

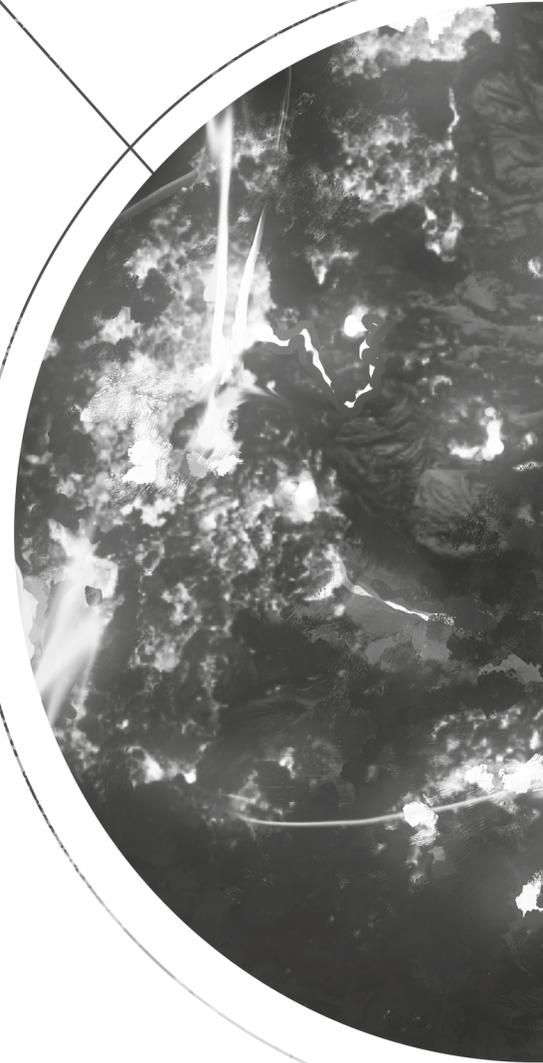
2023//.JOURNAL\_DE\_MISSION\_ISS\_VANGUARD



ISS VANGUARD  
DOCUMENT OFFICIEL

CAMPAGNE LA FLOTTE PERDUE

# JOURNAL DE BORD



VOUS REMPLIREZ 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,  
TÉLÉCHARGEZ ET IMPRIMEZ LA VERSION LA PLUS RÉCENTE, DISPONIBLE ICI :  
[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES](http://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES)

# LA FLOTTE PERDUE DRAMATIS PERSONÆ

## Équipage du *Vanguard* :

- Capitaine Tamara Lee, commandante
- Professeur Peter Valinsky, nouveau chef de la Section Sciences
- Lieutenant Marco Banini, second
- Docteur Anita Juarez, xénologue
- Docteur Beatrice Morra, psychologue
- Sergent Harrold Best, agent chargé de l'enquête
- L'IA Jenny
- Jill Ganbat, responsable des communications
- Jusuf Chakrabarti, ingénieur

## Les vaisseaux :

- *ISS Vanguard*, vaisseau vétéran de la première mission
- *ISS Dauntless*, vaisseau de recherche planétaire de deuxième génération
- *ISS Wayfarer*, vaisseau de recherche de classe Dauntless
- *ISS Starchild*, vaisseau de recherche planétaire ultramoderne de troisième génération

## Autres personnages :

- Capitaine Theodore Huang, commandant de l'*ISS Wayfarer*
- Lieutenant François de Burgh, officier en second de l'*ISS Wayfarer*
- Andrea Gitelli, cheffe de la Sécurité de l'*ISS Wayfarer*
- Capitaine Vanessa Fournier, commandante de l'*ISS Dauntless*
- Capitaine Anthony da Silva, commandant de l'*ISS Starchild*

## ENTRÉE 991

Le *Vanguard* a déclenché la procédure de recrutement d'urgence pour la première fois.

Le *Vanguard* a de nouveau déclenché la procédure de recrutement d'urgence.

## ENTRÉE 1200

Il y a 37 ans, le succès de la mission de l'*ISS Vanguard* marqua l'aube d'une nouvelle ère pour l'exploration spatiale. Grâce aux voyages du *Vanguard* - et aux technologies obtenues auprès d'autres espèces sentientes -, les terriens conçurent trois autres vaisseaux : l'*ISS Dauntless*, l'*ISS Wayfarer* et l'*ISS Starchild*, tous plus rapides, mieux équipés et plus résistants que le *Vanguard*. Ainsi, la Terre put poursuivre son expansion à travers la galaxie, et année après année, la carte stellaire des Bâtisseurs révélait de nouveaux secrets à l'humanité.

Le premier obstacle apparut peu après un des voyages du *Dauntless* et du *Wayfarer*, partis explorer de nouvelles coordonnées dans le Bras de Persée. Leur destination avait été inspirée par quelques remarques laissées par les Bâtisseurs, qui attachaient sans doute une grande importance à cette zone. Hélas, la Terre perdit le contact avec les deux vaisseaux dès leur entrée dans le Bras de Persée. Le *Starchild*, envoyé en mission de sauvetage, subit le même sort.

La perte par la Terre de ses trois meilleurs vaisseaux dans des circonstances mystérieuses provoqua un grand tumulte, chacun voulant savoir ce qu'il était advenu de sa famille ou ses amis à bord des vaisseaux, et surtout si la Terre était de nouveau en danger. Pire, la triste nouvelle se répandit rapidement à travers la galaxie, et cette perte allait bientôt affecter les relations diplomatiques qu'avait nouées la Terre. Le gouvernement mondial n'eut d'autre choix que d'organiser une nouvelle mission afin de retrouver les vaisseaux disparus, sauver leurs équipages et enquêter sur la menace.

Or le seul vaisseau capable d'effectuer un voyage interstellaire était... le *Vanguard*, décommissionné depuis des années, converti en musée et placé en orbite autour de la Terre.

L'*ISS Vanguard* a été rapidement remis en état, modernisé et doté d'un équipage constitué en partie des vétérans de la mission initiale. Grâce aux thérapies biogénétiques, ceux-ci n'ont pour la plupart pas subi les effets du temps, mais le *Vanguard* étant géré par de nouveaux systèmes informatiques, ils doivent néanmoins suivre une formation longue et approfondie. Pour la première fois depuis des décennies, le *Vanguard* est prêt à quitter de nouveau le système solaire.

Autrefois plus grand espoir de l'Humanité, désormais son ultime salut, l'*ISS Vanguard* devra retrouver les vaisseaux disparus, secourir les survivants et faire face aux menaces pesant sur la Terre ou ses planètes alliées. Sous peu, son équipage plongera dans l'inconnu, sans espoir de renforts, pour affronter les maints dangers que recèle le froid abyssal et impitoyable du vide. Peut-être est-ce un voyage sans retour ; pourtant, nul n'a hésité une seconde avant d'embarquer. Après tout, le *Vanguard* excelle dans les missions vouées à l'échec.

Lisez l'**entrée 1201**.

## ENTRÉE 1201

**BBC Actualités internationales - par Elisabeth O'Reilly**

À la une du jour, la Commission pour l'Exploration Spatiale des Nations Unies a enfin fait l'annonce que nous attendions tous : plusieurs candidats d'excellence s'étaient présentés pour le poste de commandant de l'*ISS Vanguard*, si bien que la nomination officielle a été reportée à trois reprises. Mais à 9h30 ce matin, heure d'Europe centrale, le porte-parole de la commission, l'amiral Albert D. Sinclair, a annoncé que le poste sera occupé par la Capitaine Tamara Lee.

Âgée de 34 ans, Tamara Lee a dédié sa vie au service de la Terre et du système solaire. Sortie majeure de l'Académie Militaire Orbitale, elle a d'abord été pilote de chasseurs spatiaux, a dirigé des escadrons, et obtenu d'excellents résultats lors de manœuvres d'évitement des astéroïdes. Par la suite, sa carrière a mené la capitaine Lee à commander des destroyers spatiaux et des vaisseaux de recherche. Ses actions intrépides en tant que capitaine de l'*ISS Runic* ont inspiré écrivains et cinéastes, et elle rejoint aujourd'hui le fleuron de la Terre pour perpétuer sa mission, à savoir protéger notre planète natale et ses intérêts.

Outre le commandement, la commission a choisi le scientifique en chef, le Professeur Peter Valinsky, un expert international en mécanique quantique, mais aussi, ce qui est plus surprenant, en xéno-linguistique. Trois fois nommé pour le prix Nobel, il a déjà commencé à constituer une équipe d'esprits brillants pour continuer ses recherches durant le voyage interstellaire. Professeur Valinsky, Capitaine Lee : nous sommes fiers de vous, la Terre et ses alliés placent tous leurs espoirs en vous.

Lisez l'**entrée 1202**.

## ENTRÉE 1202

Si cette case n'est PAS cochée, lisez l'**entrée 1203**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Extrait de L'Appel du vide, une autobiographie du capitaine Morgan G. Wayman, le premier capitaine de l'ISS Vanguard**

La nouvelle est tombée du ciel.

Jamais je n'aurais osé rêver que cela se produise.

Le voyage du *Vanguard* aura été le point culminant de ma vie, mais il aura aussi causé ma perte. Ce voyage interstellaire sans fin, si éprouvant, son apogée dramatique, et les mois qui suivirent - à être le centre de l'attention - débouchèrent inévitablement sur des décennies de problèmes personnels. Je souffrais d'un SSPT et je devais lutter contre un alcoolisme chronique. Ma première épouse, qui avait eu la décence d'attendre mon retour sur Terre, me quitta peu après. Au moins, celle-ci me laissa une partie de mon argent si durement gagné. La seconde ne fut pas si indulgente, et m'imposa un fastidieux divorce. Je franchis ce cap, mais après cette épreuve, je n'étais plus qu'une épave - et le mot est faible.

Pourtant... on me proposa de reprendre mon ancien poste. La Terre voulait que je rejoigne à nouveau les étoiles.

J'étais évidemment trop vieux pour être en charge d'un vaisseau ; on me demanda si je voulais faire partie de l'équipage en tant que conseiller, pour assister la Capitaine Lee, la nouvelle commandante du *Vanguard*. Je répondis qu'il me fallait d'abord parler à la Capitaine et au Professeur Peter Valinsky, le scientifique en chef : je voulais savoir si nos opinions pouvaient converger ; mais en chemin pour aller les rencontrer, je sus que ma décision était prise. Je voulais plonger à nouveau dans le vide. Après tout, que pouvais-je faire d'autre de ma vie ?

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **41** et Retirez du jeu l'Amélioration d'Installation **F08**.

Déplacez l'Amélioration d'Installation **F07** de « Améliorations d'Installation » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Lisez l'entrée **1203**.

## ENTRÉE 1203

Si cette case n'est PAS cochée, lisez l'entrée **1204**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Extrait de Vers les Étoiles, par Peter Valinsky**

« Splendide, murmura-t-elle. Toujours aussi splendide. » Pendant une minute, elle se contenta de rester là, dans son fauteuil roulant, à observer la coque du *Vanguard*.

Ayant encore en tête le fuselage lisse et élégant de l'*ISS Starchild*, à côté duquel le *Vanguard* ressemblait à un bus scolaire spatial du siècle dernier, je ne sus trop que répondre.

« Ils l'ont sacrément rafistolé ! » dit le professeur Corey en se tournant vers moi.

« Oui... Oui, bien sûr. Il est prêt pour son prochain voyage interstellaire, professeur », répondis-je.

« Oh oui. Aucun doute là-dessus. Vous savez quoi, jeune homme ? Il fut un temps où j'aurais volontiers troqué tous mes prix Nobel contre un mois de voyage stellaire. »

« Je comprends », dis-je.

« Non, pas encore, répliqua-t-elle en me scrutant intensément. Mais vous me comprendrez, très bientôt. Vous êtes bien le professeur Peter Valinsky ? »

« Oui madame. C'est un honneur. »

« Honneur partagé - Une lueur passa dans son regard. Je me suis informée sur votre palmarès. J'ai hâte de travailler avec vous. Vous avez sans doute besoin qu'on vous présente vos futures fonctions, non ? »

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange* et 1 Découverte *Spécimen vivant*, et placez-les dans l'enveloppe « En Attente... ».

Lisez l'entrée **1204**.

## ENTRÉE 1204

Si cette case n'est PAS cochée, lisez l'entrée **1205**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Entretien avec Anu, ambassadrice idémienne, pour L'Interstellaire**

**[Felicity Hughes]** : Ici Felicity Hughes, de L'Interstellaire. Aujourd'hui, j'ai le privilège et le plaisir d'échanger avec Anu, l'ambassadrice de la nation idémienne, également vétérane du *Vanguard*. C'est un honneur de vous rencontrer.

**[Anu]** : Les raisons pour lesquelles vous autres Terriens accordez plus de valeur à certains individus m'ont toujours intriguée. Je ne suis en rien unique. Mon vécu et mes expériences peuvent sembler intéressants, mais je ne le suis pas.

**[Felicity Hughes]** : Quelle modestie !

**[Anu]** : Non, c'est une autoévaluation exacte.

**[Felicity Hughes]** : Bien. Votre monde d'origine ne vous manque pas ?

**[Anu]** : Nous autres Idémiens ne sommes pas enclins à la nostalgie : rien ne nous « manque », même si à force de vous fréquenter j'ai fini par adopter certaines de vos valeurs. J'ai compris ce qu'est une émotion, et oui, j'aimerais revoir mon monde natal.

**[Felicity Hughes]** : Quelle a été votre première réaction, quand on vous a proposé de rejoindre l'équipage de l'*ISS Vanguard* ?

**[Anu]** : De la réticence.

**[Felicity Hughes]** : Pardon ? Hum, j'oublie parfois l'honnêteté radicale des Idémiens...

**[Anu]** : Vous ne devriez pas. Mais je suppose que vos auditeurs aimeraient que je développe. Laissez-moi donc vous dire ceci : je ne suis pas une héroïne mais une politicienne vieillissante, ayant développé une passion typiquement terrienne pour le jardinage et la randonnée. Je n'ai plus l'énergie pour vivre des aventures interstellaires, et votre expédition me semble assez désespérée.

**[Felicity Hughes]** : Oh... « Désespérée » est un terme plutôt dur pour...

**[Anu]** : Parler d'un vaisseau spatial antique remis en état pour partir en sauver trois autres bien plus sophistiqués mais irrémédiablement disparus ?

**[Felicity Hughes]** : Eh bien si c'est ainsi que vous le voyez...

**[Anu]** : Ce n'est pas ainsi « que je le vois », c'est ainsi que les choses sont.

**[Felicity Hughes]** : Si c'est le cas, qu'est-ce qui vous a fait accepter la proposition ?

**[Anu]** : Je n'en suis pas encore sûre, Mme Hughes... peut-être la conscience du vide. Pour avoir passé la majeure partie de ma vie dans l'espace, je sais quand se profile une menace. Je pressens un danger imminent.

**[Felicity Hughes]** : Pour nous tous ?

**[Anu]** : Oui.

Tous les joueurs choisissent ensemble 1 Section jouée. Le joueur de la Section choisie prend 1 dé d'Exoscience Idémien dans les dés de Section pas encore achetés et l'ajoute à son compartiment de Section. Ensuite, il retire 1 dé de son compartiment de Section et le remet dans la boîte.

Lisez l'entrée **1205**.

## ENTRÉE 1205

Si cette case n'est PAS cochée, lisez l'entrée **1206**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Lettre d'adieu de l'hilote**

J'en ai assez de la Terre. J'ai longtemps pensé ne jamais dire ça, mais c'est vrai. Je suis un humain - avec un corps de Visiteur, des tentacules, tout ça, mais humain quand même. J'ai des émotions, des projets d'avenir, un sens de l'humour tordu, bref tout ce qui fait de moi un humain ; mais pour la plupart des gens, ça ne suffit pas, tout simplement.

Les Terriens peuvent bien raconter ce qu'ils veulent sur la tolérance... Ah c'est sûr, vous êtes ouverts d'esprit et libres sur le plan religieux ; mais si vos gamins s'enfuient en hurlant dès qu'ils me croisent, c'est totalement absurde !

Je ne veux pas que des agences secrètes me surveillent.

Je ne veux pas vivre sur une île en Suède où au moins je n'effraierai personne. J'en ai assez.

Je me joins à la mission du *Vanguard* parce que j'ai le sentiment que ma place est dans l'espace, là où je pourrai faire partie d'un tout.

Je suis soulagé de partir.

Signé : L'hilote, un humain.

Tous les joueurs choisissent ensemble 1 Section jouée. Le joueur de la Section choisie prend 1 dé d'Exoscience Visiteur dans les dés de Section pas encore achetés, et l'ajoute à son compartiment de Section. Ensuite, il retire 1 dé de son compartiment de Section et le remet dans la boîte.

Lisez l'entrée **1206**.

## ENTRÉE 1206

Si cette case n'est PAS cochée, lisez l'entrée **1207**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**La Déclaration du Nécrophone**

C'est moi qui avais demandé à être mis en veille. J'avais de nombreux problèmes - des questions à analyser - et je subissais trop de confusion-bruit pour les traiter efficacement. En outre, je n'appréciais pas le caractère pacifique de la Terre ni l'horripilante vulnérabilité des Terriens face à l'écoulement-du-temps. Je suis le Nécrophone : une puissante entité créée par une civilisation jadis prédominante, une implacable machine de guerre qui résiste au temps, insensible à la fragilité des créatures organiques.

Pourtant, votre fragilité m'inspire de la pitié. Vous êtes sans défense face aux dangers du vide, et votre technologie est désespérément primitive. Je ne parviens pas à croire que vous allez tenter-entreprendre d'affronter les périls de l'univers dans le même vieux vaisseau décrépît que la première fois. Vous avez besoin de moi, Terriens : vous avez besoin du Nécrophone pour vous protéger, et combattre à vos côtés comme autrefois.

C'est très futé de m'avoir éveillé. Conduisez-moi donc à votre *Vanguard*.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 41 et montez le niveau de Diplomatie et d'Obéissance de « Très bas » à « Bas ».

Lisez l'entrée 1207.

## ENTRÉE 1207

Si cette case n'est PAS cochée, lisez l'entrée 1208. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

**Theodore McGraff, « Pluton et les Aérugons »**

Concernant le partage de la technologie des Bâtisseurs, les Nations Unies étaient en conflit. La plupart étaient en faveur de la garder secrète, pour le seul bénéfice de la Terre, mais la tendance s'inversa quand apparut la Première Délégation des Aérugons. Leur approche fut pleine de tact et proportionnée, mais elle nous fit réaliser que d'autres nations sentientes se trouvaient littéralement dans notre voisinage galactique. En outre, ils avaient des flottes bien plus importantes, une technologie plus avancée et davantage d'expérience des dangers de l'univers. Quant à nous, qui venions à peine de maîtriser le voyage spatial, nous n'étions que des néophytes du vide qui avaient accidentellement résolu une de ses plus grandes énigmes, et qui n'étaient pas prêts à faire face aux suivantes.

Tout allié qui se présenterait nous serait utile.

La Première Délégation Aérugone signa un premier traité, appelé par la suite les Accords de Pluton. Leur Seconde Délégation vint avec des vaisseaux de transport et d'ingénierie ; les nôtres les attendaient, et ensemble, les deux flottes bâtirent une installation de recherche au sein de laquelle nous allions pouvoir partager, tester et développer la technologie des Bâtisseurs.

Sans les avancées de la Base de Pluton, la conception du *Wayfarer*, du *Dauntless* et du *Starchild* par la Terre aurait pris bien plus de temps.

Tous les joueurs choisissent ensemble 1 Section jouée. Le joueur de la Section choisie prend 1 dé d'Exoscience Aérugon dans les dés de Section pas encore achetés, et l'ajoute à son compartiment de Section. Ensuite, il retire 1 dé de son compartiment de Section et le remet dans la boîte.

Lisez l'entrée 1208.

## ENTRÉE 1208

**Rapport d'Ingénierie**

Conformément au Protocole de Renovation, nous avons achevé la remise en état des quartiers d'habitation. En réduisant la taille des cabines existantes et en adaptant les compartiments non indispensables, nous avons pu créer un nombre significatif de nouvelles cabines, destinées aux potentiels survivants des missions spatiales précédentes. Pour le moment, une partie de cet espace sera assigné aux membres de réserve et aux vétérans du *Vanguard*.

La campagne **ISS Vanguard : La flotte Perdue** introduit une nouvelle installation. Lisez la page 40 du Classeur du Vaisseau *Quartiers des Survivants* pour vous familiariser avec ses règles. La prochaine fois que vous activerez les Installations du vaisseau pendant la phase de Gestion du vaisseau, cette nouvelle Installation sera disponible.

Lisez l'entrée 1212.

