l'Épine de Cristal. Elle a failli décimer notre monde-mère. Nous avons interrompu la croissance de l'Épine en déplaçant le monde-mère dans un autre royaume, dans des espaces non-euclidiens bien au-delà de toute compréhension humaine.

Le temps au centre de cette nouvelle dimension a cessé de s'écouler, ce qui a provoqué la stase de l'Épine.

[Capitaine Wayman] : Je ne crois pas qu'il nous soit possible de freiner le temps au centre de la Terre... Et même si nous y parvenions, cela signifierait la mort de notre planète.

[Hilote] : Oui, dans son état actuel, bien sûr. Je ressens... des larmes ? De la tristesse. Je suis profondément attristé quand je songe à la mort de chacun de mes semblables sur ma Terre natale.

[Capitaine Wayman] : ...

[Hilote] : Nous pouvons vous aider à déplacer la totalité de la planète et de votre espèce en un lieu bien plus propice que votre monde ; il faudra simplement vous adapter. Vous munir d'organes supplémentaires, ce genre de choses.

[Capitaine Wayman] : Je ... J'y réfléchirai. Merci, hilote.

Si la case C de l'entrée 910 est cochée, lisez l'entrée 863.

## ENTRÉE 849

Journal du capitaine, entrée finale

C'est la fin de notre voyage.

Il a commencé quand nous avons pénétré pour la première fois la coque extérieure de L'Épil, à l'intérieur duquel nous avons découvert un système stellaire tout entier, camouflé. Il s'est achevé quand nous avons laissé celui-ci derrière nous ; une fin étrangement silencieuse, maintenant que nous sommes privés du message des Bâtisseurs qui jadis résonnait sur tous les canaux.

Nous avons fini par rentrer chez nous - notre équipage si différent du jour du départ, à bord d'un vaisseau totalement transformé lui aussi, avec à son bord une myriade de nouvelles technologies et de connaissances fabuleuses. Et même si la plupart d'entre nous ont préféré passer le voyage retour en chambre de biostase, les chercheurs et les ingénieurs de l'ISS Vanguard ont mis à profit ce long temps parmi les étoiles pour chercher un moyen de sauver la Terre du fléau cristallin qui croissait dans son noyau.

Grâce aux innombrables découvertes effectuées au cours des voyages du Vanguard et au savoir des Bâtisseurs - les créateurs d'innombrables mondes -, nous avons trouvé la solution avant même la moitié du chemin de retour.

Enfin, un jour, les habitants de la Terre ont vu une nouvelle étoile briller au-dessus de leur tête : c'était leur vaisseau qui revenait d'une odyssee de plusieurs décennies. Les chercheurs et les ingénieurs du Vanguard, qui avaient sur le plan technologique plusieurs générations d'avance sur les spécialistes terriens, détruisirent le cristal ; puis les technologies de terraformation des Bâtisseurs permirent aux humains d'effacer la plupart des dégâts subis par la planète. Mais après les festivités et les retrouvailles qui suivirent, parmi les membres d'équipage, les vétérans levèrent de nouveau leur regard vers les étoiles : un voyage venait de s'achever, mais d'autres allaient bientôt commencer. La Terre construisait de nouveaux vaisseaux, bien plus avancés que le Vanguard initial - et il leur restait tant à accomplir ! En croyant leurs technologies à l'humanité, les Bâtisseurs lui avaient légué un rôle à endosser à travers les étoiles. D'autres planètes, d'autres espèces risquaient de tomber en proie à l'arme cristalline, et devait sans doute être sauvées comme l'avait été la Terre ; en outre, il restait encore à juger et punir les détenteurs de cette arme. Et sur la carte des Bâtisseurs figurait une infinité de mondes à découvrir, recelant des merveilles inconnues.

Une nouvelle ère d'explorations et de découvertes venait de naître : une civilisation galactique pleine de promesses était sur le point d'éclorre, ayant pour cœur une Terre régénérée.

Seuls quelques officiers du Vanguard connaissaient la vérité : par-delà la galaxie et ses vastes étendues obscures qui les entouraient, la menace ultime approchait - ce même danger contre lequel les Bâtisseurs s'étaient avérés impuissants...

**Félicitations !** Vous avez achevé la Campagne d'ISS Vanguard en parvenant à récolter 100 % de ses Découvertes uniques, et en explorant toutes les planètes ! Nous vous remercions pour votre implication - cette partie de l'univers ne recèle désormais plus aucun secret pour vous... mais d'autres voyages vous seront bientôt proposés !

Cochez les cases A et B de l'entrée 960 - cela aura une influence sur vos futures campagnes d'ISS Vanguard !

À présent, lisez l'entrée 880.



## ENTRÉE 850

Retirez la carte Membre d'équipage de sa pochette de Rang puis replacez-la sur son plateau Équipage. Ce Membre d'équipage est mort. Retirez sa figurine du plateau de Planète – il ne participe plus à l'Exploration planétaire.