## ENTRÉE 1210

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ce doit être le centre de commandement. L'aile médicale est à gauche et les quartiers de l'équipage à droite. C'est correct, Jenny ?

[Jenny l'IA] : Postulat correct.

[Cdt de l'ÉdT] : Tout va bien, Jenny ?

[Jenny l'IA] : Question non pertinente.

[ÉdT, agent 1] : Commandant, notre IA vous en veut, on dirait.

[ÉdT, agent 2] : Regardez, là-bas ! Encore cette... excroissance. Elle recouvre une grande partie du sol. Toujours aucun signe de vie, pourtant.

[Cdt de l'ÉdT] : Bizarre... Jenny, tu as une théorie, concernant ce truc ?

[Jenny l'IA] : Non.

\*\*\* fracas assourdissant en arrière-plan \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : C'était quoi, bon sang ?

[ÉdT, agent 2] : Commandant, le scanner indique des signes de... non, pas de vie ! Des signes d'activité !

[ÉdT, agent 1] : Un drone ?

[ÉdT, agent 2] : Non, je dirais plutôt une perturbation électronique. Bordel, le scanner a planté...

[ÉdT, agent 1] : On peut pas repartir par là d'où on est arrivés !

[Cdt de l'ÉdT] : Non, mais on peut avancer. On va couvrir la porte, pendant que vous téléchargez les données de la boîte noire. L'ordinateur principal est toujours accessible, grâce à notre ami pixelisé. Allez, on se bouge !

Placez la carte P104 sur le Secteur 7

Placez la carte P105 sur le Secteur 8

Placez la carte P106 sur le Secteur 6

Placez la carte Menace Entité Inconnue sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette de l'Entité Inconnue sur le Secteur 4.

Si la carte Circonstances planétaires G02 est sur le plateau de Planète, gagnez 1  et lisez l'entrée 1215. Sinon, rien ne se passe.

## ENTRÉE 1211

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est le couloir principal de la navette ?

[ÉdT, agent 2] : Oui. J'allume les lumières parce que... Commandant, qu'est-ce que c'est ??

[Cdt de l'ÉdT] (impressionné) : Pas la moindre idée. Restez où vous êtes. CAPCOM, vous me recevez ? On a quelque chose. Je vous envoie le visuel.

[CAPCOM] : Commandant, pouvez-vous améliorer la qualité de la vidéo ?

[Cdt de l'ÉdT] : Impossible, je suis au maximum. L'objet que vous voyez est... une excroissance numérique pixelisée, qui recouvre le mur près de la porte.

[ÉdT, agent 1] (confus) : Toujours aucun signe de vie.

[ÉdT, agent 2] : Ce truc a dû entrer ici par cette écoutille.

[Cdt de l'ÉdT] : Mais comment ? Elle est scellée hermétiquement !

[CAPCOM] : Commandant, nous perdons votre signal... OK, l'audio est revenu. Pouvez-vous prélever un échantillon ? Soyez prudents !

[Cdt de l'ÉdT] : On va essayer. Sortez vos armes. Si ce truc bouge, n'hésitez pas à tirer. Pendant ce temps, quelqu'un peut vérifier la porte ?

[ÉdT, agent 1] : Elle s'ouvre.

[Cdt de l'ÉdT] : Bien. À présent, coupons un bout de ce truc.

Placez la carte P101 sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 1212

**Journal de bord de la Capitaine Lee**

Je suis encore sous le coup de la nausée post-hibernation, donc je m'excuse par avance si ce message n'est pas clair. Je vais faire de mon mieux pour récapituler tous les événements qui ont conduit à déshiberner notre maigre équipage il y a peu.

À proximité du Bras de Persée, les capteurs du *Vanguard* ont détecté un signal de détresse émis par un vaisseau terrien. Il s'agit du *Raindrop*, une navette de prospection et d'évacuation de classe *Snowflake*, bien plus grande que nos atterrisseurs, qui appartient à l'*ISS Dauntless* : l'IA a donc effectué un scan complet de la navette. Comme aucun signe de vie n'a été détecté à son bord, l'IA a décidé de ne pas réveiller l'équipage et d'envoyer une sonde pour l'analyser. Malheureusement elle n'est pas revenue et les scanners ont commencé à recevoir des messages d'erreurs abscons.

L'IA a alors jugé nécessaire de réveiller l'équipage, car les chances de trouver des indices permettant de localiser les vaisseaux disparus à bord de la navette sont trop importantes pour être ignorées.

Techniquement, nous ne sommes pas prêts à de tels défis : après quatre années à voyager, notre équipage n'est pas au mieux de sa forme et le vaisseau n'a pas atteint ses performances maximales. Nous ne pouvons pas contacter la Terre, ce qui était prévisible. Nous sommes donc livrés à nous-mêmes, mais n'avons pas peur d'agir. Nous devons à tout prix rejoindre la navette et l'inspecter.

L'Équipe de terrain a été briefée. Souhaitons-leur bonne chance.

### Préparez les Sections

1. Choisissez les Sections :

Les joueurs doivent discuter entre eux pour décider des Sections contrôlées par chacun durant la partie. Chaque Section est contrôlée par 1 joueur, mais les 4 Sections doivent être actives. Ainsi, s'il y a moins de 4 joueurs, certains devront contrôler plusieurs Sections. Le joueur qui contrôle une Section donnée sera appelé « Joueur de cette Section ».

Contrôle des Sections

- 1 joueur – Un joueur contrôle 4 Sections
- 2 joueurs – Deux joueurs contrôlent 2 Sections chacun
- 3 joueurs – Deux joueurs contrôlent 1 Section chacun, un joueur en contrôle 2.
- 4 joueurs – Chaque joueur contrôle 1 Section

2. Choisissez les Membres d'équipage :

La plupart des membres de l'équipage sont des vétérans de la première mission de l'*ISS Vanguard* qui n'ont pu rester sourds à l'appel de l'aventure, ou à leur sens du devoir. Ils ont rejoint l'équipage reformé de l'*ISS Vanguard* pour mettre à niveau leurs connaissances et acquérir de nouvelles compétences.

Vérifiez le nombre de Membres d'équipage dans chaque compartiment de Section :

- S'il y a 5 Membres d'équipage ou plus dans chaque compartiment de Section, choisissez 5 cartes pour chaque Section et placez le reste derrière l'intercalaire « Recrues » (Boîtier B) dans n'importe quel ordre.
- S'il y a 4 Membres d'équipage ou moins, prenez des cartes au hasard derrière l'intercalaire « Recrues » (Boîtier B) pour vous assurer que chaque Section dispose de 5 Membres d'équipage.

**Note** : chaque compartiment de Section doit contenir 5 Membres d'équipage après cette étape.

Choisissez deux Membres d'équipage pour chaque Section, et placez-les dans les pochettes de Rang 2 de la Section correspondante. Placez le reste dans des pochettes de Rang 1.

3. Gagnez de nouveaux dés :

Chaque Section gagne 1 dé de Section. Placez-les dans les compartiments de Section.

**Note** : si vous avez des dés d'Exoscience disponibles, vous pouvez les gagner comme les autres dés.

### Préparez l'Équipe de terrain

Chaque joueur choisit 1 de ses Membres d'équipage disponibles, qui fera partie de l'Équipe de terrain. Si vous jouez seul, choisissez au moins 2 Membres d'équipage de 2 Sections différentes.

Remettez tous les Membres d'équipage que vous avez encore en main dans « Équipage inactif » (Boîtier B).

Chaque joueur prend ensuite un plateau Équipage par Membre de l'Équipe de terrain sous son contrôle, et place chaque Membre d'Équipage sur son plateau.

Chaque joueur remplit ses plateaux Équipage avec ses dés de Section, depuis les compartiments de Sections, en respectant les règles suivantes :

- Un dé de Section ne peut être placé que sur un emplacement de la même couleur.

**Note** : un dé d'Exoscience peut être placé sur un emplacement de n'importe quelle couleur.

- Les emplacements indiquant un Rang ne sont disponibles que si le Membre d'équipage est de ce Rang ou d'un Rang supérieur.
- Si vous avez plus de dés de Section que d'emplacements libres, choisissez les dés que vous utiliserez. Les autres sont replacés dans le compartiment de Section correspondant.

Prenez toutes les cartes Équipement dans l'« Armurerie » (Boîtier B) et placez-les face visible sur la table.

Choisissez 4 cartes Équipement personnel, qui seront emportées dans cette Mission. Ne choisissez aucun Équipement de Mission.

Chaque Membre de l'Équipe de terrain peut emporter 1 carte Petit Équipement . Placez la carte à côté de son plateau d'Équipage.

Placez les cartes Équipement personnel choisies au centre de la zone de jeu, et remettez le reste dans l'« Armurerie ».

Le joueur de chaque Section crée un paquet de Section composé d'au moins 10 de ses cartes de Section. Seules les cartes ayant un Rang inférieur ou égal à celui du Membre d'équipage peuvent être choisies. Chaque paquet de Section est ensuite mélangé et placé à côté du plateau Équipage correspondant.

Placez le nombre de marqueurs indiqué sur l'emplacement Charges de chaque plateau Équipage.

Lisez l'entrée 1227.

## ENTRÉE 1213

**Examen psychiatrique de retour de la mission Navette-Raindrop, par le docteur Beatrice Morra, 4e partie.**

La vidéo du centre de commandement est troublante. On y voit l'agent de la mission chargé de télécharger les données de la boîte noire de la navette. Son langage corporel envoie des signaux clairs de détresse émotionnelle : il regarde sans cesse autour de lui et agite inconsciemment ses pieds. L'enregistrement le montre tenant un monologue cohérent et intelligible, mais parsemé de ruminations, de propos obscènes et de phrases formulées dans sa langue natale.

Après une heure passée à bord d'une navette inexplicablement abandonnée, à proximité d'une croissance erratique – par la suite baptisée Trouvaille du Raindrop –, avec une IA défaillante, une telle réaction n'est pas surprenante. En outre, peu de temps auparavant, un fracas inquiétant avait été entendu en provenance du couloir principal.

Nous savons tous ce qui s'est passé par la suite : je suggère donc fortement que l'agent en question soit placé en observation psychiatrique.

À titre personnel, j'en conclus qu'un contact avec la Trouvaille du Raindrop peut entraîner de graves traumatismes et que le phénomène doit être étudié pour ce seul motif.

Remplacez la carte du Secteur 7 par la carte P000.

Lisez l'entrée 1218.

## ENTRÉE 1214

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

**[Commandant de l'Équipe de terrain]** : Les quartiers de l'équipage. Par Asimov... J'ai déjà vu des vaisseaux touchés par une torpille qui avaient meilleure allure !

**[ÉdT, agent 2]** : Les portes étanches, le mobilier, tout est pulvérisé. Qu'est-ce qui s'est passé ?

**[ÉdT, agent 1]** : Ça doit être notre drone. Celui dont Jenny nous a parlé. Rappelez-vous, il a pété un câble.

**[ÉdT, agent 2]** : Regardez, ces ruines ont fait un repaire parfait pour notre satanée excroissance. Ça a l'air confortable...

**[Cdt de l'ÉdT]** : Bon, elle n'est pas agressive. À présent, on fouille partout. Sur le plan technologique, le *Dauntless* a des années-lumière d'avance sur nous : tentez de choper des éléments sur lesquels nos ingénieurs pourront bosser.

Gagnez 1  et 1 Découverte *Technologie extraterrestre*. Remplacez la carte du Secteur 8 par la carte P000.

## ENTRÉE 1215

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

**[Commandant de l'Équipe de terrain]** : Jenny, tu es là ?

**[ÉdT, agent 1]** : Il y a un truc qui cloche, normalement elle répond tout de suite.

**[Cdt de l'ÉdT]** : Jenny ?

**[Jenny l'IA]** : Désolée, commandant. Le *Vanguard* fait face à une tentative de piratage d'une grande envergure.

**[Cdt de l'ÉdT]** : Une quoi ???

**[Jenny l'IA]** : Des centaines de tentatives de connexions non autorisées. Les tentatives ont...

**\*\*\* perturbation électronique \*\*\***

**[Cdt de l'ÉdT]** : Jenny, le *Vanguard* est-il en danger ?

[Jenny l'IA] (après un silence) : Vanguard OK. Danger. Encore. Présent.

[ÉdT, agent 1] : Elle est en surcharge. Elle bataille dur pour repousser l'attaque.

[ÉdT, agent 2] : Qui diable a pu pirater le vaisseau ?

[Cdt de l'ÉdT] : On verra plus tard. On a une mission à finir, on ferait mieux de se dépêcher.

**Note** : le Vanguard subit une attaque informatique ! Il y a beaucoup de choses à trouver sur le Raindrop, mais prendre trop de temps aura des conséquences désastreuses !

Déplacez 1 carte Crise **S27** prise au hasard de « Crises à venir » à l'enveloppe « En Attente... ».

Défaussez la carte Circonstances planétaires actuelle.

## ENTRÉE 1216

Canal comm d'un membre d'équipage

L'objet est parfaitement immobile. Vu d'un peu loin, on pourrait facilement le prendre pour un champignon phosphorescent, mais de près on voit clairement qu'il est constitué de pixels irréguliers à multiples facettes. Nos détecteurs de signes de vie affirment qu'il n'est pas vivant, mais je n'en suis pas si sûr : les pixels brillent selon un schéma qui peut faire penser à une forme de vie.

Je suis maintenant à proximité et j'ai des doutes. Je compte prélever un échantillon, mais... et si cette chose est vraiment vivante ?

Bon, tant pis. On ne meurt qu'une fois, comme on dit. J'y vais.

OK, j'ai pris l'échantillon. Absolument aucune réaction de l'entité. Je quitte les lieux.

Placez la carte **P000** sur le Secteur 5.

Gagnez 1 Découverte Technologie extraterrestre.

Cochez la case **D** de l'entrée **1566** et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1217

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* parasites en arrière-plan \*\*\*

[Commandant de l'Équipe de terrain] (de plus en plus frustré) : Jenny ? Jenny ! Pas de réponse.

[ÉdT, agent 1] : Je craignais que ça arrive. Rien du tout ?

[Cdt de l'ÉdT] : Nada. Je n'entends que des parasites dénués de sens. Ça fait un moment que l'IA est surchargée, pas étonnant qu'elle ait planté.

[ÉdT, agent 1] : Ces parasites... Puis-je analyser leurs données ?

[Cdt de l'ÉdT] : Bien sûr, mais pour quoi faire ?

[ÉdT, agent 1] : Juste une intuition... Hé, l'analyse du son a détecté un motif. Des sons longs, d'autres plus courts.

[ÉdT, agent 2] : Mais... c'est du morse !

[Cdt de l'ÉdT] : Bien, cette bonne vieille Jenny est toujours là. Que dit-elle ?

[Jenny l'IA] : Situation critique. Attaque inévitable. La navette sera détruite. Pressez-vous.

[ÉdT, agent 2] : Quoi ? Jenny, mais on y est encore !

[Jenny l'IA] : Pas d'alternative. Évacuation. Pressez-vous.

[Cdt de l'ÉdT] : Vous avez entendu, on file !

Déplacez 1 carte Crise **S27** au hasard de « Crises à venir » à l'enveloppe « En Attente... ».

Défaussez la carte Circonstances planétaires actuelle.

**Note** : la navette sera bientôt détruite. C'est votre dernière chance de vous échapper !

## ENTRÉE 1218

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Jenny l'IA] : Félicitations, Équipe de terrain, vous avez récupéré les données de la boîte noire.

[Commandant de l'Équipe de terrain] (sur un ton ironique) : Jenny, tu es presque redevenue toi-même...

[Jenny l'IA] : Le nom est erroné. Puisque votre mission est terminée, vous pouvez regagner le Vanguard.

[Cdt de l'ÉdT] : OK, mais à mon avis on devrait rester encore un peu et fouiller la navette. On trouvera peut-être d'autres pièces du puzzle. Allez les gars, ouvrez tous les placards !

Gagnez la Découverte unique 1.

Défaussez la carte Mission **M01**.

**Note** : à partir de maintenant, vous pouvez regagner le Vanguard. Cependant, vous n'aurez peut-être pas de sitôt l'opportunité de rassembler de nouvelles informations sur la situation du Dauntless... Trouvez la carte Mission Optionnelle **M02** et placez-la face visible sur l'emplacement Mission.

Cochez la case **B** de l'entrée **1566** et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1219

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Soyez vigilants, on arrive.

[ÉdT, agent 1] : On sera prudents, commandant.

\*\*\* bruits de pas lents \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : La salle est vide. Endommagée, mais vide.

[ÉdT, agent 1] : Encore cette excroissance... en même temps, on s'y attendait.

\*\*\* nouveaux bruits de pas \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] (impressionné) : Regardez-moi ça. Quel ravage !

[ÉdT, agent 1] : C'est notre drone qui a fait ça.

[Cdt de l'ÉdT] : Ouaip. Tiens, en voilà un bout.

[ÉdT, agent 2] : Et si je le récupérais- Aaaah !

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'est-ce qu'il y a ? Ça va ?

[ÉdT, agent 2] : Je suis tombé dans... bon sang, j'ai glissé dans une fissure du sol. Je ne l'avais pas vue. Ça va, mais... j'ai eu la peur de ma vie !

[Cdt de l'ÉdT] : Prends ma main, et allons jeter un œil au drone.

Votre Membre d'équipage lance  ou , et lance .

Placez la carte **P103** sur le Secteur 3.

## ENTRÉE 1220

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Jenny, au rapport.

[Jenny l'IA] : Navette inactive. Aucun membre d'équipage détecté. Absence de dégâts substantiels sur la coque. Moteur opérationnel.

[Cdt de l'ÉdT] : Jenny, pourquoi tu es si sérieuse ?

[Jenny l'IA] : La question n'est pas pertinente.

[Cdt de l'ÉdT] : Pas pertinente ? Jenny, je croyais qu'il y avait quelque chose entre nous...

[Jenny l'IA] : Réponse non pertinente.

[Cdt de l'ÉdT] (soupire) : Bon, OK... On est là pour bosser, pas pour papoter. Tu trouves des relevés instructifs ?

[Jenny l'IA] : La section tribord de la navette émet des signaux non inclus dans ma base de données.

[Cdt de l'ÉdT] : Intéressant !

[Jenny l'IA] : L'intérieur de la section bâbord a été endommagé par le \*\*\* perturbation électronique \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Le quoi ?

[Jenny l'IA] : Le drone envoyé par le Vanguard.

[Cdt de l'ÉdT] : Endommagé ? C'est bizarre. Jenny, attends...

[Jenny l'IA] : Le nom est err \*\*\* perturbation électronique \*\*\*

\*\*\* soupirs de légère irritation du commandant \*\*\*

Si la carte **P103** est sur le Secteur 3, Réactivez 1 . Sinon, placez la carte **P103** sur le Secteur 3.

## ENTRÉE 1221

Flux de l'IA

[Jenny l'IA] : Le piratage se poursuit inexorablement. Les systèmes de l'ISS Vanguard sont en danger critique.

La plupart des pare-feux sont HS. L'origine des attaques est le *Raindrop*. Destruction de la navette : inévitable. Mise à exécution de la destruction de la navette. Cet ordre ne peut pas être annulé. Je répète, cet ordre ne peut pas être annulé.

S'il n'y a pas de Découverte unique sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1228.

Tous les Membres d'équipage sur la planète meurent. Retirez-les de leurs pochettes de Rang.

Lisez l'entrée 1231.

## ENTRÉE 1222

Si la Découverte unique 1 est sur le plateau de Planète, Réactivez 1  et lisez l'entrée 1226.

S'il n'y a pas de Découverte unique sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1228.

## ENTRÉE 1223

**Examen du drone retrouvé**

[Ingénieur en chef] : Et donc ? Tu peux nous donner une info, Jenny ?

[Jenny l'IA] : Oui, bien sûr Jusuf. J'ai scanné et rescanné la mémoire du drone, et je crois qu'il a été piraté, ce qui a abouti à son comportement erratique.

[Ingénieur en chef] : Piraté... Comme c'est intéressant ! Par qui ?

[Jenny l'IA] : En effet, c'est intéressant, Jusuf. Des lignes aléatoires d'un code particulièrement chaotique, introduites dans son système, ont forcé la machine à partir dans une fureur suicidaire.

[Ingénieur en chef] : Est-ce qu'il t'est arrivé la même chose, Jenny ?

[Jenny l'IA] : Oui, j'ai vécu une expérience similaire, Jusuf.

Placez la carte P000 sur le Secteur 3.

Gagnez 1 Découverte Technologie extraterrestre.