S'il reste des Membres d'équipage sur le plateau de Planète, continuez la partie.

S'il n'y a plus aucun Membre d'équipage sur le plateau de Planète, cette mission s'achève sur un échec :

- Mélangez toutes les Découvertes non uniques dans leur paquet respectif. Rangez la Découverte unique **33** (si vous la possédez) dans « Découvertes uniques » (Boîtier B).
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L4**. Aucun autre Atterrissage ne sera possible sur cette planète !
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur (si aucun plateau Atterrisseur ne se trouve sur la table, placez-y un plateau Atterrisseur au choix).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 851

### Journal du xénologue

J'ai eu la chance de pouvoir circuler parmi ces maisons-machines ; elles étaient entièrement automatisées, avec des ponts reliant les bâtiments et des murs mobiles pour gérer l'espace à volonté... Cela soulève une question : comment sont-ils parvenus à obtenir autant de ressources pour construire une cité si fantastique ? entre les puces informatiques, les sources d'énergie, les innombrables capteurs et moteurs... une seule de ces maisons adaptables a dû nécessiter plus de matières premières que la moitié d'une ville terrienne. Hélas, je ne vois qu'une solution : ils ont exploité sans relâche l'écosystème de leur planète ; si nous savions qu'il existait d'autres planètes habitables riches en ressources non loin de nous, nous ferions sans doute comme eux... difficile de résister à la tentation !

Il y avait deux autres régions que je voulais à tout prix explorer : une qui ne pouvait être qu'un spatioport, et une zone totalement dévastée d'où provenait un signal, probablement émis par une stèle des Bâtisseurs. Mais cette dernière semblait dangereuse : qu'est-ce qui avait pu causer tant de dégâts ?

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :


- » **S'approcher du spatioport** – lisez l'entrée **869**.
- » **Aller en direction du signal de la stèle** – lisez l'entrée **861**.

## ENTRÉE 852

**[Opérateur de l'observatoire]** : L'activité géothermique est plus faible qu'auparavant. Mes relevés indiquent qu'ici, la température moyenne descend de 0,1 kelvin chaque année.

**[Capitaine Wayman]** : Cela ne doit pas arriver à notre Terre. Nous devons trouver un moyen de la sauver !


Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 860

Nous avons tout tenté pour ouvrir la porte, en vain ; aucun mécanisme n'était visible, aucune commande, et elle était bien trop lourde, même pour nos mechacombis à puissance maximale. Le seul élément intéressant découvert était un grand panneau circulaire fait dans un autre matériau absorbant l'énergie, qui occupait la partie centrale des portes verrouillées.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 861

### Journal du xénologue

J'étais à la fois excité et effrayé par ma découverte, un énorme obstacle en matière organique ; nous avons fini par comprendre qu'il s'agissait d'un organisme de la taille d'un bâtiment, que notre intrusion avait réveillé. Il me faut des échantillons, mais pour pouvoir les analyser, il faut d'abord que je survive...

- Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P362**.
- Placez la carte Menace Gosier sur l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Le Gosier devient actif – lisez sa carte Menace et appliquez les règles qui y figurent si nécessaire. Placez la silhouette Gosier sur ce Secteur.

## ENTRÉE 863

**[Nécrophone]** : Craignez-vous la mort-extinction de votre espèce ? Il y a bien d'autres façons de mourir que d'une tumeur-cristal poussant dans le noyau de son monde natal.

**[Capitaine Wayman]** : Que voulez-vous dire ?

**[Nécrophone]** : Mes créateurs ont tous péri. Alors qu'ils n'avaient jamais croisé la route du cristal. Dans la galaxie, bien d'autres dangers peuvent vous tuer.

**[Capitaine Wayman]** : Quoi, nous devrions nous attendre à quelque chose en particulier ?

**[Nécrophone]** : Non. Je voulais juste vous reconforter-consoler. Mais ça n'a sans doute pas marché.

**[Capitaine Wayman]** : Je ne sais pas si je dois m'inquiéter de vos soudaines tentatives pour comprendre nos émotions, ou des « dangers » que vous évoquez.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 865

### Journal du capitaine, entrée D-8629

C'est incroyable, ce que nous sommes capables d'accomplir en nous concentrant sur une seule tâche. J'aurai été témoin de ce miracle deux fois dans ma vie : la première il y a des années, quand la plupart des pays et organisations de cette bonne vieille Terre ont travaillé de concert pour construire l'ISS Vanguard. Et aujourd'hui, quand j'observe l'équipage du Vanguard – qu'il s'agisse de nos chercheurs et ingénieurs en chef ou de nos marines – œuvrer pour développer, tester et construire la technologie révolutionnaire qui nous permettra d'accomplir notre mission, pendant que nous retournons à pleine vitesse vers L'œil du Vide. L'enjeu est de taille : les épisodes sismiques à grande échelle qui ravagent la Terre ont détruit de nombreuses villes. Nous n'avons que peu de temps pour prendre le contrôle de la chambre forte des Bâtisseurs et trouver un moyen de sauver notre monde natal...

Remplacez 6 Découvertes récoltées dans leur paquet Découverte, dont au moins 2 Découvertes Rares. Si vous ne possédez pas assez de Découvertes, lisez l'entrée **877**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

- Déplacez les cartes suivantes de « Équipement indisponible » à « Armurerie » : **E76** (*Mechacombi OTZ : Observateur*), **E77** (*Mechacombi OTZ : Gardien*), **E78** (*Mechacombi OTZ : Éclaireur*), **E79** (*Mechacombi OTZ : Protecteur*).
- Ensuite, lisez l'entrée **580**.

## ENTRÉE 869

### Journal du xénologue

Le terrain en face de moi, entouré d'une clôture barbelée, était probablement un spatioport. C'était un espace plat composé de plusieurs plateformes en béton et de hangars abritant un grand nombre de petits véhicules abandonnés (sans doute des camions ou des transporteurs). Les plateformes étaient couvertes de suie – de plusieurs couches, d'ailleurs. Le site semblait avoir été abandonné, comme si les vaisseaux étaient partis en toute hâte, puis pillé : la clôture enfouie, les transporteurs renversés, les containers forcés, portes grandes ouvertes.

Un vaisseau gisait seul dans un coin du spatioport, hublots fendus et écoutilles béantes.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P363**.

## ENTRÉE 872

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Vous avez trouvé quelque chose ?

**[Équipe de terrain, agent 2]** : Pas vraiment... tout est détruit, comme si un rouleau compresseur était passé absolument partout. Principalement du métal et de la céramique, dans des composés inconnus super-résistants. Les seules choses restées intactes sont plus petites qu'un ongle.

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Compte tenu de la gravité par ici, c'est un miracle que quelque chose ait survécu.

**[Équipe de terrain, agent 3]** : J'ai du mal à croire que les Bâtisseurs aient laissé tout ce bazar exprès...

**[Équipe de terrain, agent 1]** : Ouais, on dirait que quelqu'un est venu explorer les lieux avant nous, mais qu'ils n'ont pas réussi à aller bien loin.

**[Équipe de terrain, agent 2]** : Eh, j'ai trouvé quelque chose. On dirait un... doigt, d'une armure renforcée. Long, fin, quatre articulations. Avec des résidus organiques à l'intérieur.



**[Agent 1]** : J'ai relié cet artefact à un amplificateur. Son champ magnétique a dû réagir avec ce qui se trouve à l'intérieur, comme une clé, ou quelque chose dans le genre.


**[Agent 3]** : Désolé de vous interrompre, mais nous avons une autre cité fantôme à explorer, droit devant, à l'intérieur du dôme.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Vous approcher du grand bâtiment situé sous le zénith du dôme** – Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P365**.
- » **Fouiller la zone où sont entassés les containers** – Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P366**.

## ENTRÉE 882

Quand le Magnacéreb a atteint l'Infirmerie, une vague de désespoir nous a submergés ; mais au dernier moment, nous sommes parvenus à activer une tourelle défensive située juste au-dessus de l'entrée par laquelle l'Usurpateur était venu nous assaillir. Elle ne l'a pas sérieusement touché, mais la créature a reculé un instant, nous offrant une poignée de secondes. C'était notre seule chance.

Chaque Membre d'équipage lance .

Placez le Magnacéreb sur le Secteur **2**.

## ENTRÉE 883

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 1  et Réactivez 1 .

Une nouvelle vague de créatures abyssales apparaît ! Réinitialisez les deux pistes de la carte **P281**.

**Conseil** : Il existe sans doute un autre moyen de distraire ces prédateurs ; peut-être que leur donner quelque chose en pâture suffirait – Il y avait plein de porifères au-dessus de vos têtes...

## ENTRÉE 884

Le tunnel était une impasse. À présent, la créature cogne contre la paroi, impuissante et terrifiée par notre approche.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sécurité prend la décision finale) :

- » **Attaquer la créature** – Lisez l'entrée **895**.
- » **Laisser la créature tranquille et retourner dans la caverne précédente** – Lisez l'entrée **778**.

## ENTRÉE 885

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 886

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.


Lisez l'entrée **889**.

## ENTRÉE 887

**Journal du spécialiste de la Sécurité**

Le bâtiment était vide et sûr. Malgré le passage du temps, il n'y avait aucune chance qu'il s'effondre. N'ayant pas grand-chose à faire, j'ai aidé aux recherches, aux examens et à tout le reste ; mon rôle consistait à garder tout le monde en vie, or à ce moment-là, l'équipe était à l'abri de tout danger sans que j'aie à intervenir. Notre xénologue, par contre, était débordée, elle a tenté de faire fonctionner des machines extraterrestres analogues à nos ordinateurs, et a même réussi à nous montrer quelques images sur les écrans : d'abord l'établissement d'une colonie sous le dôme, puis cette même colonie s'éteignant et se détériorant au sein d'un environnement hostile, la situation empirant au fil du temps, sans doute à cause de l'exploitation massive des ressources naturelles de la planète.