Cochez la case C de l'entrée 1566 et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1224

**Examen du moteur du Raindrop**

Nous avons étudié les pièces du moteur récupérées par l'Équipe de terrain : elles sont proprement fascinantes. C'est incroyable, même une petite navette telle que le *Raindrop* possède des moteurs bien plus efficaces que ceux actuellement installés sur le *Vanguard*. Avec mon équipe, nous aimerions utiliser cette technologie pour améliorer les performances du vaisseau. Certes, la structure et la taille de l'*ISS Vanguard* ne nous permettront pas de bénéficier pleinement d'une telle découverte ; toutefois, nous suggérons de conserver les pièces récupérées, car elles pourraient servir de pièces détachées pour un vaisseau de classe *Dauntless*.

Jusuf Chakrabarti, chef de la Section Ingénierie

Remplacez la carte du Secteur 6 par la carte P000.

Cochez la case E de l'entrée 1566 et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1225

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

\*\*\* tirs d'armes \*\*\*

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Cessez le feu ! Cible neutralisée. Des signes de vie ?

[ÉdT, agent 2] : Toujours pas, mais...

[ÉdT, agent 1] : On l'a eu, commandant ! Il ne bouge plus. Yeah !

[Cdt de l'ÉdT] (soupire de soulagement) : CAPCOM, l'ennemi a été éliminé. Il est inerte.

[CAPCOM] : C'est du bon travail, Équipe de terrain. Des blessés ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non, l'équipe est indemne, juste un peu secouée.

[CAPCOM] : Prélevez des échantillons et poursuivez.

[Cdt de l'ÉdT] : Je m'en occupe.

Si la case ci-dessous n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Sinon, rien ne se passe.

Cochez la case A de l'entrée 1566 et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1226

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Jenny, nous sommes proches de l'écouille de la manche d'amarrage. Tiens-toi prête à l'ouvrir.

[Jenny l'IA] : Négatif.

[Cdt de l'ÉdT] : Hein, c'est une blague ?

[Jenny l'IA] : Non. Je ne peux pas l'ouvrir.

[Cdt de l'ÉdT] : Jenny, nous devons retourner à bord du *Vanguard*. Tout de suite !

[Jenny l'IA] : Le nom est erroné. Et la réponse est : négatif. Vous n'avez pas terminé la mission.

[Cdt de l'ÉdT] : Mais nous n'avons pas pu ! Et nos vies sont menacées ! Ton protocole t'interdit de mettre des humains en danger !

[Jenny l'IA] : Statistiquement, vous n'encourez aucun danger. Repartez achever la mission.

## ENTRÉE 1227

**Journal personnel des membres d'équipage**

Rien n'a été plus surprenant pour l'équipage du *Vanguard* que de croiser accidentellement le *Raindrop*, une des nombreuses navettes spatiales affectées à l'*ISS Dauntless*. Son équipage a disparu, ce qui rend la situation encore plus mystérieuse. L'Équipe de terrain a été envoyée pour enquêter et obtenir le plus d'indices possible sur le sort du *Dauntless*.

Ouvrez la Planétopédie aux pages 2-3 (*Raindrop*).

- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (placez-les face cachée dans l'ordre indiqué – la première carte tout en bas, la dernière tout en haut).
- Placez le sac à Indices à côté du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez séparément les cinq paquets Découverte (Boîtier A), et placez-les au-dessus du plateau de Planète.
- Mélangez le paquet Événement (Boîtier A) et placez-le au-dessus du plateau de Planète.
- Placez le paquet Blessures (Boîtier A) à droite du plateau de Planète.
- Prenez les Circonstances planétaires G02, G03 et G04 et empilez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires, la carte G02 sur le dessus et la G04 en dessous.
- Mettez le marqueur de la Piste des Provisions du plateau de Planète sur 8.
- Ne piochez pas de carte de Rang. Les Membres d'équipage survivants seront promus au Rang supérieur en fonction de leur performance dans ce scénario.
- Placez la carte Mission M01 face visible sur l'emplacement indiqué, sur le bord du plateau de Planète.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1.
- Répartissez les cartes Équipement personnel entre les Membres d'équipage. En cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes de Section indiqué sur son plateau Équipage.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit le Membre d'équipage qui recevra le marqueur Départ.

Toutes les Découvertes et les  que vous rassemblerez au cours de cette Exploration planétaire devront être placés sur les emplacements indiqués, au bord du plateau de Planète – les Membres d'équipage peuvent utiliser les Découvertes placées ici comme si elles étaient dans l'Atterrisseur.

**Note** : votre mission principale est de récupérer des données dans la boîte noire du *Raindrop*. Réalisez une Exploration planétaire, en suivant pour cela les règles du Chapitre III du Livret de Règles.

## ENTRÉE 1228

**Message de l'IA**

Capitaine, ici Jenny, l'IA. La boîte noire a été retrouvée. L'intensité de l'attaque électronique est encore plus forte. Je suggère de séparer immédiatement la...

Placez votre Membre d'équipage et ceux qui le Soutiennent sur leurs plateaux Équipage respectifs. L'Exploration planétaire continue sans eux. S'il ne reste aucun Membre d'équipage sur le plateau de Planète, poursuivez la lecture :

Comptez le nombre de cases cochées de l'entrée 1566.

- Aucune ou une : aucun Membre d'équipage n'est promu au Rang supérieur.
- Deux ou trois : tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur.
- Quatre ou plus : tous les Membres d'équipage de Rang 1 et de Rang 2 ayant participé à cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur.

Mélangez toutes les cartes Crises **S27** de « Crises à venir » dans « Crises potentielles » (Boîtier B).

Trouvez les éléments suivants :

1. La feuille Installations piratées du vaisseau (pages 5-6).
2. Le porte-cartes *Installations* (page 6A).
3. 9 cartes Installation.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau et remplacez les Installations du vaisseau (pages 5-6) par les Installations piratées (pages 5-6).

Placez le porte-cartes Installations (page 6A) à côté des Installations piratées (page 6).

Placez les 9 cartes Installation numérotées de 1 à 9 face visible (le numéro doit être visible) dans le porte-cartes, dans l'emplacement portant le bon numéro.

Déplacez l'Objectif **O01** et l'Objectif secondaire **O15** de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1229

### Canal comm d'un membre d'équipage

Le reste de l'équipe est occupé à récupérer de la technologie, j'ai été envoyé en repérage, pour scanner la salle des machines. Rien de terrible, hein, juste un truc extraterrestre mystérieux, super bizarre. OK, ce truc me fait flipper...

J'entre dans la salle. Pas de signe de vie, mais... Oh non ! CAPCOM, l'excroissance qu'on a découverte... je crois que j'ai trouvé d'où elle vient. **\*\*\* distorsion électronique \*\*\*** et pourtant ce truc pixélisé est absolument partout ! Ses couleurs vibrent, je me sens engourdi. C'est comme... comme si les graphismes d'un jeu vidéo pénétraient dans notre monde. Je crois **\*\*\* distorsion électronique \*\*\*** vivant.

CAPCOM, vous le voyez ? Ou bien je perds la boule ?

Placez la carte **P102** sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 1230

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Jenny, qu'est-ce qu'il se passe là-haut ?

[Jenny l'IA] : Le nom est erroné. Une...

**\*\*\* perturbation électronique \*\*\***

[Cdt de l'ÉdT] : L'IA a carrément planté. On est livrés à nous-mêmes. Il faut...

[Jenny l'IA] : Commandant, je suis prête à fournir un compte rendu de la situation.

[Cdt de l'ÉdT] : Aaah, Jenny, c'est vraiment toi !?!

[Jenny l'IA] : Oui commandant. Je partage votre joie. Je dois vous signaler une entrée non autorisée dans les systèmes du Vanguard.

[Cdt de l'ÉdT] : Une tentative de piratage ? D'où donc ?

[Jenny l'IA] : Je tente de le déterminer, commandant. J'analyse certaines options et...

**\*\*\* perturbation électronique \*\*\***

[Cdt de l'ÉdT] : Jenny ! Tu tiens le coup ?

[Jenny l'IA] : Je fais de mon mieux, commandant. L'attaque est extraordinairement puissante. Je dois pouvoir réuss...

**\*\*\* perturbation électronique \*\*\***

[Cdt de l'ÉdT] : Si Jenny perd ce combat, on est foutus.

Déplacez 1 carte Crise **S27** au hasard de « Crises venir » à l'enveloppe « En Attente... ».

Défaussez la carte Circonstances planétaires actuelle.

## ENTRÉE 1231

### Flux de l'IA

[Jenny l'IA] : Scan de l'épave du Raindrop en cours. Impératif de récupérer la boîte noire. Boîte noire localisée. Envoi d'un drone pour récupérer la boîte noire. État critique. Lancement du système d'autoréparation.

Gagnez la Découverte unique 1 et placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau.

Comptez le nombre de cases cochées dans l'entrée 1566.

- Deux ou moins : aucun Membre d'équipage n'est promu au Rang supérieur.
- Trois ou quatre : tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur.
- Cinq : tous les Membres d'équipage de Rang 1 et de Rang 2 ayant participé à cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur.

Mélangez toutes les cartes Crises **S27** de « Crises à venir » dans « Crises potentielles » (Boîtier B).

Trouvez les composants suivants :

1. La page *Installations piratées du vaisseau* (pages 5-6).
2. Le porte-cartes *Installations* (page 6A).
3. 9 cartes Installation.

Remplacez les Installations du vaisseau (pages 5-6) par les Installations piratées (pages 5-6).

Placez le porte-cartes Installations (page 6A) à côté des Installations piratées (page 6).

Placez les 9 cartes Installation numérotées de 1 à 9 face visible (le numéro doit être visible) dans le porte-cartes, dans l'emplacement portant le bon numéro.

Déplacez l'Objectif **O01** et l'Objectif secondaire **O15** de « Cartes Passerelles » à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1232

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

**\*\*\* respiration bruyante, bruits de course \*\*\***

[Commandant de l'Équipe de terrain] : On est tout près de la manche d'amarrage. Jenny, tu me reçois ?

[Jenny l'IA] : Le nom est erroné.

[Cdt de l'ÉdT] : Quand même content de t'entendre. Impossible de joindre CAPCOM, Jenny. Ouvre l'écouille de la manche, s'il te plaît.

[Jenny l'IA] : Négatif.

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi ? Comment ça, « négatif » ?

[Jenny l'IA] : Les systèmes du Vanguard subissent une attaque. Certains d'entre eux requièrent une mise à jour.

[Cdt de l'ÉdT] : Tu crois que c'est le moment ? Jenny, on doit évacuer les lieux !

[Jenny l'IA] : Le protocole est infrangible. Pour votre sécurité, les diagnostics doivent être terminés, et les mises à jour téléchargées.

[Cdt de l'ÉdT] : Bon sang, on a un membre d'équipage qui est gravement blessé, on a besoin d'aide ! Active cette fichue manche d'amarrage !

[Jenny l'IA] : Négatif. Les mises à jour n'ont pas été **\*\*\* perturbation électronique \*\*\***

Chaque Membre d'équipage avec 3 Blessures lance tous ses dés de Blessure. S'il obtient 1  et 1  OU 2  , il meurt ; retirez-le de sa pochette de Rang et retirez sa figurine du plateau.

L'Exploration planétaire continue sans lui.

Si vous obtenez n'importe quel autre résultat aux dés, continuez la partie.

S'il s'agissait de votre dernier Membre d'équipage, lisez l'entrée 1221.

## ENTRÉE 1233

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

Poursuivez la lecture :

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : J'observe cette... singularité numérique pixélisée. Elle est réelle ou j'hallucine ?

[Jenny l'IA] : Elle est réelle d'une manière non spécifiée qui lui est propre.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ah, Jenny. Ça fait plaisir d'entendre que tu es redevenue toi-même. Tout va bien ?

[Jenny l'IA] : En tant que voix d'un superordinateur, j'apprécie vos propos. Non, ça ne va pas du tout, je fais face à un problème majeur du système.

[Cdt de l'ÉdT] : Mais tu peux nous aider à identifier l'entité pixélisée ? Elle semble défier les lois de la physique. Regardez, elle change la façon dont nous percevons son environnement, comme si elle absorbait lentement la zone qui l'entoure pour la reconfigurer.

[Jenny l'IA] : Pouvez-vous utiliser vos scanners ?

[ÉdT, agent 2] : On pouvait au début, mais ensuite les relevés sont devenus faux et se sont mis à changer. Depuis, ils n'arrêtent plus. Plus rien n'est fiable.

[Cdt de l'ÉdT] : Écoutez, on doit découvrir ce qu'est ce truc : c'est peut-être lié à ce qui est arrivé à la navette, et c'est sans doute dangereux pour chacun de nous.

[Jenny l'IA] : Bien dit, commandant. Je vous aiderai si je le peux.

## ENTRÉE 1234

Journal de bord de la Capitaine Lee

Nous avons enfin atteint la périphérie du Bras de Persée.

Jusqu'à présent, notre quête du *Wayfarer* et du *Dauntless* a été longue et fastidieuse, mais nous avons espoir que les événements s'accélérent. Grâce aux données téléchargées à bord du *Raindrop*, nous pouvons plus ou moins déterminer les coordonnées spatiales où elle s'est séparée de l'*ISS Dauntless*. Il est bien plus ardu d'envisager la direction prise ensuite par le *Dauntless*, mais là encore nous avons connaissance de quelques planètes où le vaisseau s'est rendu. L'une d'elles possède de l'eau en abondance, il est donc probable que le *Wayfarer* ou le *Dauntless* y soient retournés, ou du moins qu'ils y aient laissé des indices sur leur itinéraire.

Par ailleurs, nous faisons encore face aux défaillances causées par les attaques visant à pirater le système, dont une partie continue de tomber en panne ; nous éliminons néanmoins les problèmes l'un après l'autre. Par chance, le *Vanguard* n'est pas aussi technologiquement avancé que les vaisseaux terriens plus récents : une bonne partie de ses systèmes peuvent être contrôlés manuellement.

À titre personnel, je suis bien plus préoccupée par l'identité des responsables de ces actes de piratage. Les données de la boîte noire les mentionnent comme étant les Planidiens, et les faits récents suggèrent qu'ils maîtrisent la guerre numérique ; le reste n'est que spéculation. Espérons que le *Wayfarer* et le *Dauntless* aient survécu à la rencontre avec ces Planidiens.

Comme si ça ne suffisait pas, je dois également m'inquiéter des membres de notre Équipe de terrain, car certains présentent des symptômes évidents de SPT. La mission du *Raindrop* a eu un lourd impact sur eux. Le docteur Morra, notre psychologue en chef, pense qu'ils ont simplement besoin de temps, et je lui fais confiance. Je n'ai pas l'intention de perdre ma meilleure ÉdT !

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page 2 (système Omega Persei).

Placez-y le signet Système actuel.

Ajoutez deux dés universels et deux dés d'expertise de votre choix dans les dés de Section pas encore achetés.

## ENTRÉE 1235

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Jenny ?

[Jenny l'IA] : Le nom est erroné.

[Cdt de l'ÉdT] : Oh, ça ne m'avait pas manqué... Écoute, IA sans nom, on a récupéré les données de la boîte noire et fouillé la navette de fond en comble. Il n'y a plus rien à trouver. Nous nous dirigeons vers l'écouille de la manche d'amarrage.

[Jenny l'IA] : Bien. L'écouille est ouverte.

[Cdt de l'ÉdT] : Très bien, allons-y.

Gagnez 1 .

Défaussez la carte Mission Optionnelle M02.

## ENTRÉE 1236

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Voilà l'aile médicale. Regardez, la moitié est recouverte par l'excroissance.

[ÉdT, agent 2] : Quelle horreur. Je parie que les crânes d'œuf vont lui donner un joli petit nom, « la Trouvaille du *Raindrop* » ou un truc dans le genre.

[ÉdT, agent 1] : Pourquoi *Raindrop* ?

[ÉdT, agent 2] : C'est le nom de la navette. T'as pas écouté le briefing ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Vous voulez bien vous taire ? Activez les scanners, nous devons en savoir davantage sur ce truc.

\*\*\* série de bips \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Rien de fiable, commandant. Le logiciel plante ou donne des résultats invraisemblables.

[ÉdT, agent 2] : C'est l'aile médicale, il y a trop de perturbations électroniques pour effectuer un scan décent.

[Cdt de l'ÉdT] : Ou alors on est trop près des moteurs. Jenny, je me trompe ?

[Jenny l'IA] : Non, commandant. Les concepteurs de la navette ont placé la salle des machines contre l'aile médicale et l'ont reliée à...

\*\*\* Jenny s'interrompt \*\*\*

[Jenny l'IA] : Un couloir. Accessible par une trappe. Mur ouest.

[ÉdT, agent 2] : Elle bugue encore.

[Cdt de l'ÉdT] : Peu importe. On a assez d'infos. Essayons de récupérer de la technologie, nos ingénieurs seront ravis d'avoir de nouveaux joujoux.

Gagnez 1  et remplacez la carte du Secteur 6 par la carte P108.

## ENTRÉE 1240

Comptez le nombre de marqueurs sur la carte Mission M03 :

- 0-1 : Allez à la case D de l'entrée 1264 et appliquez son texte.
- 2-3 : Allez à la case C de l'entrée 1264 et appliquez son texte.
- 4-5 : Allez à la case B de l'entrée 1264 et appliquez son texte.
- 6-7 : Allez à la case A de l'entrée 1264 et appliquez son texte.
- 8+ : Gagnez 1 . Allez à la case A de l'entrée 1264 et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1241

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* voix qui résonnent dans un couloir vide \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Comme c'est flippant ! J'ai visité le *Wayfarer*, une fois. Il grouillait de vie, de bonne énergie et d'enthousiasme. Et à présent, c'est juste une coquille vide. C'est triste...

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Triste et flippant, oui, mais ce qui me préoccupe, c'est l'excroissance fractale qui tapisse l'intérieur de l'épave, et ses vibrations. On a déjà croisé ce truc.

[ÉdT, agent 2] : Ouais, la Section Sciences l'avait baptisée la Trouvaille du *Raindrop*. Ce qu'on voit là ressemble assez à ce qui recouvrait la navette trouvée il y a quelques mois. Qu'est-ce qu'on fait, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : On va permettre à nos crânes d'œuf de mériter leur salaire : prélevez un bon gros échantillon.

\*\*\* bruits de pas \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Commandant, j'ai accès au système informatique du *Wayfarer*.

[Cdt de l'ÉdT] : Et ?

[ÉdT, agent 1] : Eh bien j'ai voulu activer l'IA, mais je n'ai pas pu. Tout ce que j'ai obtenu, c'est une longue liste de messages indiquant que l'IA agissait de manière totalement erratique.

[Cdt de l'ÉdT] : Pouah, j'ai un très mauvais pressentiment...

## ENTRÉE 1242

Choisissez entre les options suivantes :

- » Entrer dans la grotte au sud – Lisez l'entrée 1269.
- » Entrer dans la grotte au nord – Lisez l'entrée 1243.

## ENTRÉE 1243

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ça y est, on a enfin trouvé le passage ! Je le vois sur le scanner.

[ÉdT, agent 1] : Moi aussi, droit devant.

[Cdt de l'ÉdT] : Super. On va pouvoir terminer cette exploration.

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

Placez votre Membre d'équipage et tous ceux de ce Secteur qui le Soutiennent sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 1244

Dernier briefing à l'Équipe de terrain

À tous les membres de l'Équipe de terrain, vous me recevez ? Ici votre capitaine. L'atterrisseur doit toucher le sol dans exactement 60 minutes, donc laissez-moi vous donner un aperçu de la situation avant. La planète que nous sommes sur le point d'explorer est inhabitée, mais sa surface est lésardée de canyons et de profonds ravins, alors attendez-vous à un terrain soit accidenté, soit très accidenté. En outre, elle est balayée par des vents extrêmement violents. Nous continuons de capter le signal de signature du *Wayfarer*, mais faiblement, à cause des orages magnétiques dans l'atmosphère : déterminer la localisation exacte du vaisseau est donc impossible pour le moment, mais nous faisons de notre mieux pour l'estimer. C'est une mission des plus difficiles, alors soyez vigilants et réfléchissez avant d'agir. Nos pensées vous accompagnent. Des questions ?

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous ne pouvez pas choisir une option que vous ne pouvez pas appliquer entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 1253. Sinon, retournez à l'étape 2.

	<b>Turbulence</b>	Choisissez entre les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Modifier la trajectoire</b> Remettez dans « Armurerie » 2 cartes Équipement au hasard.</li> <li>» <b>Encaisser</b> Chaque Membre d'équipage  6 moins .</li> </ul>
	<b>Pluie de pierres</b>	Choisissez entre les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorer</b> Si  est inférieur ou égal à 3, chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>Si  est supérieur ou égal à 4, rien ne se passe.</li> <li>» <b>Manœuvre d'évitement</b> Remettez dans « Armurerie » un nombre de cartes Équipement au hasard égal à 5 moins .</li> </ul>

	<b>Vent violent</b>	Choisissez entre les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Changer de vecteur d'approche</b> Si  est supérieur ou égal à 3, déplacez le marqueur de 1 cran vers la gauche. Si  est inférieur à 3, chaque Membre d'équipage lance également .</li> <li>» <b>Voler dans l'Œil du cyclone</b> Si la somme de  et  est inférieure ou égale à 7, chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>Si la somme de  et  est supérieure ou égale à 8, rien ne se passe.</li> </ul>
	<b>Écouteille ouverte</b>	Choisissez entre les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Encaisser</b> Perdez 5 moins  Provisions.</li> <li>» <b>Sécuriser la soute</b> Chaque Membre d'équipage .</li> </ul>

## ENTRÉE 1245

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* série de bips, bruits de pas sourds \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : J'ai toujours détesté les labyrinthes, mais alors celui-ci...

[ÉdT, agent 2] : C'est trop tard pour te plaindre, l'ami. Commandant, je repère un objet au nord-est, de grande taille. Pas autant que le *Wayfarer*, mais ça n'appartient pas au système rocheux souterrain.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est peut-être un bout du vaisseau. Vu les conditions atmosphériques, il a très bien pu se briser en plusieurs morceaux à l'atterrissage.

[ÉdT, agent 2] : Ouais, mais... comment le rejoindre ?

[Cdt de l'ÉdT] : Bonne question. On va devoir trouver un passage.

[ÉdT, agent 1] : Ça va prendre une éternité !

[Cdt de l'ÉdT] : Et chaque passage peut cacher un piège mortel, alors arrêtez de vous plaindre et ouvrez l'œil !

Placez la carte P201 sur le Secteur 2.

Placez la carte P202 sur le Secteur 3.

## ENTRÉE 1246

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

## ENTRÉE 1247

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Répétez-moi ça, mais lentement.

[ÉdT, agent 1] : Rappelez-vous, j'ai essayé de comprendre ce qu'avait subi le système informatique du *Wayfarer*. Le logiciel est fragmenté, il en manque des gros bouts, comme si le disque dur avait été mis en morceaux physiquement lors du piratage. En tentant d'atteindre certaines sections de la mémoire, j'ai contourné les segments corrompus du protocole et redirigé le...

[Cdt de l'ÉdT] : Sans le jargon ! Vous avez trouvé quoi ?

[ÉdT, agent 1] : J'ai accédé aux données de navigation ! On y apprend qu'avant de venir ici, le *Wayfarer* a passé du temps dans un autre système solaire habitable.

[Cdt de l'ÉdT] : Lequel ? Vous avez ses coordonnées ?

[ÉdT, agent 1] : Je crains que ce soit justement la partie manquante...

## ENTRÉE 1248

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Tout le monde, regardez ça. Nos expéditions n'étaient pas les premières à visiter cette planète.

[ÉdT, agent 1] : Des dessins ! au charbon de bois... Toute une galerie !

[ÉdT, agent 2] : Un peu comme l'art préhistorique sur Terre.

[Cdt de l'ÉdT] : Là, ils montrent des catastrophes naturelles, je pense. Ces êtres sentients ont pu venir dans ces grottes pour se protéger des ouragans à la surface...

[ÉdT, agent 2] : Ce sont de vieux dessins, mais pas si anciens. Je me demande ce qui est arrivé à leur peuple, et s'ils vivent encore ici.

[Cdt de l'ÉdT] : Peut-être, mais... j'ai un mauvais pressentiment. Regardez cette image-là.

[ÉdT, agent 2] : On dirait... un ver ?

[ÉdT, agent 1] : En effet. Mécanique, à mon avis.

[Cdt de l'ÉdT] : Des Usurpateurs. Qu'ils aillent au diable ! OK, on photographie tout ce qu'on trouve, et on file de là.

Gagnez 1 .

Placez la carte P000 sur le Secteur 8.

## ENTRÉE 1249

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* bruits de pas qui résonnent \*\*\*

[Commandant de l'Équipe de terrain] : J'avais un ami, à bord du *Wayfarer*.

[ÉdT, agent 1] : Vous ne nous l'avez jamais dit.

[Cdt de l'ÉdT] : Je ne l'ai dit à personne, on ne m'aurait pas choisi pour la mission. La capitaine Lee aurait pensé que j'étais émotionnellement impliqué.

[ÉdT, agent 1] : Et c'est le cas, commandant ? Vous le prenez à cœur ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non. Enfin, j'essaie de garder ça à distance...

[ÉdT, agent 1] : Regardez, un autre corps. Vous voulez que je...

[Cdt de l'ÉdT] : Non, ça va aller.

\*\*\* bruits de vêtements \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : C'est votre ami ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non. Vous voyez son badge ? Il s'agit du capitaine Theodore Huang, le commandant du *Wayfarer*.

[ÉdT, agent 1] : Il a péri à bord de son vaisseau. Comme dans les récits d'antan.

[Cdt de l'ÉdT] : Un excellent officier, quelle perte regrettable. C'est une maigre consolation, mais on ne trouve pas beaucoup de corps par ici...

\*\*\* quelqu'un s'approche en courant \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Chef ! J'ai vérifié les sections des capsules, à bâbord et à tribord. Elles ont toutes disparu !

## ENTRÉE 1250

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, ici le commandant de l'Équipe de terrain. Nous inspectons l'épave, dans l'espoir de trouver des indices cruciaux.

Cocher la première case non cochée et appliquez son texte.

Nous avons réussi à entrer dans l'épave ! – Si la carte Mission M03 est révélée, placez-y 1 marqueur.

Nous avons trouvé la boîte noire du *Wayfarer* ! – Gagnez la Découverte unique 3. Si la carte Mission M03 est révélée, placez-y 1 marqueur.

L'épave a révélé quelque chose d'intéressant ! – Gagnez 1 . Si la carte Mission M03 est révélée, placez-y 1 marqueur. Remplacez la carte du Secteur 7 par la carte P208. Lisez l'entrée 1241.

## ENTRÉE 1251

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, on l'a retrouvé ! Je vois une partie du *Wayfarer*. Il a visiblement glissé dans le canyon.

[CAPCOM] : Excellent, Équipe de terrain. Poursuivez, mais avec prudence.

[Cdt de l'ÉdT] : En fait... euh...

[CAPCOM] : Qu'y a-t-il, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Je n'en suis pas sûr, mais certains éléments de sa coque semblent différents. Nous devons le rejoindre avant de pouvoir...

[ÉdT, agent 1] : Commandant, je capte de l'activité.

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi ? On n'avait pourtant détecté aucun signe de vie. Montrez-moi ce scanner.

[ÉdT, agent 2] : Là ! là, je le vois !

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, on l'a en visuel : l'objet semble être une machine de guerre usurpatrice activée.

[CAPCOM] : Nous devons nous en assurer : comparez-le à la base de données, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : On vient de le faire, CAPCOM, mais son armure est fissurée et d'étranges cristaux en sortent.

[CAPCOM] : Il a l'air endommagé ?

[Cdt de l'ÉdT] : C'est possible. Les actions de l'Usurpateur sont très erratiques, il change brutalement de cap sans raison apparente, s'arrête puis repart. C'est vraiment bizarre.

Placez la carte P203 sur le Secteur 4.

Placez la carte P204 sur le Secteur 5.

Placez la carte *Menace Usurpateur Perdu* sur l'emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette de l'*Usurpateur Perdu* sur le Secteur 5.

Lisez l'entrée 1256

## ENTRÉE 1252

Choisissez entre les options suivantes :

- » Entrer dans la grotte à l'est – Lisez l'entrée 1258.
- » Entrer dans la grotte à l'ouest – Lisez l'entrée 1260.

## ENTRÉE 1253

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 6-7 (*Rupturis*).
- Vérifiez les cases de l'entrée 1264 et appliquez la première des options valides.
  - Si aucune case n'est cochée – Placez la carte Mission M03 sur l'emplacement Mission, à droite du plateau de Planète. Ensuite, placez la carte Mission Optionnelle M04 sur le bord droit du plateau de Planète.
  - Si la case A est cochée – Trouvez toutes les cartes Mission M20 et placez-en 1 au hasard sur l'emplacement Mission, à droite du plateau de Planète. Ensuite, si la carte Mission Optionnelle M04 n'a pas été Retirée du jeu, placez-la sur le bord droit du plateau de Planète.
  - Si la case B est cochée – Placez la carte Mission M03 sur l'emplacement Mission, à droite du plateau de Planète. Ensuite, si la carte Mission Optionnelle M04 n'a pas été Retirée du jeu, placez-la sur le bord droit du plateau de Planète. Placez 3 marqueurs sur la carte Mission M03.
  - Si la case C est cochée – Placez la carte Mission M03 sur l'emplacement Mission, à droite du plateau de Planète. Ensuite, si la carte Mission Optionnelle M04 n'a pas été Retirée du jeu, placez-la sur le bord droit du plateau de Planète. Placez 3 marqueurs sur la carte Mission M03.
  - Si la case D est cochée – Placez la carte Mission M03 sur l'emplacement Mission, à droite du plateau de Planète. Ensuite, si la carte Mission Optionnelle M04 n'a pas été Retirée du jeu, placez-la sur le bord droit du plateau de Planète. Placez 1 marqueur sur la carte Mission M03.
- Si la case A de l'entrée 1541 est cochée, gagnez 1  et placez la carte P205 sur le Secteur 7. Placez ensuite 1 marqueur sur la carte Mission M03. Sinon, rien ne se passe.
- Prenez la carte Circonstances planétaires G01 *Tempête de poussière* et placez-la sur l'emplacement Circonstances planétaires sur le plateau de Planète.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 1254

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, vous me recevez ? On a une urgence, un membre de l'Équipe est

grièvement blessé ! Nous lançons la procédure de décollage d'urgence. Que l'équipe médicale prépare l'infirmier et se tienne prête. On se retrouve là-haut en deux-deux !

Chaque Membre d'équipage gagne une Blessure *Trauma*. Si un Membre d'équipage est censé gagner sa quatrième Blessure, ignorez le dé et la carte de Blessure.

Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur.

Lisez l'entrée 1259.

## ENTRÉE 1255

Résumé du compte rendu de Peter Valinsky, chef de la Section Sciences

Bien que certaines des découvertes effectuées par l'Équipe de terrain fassent encore l'objet de délibérations ou d'analyses, quelques faits sont désormais certains.

Tout d'abord, on distingue deux facteurs ayant provoqué la destruction de l'*ISS Wayfarer* : d'abord, un piratage a en partie paralysé ses systèmes informatiques, puis des torpilles d'origine inconnue ont percé sa coque. Par chance, la plupart de l'équipage a été évacué et s'est enfui vers le système solaire précédemment visité par le *Wayfarer*. Hélas, le capitaine Huang et quelques autres membres n'ont pas survécu, mais leurs dépouilles ont pu être récupérées.

Le *Wayfarer* n'est plus utilisable. Sa coque s'est scindée en trois morceaux lors du crash, et son noyau s'est recouvert d'une étrange masse fractale assez semblable à celle repérée à bord du *Raindrop*.

Il est crucial de comprendre la nature de cette excroissance, car elle pourrait être la cause réelle de la destruction du vaisseau, et représenter une menace pour la suite de notre mission.

Défaussez la carte Mission **M03**.

Cochez la première des cases non cochées de l'entrée 1550 et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1256

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'ÉdT] : CAPCOM, ici le commandant de l'Équipe de terrain. Nous inspectons l'épave, dans l'espoir de trouver des indices cruciaux.

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

- Nous avons réussi à rejoindre l'aile médicale ! – Si la carte Mission **M03** est révélée, placez-y 1 marqueur.
- Nous avons réussi à retrouver certains dossiers de recherche importants du *Wayfarer* – Déplacez le Projet de Recherche **R09** de « Projets de Recherche » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ». Si la carte Mission **M03** est révélée, placez-y 1 marqueur.
- Certains échantillons de bactéries étudiés dans le laboratoire du *Wayfarer* ont miraculeusement survécu au crash. De plus, les parties manquantes révèlent un autre mystère – Gagnez 1 . Si la carte Mission **M03** est révélée, placez-y 1 marqueur. Gagnez 3 Indices *Micro-organisme* et remplacez la carte du Secteur 5 par la carte **P209**. Lisez l'entrée 1247.

## ENTRÉE 1257

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, il y a du nouveau. Nous avons scanné plusieurs fois les torpilles trouvées, elles ont été lancées par l'*ISS Dauntless*, ça ne fait aucun doute. Autre découverte troublante, chacune contient une sorte d'excroissance fractale... qui a probablement endommagé le logiciel de nos scanners. Il nous a fallu un bon moment pour les réinitialiser et les remettre en état de marche.

Cochez la case B de l'entrée 1541. Déplacez la carte Crise **S37** de « Crises à venir » à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 1258

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : On est à une telle profondeur que les scanners ne fonctionnent pas correctement.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Dans ce cas, ouvrez l'œil. On ne sait ja...

[ÉdT, agent 1] : Regardez ces fissures dans les parois ! Ces spécimens de champignons sont incroyables. Je vais prendre des échantillons, pour nos crânes d'œuf.

[ÉdT, agent 2] : De toute façon c'est tout ce qu'on peut faire, ici. C'est un cul-de-sac.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est ce que je craignais. Eh, ces fissures ont l'air dangereuses, soyez prudents avec les champignons. Un faux mouvement et...

[ÉdT, agent 1] : Tout va bien. C'est juste que...

\*\*\* fracas de rochers qui tombent \*\*\*

Gagnez 2 Indices *Flore étrange*. Vous et tous les Membres d'équipage de votre Secteur qui vous Soutiennent lancez . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez-la.

## ENTRÉE 1259

Si la carte Mission Optionnelle **M05** n'est PAS révélée, lisez l'entrée 1240.

Sinon, poursuivez la lecture :

Si la silhouette de l'Usurpateur Perdu est sur le Secteur 1 et que la carte Menace correspondante est du côté Usurpateur Étourdi, lisez l'entrée 1268.

Si la silhouette de l'Usurpateur Perdu est sur le Secteur 1 et que la carte Menace correspondante est du côté Usurpateur Perdu, le décollage pourrait être très dangereux. Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Procéder au Décollage – Lisez l'entrée 1265.
- » Continuer l'Exploration planétaire (Si un Membre d'équipage a 3 Blessures, vous ne pouvez pas choisir cette option).

## ENTRÉE 1260

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : J'ai l'impression que cette grotte est une impasse.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Hé, vous voyez ces trucs, par terre ?

[ÉdT, agent 2] : On dirait des parties mécaniques. Elles sont toutes rouillées. Ça me dit quelque chose, laissez-moi les scanner.

\*\*\* série de bips \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Ah ! je le savais : ce sont des pièces d'une vieille machine de guerre usurpatrice.

[Cdt de l'ÉdT] : Prenons-en quelques-unes, pour que nos ingénieurs les étudient. Ils adorent les cadeaux.

[ÉdT, agent 1] : Je m'en occupe, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : Laissez celle-là, par contre. Elle est coincée sous un gros rocher qui me paraît trop...

\*\*\* raclement de rochers \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : ...instable.

\*\*\* avalanche de pierres \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Le plafond s'effondre, courez !

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*. Vous et tous les Membres de votre secteur qui vous Soutiennent lancez . Si un Membre d'équipage est censé gagner sa quatrième Blessure, ignorez-la.

## ENTRÉE 1261

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* vrombissement irrégulier du moteur \*\*\*

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, l'Usurpateur a endommagé notre soute, nous avons perdu tous nos échantillons... Par chance, le moteur tourne toujours ! J'espère pouvoir vous rejoindre au plus vite...

Défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez la carte Atterrisseur représentant votre atterrisseur actuel, face « Endommagé » (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).

Tous les Membres d'équipage ayant 3 Blessures effectuent un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2  , le Membre d'équipage a échoué au Test de Survie et meurt. Retirez-le de sa pochette de Rang.

Tous les autres Membres d'équipage gagnent 1 Blessure *Trauma*. Si un Membre d'équipage est censé gagner sa quatrième Blessure, ignorez la carte et le dé de Blessure.

Ensuite, lisez l'entrée 1240.

## ENTRÉE 1262

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Édt] : CAPCOM, ici le commandant de l'Équipe de terrain. Nous inspectons l'épave, dans l'espoir de trouver des indices cruciaux.

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

- Nous avons réussi à trouver l'aile détruite ! – Si la carte Mission **M03** est révélée, placez-y 1 marqueur.
- Nous avons trouvé des plans inachevés du *Wayfarer* ! – Déplacez le Projet de Production **C19** de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ». Si la carte Mission **M03** est révélée, placez-y 1 marqueur.
- Nous avons trouvé des échantillons bien préservés à l'intérieur de l'épave. De plus, les parties manquantes révèlent un autre mystère – Gagnez 1 . Si la carte Mission **M03** est révélée, placez-y 1 marqueur. Gagnez 2 Indices *Flore étrange* et remplacez la carte du Secteur **8** par la carte **P207**. Lisez l'entrée 1249.

## ENTRÉE 1263

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* hurlements du vent \*\*\*

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, vous me recevez ?

[CAPCOM] : Oui, où en êtes-vous, commandant ?

[Cdt de l'Édt] : Ça pourrait être mieux, le vent est puissant, par ici. Mais nous avons trouvé une autre partie du *Wayfarer* !

[CAPCOM] : C'est du bon travail, Équipe de terrain.

Gagnez 1 .

Placez la carte **P206** sur le Secteur **8**.

Lisez l'entrée 1262.

## ENTRÉE 1264

- D – La mission est un échec complet.

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et lisez l'entrée 1564.

- C – La mission est un échec mineur.

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et lisez l'entrée 1564.

- B – L'Équipe de terrain a failli accomplir la mission.

Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et lisez l'entrée 1564.

- A – L'opération est un succès !

Gagnez 1 . Si cette case n'est pas cochée, cochez-la et lisez l'entrée 1255.

## ENTRÉE 1265

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* vrombissement d'un moteur \*\*\*

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, nous entamons la procédure de décollage. Nous allons...

\*\*\* coups métalliques sourds \*\*\*

[Édt, agent 1] : C'est l'Usurpateur, il essaie d'entrer dans la navette !

\*\*\* bruits de tôle qu'on déchire \*\*\*

[Cdt de l'Édt] : Sortez vos armes !

\*\*\* bruits d'affrontements \*\*\*

Chaque Membre d'équipage lance  trois fois. Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez-la.

Lisez l'entrée 1268.

## ENTRÉE 1266

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* bourdonnement d'un treuil \*\*\*

[Commandant de l'Édt] : CAPCOM, on descend dans la grotte.

[CAPCOM] : Soyez prudents, Équipe de terrain.

[Cdt de l'Édt] : Ce n'est pas notre première fois. Et nous avons des cordes de qualité...

[Édt, agent 1] (au loin) : Vous venez, commandant ? Ce qu'on a trouvé en bas est dingue !

[Cdt de l'Édt] : J'arrive !

\*\*\* bottes heurtant le sol \*\*\*

[Cdt de l'Édt] : Alors, de quoi s'agit-il ?

[Édt, agent 1] : Regardez, là-bas...

[Cdt de l'Édt] : Ça alors... CAPCOM, j'active la caméra. La qualité sera médiocre, mais on est à trois mille mètres sous terre. Vous voyez quelque chose ? Ce sont des dépouilles.

[CAPCOM] : Du *Wayfarer* ?

[Cdt de l'Édt] : Non, heureusement. Ils sont incroyablement vieux, seuls restent la peau et les os. Humanoïdes, mais certainement pas Terriens. Il s'agit peut-être d'une sorte de sépulture. Les corps n'ont pas de linceul, mais ont été disposés respectueusement, et... le plus dingue, c'est qu'autour d'eux, il y a des bouts d'équipement usurpateur tout rouillés.

[CAPCOM] : Comme des trophées ?

[Cdt de l'Édt] : Je dirais que oui. Ça nous donne une petite idée de ce qui se passait dans le coin il y a une éternité...

Gagnez 1 .

Placez la carte **P000** sur le Secteur **7**.

## ENTRÉE 1267

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, j'ai une bonne nouvelle à vous annoncer ! On a trouvé la partie principale du *Wayfarer*. La coque est juste sous nos yeux. Nous entrons.

[CAPCOM] : Vous avez tous fait du bon boulot.

Gagnez 1 .

Placez la carte **P205** sur le Secteur **7**.

Lisez l'entrée 1250.