Parmi les images se trouvait une carte avec des symboles représentant le type de terrain de la troisième planète, celle avec un écosystème sain.

Si cette case est déjà cochée, continuez la partie. Dans le cas contraire, cochez cette case, gagnez  et placez un marqueur sur le Secteur **3**. Ensuite, allez à l'entrée **666** et cochez la case **B** sans lire le reste de l'entrée.

## ENTRÉE 888

**[Sarah Corey]** : Merci à vous tous d'être venus ! Ce que je suis sur le point de vous révéler est... pour le moins surprenant. Comme vous le savez, mon équipe et moi-même avons étudié les étranges transmissions interdimensionnelles des stèles, détectables uniquement à un niveau subspatial. Contrairement au message reçu lors de notre entrée dans L'Œil du Vide, ce signal de fond n'était pas adapté aux organes humains ou d'espèces similaires à la nôtre. Il avait été élaboré dans la langue originelle des Bâtisseurs. IA, lis le message.

**[IA du Vanguard]** : Tout de suite, docteur Corey.

**[IA du Vanguard]** : « Vous êtes prêts. Vous connaissez nos paroles. Vous connaissez les forces au-delà de la matière. Vous connaissez d'autres dimensions. Pour acquérir ces connaissances, il vous a fallu en convertir/maîtriser bien d'autres. Vous êtes prêts. Il est temps de revendiquer. Revenir sur vos pas. Là où tout a commencé. Au soleil dans le soleil. Revendiquer. Votre futur sera notre futur. »

**[Capitaine Wayman]** : Un soleil dans le soleil ? Cela n'a pas de sens !

**[Sarah Corey]** : Je crois que si... Les signaux interdimensionnels de chaque stèle pointent tous vers la même direction, ils convergent en un point précis de la galaxie...

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Capitaine Wayman]** : L'Œil du Vide. La sphère de Dyson des Bâtisseurs ! Mais nous sommes déjà allés là-bas, et nous n'y avons rien trouvé !

**[Sarah Corey]** : Et plus précisément...

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Sarah Corey]** : ... ils indiquent le centre du soleil à l'intérieur de la sphère. C'est là que les choses deviennent intéressantes : vous vous en souvenez peut-être, quand nous avons exploré les restes du système, nous avons détecté un étrange signal autour de sa géante rouge. À l'époque, notre technologie et nos connaissances scientifiques étaient bien trop primitives pour y déceler du sens, aussi avons-nous indexé tous nos relevés, avant de passer à autre chose. Aujourd'hui, mon équipe a relu toutes ces données : ce que nous avons découvert est tout simplement stupéfiant.

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Sarah Corey]** : Tout comme la sphère camouflée, le soleil cachait sa véritable nature ; il diffusait un champ subsatial très complexe pour imiter la masse, la signature spectrographique et bien d'autres propriétés d'une géante rouge ordinaire. Mais durant tout ce temps, il était en fait d'une tout autre nature ! Parmi toutes nos données collectées dans ce système, nous n'avons pour le moment découvert qu'un infime aperçu de ce qu'il contient réellement.

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Anu]** : Une étoile-noyau ! Deux soleils combinés : un immense et chaud, et un autre petit et dense.

**[Sarah Corey]** : Le terme spécifique scientifique utilisé par les humains est « Objet de Thorne-Żytkow ». Jusqu'à présent, leur existence était purement hypothétique – ils seraient créés quand une géante rouge entre en collision avec une étoile à neutrons super-dense et qu'elle est capturée par la gravité de celle-ci. L'étoile à neutrons devient alors le noyau solide de la géante rouge.

**[Anu]** : Mais pourquoi les Bâtisseurs prendraient-ils la peine de camoufler un phénomène naturel ?

**[Sarah Corey]** : C'est l'autre point de mon exposé : cet objet-ci n'est pas exactement naturel.

\*\*\* Clic! \*\*\*

**[Sarah Corey]** : Ceci est un aperçu des images que nos scanners à longue portée ont été capables de reconstituer. Comme vous pouvez le voir, il y a quelque chose de gravé à la surface même de l'étoile à neutrons. Une installation. Une chambre forte. Je suis persuadée que c'est ce à quoi les Bâtisseurs pensaient en parlant de « revendiquer » leur trésor.

**[Capitaine Wayman]** : Quelle folie ! Vous réalisez qu'il est absolument impossible d'explorer un tel endroit ? Vous vous imaginez flâner dans les entrailles du soleil, sur une surface constituée de matière super-dense, dont la moindre petite cuillère pèse un milliard de tonnes ?!

**[Sarah Corey]** : Exact. Une fois passé le champ qui neutralise et camoufle la gravité réelle de l'étoile, l'Atterrisseur et son équipe seront soumis à une accélération estimée à 100 milliards de g. La vitesse d'évasion pour fuir

un Objet de Thorne-Żytkow est estimée à la moitié de la vitesse de la lumière. En d'autres termes, si le champ de confinement autour de l'étoile venait à dysfonctionner, L'Éil du Vide serait instantanément aspiré.

**[Commandant en second, major Dahl] :** Pourquoi continuer à parler, du coup ? Si c'est là que les Bâtisseurs veulent que nous allions, alors notre mission est terminée.

**[Anu] :** Pas forcément... Les forces sont inconcevables, mais uniquement dans cette dimension. Le jeune fou lutte contre le courant, mais la sage matrone sait comment l'éviter.

**[Capitaine Wayman] :** Est-ce vrai, docteur ? Pouvons-nous atteindre cet endroit et l'explorer ?

**[Sarah Corey] :** Je crois, Capitaine. Grâce à nos récentes technologies transdimensionnelles et aux connaissances des champs d'altération de la réalité que les Bâtisseurs utilisaient pour leurs stèles, je pense que nous pourrions tenter de concevoir un dispositif similaire. Après tout, s'ils ont créé une bulle qui empêche toute interaction de l'Objet de Thorne-Żytkow avec son environnement extérieur, il me semble que nous devrions être capables de générer des bulles du même type pour protéger notre Atterrisseur ainsi qu'une Équipe de terrain. Mais cela nécessitera des moyens énormes.

**[Capitaine Wayman] :** Et si le champ lâche ?

**[Sarah Corey] :** Et s'il ne lâche pas ?

\*\*\* Silence \*\*\*

**[Capitaine Wayman] :** Très bien, essayons. Je vous en prie, docteur, commencez tout de suite. Nous devons aller jusqu'au bout !

**[Sarah Corey] :** Merci, Capitaine. Je crois que si nous concentrons toutes nos ressources et les expertises de tous ceux à bord du Vanguard sur ce seul objectif, nous pourrions être bientôt prêts...

**Important :** Accélérer la production vous emmènera directement à la mission finale de la Campagne. Si vous souhaitez visiter d'autres planètes, choisissez « Continuer la Campagne » à la place. À présent, les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie prend la décision finale) :

- » **Concentrer tous vos efforts sur la production de champ nul** (requiert 6 Découvertes récoltées, dont 2 Découvertes Rares). Lisez l'entrée 865 – cela déclenchera immédiatement une nouvelle Exploration planétaire.
- » **Continuer la Campagne** – Lisez l'entrée 877.

## ENTRÉE 889

La créature s'arrête de nouveau, cette fois dans une vaste grotte, près d'une épave rouillée couverte de bernaches, de ce qui semble être une vieille machine de guerre. Devant elle se trouvent deux tunnels.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Section Sciences prend la décision finale) :

- » **Inspecter la machine** – Lisez l'entrée 886.
- » **Diriger la créature vers le tunnel de gauche** – Lisez l'entrée 775.
- » **Diriger la créature vers le tunnel de droite** – Lisez l'entrée 892.

## ENTRÉE 891

**Journal du spécialiste de la Sécurité**

Certains containers étaient encore remplis d'une substance instable très étrange – sans doute du carburant. Comme les niveaux de radiations étaient élevés, j'ai décidé d'utiliser les drones pour faire mes recherches. Nous avions uniquement besoin d'images : d'innombrables caisses remplies de la fameuse substance et des containers vides souillés de traces du même résidu, ainsi que des déchets de matériaux de construction et des pièces de vaisseau préfabriquées (visiblement produites en série et de mauvaise qualité, elles étaient sans doute destinées au transport de matériel, pas d'individus).

Cet endroit abandonné faisait écho à la planète tout entière : exploitée à outrance et laissée pour morte... Probablement une station de relais, entre ce monde pollué et l'un des globes devenus la cible suivante de leur insatiable expansion.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte :

Gagnez la Découverte unique 24.

## ENTRÉE 892

Face à la créature, le tunnel débouche sur un immense espace inondé : une antique faille marine ensevelie. Les poissons des abysses d'un blanc spectral qui y essaient entourent immédiatement la créature, avant de la mettre en pièces ; après quoi ils commencent à festoyer sans se soucier de notre présence.

Remplacez toute carte située sur le Secteur 4 par la carte P286. Déplacez votre Membre d'équipage et tout Membre d'équipage le Soutenant Sur ce Secteur.

## ENTRÉE 893

Cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte.

Lisez l'entrée 882.

Lisez l'entrée 578.

## ENTRÉE 894

**Canal privé de l'Équipe de terrain**

**[Agent 1] :** Est-ce que ça marche ?

**[Agent 2] :** ...

**[Agent 1] :** Vous vous souvenez de ce qu'on avait fait pour ouvrir le bunker ? Essayez de couper cette séquence de code et d'y mettre celui-ci juste ici... Je n'y comprends rien, mais je suppose que ce n'est peut-être pas une partie de la clé, mais quelque chose qui explique comment s'en servir...