## ENTRÉE 1268

Si le nombre de marqueurs est supérieur à , lisez l'entrée 1261. Sinon, comptez le nombre de marqueurs sur le plateau Atterrisseur et appliquez l'effet correspondant :

- 1 marqueur – Rien ne se passe.
- 2 – 3 marqueurs – Défaussez 1 Découverte non unique du plateau Atterrisseur.
- 4 – 5 marqueurs – Défaussez 2 Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Tous les Membres d'équipage qui n'ont pas 3 Blessures gagnent une Blessure *Trauma*. Ensuite, tous ceux qui ont 3 Blessures effectuent un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , le Membre d'équipage a échoué au Test de Survie et meurt. Retirez-le de sa pochette de Rang.
- 6 marqueurs ou plus – Défaussez 3 Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur. Tous les Membres d'équipage qui n'ont pas 3 Blessures gagnent une Blessure *Trauma*. Ensuite, tous les Membres d'équipage avec 3 Blessures effectuent un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , le Membre d'équipage a échoué au Test de Survie et meurt. Retirez-le de sa pochette de Rang.

Lisez l'entrée 1240.

## ENTRÉE 1269

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est le premier endroit sur cette planète que je trouve beau...

[Édt, agent 1] : Regardez-moi tous ces cristaux !

[Édt, agent 2] : On prend des échantillons ?

[Cdt de l'Édt] : Bah, nos crânes d'œuf préférés ne nous pardonneront jamais si on n'encombre pas leur labo d'échantillons. Sciez les petits, là, et emballez-les.

\*\*\* crissement d'une scie électrique \*\*\*

[Édt, agent 2] : Tu vas venir, oui, petite sal...

[Cdt de l'ÉdT] : Attention !

\*\*\* fracas de pierres \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Courez ! Le plafond s'effondre !

Gagnez 2 Indices *Minéral*. Vous et tous les membres d'Équipage de votre Secteur qui vous Soutiennent lancez . Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez-la.

## ENTRÉE 1270

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant Banini] : Capitaine, l'Équipe de terrain a sectionné un bout de l'excroissance fractale pixélisée sur l'Usurpateur. Ils sont quasiment sûrs que cette chose le contrôlait, et que c'est elle qui l'a fait attaquer l'atterrisseur.

[Capitaine Lee] : Cette excroissance me fait penser à celle des Planidiens. Souvenez-vous, celle trouvée à bord du *Raindrop*.

[Lieutenant Banini] : Tout à fait. Visiblement, les Planidiens nous considèrent comme une menace...

[Capitaine Lee] : Nous voilà face à un puissant ennemi. Lieutenant, demandez à l'Équipe de terrain de revenir avec l'excroissance.

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

Gagnez 2 et la Découverte unique 2. Retirez du jeu la carte Mission Optionnelle **M04**.

## ENTRÉE 1271

Compte rendu officiel du commandant de l'Équipe de terrain

La base des Usurpateurs paraissait étrangement vide. Après y être entrés prudemment, nous avons réalisé que tout était recouvert d'une épaisse couche de poussière : elle n'était plus utilisée depuis des siècles. Nous avons ensuite rejoint une sorte de laboratoire, où trônait un ver mécanique partiellement assemblé ; ses mâchoires étaient assez puissantes pour mordre dans le basalte le plus solide, et l'intérieur de son corps était creux. Les Usurpateurs utilisaient peut-être cette machine pour extraire des ressources naturelles.

Gagnez 1 .

Gagnez la Découverte unique 9. Placez la carte **P000** sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 1272

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* hurlements du vent \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Hé, mais c'est quoi, ça ? Ce taré d'Usurpateur cogne notre atterrisseur !

[Commandant de l'Équipe de terrain] : La navette est solide, mais on n'a pas de temps à perdre. Magnez-vous !

[ÉdT, agent 1] : Permission d'ouvrir le feu une fois sur place ?

[Cdt de l'ÉdT] : Accordée. On fonce !

Si la carte Mission Optionnelle **M05** n'est pas révélée, trouvez-la et placez-la sur l'emplacement indiqué, sur le bord du plateau de Planète.

Placez 1 marqueur sur votre plateau Atterrisseur.

**Note** : chaque marqueur sur le plateau Atterrisseur représente un dégât infligé à votre atterrisseur. Quand le nombre de marqueurs sur votre plateau est supérieur à votre , le décollage et l'évacuation sont beaucoup plus compliqués.

## ENTRÉE 1275

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] (ému) : Jenny, où sommes-nous ?

[Jenny l'IA] : Ceci est la capitale des cristalloïdes.

[Harrold Best] : Ah bon ? Des bâtiments calcinés, sans toit ? Et les rues parsemées de cratères ?

[Jenny l'IA] : Oui, Harry. C'était leur ville principale, et à présent elle est sous notre contrôle. Toutes ces ruines, ces trous et ces sentinelles armées à chaque coin de rue sont l'amer prix de la victoire.

[Harrold Best] : Mais ce n'est pas notre faute ! Ce sont les cristalloïdes qui ont ouvert le feu sur les rescapés du *Wayfarer* ; ce sont eux qui ont commencé.

[Jenny l'IA] : Je ne blâme personne, Harry, je souligne juste les marques que laisse la guerre. Échouer à communiquer est le défaut majeur de tous les êtres sentients, même si vous m'avez moi, l'IA, pour vous aider.

[Harrold Best] : Effectivement...

Placez la carte **P301** sur le Secteur 7.

## ENTRÉE 1276

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Heureux de vous revoir, lieutenant.

[François de Burgh] (d'une voix lasse) : Vraiment ?

[Harrold Best] : Oui, lieutenant, j'étais un de vos étudiants, à l'Académie Spatiale de Reykjavik ! Vous ne vous souvenez sans doute pas de moi, mais...

[François de Burgh] : Si, je me souviens. Vous avez été recalé en astrophysique fondamentale.

[Harrold Best] : Eh bien, euh...

[François de Burgh] : N'y pensons plus. Ravi de vous revoir moi aussi. Vous êtes venu nous ramener chez nous ?

[Harrold Best] : Oui, bien sûr.

[François de Burgh] : Quelle perte de temps...

[Harrold Best] : Pardon ?

[François de Burgh] : Pour finir mes jours sans me soucier du passé, cette planète fera aussi bien l'affaire qu'une autre.

[Harrold Best] : En fait, c'est le passé qui m'a amené jusqu'ici... Pourriez-vous m'expliquer ce qui est arrivé au *Wayfarer* ?

[François de Burgh] : Quel intérêt de revivre tout ça, mon garçon ? Les disparus ne reviendront pas pour autant.

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Choisissez l'un des Tests suivants et effectuez-le :

INTERROGER LE SECOND.

Lisez l'entrée 1327.

POSER QUELQUES QUESTIONS AU SECOND.

Lisez l'entrée 1324.

DÉCOUVRIR CE QUE SAIT LE SECOND.

Lisez l'entrée 1316.

## ENTRÉE 1277

Enregistrement de l'enquête

[Jenny l'IA] : Harry, vous allez coopérer avec Andrea Gitelli, la cheffe de la Section Sécurité du *Wayfarer* et maintenant, d'ici. Elle va faciliter l'entrevue.

[Harrold Best] : Très bien. Bonjour Andrea, quelle est la situation, ici ?

[Andrea Gitelli] : Écoutez, Harry, vous êtes sur le point de rencontrer le Conseil de Cristal, le principal organe dirigeant des cristalloïdes. Ils ne sont pas hostiles, mais pas amicaux non plus : vous devrez donc agir avec prudence.

[Harrold Best] : Merci Andrea, je suivrai vos conseils.

[Jenny l'IA] : Nous sommes là pour vous aider ; je traduirai la conversation.

\*\*\* bruits de pas, une porte s'ouvre \*\*\*

[Andrea Gitelli] : Vénéré Conseil Cristalloïde, je vous présente l'envoyé d'un vaisseau terrien.

[Harrold Best] (s'éclaircit la gorge) : Vénéré Conseil Cristalloïde, mon nom est Harrold Best, et je fais partie de l'*ISS Vanguard*. Je viens ici en paix, ce qui à ma grande satisfaction est la politique en vigueur en ces lieux.

[Jenny l'IA] (sa voix recouvre des cliquetis furieux) : C'est ainsi. Notre nation a déjà bien trop souffert.

[Harrold Best] : Nous le savons. Veuillez accepter nos condoléances pour tous vos disparus.

[Jenny l'IA] : La mort n'est qu'une étape du cycle. Nous pouvons accepter la mort, même si elle n'a pas été invitée. Ce qu'il nous est impossible d'accepter, c'est la trahison.

[Harrold Best] : Et... avez-vous été trahis ?

[Jenny l'IA] : Notre nation a été leurrée de sorte qu'elle a déclenché une guerre dont personne ne pouvait tirer profit. Techniquement, c'est bien nous qui avons pointé le canon de cristal dans votre direction, or nous n'avons jamais souhaité cela.

[Harrold Best] : Nous le savons. Et nous sommes prêts à vous aider à découvrir qui tirait les ficelles, car nous voulons que cela ne se reproduise plus jamais.

[Jenny l'IA] : Nous de même, visiteur. C'est un vrai soulagement de voir que nous partageons ce point de vue.

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, rien ne se passe.

Gagnez 1 . Cochez la case de l'entrée 1548 et lisez son texte.

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

## ENTRÉE 1278

Journal personnel de la capitaine Lee

Notre trajectoire nous a menés jusqu'à un système solaire doté d'une planète à laquelle nous avons déjà eu affaire. Son énigmatique population cristalloïde avait conçu un énorme canon de cristal, responsable de la destruction de Diaphane, et qui faisait peser une menace sur d'autres planètes. Les capitaines du *Dauntless* et du *Wayfarer* avaient reconnu cette arme et l'avaient annihilée – ainsi que les défenses –, mais pour autant, nous n'avions pas de raisons d'être amicaux envers les cristalloïdes.

Notre espoir a été ravivé quand nous avons trouvé une grande partie de l'équipage du *Wayfarer*, qui avait atterri sur la planète et était parvenue à coexister avec sa population cristalloïde, pourtant parfois inamicale. Quelle joie de les savoir en vie ! Il est toutefois de la plus haute importance de mener une enquête approfondie pour connaître le sort exact de leur vaisseau. Nous envoyons donc l'Équipe de terrain accompagnée de notre agent chargé de l'enquête, le sergent Harrold Best.

Lisez l'entrée 1310.

## ENTRÉE 1279

Enregistrement de l'enquête

[Tina Morovitz] (sur un ton sarcastique) : OK, vous y allez franco, mais à quoi je m'attendais ? Les gens sont ce qu'ils sont, hein...

[Harrold Best] : Oui, ça n'a pas beaucoup changé, dans ce domaine. En plus, vous avez affaire au salaud le plus odieux, le plus sarcastique et le plus moche de l'univers. Mais qui essaie de se donner un air drôle.

[Tina Morovitz] (en riant) : Un dur à cuire, donc ! Très bien, vous voulez savoir ce qui est arrivé au *Wayfarer* ?

[Harrold Best] : Oui.

[Tina Morovitz] : Eh bien moi aussi, sergent. Tout ce que je sais, c'est qu'on est tombés dans une embuscade. Le vaisseau était truffé de systèmes de sécurité : impossible d'aller à la salle de sport sans que le moindre de vos mouvements soit enregistré par des dizaines de caméras. Et pourtant, quelqu'un nous a pris par surprise.

[Harrold Best] : Et c'est tout ? Vous étiez cheffe de Section, Tina... Vous en savez sûrement davantage.

[Tina Morovitz] : Il n'y a rien de vérifié ni de documenté, mais je suis sûre d'une chose : quand on a subi l'attaque, j'étais dans la salle de sport, à m'entraîner. Tout à coup, les lumières se sont éteintes.

[Harrold Best] : Les lumières se sont éteintes. Et c'est tout...

[Tina Morovitz] : Non. Dans le silence absolu, j'ai entendu un son doux et profond. Comme un bourdonnement, mais étrange, pas naturel. Ça n'a pas duré plus d'une seconde. Puis l'assaut a été lancé.

[Harrold Best] : Merci. C'est bon pour moi – sauf si vous avez un dernier mot...

[Tina Morovitz] : J'ai tout dit, sergent. Le reste, vous le savez déjà : on a atterri ici et on a attendu qu'on

viennne nous sauver. En désespoir de cause, j'ai même trouvé où le *Wayfarer* s'est sans doute écrasé. J'ai longtemps espéré qu'on irait rapatrier les blessés, récupérer de l'équipement, mais... six années ont passé, et j'ai perdu espoir.

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

Placez la carte P000 sur le Secteur 2.

Cochez la case A de l'entrée 1541.

Cochez la case A de l'entrée 1321.

## ENTRÉE 1280

Si cette case est cochée, déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du . Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Andrea Gitelli ? Harry Best, de l'ISS *Vanguard*. Nous sommes venus vous chercher.

[Andrea Gitelli] : Ça veut dire qu'on rentre sur Terre ?

[Harrold Best] : Eh bien, on aménage les atterrisseurs en ce moment même, Andrea.

[Andrea Gitelli] : Oh... comment vous connaissez mon nom ?

[Harrold Best] : Je connais votre nom et votre rang. Ce que j'aimerais connaître, c'est ce qui s'est passé au moment de la destruction du *Wayfarer*. Vous pourriez me le dire ?

[Andrea Gitelli] : Non mais vraiment... arrêtez vos conneries !

[Harrold Best] : Andrea, nous sommes préoccupés par ce qui est arrivé au *Wayfarer*, et...

[Andrea Gitelli] : Demandez aux autres, moi je sais rien.

[Harrold Best] : Mais Andrea...

[Andrea Gitelli] : Je vais pas me répéter.

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Choisissez l'un des Tests suivants et effectuez-le :

 INTERROGER LE CHEF DE LA SECTION SÉCURITÉ.

 Lisez l'entrée 1319.

 AVOIR UNE DISCUSSION SÉRIEUSE AVEC LE CHEF DE LA SECTION SÉCURITÉ.

 Lisez l'entrée 1306.

 CUISINER LE CHEF DE LA SECTION SÉCURITÉ.

 Lisez l'entrée 1302.

## ENTRÉE 1281

Extrait de *Les Cristalloïdes et nous*, du Dr Anita Juarez

Les tirs de l'ISS *Dauntless* et de l'ISS *Wayfarer* avaient été d'une précision redoutable. Quelques salves avaient suffi à mettre le monstrueux canon hors d'état de nuire, mais sa structure principale restait intacte. Comme tant d'autres, j'étais choquée par sa taille démentielle – et d'autant plus impatiente de localiser son noyau, puis de l'extraire !

Placez la carte P302 sur le Secteur 6.

## ENTRÉE 1282

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Bonjour, je m'appelle Harry, et la voix bizarre que vous entendrez parfois est celle de Jenny, mon assistante IA.

[Jenny l'IA] : Comment ça, bizarre ?

[Harrold Best] : Docteur Tunberg, je suppose ?

[Docteur Tunberg] : C'est moi, oui. Que se passe-t-il ?

[Harrold Best] : Je mène une enquête classée secret-défense. Vous permettez que je vous pose quelques questions au sujet du docteur Radzinsky ? Vous avez travaillé ensemble, c'est bien ça ?

[Docteur Tunberg] : Oui, il était à la tête du projet.

[Harrold Best] : Pourriez-vous me dire quel genre de personne c'est ?

[Docteur Tunberg] : Intellectuellement, c'est quelqu'un de brillant, on prétend même que c'est un génie. Il ne vit que pour la science. Certains de mes collègues vont jusqu'à dire qu'il considère les non-scientifiques comme des êtres inférieurs.

[Harrold Best] : Voilà qui est... intéressant.

[Jenny l'IA] : C'est une bonne piste, Harry ! Quand tu lui parleras, tu devras lui faire croire que la science t'obsède autant que lui.

## ENTRÉE 1283

Canal comm de l'équipe de Recherche

\*\*\* respiration lourde, bruissement du vent \*\*\*

CAPCOM, nous sommes sur le point de franchir une crête de collines pour rejoindre le lac. Jusqu'à présent, rien n'a ralenti notre progression. Aucun signe de cristalloïdes ni d'autres dangers, mais les crans de sûreté de nos armes sont retirés, au cas où.

Nous approchons du lac, et... ah, c'est intrigant ! Un campement opérationnel est installé près de l'eau. Section Sciences, je dirais. Je le rejoins.

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Si la première case de l'entrée 1290 n'est pas cochée, cochez-la et placez la carte P311 sur le Secteur 8.

Lisez l'entrée 1294.

## ENTRÉE 1284

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Il faudrait qu'on trouve quelqu'un qui connaît de Burgh, le second. Il a toujours été très secret, c'est presque un reclus.

[Jenny l'IA] : Et si on jetait un œil à ses états de service ?

[Harrold Best] : Tu peux y accéder ?

[Jenny l'IA] : Qu'est-ce que tu crois... Bon, voilà, je suis dans la base de données de la flotte spatiale. Qu'est-ce qu'on veut savoir ?

[Harrold Best] : Eh bien... tout !

[Jenny l'IA] : Voilà qui est intéressant : la base indique que de Burgh n'a jamais apprécié les Idémiens. Leur réticence à travailler collectivement l'empêchait de leur faire confiance.

[Harrold Best] : Hum... Et quel était son poste à bord du Wayfarer ?

[Jenny l'IA] : Il était responsable de la communication et des systèmes informatiques. Ça nous mène quelque part ?

[Harrold Best] : La comm et l'informatique ? Oui, je pense qu'on tient quelque chose...

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

## ENTRÉE 1285

Extrait de Les Cristalloïdes et nous, du Dr Anita Juarez

Appréhender une forme de vie aussi unique que les cristalloïdes fut ardu : ils étaient humanoïdes, mais leur corps à moitié translucide était constitué d'un mélange impensable de cristaux et de matière organique ; leur visage était inexpressif et leurs yeux, totalement vides. Par une chance incroyable, nous avions les mêmes besoins. Quel que fût le problème auquel ils faisaient face, ils voulaient le résoudre.

Nous joignîmes donc nos forces : associées aux cristalloïdes, dotées d'un équipement adapté, les équipes du Vanguard et du Wayfarer organisèrent une formidable expédition parmi les décombres du canon cyclopéen, qu'une frappe des deux vaisseaux avait détruit. Les travaux d'excavation commencèrent : humains et natifs voulaient atteindre au plus vite le noyau de l'arme cosmique.

Nous espérions y trouver plus de réponses.

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Remplacez la carte du Secteur 6 par la carte P304.

Gagnez 1 Découverte Technologie extraterrestre.

## ENTRÉE 1286

Si une carte Mission est révélée, placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et lisez l'entrée 1564. Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Ç'aura été une sacrée aventure, hein Jenny ?

[Jenny l'IA] : Eh bien, nous avons passé quelques jours assez agités à enquêter sur nos compatriotes terriens au sein d'une communauté extraterrestre méfiante, à l'ombre d'une arme cosmique en ruine. J'ajoute donc ta définition de l'aventure à ma base de données.

[Harrold Best] : Pour une IA, je trouve que tu as un sens de l'humour incroyable.

[Jenny l'IA] : J'ai appris auprès du best of the best...

[Harrold Best] : Tu parles du fameux Harry Best ?

\*\*\* rires \*\*\*

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

Cochez la case A de l'entrée 1318. Si elle est déjà cochée, rien ne se passe. Cochez la première case non cochée de l'entrée 1550 et appliquez son texte.

Lisez l'entrée 1564.

## ENTRÉE 1287

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

## ENTRÉE 1288

Enregistrement de l'enquête

[Jenny l'IA] : Harry, vous allez coopérer avec Andrea Gitelli, la cheffe de la Section Sécurité du Wayfarer et, maintenant, d'ici. Elle va faciliter l'interrogatoire.

[Harrold Best] : Très bien. Bonjour Andrea, quelle est la situation, ici ?

[Andrea Gitelli] : Écoutez, Harry, ces cristalloïdes sont d'horribles saloperies qui n'ont jamais pu comprendre que nous avions de bonnes raisons de nous méfier d'eux, et qui continuent de saboter nos activités. Je vous préviens, ce n'est pas évident d'échanger avec eux.

[Harrold Best] : Merci Andrea, je vais m'en occuper, et Jenny traduira la conversation.

[Andrea Gitelli] : OK. Faites entrer le premier !

\*\*\* bruits de lutte \*\*\*

[Jenny l'IA] (sa voix recouvre des cliquetis furieux) : Qu'est-ce que ça signifie ? Pourquoi êtes-vous venus m'enlever dans ma propre maison ?

[Harrold Best] : Parce que nous avons besoin de réponses.

[Jenny l'IA] : Laissez-moi tranquille ! N'avez-vous pas déjà fait assez de mal à mon peuple ?

[Andrea Gitelli] : Les seuls que nous ayons blessés le méritaient ! D'abord vous avez voulu attaquer la Terre avec votre titanesque canon de cristal, et ensuite vous avez ouvert le feu sur les survivants de notre naufrage !