**[Agent 2] :** Ça marche pas.

**[Agent 1] :** En l'inversant, peut-être ?

**[Agent 3] :** Wow. Ça s'est ouvert, et sans nous tuer, en plus !

**[Agent 2] :** Fermez-la et mettez-vous à couvert !

**[Agent 1] :** Des Usurpateurs, ici ?!

...

**[Agent 3] :** Morts.


**[Agent 1] :** Arrêtez ! Revenez !

**[Agent 3] :** Il est mort. Modifié. Ils l'ont transformé en canon. Un très très gros canon. On doit pouvoir l'activer...

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P359.

## ENTRÉE 895

Nous nous sommes précipités vers la créature, mais soudain les ténèbres nous ont engloutis. Une substance huileuse se répandait dans l'eau, si épaisse que nous distinguions à peine nos mains. Le passage de la créature nous a laissés aveugles et désarmés. Ce n'est qu'au prix d'un effort surhumain qu'à tâtons, nous avons enfin pu rejoindre la surface.

Votre Membre d'équipage et tous ceux qui le Soutiennent lancent . Défaussez la carte PDI du Secteur 3.

**Conseil :** Vous pouvez retenter plusieurs fois.

## ENTRÉE 896

Nous sommes arrivés dans une grotte où un grand cristal pousse depuis le plafond. Une créature luminescente se trouvait au bout du tunnel de gauche, nous avons donc pris à droite.

Lisez l'entrée 763.

## ENTRÉE 897

- Placez la carte Menace Faisceau de Re-Création sur l'espace indiqué au-dessus du plateau de Planète.
- Sur la carte Menace Faisceau de Re-Création, placez un marqueur sur la case à côté de la règle « Déplacement (rapide) ».
- Placez la silhouette Faisceau de Re-Création sur le Secteur 7.
- Remplacez la carte sur le Secteur 1 par la carte P446.

## ENTRÉE 898

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur qui contrôle la Reconnaissance prend la décision finale) :

- » **Explorer la partie ouest du complexe** – Lisez l'entrée 831.
- » **Explorer la partie nord du complexe** – Lisez l'entrée 842.



## ENTRÉE 899

Merci d'avoir joué !

Campagne principale d'ISS Vanguard

Rédaction principale : Krzysztof Piskorski

Rédaction additionnelle : Andrzej Betkiewicz, Matt Click, Paweł Samborski

Conception des Explorations planétaires : Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Paweł Samborski, Adrian Krawczyk, Łukasz Orwat, Matt Click

Édition & Relecture : Matt Click, Dan Morley, Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki

Tests & Développement : Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

Traduction Française : Stéphane Lapeyre, avec l'assistance de Martin Terrier, Jérôme Vivas-Burel et Valérie Florentin

Correction de la Version Française : Hervé Daubet, Shan Deraze et Olivier Prévot

Relecture de la Version Française : Hervé Daubet, Shan Deraze et Olivier Prévot

PAO de la Version Française : Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Tests de la Version Française : Renaud Chaillat, Nathalie Geoffrin

Coordinateur de Traduction : Hervé Daubet avec l'aide de Shan Deraze, Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

## ENTRÉE 905

- A - Nous avons appris la fonction des masques rituels réfléchissants. Il s'avère qu'ils rappellent aux Idémiens que toute personne est le seul être véritable – et l'unique habitant – du monde qu'elle perçoit avec ses propres sens ; que tout être, tout objet que nous voyons, est déformé par nos préjugés ; que nous nous projetons sur les autres et sur tout ce qui se déroule autour de nous. Pour les Idémiens, le monde objectif et la vérité objective forment un idéal vers lequel ils s'efforcent de tendre, tout en sachant que l'atteindre est quasiment impossible.
- B - Nous avons découvert que le glyphe central des stèles idémienne était lié à l'idée de vérité. Initialement, les Idémiens l'interprétaient comme la quête d'une vérité plus élevée, ce qui aboutit à des siècles de guerres religieuses et politiques. Ils finirent par réinterpréter ce glyphe, et de nos jours, ils croient que la « Vérité » qu'il mentionne est celle d'un attachement à la réalité ; un rejet de toute construction mentale qui entache la réalité ou sa perception.
- C - Nous avons découvert que les Idémiens avaient d'abord évolué sur cette planète. En raison de ses conditions difficiles et de la rareté extrême d'éléments nutritifs, ils sont restés de prudents cueilleurs qui organisaient leurs cycles plusieurs saisons en amont et devaient se déplacer en permanence, un peu à la manière des grands prédateurs félins de la Terre. La planète ne pouvait pas accueillir de groupes trop importants, d'où leur nature radicalement individualiste.
- D - Nous avons appris que les Idémiens ne possédaient pas de gouvernement, au lieu de quoi ils comptaient sur la démocratie directe. Leur rejet de toute « construction mentale » et de tout concept métaphysique les empêche de comprendre des termes tels que « représentants », « idéologie », « parti » ou « mandat ». De même, ils n'ont jamais développé de mass médias.
- E - Nous avons découvert que les Idémiens sont farouchement individualistes et qu'ils ne forment jamais de groupes importants ni d'organisations spécialisées. Toute leur technologie est minutieusement fabriquée par des artisans solitaires, qui atteignent chacun la perfection en créant une seule pièce, un seul composant ou une unique combinaison de pièces récoltées auprès d'autres artisans.
- F - Nous avons découvert qu'à l'échelle de l'humanité, la culture idémienne est extrêmement ancienne – quoique relativement immuable. Les Idémiens semblent apprécier par-dessus tout la solitude.

## ENTRÉE 910

- A - Une Ambassadrice idémienne a rejoint l'équipage du Vanguard.
- B - Un représentant d'une espèce lointaine a rejoint l'équipage du Vanguard.
- C - L'ultime souvenir d'un empire autrefois puissant a rejoint l'équipage du Vanguard.

## ENTRÉE 915

- A - Nous avons étudié les lithops.
- B - Nous avons vu le Magnacéreb.
- C - Nous avons vaincu le Magnacéreb.

## ENTRÉE 920

- A - L'ISS Vanguard s'est engagé dans la voie d'une expansion diplomatique, basée sur le commerce et la coopération.
- B - L'ISS Vanguard a cherché à asseoir son pouvoir par la domination militaire.

## ENTRÉE 922

- Si cette case est cochée, rien ne se passe. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :

Journal du capitaine, entrée 795

Aujourd'hui, alors que je passais dans le Quartier des ambassades du Vanguard, j'ai été frappé par l'ampleur et l'animation du lieu, par ce qu'il était devenu. Il me semble que nous venons à peine de rencontrer des formes de vie extraterrestres complexes... Et où en sommes-nous ? Nous avons établi quelques colonies planétaires florissantes et disposons d'ambassades sur quasiment toutes les planètes habitées.

Nous discutons de la nature de la réalité avec les Idémiens dans la sérénité de leurs temples-mondes ; nous échangeons de la technologie contre des biens exotiques avec les cités aérogones bâties sur le dos de bêtes titanesques ; nous nous détendons parmi les Indolents dans les jardins de leur planète natale ; même les Targuiens, belliqueux et méfiants, ont ouvert leur monde-forteresse à notre vaisseau.

Le Vanguard et son équipe sont connus et respectés sur d'innombrables mondes ; nous avons des alliés sur lesquels compter, quoi qu'il arrive : même dans mes rêves les plus fous, jamais je n'aurais pu imaginer une meilleure situation. Bien sûr, malgré tout ce que nous avons accompli, tous ne sont pas satisfaits de la voie choisie ; certains officiers pensent que si nous nous étions montrés plus fermes envers les extraterrestres, ceux-ci contribueraient davantage à notre objectif : si une partie de notre mission consistait à devenir les ambassadeurs de l'humanité, il me semble que nous avons fait un assez bon travail.

**Félicitations! Vous avez formé l'alliance la plus puissante de ce secteur de la galaxie.**

Gagnez 2 .

## ENTRÉE 924

- Si cette case est cochée, rien ne se passe. Dans le cas contraire, cochez cette case et poursuivez la lecture :


Journal du capitaine, entrée 795

Aujourd'hui, alors que je passais à côté de l'impressionnant Conseil de guerre du Vanguard, j'ai été frappé par l'agitation du lieu. Il me semble qu'hier encore nous n'étions qu'un vaisseau d'exploration sans défense, attaqué par les Usurpateurs... Et maintenant ? Nous disposons d'une véritable armée et avons établi des avant-postes fortifiés sur toutes les planètes où nous le souhaitons. Nos escouades d'élite technologiquement avancées sont déployées sur plusieurs mondes afin d'assurer l'avenir de la Terre ; les Aérugons nous envoient sans cesse des dons et des tributs ; les fiers Idémiens ont accepté notre gouvernance ; méfiants, les Targuiens n'osent pas faire feu sur notre vaisseau ; même les arthropodes d'Huracan travaillent dur pour livrer les minerais et les matériaux qui alimentent notre expansion.

Non seulement le Vanguard est le vaisseau le plus redoutable de cette partie de la galaxie, mais en outre les autres espèces sont prêtes à se battre à nos côtés. Désormais, j'ai du mal à imaginer ce qui pourrait compromettre notre mission. Bien sûr, malgré tout ce que nous avons accompli, tous ne sont pas satisfaits de la voie choisie ; certains officiers pensent que si nous avions été plus bienveillants envers

les extraterrestres, ceux-ci contribueraient tout autant à notre objectif, mais seraient bien plus chaleureux envers l'humanité. C'est possible. Toutefois, après avoir failli voir notre vaisseau détruit, j'ai réalisé que nous ne pouvions prendre aucun risque : c'est la vie de tous les humains sur Terre qui est en jeu. Maintenant que le Vanguard est à l'abri du danger, je suis enfin serein.