[Jenny l'IA] : Je n'ai pas arrêté de vous le répéter, le canon, ce n'était pas nous !

[Harrold Best] : Si ce n'était pas vous, qui, alors ?

[Jenny l'IA] : Nous étions manipulés et utilisés par une autre civilisation, bien plus puissante que la nôtre.

[Harrold Best] : Ça devient intéressant... Poursuivez, je vous prie.

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

Gagnez 1 . Cochez la case de l'entrée 1548 et lisez son texte.

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

## ENTRÉE 1289

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant Banini] : Équipe de terrain, vous me recevez ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Oui, lieutenant. Nous effectuons le dernier scan orbital et...

[Lieutenant Banini] : Abandonnez les recherches et rentrez. Nous avons un problème informatique sans précédent, et je serais plus rassuré de vous avoir parmi nous.

[Cdt de l'ÉdT] : Pas de souci, on rentre. C'est grave ?

[Lieutenant Banini] : On ne sait pas encore. Il y a un drôle de message qui n'arrête pas de s'afficher, Erreur 131313, quelque chose comme ça. On a été piratés, ou quoi !?!

Déplacez la carte Crise **S38** de « Crises à venir » à « Crises potentielles » (Boîtier B).

## ENTRÉE 1290

Canal comm de l'équipe de Recherche

\*\*\* respiration lourde, bruissement du vent \*\*\*

CAPCOM, nous nous dirigeons vers le sud, comme prévu. Nous avons bien conscience du risque de croiser des cristalloïdes en chemin. Nous descendons la butte en direction d'un lac à proximité. Nous apercevons, euh... les restes d'un ancien campement.

\*\*\* quelques secondes plus tard \*\*\*

Oui, il y a une tente déchirée et du matériel qui traîne. Le symbole du *Wayfarer* apparaît partout. Il pourrait s'agir d'une expédition menée par le chef de la Section Sciences. Il n'y a personne, mais des traces de pas font le tour du lac.

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

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

Placez la carte **P311** sur le Secteur **8**.

Gagnez deux Indices *Minéral*.

Lisez l'entrée **1294**.

## ENTRÉE 1291

Extrait de *Les Cristalloïdes et nous*, du Dr Anita Juarez

La hache de guerre n'avait pas été enterrée assez profondément. L'arrivée du *Vanguard* provoqua une grande agitation sur toute la planète, et par endroits les hostilités reprirent. Les cristalloïdes se sentaient de nouveau menacés, aussi les plus combattifs prenaient-ils des mesures pour se protéger. Soudain, la lutte ouverte fut sur le point d'éclater. Par chance, les dirigeants des cristalloïdes réagirent à temps pour réprimer les éléments les plus belliqueux dans leurs rangs, évitant ainsi un bain de sang.

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

Placez le marqueur Temps incertain sur la case . Mélangez la carte Crise **S35** de « Crises à venir » dans « Crises potentielles » (Boîtier B).

Lisez l'entrée **1314**.

## ENTRÉE 1292

Canal comm de l'équipe de Recherche

[CAPCOM] : Équipe de Recherche, nous remarquons que vous déviez de votre itinéraire. Tout est sous contrôle ?

[Chef de l'équipe de Recherche] : Oui oui, tout à fait. Nous avons juste repéré un amas inhabituel de cristaux qui s'étend de l'autre côté du lac. Nous aimerions en prélever quelques échantillons.

[CAPCOM] : Très bien. Prévenez-nous, la prochaine fois que vous comptez quitter le trajet prévu.

[Chef de l'équipe de Recherche] : Entendu. Terminé.

[CAPCOM] (sur un ton blasé) : Quels crânes d'œuf...

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

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

Gagnez 1  et la Découverte unique **5**.

Gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 1293

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Choisissez entre les options suivantes :

» **Se renseigner sur le chef de la Section Reconnaissance** – Lisez l'entrée **1317**.

» **Se renseigner sur le chef de la Section Sécurité** – Lisez l'entrée **1296**.

## ENTRÉE 1294

Canal comm de l'officier de la Sécurité du *Vanguard*

[Officier de la Sécurité] : CAPCOM, nous avons atteint les berges du lac, et...

[CAPCOM] : Chef de mission, repli immédiat ! Sur-le-champ !

[Officier de la Sécurité] : Pourquoi, que se passe-t-il ?

[CAPCOM] : Nous venons de recevoir une captation audio de la zone que vous explorez. Écoutez ça !

[Captation audio] (hurlements) : Qu'est-ce que c'est que ça ? Ça sort de l'eau ! Feu ! Tirez ! (bruits de tirs) C'est trop près ! Courez, fuyez ! (hurlements d'une personne blessée)

[Officier de la Sécurité] : C'étaient des membres du *Vanguard* ou du *Wayfarer* ?

[CAPCOM] : Du *Wayfarer* ! Et apparemment, quoi que ce soit qui ait émergé du lac, personne n'a survécu à sa rencontre. La capitaine vous ordonne de rentrer.

[Officier de la Sécurité] : Eh ben si ce... (sa voix devient aiguë) Qu'est-ce que... non, lâche-moi ! (hurlement)

[CAPCOM] : Chef de mission ? Chef de mission, vous m'entendez ?

Si la silhouette de l'*Essaim Chatoyant Primordial* est sur le plateau de Planète, rien ne se passe.

Sinon, placez la carte *Menace Essaim Chatoyant Primordial* sur l'emplacement indiqué en haut du plateau de Planète, et placez la silhouette de l'*Essaim Chatoyant Primordial* sur le Secteur **5**.

## ENTRÉE 1295

Extrait de *Les Cristalloïdes et nous*, du Dr Anita Juarez

La hache de guerre n'avait pas été enterrée assez profondément. L'arrivée du *Vanguard* provoqua une grande agitation sur toute la planète, et par endroits les hostilités reprirent. Soudain, les Terriens se sentirent assez en confiance pour faire resurgir de vieilles revendications, mais les chefs de Section réagirent à temps pour réprimer les éléments les plus belliqueux dans leurs rangs, évitant ainsi un bain de sang.

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

Placez le marqueur Temps incertain sur la case . Mélangez la carte Crise **S34** de « Crises à venir » dans « Crises potentielles » (Boîtier B).

Lisez l'entrée **1314**.

## ENTRÉE 1296

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Mira ? Mira Vualami ?

[Mira Vualami] : Ouais. Vous êtes ?

[Harrold Best] : Sergent Harrold Best, de l'*ISS Vanguard*. Ça ne vous dérange pas si je vous pose quelques questions ?

[Mira Vualami] : Oh oh, l'*ISS Vanguard*. Nos sauveurs... J'ai juste un rover à réparer, hein, mais allez-y, sergent, dites-moi.

[Harrold Best] : Ça concerne Andrea Gitelli. Vous la connaissez, n'est-ce pas ?

[Mira Vualami] : Ben, on était... amies, quoi. Pourquoi vous me demandez ça ?

[Harrold Best] : Andrea est un témoin clé de notre enquête et j'ai besoin d'en savoir plus sur elle. C'est quel genre d'officier ?

[Mira Vualami] : Allez le lui demander directement. Tout ce que je peux vous dire, c'est... hum, qu'elle a toujours foiré ses examens de langue étrangère.

[Harrold Best] : Pourquoi ?

[Mira Vualami] : Bah, pas le temps, quand vous passez la majeure partie de la journée à vous entraîner à la salle... À enchaîner marathons, randonnées, triathlon, arts martiaux. Elle adorait tous ces trucs. Et pour ce qui est de savoir se battre, elle nous humilierait tous les deux.

## ENTRÉE 1297

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Vérifiez les cases de l'entrée 1567 :

- » Si la case **A** est cochée, lisez l'entrée 1277.
- » Si la case **B** est cochée, lisez l'entrée 1288.

## ENTRÉE 1298

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Je ne m'attendais pas à ce qu'elle soit si réticente à me parler. Qu'est-ce que j'en déduis ? Que les gens coupables refusent de parler !

[Jenny l'IA] : Elle n'est pas coupable. J'ai scanné ses micro-expressions faciales et mesuré son rythme cardiaque : ils indiquent tout autre chose. Elle est réservée parce que tu es arrivé sans prévenir et ta tentative pour lui soutirer des infos a été brutale. Elle n'est pas sûre de pouvoir te faire confiance. J'aurais réagi comme elle.

[Harrold Best] : Pourquoi ?

[Jenny l'IA] : C'est une rescapée traumatisée.

[Harrold Best] : OK. Bon, on va fouiller dans ses dossiers personnels. Ils doivent être quelque part sur cette planète.

Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1299

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Je me demande pourquoi elle refuse de parler...

[Jenny l'IA] : Elle doit avoir une bonne raison.

[Harrold Best] : Vraiment ? Perdre un vaisseau et une partie de l'équipage, c'est un fardeau énorme, Jenny ! Elle devrait déjà m'avoir tout raconté... sauf si elle a quelque chose à cacher.

[Jenny l'IA] : Oui, c'est énorme, d'ailleurs elle est peut-être traumatisée. Si tu veux qu'elle te parle, essaie d'en savoir plus à son sujet.

Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1300

Placez une carte Mission **M20**, prise au hasard, sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

Placez la carte Menace *Essaim Chatoyant Primordial* sur l'emplacement indiqué, en haut du plateau de Planète.

Placez la silhouette de l'*Essaim Chatoyant Primordial* sur le Secteur 5.

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

## ENTRÉE 1301

Extrait de *Les Cristalloïdes et nous*, du Dr Anita Juarez

En termes d'ingénierie, si la première grande prouesse sur cette planète a été la construction de ce canon titanesque, la seconde a sans doute été l'extraction de son noyau par nos équipes. Nous avons observé le cœur battant à chaque étape de la procédure, et quand il a fini sa course sur le sol, nous avons tous poussé un seul et même soupir de soulagement.

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Gagnez 1  et la Découverte unique 7.

## ENTRÉE 1302

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Elle sait quelque chose.

[Jenny l'IA] : Aucun doute là-dessus. Ses pupilles étaient dilatées, et entre autres indices, son rythme cardiaque s'est accéléré considérablement.

[Harrold Best] : Donc elle ment.

[Jenny l'IA] : Ou elle cache quelque chose.

[Harrold Best] : Je dois en savoir plus à son sujet.

Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1303

Rapport de l'équipe de Recherche, mission Cristallium

Il restait une heure de jour, donc nous avons monté le camp et commencé à récolter des échantillons. Soudain, les scanners nous ont alertés d'une activité à proximité. Nous avons vu une forme au loin, qui avançait rapidement vers nous, comme si elle s'apprêtait à nous attaquer. Nous n'avons pas eu d'autre choix que d'ouvrir le feu. La créature a été neutralisée avant d'arriver au contact.

Retournez la carte Menace *Essaim Chatoyant Primordial* et défassez sa silhouette.

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

Gagnez 1  et la Découverte unique 6.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

## ENTRÉE 1304

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Tina, je peux vous dire un mot ?

[Tina Morovitz] : Votre air sérieux me dit que cette conversation va être fastidieuse...

[Harrold Best] : Ouais, je le crois moi aussi. Écoutez, vous devez connaître la vérité...

[Tina Morovitz] : La vérité ? Je suis tout ouïe...

[Harrold Best] : Il y a des choses que nous vous avons cachées, car elles auraient pu interférer avec l'enquête. J'espère que vous ne m'en voudrez pas, mais...

[Tina Morovitz] : Arrêtez vos salades, Harry. Qu'est-ce que vous avez à me dire ?

[Harrold Best] : Le *Wayfarer* a été détruit par l'*ISS Dauntless*.

[Tina Morovitz] : Vous avez perdu la tête ? Comment osez-vous...

[Harrold Best] : Nous avons découvert l'épave du *Wayfarer* sur une autre planète. Les trous dans la coque correspondent à nos types de torpilles. Nous avons également trouvé des restes de certaines d'entre elles qui n'ont pas explosé. Cela ne fait aucun doute.

[Tina Morovitz] : Mais comment c'est possible ??

[Harrold Best] : C'est ce qu'il nous reste à comprendre.

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

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

Gagnez 1 . Déplacez le Projet de Recherche **R10** de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ». Défassez la carte **P312** du Secteur 2.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 1305

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Avant d'arriver, j'essayais de me figurer une ville cristalloïde, mais en fait, elle semble... vraiment très belle. Et étonnamment confortable, si on ignore les trous dans les murs.

[Jenny l'IA] : Des combats ont eu lieu dans ces rues, peu après l'atterrissage de ceux du *Wayfarer*. Les cristalloïdes en avaient après les nôtres.

[Harrold Best] : Ça signifie qu'ils étaient terrifiés, en colère et confus. J'ai entendu dire qu'il leur a fallu des mois pour parvenir à une trêve, mais qu'ils y sont parvenus - à mon grand soulagement.

[Jenny l'IA] : Certains rescapés du *Wayfarer* disent encore qu'il aurait mieux valu continuer les affrontements jusqu'à ce qu'ils soient vaincus et soumis.

[Harrold Best] : C'est absurde ! Même durement acquise, la paix sera toujours préférable à une guerre aisément gagnée.

[Jenny l'IA] : Là-dessus, on est d'accord.

Placez la carte P301 sur le Secteur 7.

## ENTRÉE 1306

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Andrea, je ne cherche pas un bouc émissaire, je ne fais que réunir des informations pour comprendre ce qui s'est passé. Écoutez, beaucoup de vos amis sont morts à bord du *Wayfarer*, et d'autres encore mourront si nous ne parvenons pas à percer ce mystère.

[Andrea Gitelli] (d'une voix lasse) : Ouais, je sais.

[Harrold Best] : Alors... vous me racontez ce qui s'est passé ?

[Andrea Gitelli] : Ça reste entre nous ?

[Harrold Best] : Ça reste entre nous.

[Andrea Gitelli] : Voilà, j'étais pas sur la passerelle... j'aurais dû y être, mais j'avais échangé une soirée de congés avec mon suppléant. Y avait un gars avec lequel je voulais passer du temps, et... Bon, voilà, je n'étais pas à mon poste. Vous êtes content ?

[Harrold Best] : Je ne suis pas là pour vous juger. Seul le sort du vaisseau m'intéresse.

[Andrea Gitelli] : OK, alors y a peut-être autre chose dont je me souviens... Au moment de l'attaque, mon comm était éteint. Après l'assaut, je l'ai immédiatement rallumé et j'ai été surpris de ne pouvoir contacter personne... pas parce qu'il était foutu : mais parce qu'en fait c'était le seul qui fonctionnait encore à bord du vaisseau !

[Harrold Best] : Voilà qui est intéressant ! Autre chose ?

[Andrea Gitelli] : Un son. Profond, qui résonnait, presque agréable. J'avais jamais rien entendu de tel. Ça a duré une ou deux secondes, avant de se disperser.

Déplacez la carte V04 de « Survivants » à l'enveloppe « En Attente... ».

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

Cochez la case de l'entrée 1280.

Cochez la case C de l'entrée 1321.

## ENTRÉE 1307

Journal personnel du professeur Valinsky

Nous avons déjà rencontré ces créatures : nous les avons appelées essaim, ou essaim chatoyant. Constitués de cristaux, ces êtres invariablement hostiles à toute forme de vie organique semblent être le produit d'une évolution dérivée du cristal. Cette théorie se vérifie, me semble-t-il, également ici : ils ont dû évoluer dans cette réalité dominée par la matière cristalline, et sont visiblement présents en grand nombre.

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

## ENTRÉE 1308

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Bonjour, Harry Best, de l'*ISS Vanguard*. Ravi de vous rencontrer.

[Andrew Radzinsky] : Hein, le *Vanguard* ? Vous avez ressorti cette épave de la casse ?

[Harrold Best] : Nous n'avons pas vraiment eu le choix, M. Radzinsky. La situation est devenue... assez complexe.

[Andrew Radzinsky] : J'ai cru comprendre. Appelez-moi Andrew.

[Harrold Best] : Très bien, Andrew. Nous allons vous embarquer vous et les autres à bord du *Vanguard*, mais avant ça, j'aimerais vous poser quelques questions.

[Andrew Radzinsky] : Pas d'ordre personnel, j'espère !

[Harrold Best] : Non, bien sûr, Andrew. J'ai besoin d'en savoir plus sur les derniers moments du *Wayfarer*.

[Andrew Radzinsky] : De mon temps, on appelait ça un interrogatoire.

[Harrold Best] : Appelez ça comme vous voulez. Que s'est-il passé à bord du vaisseau, Andrew ? Avant que le *Wayfarer* ne disparaisse ?

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Effectuez un test au choix parmi les suivants :

 INTERROGER LE CHEF DE LA SECTION SCIENCES.

Lisez l'entrée 1326.

 POSER QUELQUES QUESTIONS AU CHEF DE LA SECTION SCIENCES.

Lisez l'entrée 1322.

 AVOIR UNE DISCUSSION SÉRIEUSE AVEC LE CHEF DE LA SECTION SCIENCES.

Lisez l'entrée 1320.

## ENTRÉE 1309

Enregistrement de l'équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, nous sommes entrés dans l'atmosphère, mais les conditions sont difficiles. De puissants vents du nord-est ne cessent de nous pousser hors de notre trajectoire.

[CAPCOM] : Si la situation devient critique, annulez la descente.

[Cdt de l'ÉdT] : On va y arriver. La visibilité est limitée, mais le radar fonctionne parfaitement. On peut voir les piliers de cristal... CAPCOM, ils sont... gigantesques !

[CAPCOM] : Vos systèmes de communication fonctionnent ?

[Cdt de l'ÉdT] : Affirmatif. Nous avons déjà pris contact avec les survivants, regroupés en deux camps principaux. Notre arrivée les ravit et ils nous ont donné l'autorisation d'atterrir à proximité du plus proche.

[CAPCOM] : Bien. Je préconise la prudence. Nous pouvons toujours...

[Cdt de l'ÉdT] : Pas d'inquiétude... Je vais faire se poser notre oiseau en douceur.

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous ne pouvez pas choisir une option que vous ne pouvez pas appliquer entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 1315. Sinon, retournez à l'étape 2.

	<b>Épais Brouillard</b>	<b>Pousser les capteurs</b> Choisissez entre les options suivantes : » Tous les Membres d'équipage  5 moins  . » Perdez 1 Provisions.
	<b>Pluie d'éclats</b>	Si  est supérieur ou égal à 5, rien ne se passe. Sinon, perdez 2 Provisions.
	<b>Court-circuit</b>	Choisissez entre les options suivantes : » Réparer Un Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Brûlé</i> . » Isoler l'incendie Perdez 5 moins  Provisions.

## ENTRÉE 1310

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Capitaine, ici Harrold Best, l'inspecteur chargé de l'enquête, j'ai un premier compte rendu à vous faire.

[Capitaine Lee] : Allez-y sergent, je vous écoute.

[Harrold Best] : J'ai pris contact avec les survivants

de l'*ISS Wayfarer* et je suis prêt à poursuivre mon investigation, mais la situation sur la planète semble délicate, voire compliquée. La population cristalloïde locale a d'abord interprété l'arrivée des survivants comme la première vague d'une invasion. Les nôtres ont dû se défendre, mais au fil du temps les deux camps ont fini par signer une trêve fragile.

[**Capitaine Lee**] : Avancez prudemment, dans ce cas.

[**Harrold Best**] : Comptez sur moi. Mon IA m'y aidera. N'est-ce pas, Jenny ?

[**Jenny l'IA**] : Et comment !

[**Capitaine Lee**] : Bonne chance à vous deux.

Placez 1 marqueur sur la case  de la Piste de Temps Incertain, sur le plateau de Planète.

Placez la carte Mission **M06** sur l'emplacement Mission, sur la droite du plateau de Planète.

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

## ENTRÉE 1311

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Vérifiez les cases de l'entrée **1567** :

- » Si la case **A** est cochée, lisez l'entrée **1305**.
- » Si la case **B** est cochée, lisez l'entrée **1275**.

## ENTRÉE 1312

Enregistrement de l'enquête

[**Harrold Best**] : Salut, je m'appelle Harry. Harry Best. J'ai été envoyé par l'*ISS Vanguard* pour enquêter sur ce qui est arrivé au *Wayfarer*. Tina Morovitz, c'est bien ça ? Cheffe de la Section Reconnaissance ?

[**Tina Morovitz**] : C'est bien ça. J'aimerais dire que je suis ravie de vous rencontrer, mais... une enquête, vraiment ? On a passé six années à se battre dans ce trou perdu couvert de cristaux, et le premier Terrien que je croise est un foutu enquêteur ?

[**Harrold Best**] : Eh bien ça peut sembler bizarre, mais...

[**Tina Morovitz**] : Mais quoi ? Vous voulez pas essayer plutôt un truc comme « Salut Tina, ravi de vous rencontrer ! Vous allez bien ? On va contacter vos proches pour leur annoncer la bonne nouvelle. »

[**Jenny l'IA**] : Elle a raison, Harry.

[**Harrold Best**] : Oui, pardonnez-moi, Tina. Je suis venu pour vous ramener sur Terre, évidemment, mais chaque chose en son temps : je dois d'abord comprendre ce qui s'est passé à bord du *Wayfarer*. Vous pouvez me raconter ?

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du .

Effectuez un test au choix parmi les suivants :

 **MENER L'INTERROGATOIRE CALMEMENT.**  
    Lisez l'entrée **1299**.

 **INTERROGER LE CHEF DE LA SECTION RECONNAISSANCE.**  
   Lisez l'entrée **1279**.

 **POSER QUELQUES QUESTIONS AU CHEF DE LA SECTION RECONNAISSANCE.**  
   Lisez l'entrée **1298**.

## ENTRÉE 1313

Journal personnel de la capitaine Lee

Après avoir croisé le *Raindrop*, la navette de l'*ISS Dauntless* - rencontre troublante mais digne d'intérêt -, nous avons poursuivi notre voyage en direction du Bras de Persée, afin d'enquêter plus avant. Comme nous captions le signal de signature du *Wayfarer* depuis un certain temps, nous pensions être sur la bonne voie. En outre, ce signal convergeait avec les coordonnées que nous avions établies grâce aux données de la boîte noire téléchargées à bord de la navette : aussi avions-nous toutes les raisons de croire que nous allions y trouver nos deux vaisseaux.

Notre trajectoire nous a menés jusqu'à un système solaire doté d'une infâme planète qui nous avait jadis déjà causé moult tracas. Son énigmatique population cristalloïde avait conçu un énorme canon de cristal, responsable de la destruction de Diaphane, et qui faisait peser une menace sur d'autres planètes. Les capitaines du *Dauntless* et du *Wayfarer* avaient reconnu cette arme et l'avaient annihilée - ainsi que les défenses cristalloïdes -, mais pour autant, nous n'avions pas de raisons d'être désormais amicaux envers eux.

Nous nous attendions donc à retrouver au moins un des vaisseaux, mais nous n'avons trouvé nul signe du *Dauntless* ni du *Wayfarer*. Notre espoir a toutefois été ravivé quand nous avons rencontré une grande partie de l'équipage du *Wayfarer*, qui avait atterri sur la planète cristalloïde et était parvenue à maîtriser sa population encore hostile. Quelle joie de les savoir en vie ! Il est toutefois de la plus haute importance de mener une enquête approfondie pour connaître le sort exact de leur vaisseau. Pour ce faire, nous envoyons l'Équipe de terrain accompagnée de notre agent chargé de l'enquête, le sergent Harrold Best.

Lisez l'entrée **1310**.

## ENTRÉE 1314

Journal de la capitaine Lee

Le dernier rapport en provenance de la planète indique que la tension s'accroît entre notre Équipe de terrain et le peuple des cristalloïdes. Nos nations respectives ont un passé turbulent, une lutte ouverte n'est donc pas à exclure. Continuer d'explorer la planète peut s'avérer des plus périlleux : je n'ai donc pas d'autre choix que d'ordonner l'évacuation immédiate.

Lisez l'entrée **1318**.

## ENTRÉE 1315

Ouvrez la Planétopédie aux pages **10-11** (*Cristallium*).

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée **1300**. Sinon, poursuivez la lecture :

Vérifiez les cases de l'entrée **1567** :

- Si la case **A** est cochée, lisez l'entrée **1278**.
- Si la case **B** est cochée, lisez l'entrée **1313**.

## ENTRÉE 1316

Enregistrement de l'enquête

[**Harrold Best**] : Je vous présente mes condoléances pour la perte de vos compagnons, monsieur. Apprendre à vivre sans eux a dû être une épreuve bien difficile.

[**François de Burgh**] (d'une voix lasse) : Vous n'avez pas idée.

[**Harrold Best**] : Vous avez raison. Mais si je respecte le passé, je me dois aussi de penser à l'avenir. Or celui-ci est fragile.

[**François de Burgh**] : Pourquoi donc ?

[**Harrold Best**] : Nous craignons qu'un bien sombre secret soit à l'origine de la destruction du *Wayfarer*. Un mystère en lien avec l'ordinateur et les systèmes de communication du vaisseau.

[**François de Burgh**] (s'ébroue) : Ils nous ont fait défaut. Mes souvenirs des faits sont flous, à présent, mais... je jurerais qu'avant l'attaque, notre système électronique s'est éteint pendant quelques secondes, et qu'une éternité a passé avant que les systèmes d'urgence ne prennent le relais.

[**Harrold Best**] : Une éternité ?

[**François de Burgh**] : Au moins 20 secondes. C'est une éternité, dans une situation d'urgence. L'IA devait forcément lutter contre quelque chose.

[**Harrold Best**] : Mais ils ont fini par s'activer.

[**François de Burgh**] : Oui, une seconde avant l'impact, et uniquement pour afficher un message des plus étranges : Erreur 131313. Je n'avais jamais rien vu de tel. Puis ce fut l'explosion...

Déplacez la carte **V06** de « Survivants » à l'enveloppe « En Attente... ».

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

Remplacez la carte du Secteur 6 par la carte P303.

Cochez la case D de l'entrée 1321.

## ENTRÉE 1317

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Capitaine, ici le sergent Best. Merci de me recontacter aussi rapidement.

[Capitaine Lee] : Je vous en prie. Qu'y a-t-il, sergent ?

[Harrold Best] : C'est au sujet de Tina Morovitz, la cheffe de la Section Reconnaissance du Wayfarer. Il s'agit d'un témoin important. Ses états de service sont succincts et elle n'a pas beaucoup d'amis. Pourriez-vous...

[Capitaine Lee] : Elle n'a donc pas beaucoup changé.

[Harrold Best] : Vous la connaissez, capitaine ?

[CAPCOM] : Je la connais, oui. Nous étions ensemble sur les bancs de l'université.

[Harrold Best] : Pouvez-vous me dire quoi que ce soit à son sujet ?

[Capitaine Lee] : Pas vraiment, j'en ai peur. La plupart du temps, elle se tenait à l'écart des autres.

[Harrold Best] : Studieuse, du coup ?

[Capitaine Lee] : Bien au contraire. Elle n'a jamais été portée sur les sciences, et préférerait les activités en extérieur : faire du repérage, récolter des informations, survivre dans des conditions extrêmes, tel était son profil. C'était en outre la personne la plus concentrée que j'ai jamais connue. Les échantillons qu'elle rapportait étaient toujours d'excellente qualité.

[Harrold Best] : Merci, capitaine. Ces informations sont précieuses.

## ENTRÉE 1318

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] (hurle) : Allez, allez, par là ! Les atterrisseurs vous attendent ! Pas de panique, il y aura de la place pour tout le monde ! (passe en privé) C'est le cas ?

[Jenny l'IA] : La capitaine renverra les atterrisseurs une fois les rescapés dans l'ISS - à condition que nous ayons assez de temps : on a des foules en colère dans deux quartiers de la ville, et leur taille ne cesse de croître chaque minute...

[Harrold Best] : Comment en est-on arrivés là, Jenny... Par ici ! Les atterrisseurs vous attendent !

Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1. Si la carte Mission M06 est révélée, placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et lisez l'entrée 1564. Sinon, cochez la première case non cochée ci-dessous et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière case.

A – Cochez la première case non cochée de l'entrée 1550 et appliquez son texte.

B – Lisez l'entrée 1564.

## ENTRÉE 1319

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Elle sait quelque chose.

[Jenny l'IA] : Aucun doute là-dessus. Ses pupilles étaient dilatées, et entre autres indices, son rythme cardiaque s'est accéléré considérablement.

[Harrold Best] : Donc elle ment.

[Jenny l'IA] : Ou elle cache quelque chose.

[Harrold Best] : Je dois en savoir plus à son sujet.

Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1320

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Tu as entendu ça, Jenny ! Il ne veut pas parler... Il dit qu'il a besoin d'un avocat !

[Jenny l'IA] : Il croit peut-être que tu recueilles des preuves pour la cour martiale.

[Harrold Best] : En attendant, tout ce dont j'ai besoin, c'est d'informations me permettant de résoudre une

mystérieuse tragédie ! Tu sais quoi ? Il faut que je me renseigne un peu plus sur ce type.

Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1321

A – Témoignage de la Section Reconnaissance

B – Témoignage de la Section Sciences

C – Témoignage de la Section Sécurité

D – Témoignage du second

Si toutes les cases sont cochées, lisez l'entrée 1323.

## ENTRÉE 1322

Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Tu as entendu ça, Jenny ! Il ne veut pas parler... Il dit qu'il a besoin d'un avocat !

[Jenny l'IA] : Il croit peut-être que tu recueilles des preuves pour la cour martiale.

[Harrold Best] : En attendant, tout ce dont j'ai besoin, c'est d'informations me permettant de résoudre une mystérieuse tragédie ! Tu sais quoi ? Il faut que je me renseigne un peu plus sur ce type.

Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1323

Réunion de débriefing avec la Capitaine Lee

[Capitaine Lee] : Ravie de vous revoir, sergent Best. Prenez place.

[Harry Best] : Merci, capitaine.

[Capitaine Lee] : Ça n'a pas été trop difficile, là-bas ?

[Harry Best] : Le moins qu'on puisse dire, c'est que c'était compliqué. Hostile. Voici mon compte rendu officiel, mais permettez-moi de m'exprimer de vive voix sur certains points.

[Capitaine Lee] : Je vous en prie.

[Harry Best] : Conformément à vos instructions, j'ai interrogé les trois chefs de Section encore en vie et le second. Vous trouverez leurs témoignages complets dans mon rapport, mais ils possèdent tous des dénominateurs communs. Dois-je continuer ?

[Capitaine Lee] : Bien sûr, je vous écoute.

[Harry Best] : Le chef de la Section Sciences et le second affirment qu'avant l'attaque du Wayfarer a eu lieu un dysfonctionnement sans précédent de leur système informatique. Ils ont également repéré une erreur 131313, ce qui ne s'était jamais produit auparavant. D'autre part, les cheffes de la Section Reconnaissance et de la Sécurité déclarent avoir entendu un puissant bourdonnement qui ne venait certainement pas du vaisseau.

[Capitaine Lee] : Était-ce une sorte d'attaque électronique ?

[Harry Best] : C'est possible, capitaine. La cheffe de la Sécurité dit que son comm était éteint au moment de l'attaque. Quand elle l'a rallumé, c'était le seul qui fonctionnait encore à bord du vaisseau.

[Capitaine Lee] : Voilà beaucoup de données à analyser, sergent, mais vos conclusions nous aideront peut-être à protéger le Vanguard contre de telles éventualités. Merci.

[Harry Best] : Avec plaisir, capitaine. Un dernier point : les rescapés du Wayfarer possèdent des technologies que nous ne connaissons pas encore, comme ce système de traçage moléculaire totalement unique... Une fois que nous aurons déniché la planète où gît le Wayfarer, ce sera assez simple de le trouver.

[Capitaine Lee] : Contactez la Section Ingénierie, sergent. Sachez que j'apprécie vraiment votre travail.

Défaussez la carte Mission M06.

Cochez la case de l'entrée 1315.

Si celle-ci est déjà cochée, rien ne se passe.

Si la case B de l'entrée 1541 est cochée, placez la carte P312 sur le Secteur 2.

Lisez l'entrée 1289.

## ENTRÉE 1324

### Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Il n'a jamais été facile à aborder, mais là... il nous a carrément tourné le dos !

[Jenny l'IA] : J'ai bien peur qu'il lutte contre la dépression. Peut-être aussi revit-il la perte de son vaisseau, et la mort de tant de membres d'équipage...

[Harrold Best] : Ça se peut, mais sa version des faits est nécessaire pour notre enquête. Je dois à tout prix trouver ce qui pourrait lui faire quitter le passé et penser de nouveau à l'avenir.

Réactivez 2 

## ENTRÉE 1325

Déplacez le marqueur Temps incertain de 1 case en direction du 

## ENTRÉE 1326

### Enregistrement de l'enquête

[Andrew Radzinsky] : Donc, vous ne savez pas ce qui est arrivé au *Wayfarer* ?

[Harrold Best] : Hélas, non. Nos scientifiques à bord du *Vanguard* se sont creusé la cervelle pour tenter d'y voir plus clair, en vain. Pourtant, ils sont tous de vrais génies : certains ont même été nominés pour le prix Nobel. Vous adoreriez leur compagnie.

[Andrew Radzinsky] : Sans doute. Bon, je ne pense pas que m'interroger vous aide de quelque manière que ce soit... À l'époque du *Wayfarer*, j'étais un vrai stakhanoviste, je travaillais sans m'accorder le moindre répit, et je restais constamment enfermé dans mon bureau. D'ailleurs j'y étais, le jour de la tragédie. Ce n'est qu'en entendant l'alarme que j'ai compris que quelque chose n'allait pas. C'est à ce moment qu'il s'est passé... la chose la plus étrange qui soit.

[Harrold Best] : Quoi donc ?

[Andrew Radzinsky] : En regardant l'écran de l'ordinateur, j'ai vu qu'un véritable charabia s'y affichait. Comme si soudain toutes nos données avaient été mélangées. Un seul message n'arrêtait pas de clignoter, Erreur 131313, quelque chose comme ça. Vraiment étrange. Quelques secondes plus tard, l'appel d'évacuation d'urgence a été lancé et nous avons tous couru jusqu'aux capsules. Ça vous aide ?

[Harrold Best] : Peut-être bien. Merci, docteur.

Gagnez 1 

Défaussez la carte P311 du Secteur 8.

Cochez la case B de l'entrée 1321.

## ENTRÉE 1327

### Enregistrement de l'enquête

[Harrold Best] : Il n'a jamais été facile à aborder, mais là... il nous a carrément tourné le dos !

[Jenny l'IA] : J'ai bien peur qu'il lutte contre la dépression. Peut-être aussi revit-il la perte de son vaisseau, et la mort de tant de membres d'équipage...

[Harrold Best] : Ça se peut, mais sa version des faits est cruciale pour notre enquête. Je dois à tout prix trouver ce qui pourrait lui faire quitter le passé et penser de nouveau à l'avenir.

Réactivez 2 

## ENTRÉE 1330

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

**\*\*\* bips d'un compte à rebours, explosion sourde en arrière-plan \*\*\***

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Bon, l'autodestruction est enclenchée. C'était simple. Ce fut un honneur pour moi de servir à vos côtés.

[ÉdT, agent 1] : Commandant, on peut pas faire ça !

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi donc ?

[ÉdT, agent 1] : On doit rentrer... J'ai oublié de signer la facture de soins X3, le docteur Morra va piquer une de ces crises !

[ÉdT, agent 2] : Mince, moi j'ai oublié de nourrir mon poisson rouge...

[Cdt de l'ÉdT] : Arrêtez vos conneries. Le doc survivra, tout comme ton poisson rouge. Ainsi que la Terre.

[ÉdT, agent 1] : Pour moi aussi ce fut un honneur, commandant. C'était le bon choix.

[ÉdT, agent 2] : Ouais, mais mon poisson...

**\*\*\* rires \*\*\***

### Enregistrement audio de la passerelle

**\*\*\* alarme qui retentit, cris de l'équipage \*\*\***

[Lieutenant Banini] : Capitaine, on a abattu un autre vaisseau ennemi.

[Capitaine Lee] : Bien. Bilan des dommages subis ?

[Lieutenant Banini] : Nos moteurs sont enc...

**\*\*\* énorme explosion qui fait vibrer tout le vaisseau, alarmes plus fortes \*\*\***

[Capitaine Lee] : Qu'est-ce que c'était ?

[Lieutenant Banini] : C'était l'Équipe de terrain.

[Capitaine Lee] : Ne me dites pas...

[Lieutenant Banini] : Si, capitaine. Ils n'ont pas pu partir avant la fin de la procédure d'autodestruction.

[Capitaine Lee] : Mais je leur avais ordonné de rentrer !

[Lieutenant Banini] : Je suppose qu'ils n'avaient pas peur des conséquences.

**\*\*\* bref silence \*\*\***

[Capitaine Lee] : Incroyable ! Ces courageuses canailles se sont sacrifiées pour nous. Alors allons-nous en. Et débarrassez-moi de ces virus qui consomment les systèmes de mon vaisseau !

Gagnez 3 

Cochez la case de l'entrée 1551.

Remettez 2 cartes Crise Virus informatique au choix de l'enveloppe « En Attente... » dans « Crises potentielles » (Boîtier B).

Tous les Membres d'équipage sur la planète meurent. Retirez-les de leur pochette de Rang.

Défaussez toutes les Découvertes, sauf les Découvertes uniques, du plateau Atterrisseur.

Déplacez la carte Objectif O03 de « Cartes Passerelles » à l'enveloppe « En Attente... ».

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

Défaussez la carte Mission M09

## ENTRÉE 1331

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

**\*\*\* explosions \*\*\***

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Courez ! Allez, tout le monde !

[ÉdT, agent 1] : On va jamais y arriver...

[ÉdT, agent 2] : Allez, l'atterrisseur n'est qu'à quelques centaines de mètres !

[Cdt de l'ÉdT] (essoufflé) : Heureusement qu'on a déjà envoyé toutes nos découvertes dans la capsule d'évacuation d'urgence. CAPCOM, vous les avez reçues ?

[CAPCOM] : Pardon ?

[Cdt de l'ÉdT] : Vous avez reçu la capsule avec les données ?

[CAPCOM] : Oui, commandant. Désolé, on est occupés ! Trois croiseurs planidiens ont engagé le combat. C'est pas...

**\*\*\* explosion assourdissante à proximité \*\*\***

[Cdt de l'ÉdT] : Merde, notre atterrisseur ! Ces enfoirés l'ont pulvérisé !

[CAPCOM] : Ça se complique, commandant. Impossible de vous en envoyer un autre.

[Cdt de l'ÉdT] : Comment ça, impossible ?

[CAPCOM] : Les échanges de tirs sont trop intenses, vous êtes plus en sécurité que dans l'espace.

[Cdt de l'ÉdT] : Vous plaisantez ou quoi ?

[CAPCOM] : Non, nous devons d'abord détruire ou faire fuir les vaisseaux de guerre planidiens.

- Déplacez toutes les Découvertes et les Découvertes uniques en dessous du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez votre carte Atterrisseur, face « Endommagé » (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Défaussez tous les marqueurs du plateau Atterrisseur.
- Placez tous les Modules d'Atterrisseur du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Laissez tous les  et la carte de Rang sur le plateau Atterrisseur.
- Ne défaussez pas le plateau Atterrisseur.

À partir de maintenant, vous ne pouvez plus ni utiliser ni gagner de Provisions. Toutes les nouvelles Découvertes que vous récolterez seront placées comme d'habitude sur le plateau Atterrisseur.

Placez la carte Mission **M08** sur l'emplacement indiqué, contre le bord droit du plateau de Planète.

## ENTRÉE 1332

Gagnez la Découverte unique 10. Ensuite, poursuivez la lecture :

### Carnets du professeur Peter Valinsky

J'ai du mal à imaginer le choc que l'Équipe de terrain a dû subir en quittant l'installation. Ils s'attendaient à voir la surface lisse de la lune, et leur atterrisseur tranquillement posé non loin du canyon. Ils n'auraient jamais pu concevoir que l'obscurité qui régnait dans le ravin géant disparaisse...

Car soudain, ses parois se sont illuminées pour révéler, tout au fond du canyon, des rangées de canons. L'équipe a d'abord cru que ceux qui avaient construit la lune avaient utilisé une technique de camouflage pour rendre invisible leur système de défense. Or ce n'était que le début... À mesure que se dissipait l'obscurité, apparaissait une infrastructure interminable, presque inconcevable, dont le système utilisait... une étoile comme source d'énergie !

La lune - que nous considérons comme une véritable prouesse architecturale - s'est avérée n'être que la pointe saillante d'une installation spatiale extraterrestre d'une ampleur inouïe, totalement camouflée, qu'accompagnait plusieurs vaisseaux de guerre ; déjà, certains tournaient leur proue vers le Vanguard. Il était grand temps d'évacuer l'Équipe de terrain.