**Félicitations! Désormais, ce secteur de la galaxie vous appartient.**

Gagnez 2 .

## ENTRÉE 925

– Si les trois cases sont cochées, poursuivez la lecture :

### Journal du capitaine, entrée 629

Nous avons fait tout notre possible, mais au final nous n'avons pas pu sauver l'Équipe de terrain. Impuissant, j'ai regardé leur atterrisseur se faire broyer par la masse du banc qui l'entourait. Pendant tout ce temps, je luttais contre mon instinct, hurlant qu'il fallait les sauver. Mais l'IA et l'équipe des Sciences étaient unanimes : si le Vanguard s'approchait du banc stellaire, il nous arriverait la même chose. Il y a certaines batailles qu'on ne peut tout simplement pas gagner : une leçon qu'ils m'avaient bien répétée, à l'académie...

Dans les jours qui ont suivi, après les cérémonies funèbres, nos éclaireurs automatisés ont récolté un échantillon de ce micro-organisme unique ; nous avons aussi découvert une stèle des Bâtisseurs dans la nébuleuse organique. L'obélisque indiquait que la vie microbienne du banc stellaire avait été créée pour explorer la possibilité d'une vie spatiale intelligente et son évolution. Nous avons simplement eu la malchance de subir le contrecoup de cette expérimentation.

Sarah Corey prétend que les propriétés uniques des microbes du banc stellaire pourraient nous aider à créer un nouveau type de batteries biologiques et même des convertisseurs d'énergie. Pourtant, je ne suis pas sûr que cette découverte vaille la vie d'une Équipe de terrain tout entière.

Retirez toutes les cartes Membre d'équipage de leur pochette de Rang et remettez-les sur leur plateau Équipage. Rangez les pochettes de Rang dans leurs compartiments de Section appropriés. Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.

- Gagnez la Découverte unique **27**.
- Retirez du jeu la carte Atterrissement **L7**.
- Mélangez la carte Crise du Vaisseau **S25** (*Infestation du Banc stellaire*) de « Crises à venir » avec celles de « Crises potentielles » (Boîtier B).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 930

- A** – Un de nos alliés a perdu la vie en nous couvrant pendant notre fuite.
- B** – Notre commandant a été tué au combat.
- C** – Un de nos puissants alliés ne se trouve pas à bord du Vanguard.
- D** – Un de nos puissants alliés ne se trouve pas à bord du Vanguard.
- E** – Le scientifique en chef du Vanguard a été tué au combat.
- F** – Le commandant en second du Vanguard a perdu la vie à bord du vaisseau.
- G** – La plupart des officiers du Vanguard sont blessés ou morts.

## ENTRÉE 935

- A** – Des Membres d'équipage ont décidé de rester auprès de Nahy pour ses derniers instants.
- B** – Des Membres d'équipage sont intervenus pour que l'équipe du Vanguard cesse de torturer l'Usurpateur.

## ENTRÉE 940

- L'Équipe de terrain du Vanguard a éliminé le camouflage de L'œil du Vide ! Cochez cette case et lisez l'entrée **425**.

## ENTRÉE 950

- A** – Nous avons tenté de libérer le capitaine de sa cellule.
- B** – Nous avons tenté de prendre par surprise la Passerelle.
- C** – Nous avons tenté de capturer le commandant adverse.
- D** – Nous avons tenté de réunir plus d'alliés à bord du vaisseau.

## ENTRÉE 960

- A** – La mission principale du Vanguard a été accomplie.
- B** – Le Vanguard a récolté toutes les Découvertes uniques qu'il était possible de trouver.

## ENTRÉE 965

- Cochez cette case et lisez l'entrée **843**.

## ENTRÉE 970

- Le Béhémot a été vaincu.

## ENTRÉE 990

- Tous les Membres d'équipage ne se trouvant pas sur le Secteur de l'Atterrisseur ont été tués ! Retirez leur carte Membre d'équipage de leur pochette de Rang et rangez les pochettes dans le compartiment de Section approprié. Placez leur carte Membre d'équipage sur le plateau Équipage.
- Si **AUCUN** Membre d'équipage ne se trouve sur le Secteur de l'Atterrisseur, l'Atterrisseur et tout ce qu'il contenait est perdu :
  - Mélangez toutes les Découvertes non uniques et les autres cartes situées sur l'Atterrisseur dans leurs paquets respectifs.
  - Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
  - Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte représentant votre Atterrisseur actuel face Atterrisseur endommagé (sauf s'il s'agit de l'Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 991

- Le Vanguard a déclenché la procédure de recrutement d'urgence pour la première fois.
- Le Vanguard a déclenché la procédure de recrutement d'urgence deux fois (ou plus).

# ENTRÉE 999