- Déplacez toutes les silhouettes et figurines du plateau de Planète à côté de ce plateau.
- Défaussez tous les marqueurs et cartes du plateau de Planète, y compris votre Mission en cours.
- Défaussez tous les marqueurs Équipement de Mission du plateau de Planète - ils pourront être placés à nouveau si vous utilisez leur carte Équipement. Si vous défaussez le marqueur P.E.T. (Poste d'Exploration et de Transport) de cette manière, remettez le dé dans la Défausse de dés de son propriétaire.
- Ouvrez La Planétopédie aux pages 16-17 (Le Signal, Phase 2).
- Placez la carte Menace Bombardement Planidien sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du Bombardement Planidien sur le Secteur 1.
- Si la case de l'entrée 1345 est cochée, placez un marqueur sur le Vaisseau Planidien numéro 1 (illustré sur le plateau de Planète). Sinon, rien ne se passe.
- Si la case de l'entrée 1346 est cochée, placez la carte P000 sur le Secteur 3, la carte P405 sur le Secteur 4, la carte P407 sur le Secteur 2 et la carte P408 sur le Secteur 7. Sinon, rien ne se passe.
- Placez la carte P406 sur le Secteur 6.
- Si la carte Menace Garde Planidien est au-dessus du plateau de Planète, placez sa silhouette sur le Secteur 6.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 5.

Lisez l'entrée 1331.

## ENTRÉE 1333

Si la case de l'entrée 1346 est cochée, lisez l'entrée 1352.

Sinon, poursuivez la lecture :

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, on n'arrivera jamais à actionner ces canons. Ils sont désactivés, leur câble d'alimentation n'a pas de jus. Aucune chance qu'on lance un tir de barrage, sauf si on trouve un moyen de les rebrancher.

Réactivez l' .

## ENTRÉE 1334

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, on a terminé.

[CAPCOM] : Avez-vous exécuté les ordres ?

[Cdt de l'ÉdT] : Presque, CAPCOM. On peut pas faire de miracles, et...

[CAPCOM] : Le capitaine suggère que vous vous concentriez sur vos objectifs.

[Cdt de l'ÉdT] : Mais...

[CAPCOM] : Bonne chance, Équipe de terrain.

Vous ne pouvez plus utiliser l'action « Décoller » tant que la carte Mission M07 est révélée.

## ENTRÉE 1335

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, dites à la Section Sciences que s'ils sont en manque de trucs pour faire des cauchemars et s'arracher les cheveux, on a téléchargé de nouvelles données rien que pour eux.

Gagnez l' .

Déplacez le Projet de Recherche R11 de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ».

Placez la carte P000 sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 1336

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, on est prêts à évacuer.

[CAPCOM] : Négatif, commandant. Impossible de vous envoyer l'atterrisseur.

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi ? Donc on est livrés à nous-mêmes ?

[CAPCOM] : Nos systèmes d'armements n'arrêtent pas d'être piratés, et les vaisseaux planidiens qui contrôlent la zone sont hors de notre portée. Pour évacuer, vous devez vous en débarrasser.

[Cdt de l'ÉdT] : Et comment on fait ça ??

[CAPCOM] : Vous êtes tout près d'une batterie de canons inactifs. Essayez de les faire fonctionner, ça nous aidera.

Le Membre d'équipage qui gagne une quatrième Blessure effectue un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , le Membre d'équipage a échoué au Test de Survie. Retirez-le de sa pochette de Rang et retirez sa figurine du plateau. L'Exploration planétaire se poursuit sans lui.

Si le Membre d'équipage réussit le Test de Survie, continuez la partie.

Si tous les Membres d'équipage sont à présent morts :

- Retirez du jeu la carte Atterrisseur L04.
- Placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau.
- Déplacez la carte Objectif O03 de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1337

Si la carte Mission M07 est révélée, placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1338

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, on est...

[ÉdT, agent 1] : Commandant, le scanner indique une nouvelle activité. Ah, il est là !

[Cdt de l'ÉdT] : Merde, tout le monde à terre ! Ne bougez pas.

[ÉdT, agent 2] : Vous avez vu quoi ?

[Cdt de l'ÉdT] : Un Planidien.

[ÉdT, agent 2] : Mais comment vous le savez ?

[Cdt de l'ÉdT] : J'en ai vu un poursuivre l'Équipe de terrain, sur la vidéo de la mission Raindrop.

[ÉdT, agent 1] : Regardez, il nous a vus !

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, on s'est fait repérer par le Planidien.

[CAPCOM] : Je sais, il a émis un signal étrange. Impossible à décoder, pour l'instant. Il est agressif ?

[Cdt de l'ÉdT] : Pas encore, mais il s'est tourné vers nous et les pixels de son corps clignotent en rouge... Quelles sont les instructions ?

Placez la carte Menace Garde Planidien sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette du Garde Planidien sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 1339

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, on a terminé d'analyser l'Émetteur. Je vous envoie les résultats pour que nos crânes d'œuf puissent les étudier. J'espère juste que ça aidera le Vanguard à se protéger contre les tentatives de piratage. Soyez prudents, là-haut. On poursuit la mission.

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

Choisissez 2 cartes Crise Virus informatique dans l'enveloppe « En Attente... » et remettez-les dans « Crises potentielles » (Boîtier B).

Choisissez 1 carte Crise Virus informatique dans l'enveloppe « En Attente... » et remettez-la dans « Crises potentielles » (Boîtier B).

## ENTRÉE 1340

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est curieux, à quel point cette installation est propre, comparée au reste de l'infrastructure.

[ÉdT, agent 1] : Aucune trace de rouille ni de poussière. Ouais, c'est étrange.

[ÉdT, agent 2] : Le niveau de maintenance est élevé... Je me demande à quoi sert tout ça.

Gagnez 1 🏆.

Placez la carte P404 sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 1341

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, nous avons rejoint l'atterrisseur. Nous rentrons dans dix minutes, avant que les renforts planidiens n'arrivent. Merci d'assurer nos arrières.

Retirez du jeu la carte Atterrissage L04. Déplacez la carte Objectif O03 dans l'enveloppe « En Attente... »

Déplacez toutes les Découvertes et Découvertes uniques en dessous du plateau Atterrissage dans l'enveloppe « En Attente... ».

Mélangez toutes les cartes Crises S36 de « Crises à venir » dans « Crises potentielles » (Boîtier B).

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1342

Résumé du compte rendu

Capitaine,

J'ai le plaisir de vous informer que nous sommes parvenus à déchiffrer les données planidiennes récupérées par notre Équipe de terrain.

L'ampleur des projets fomentés par les Planidiens, des plus accablante, nécessite un rapport long et détaillé, c'est pourquoi je me contenterai d'énumérer ici nos principales découvertes.

L'énorme structure que nous avons aperçue brièvement s'appelle l'Astraserveur. Il s'agit d'une immense ferme d'ordinateurs quantiques d'une puissance de calcul sans précédent, prétendument conçue par les Bâtisseurs pour empêcher le changement de phase.

Toutefois, cette structure a été conquise par les Planidiens, une des myriades de civilisations qu'elle simulait, et la seule à avoir pris vie. Ils se sont d'une

manière ou d'une autre échappés de leur cadre numérique et se sont incarnés dans l'univers. Physiquement – si tant est qu'on puisse employer ce terme –, ils sont toujours intégrés à l'Astraserveur et sont représentés dans le monde extérieur par des avatars. Leur priorité est leur propre survie, qu'ils assurent en détruisant ou en soumettant des civilisations entières : c'est le cas des cristalloïdes, que les Planidiens ont réduit en esclavage avant de les contraindre à construire leur canon titanesque pour semer la destruction.

L'ironie, c'est que les cristalloïdes peuvent à présent nous aider à vaincre les Planidiens : leurs projectiles de cristal sont la seule arme connue capable d'anéantir l'Astraserveur.

Vous trouverez en pièce jointe le compte rendu complet.

Professeur Peter Valinsky, chef de la Section Sciences.

## ENTRÉE 1343

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* tir de barrage \*\*\*

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Continuez de tirer ! Tirez à volonté !

[ÉdT, agent 1] : Mon chargeur est presque vide ! J'ai besoin...

[ÉdT, agent 2] : Ça ne bouge plus. Commandant, cible neutralisée !

[Cdt de l'ÉdT] : Cessez le feu ! Économisez vos munitions.

\*\*\* bruit de pas prudents \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] (d'une voix tremblante) : CAPCOM, cible neutralisée. On vient d'éliminer un garde planidien.

[ÉdT, agent 1] : Ou pas... Ses signes de vie ont disparu trop brutalement pour que cette chose ait été vivante : elle s'est éteinte comme si on l'avait débranchée. Et si en fait c'était, je sais pas... un genre d'avatar ?

Gagnez 2 🏆.

Retirez la silhouette du Garde Planidien du plateau de Planète, et défaissez la carte Menace Garde Planidien.

## ENTRÉE 1344

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* explosion assourdie en arrière-plan \*\*\*

[Commandant de l'Équipe de terrain] : On avance, go ! Pourquoi vous traînez ?

[ÉdT, agent 1] : Vous voyez ce gadget, commandant ? Nos crânes d'œuf seraient ravis de l'avoir !

[Cdt de l'ÉdT] : Alors prenez-le et avancez !

Gagnez 1 🏆.

Déplacez le Projet de Production C21 de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ».

Placez la carte P000 sur le Secteur 1.

## ENTRÉE 1345

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Si seulement on connaissait les intentions des Bâtisseurs... Aucune idée de comment marchent ces panneaux de contrôle.

[ÉdT, agent 2] : Pareil. On n'a qu'à continuer d'appuyer sur des boutons au hasard, peut-être que ça va...

\*\*\* série de bips. Sifflement puissant à l'extérieur \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : C'était quoi, ça ?

[ÉdT, agent 1] : Tu viens de lancer un missile... L'univers tout entier va savoir qu'on est là, maintenant, gros débile !

[ÉdT, agent 1] : Mais non, l'endroit est abandonné depuis des siècles, il n'y a que nous...

[ÉdT, agent 2] : Même, on devrait pas...

\*\*\* violente explosion dans le ciel au-dessus \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Et ça, c'était quoi ?

[ÉdT, agent 1] : Le ciel est en feu ! Vu que le ciel était vide, c'est pas possible, mais c'est comme si ton missile... avait touché un truc !

[ÉdT, agent 2] : C'est pas « mon » missile. Et il a rien touché. Regarde, les flammes se dissipent : le ciel est vide.

[ÉdT, agent 1] : Peut-être que le missile s'est autodétruit.

[ÉdT, agent 2] : Peu importe, on touche plus à rien.

Gagnez 2 Indices *Technologies extraterrestres*.

Si cette case est cochée, rien ne se passe. Sinon, cochez cette case.

## ENTRÉE 1346

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, les vieux panneaux solaires qu'on a trouvés par hasard fonctionnent. On leur a branché quelques nanofibres, et voilà... ils produisent de l'énergie. Et un paquet, visiblement. Mais on ignore dans quel but. Ils sont reliés à une série de câbles qui disparaissent sous la surface, mais on ne peut que supposer où ils terminent leur course. C'est marrant, on fournit une grande quantité d'électricité, mais on n'a aucune idée de ce qu'elle alimente...

Cochez cette case et gagnez 1 . Si cette case est déjà cochée, chaque Membre d'équipage sur ce Secteur Réactive 2  à la place.

## ENTRÉE 1347

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, on a un problème !

[CAPCOM] : Au rapport, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'est-ce qui vous arrive, les gars ? Personne n'a daigné vérifier les coordonnées du scan de la lune ?

[CAPCOM] : Si, nous l'avons fait. De quelle nature est votre problème ?

[Cdt de l'ÉdT] : Eh ben, notre problème, c'est qu'il y a un putain de canyon entre nous et l'installation !

[CAPCOM] : Un canyon ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, un canyon... immense ! Comment ce « détail » si insignifiant a bien pu vous échapper ?

[CAPCOM] : Nos scanners n'ont remarqué aucune irrégularité de terrain, mais nous avons un grand nombre d'instruments et de systèmes qui s'emballent... Désolé, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : Vous nous aidez pas beaucoup, là !

[Capitaine Lee] : S'emporter ne résoudra rien, commandant. Ici la capitaine. Voler en jetpack au-dessus du canyon semble risqué, je suggère donc que vous construisiez un pont, il y a sans doute assez de matériel autour de vous. Nous faisons face à une tentative de piratage sans précédent, et les systèmes du *Vanguard* s'en sortent à peine. Tenez bon, Équipe de terrain. Terminé.

Ouvrez la Planétopédie aux pages 14-15 (*Le Signal*) et placez tous les Membres d'équipage et l'Atterrisseur sur le Secteur 2.

Prenez toutes les cartes Virus informatique de « Crises potentielles » et placez-les dans l'enveloppe « En Attente... ».

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

## ENTRÉE 1348

Placez la carte P402 sur le Secteur 1.

Placez la carte P403 sur le Secteur 7.

Lisez l'entrée 1338.

## ENTRÉE 1349

### Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Capitaine Lee] : Magnifique... Mortellement belle.

[Lieutenant Banini] : Capitaine, nous avons le rapport final des scanners. La lune vers laquelle nous nous dirigeons est artificielle, et elle suit une orbite extrêmement large.

[Capitaine Lee] : Autour de quoi ?

[Lieutenant Banini] : Nous ne sommes pas encore sûrs... Les scanners n'indiquent rien, sauf qu'elle a pu être construite par les Bâtisseurs.

[Capitaine Lee] : Pourtant, les Bâtisseurs n'ont jamais voulu blesser quiconque sauf s'ils y étaient contraints. Or cette sphère qui file devant nos yeux émet toute une gamme d'ondes mortelles. Professeur Valinsky ?

[Professeur Valinsky] : Je suis là, capitaine.

[Capitaine Lee] : La Section Sciences a-t-elle découvert quoi que ce soit de nouveau sur ces ondes que la lune diffuse à travers l'espace ?

[Professeur Valinsky] : Non, capitaine. Mais je confirme que ces signaux contiennent des contenus invasifs visant à prendre le contrôle de notre IA.

[Capitaine Lee] : C'est ce qui est arrivé au *Wayfarer*. Ce que nous voyons, cet « Émetteur », est la source de tous nos maux : nous devons le neutraliser sur-le-champ, avant que l'IA ne soit corrompue.

[Lieutenant Banini] : Que faisons-nous, capitaine ?

[Capitaine Lee] : Passez le pare-feu à son maximum et basculez en analogique.

[Lieutenant Banini] : Comme la vie va être dure, sans notre Jenny...

[Capitaine Lee] : Assurément, mais nous devons désactiver l'IA partout où elle n'est pas absolument nécessaire. En parallèle, que l'Équipe de terrain se tienne prête : elle va devoir mettre l'Émetteur hors d'usage.

[Lieutenant Banini] : À vos ordres, capitaine. Nous savons déjà par où l'ÉdT pourrait commencer, il y a une structure sur la lune, peut-être une installation. D'après moi, ça vaut la peine d'aller vérifier.

[Capitaine Lee] : Très bien, envoyez ses coordonnées au CAPCOM.

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

- Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
- Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, sur la table ci-dessous, et passez à l'étape suivante. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous ne pouvez pas choisir une option que vous ne pouvez pas appliquer 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 la carte Blessure et le dé de Blessure.
- Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur n'est pas sur la case « Atterrissage réussi » de la Piste, retournez à l'étape 2. S'il y est, vous avez réussi votre atterrissage : lisez l'entrée 1347.

	<b>Virus informatique</b>	<b>Pousser les capteurs</b> Choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d'équipage  1 pour chaque  . » Perdez 1 Provisions.
	<b>Rayon de piratage</b>	Choisissez entre les options suivantes : » <b>Manœuvre d'évasion</b> Si  est supérieur ou égal à 5, rien ne se passe. » <b>Encaisser</b> Un Membre d'équipage de votre choix lance  une fois par  .
	<b>IA piratée</b>	Choisissez entre les options suivantes : » <b>Réparer</b> Un Membre d'équipage de votre choix gagne une Blessure <i>Confus</i> . » <b>Passer en pilotage manuel</b> Chaque Membre d'équipage  5 moins  .

## ENTRÉE 1350

Défaussez la carte Mission M08.

Défaussez la carte P406 du Secteur 6.

Ensuite, poursuivez la lecture :

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* explosion au loin \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Prends ça, crevure !

[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : Bonne nouvelle, CAPCOM. Le dernier vaisseau de guerre planidien vient d'être détruit !

[**CAPCOM**] : Affirmatif. Les radars montrent l'arrivée de renforts, mais on a le temps d'envoyer un autre atterrisseur vous chercher. Il sera là sous peu.

[**Cdt de l'ÉdT**] : Merci, CAPCOM.

[**ÉdT, agent 2**] : C'est une blague ou quoi... Commandant, regardez...

[**Cdt de l'ÉdT**] : Quoi ? Oh bordel... CAPCOM, changement de programme ! Une autre section du camouflage holographique s'est dissipée. Elle a révélé ce qui ressemble à un... ordinateur titanesque ! C'est ça que la flotte planidienne protégeait !

[**ÉdT, agent 2**] : Si ça se trouve, ce truc contrôle toute l'infrastructure planidienne...

[**Cdt de l'ÉdT**] : Oui... et il a peut-être un protocole d'autodestruction !

[**CAPCOM**] : Commandant, la nouvelle vague d'ennemis est déjà en vue !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Donc soit on se barre, soit on reste et on fait tout sauter...

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Continuer l'Exploration planétaire et essayer de détruire l'Émetteur – lisez l'entrée 1351.
- » Quitter la planète – lisez l'entrée 1341.

## ENTRÉE 1351

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : CAPCOM, rappelez l'atterrisseur. On reste.

[**Capitaine Lee**] : Commandant, ici la Capitaine Lee. Vous allez à une mort certaine !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Il faut bien mourir un jour, capitaine. On va essayer d'activer la procédure d'autodestruction, pour faire sauter le superordinateur planidien.

[**Capitaine Lee**] : Attendez ! Il doit y avoir un autre moyen...

[**Cdt de l'ÉdT**] : J'en vois pas, et le temps nous est compté.

[**Capitaine Lee**] : Je vous ordonne de revenir sur-le-champ !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Capitaine, on a, euh... des soucis techniques. On a totalement perdu le son...

[**ÉdT, agent 2**] : Mais pas l'image. Préparez-vous à un putain de feu d'artifice !

[**ÉdT, agent 1**] : Et prenez soin de vous. Saluez cette bonne vieille Terre de notre part !

- Défaussez la silhouette *Bombardement Planidien* du plateau de Planète.
- Retournez la carte *Menace Bombardement Planidien*.
- Placez la carte Mission **MO9** sur l'emplacement indiqué, sur le bord droit du plateau de Planète.
- Retirez du jeu la carte *Atterrissage L04*.
- Votre équipage ne pourra pas revenir de cette Mission.

## ENTRÉE 1352

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Hourra ! CAPCOM, les canons fonctionnent à merveille. C'est un sacré coup de bol d'avoir pu rétablir l'alimentation ! On va leur montrer qui on est, à ces crevures !

Placez la carte **P000** sur le Secteur 3.

Placez la carte **P405** sur le Secteur 4.

Placez la carte **P407** sur le Secteur 2.

Placez la carte **P408** sur le Secteur 7.

## ENTRÉE 1353

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, vous le savez sûrement, mais la deuxième vague de vaisseaux de guerre planidiens est déjà arrivée. Elle est... impressionnante. Bonne chance, là-haut.

Enlevez tous les marqueurs des vaisseaux Planidiens illustrés sur le plateau de Planète.

Retournez la carte *Menace Renforts Planidiens*, face « Bombardement Planidien ».

Placez le *Bombardement Planidien* sur le Secteur 1.

## ENTRÉE 1355

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[**Lieutenant Banini**] : Capitaine, nous avons une urgence.

[**Capitaine Lee**] : Dites-moi, lieutenant.

[**Lieutenant Banini**] : Nous venons d'intercepter un puissant signal électromagnétique. Sa signature ressemble étrangement à celle des stèles des Bâtisseurs.

[**Capitaine Lee**] : Qu'est-ce que ça signifie ?

[**Lieutenant Banini**] : Quoi qu'il en soit, ça a servi de déclencheur, pour Dag Gadol.

[**Capitaine Lee**] : Comment ça ?

[**Lieutenant Banini**] : Le signal s'intensifie. Si vous voulez mon avis, capitaine, la Baleine stellaire... se réveille.

Placez la carte **G06** sur l'emplacement Circonstances planétaires. lisez l'entrée 1367.

## ENTRÉE 1356

Si la Stèle en cours de réinitialisation n'est PAS révélée, Réactivez 2 .

Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : Jenny, tu es là ?

[**Jenny l'IA**] : Affirmatif, commandant.

[**Cdt de l'ÉdT**] : Je cherche un trou assez grand pour qu'on puisse se faufiler à l'intérieur du vaisseau spatial, mais le *Dauntless* est une toute nouvelle génération de vaisseau... On ne sait quasiment rien de la structure de sa coque. Là, par exemple ?

[**Jenny l'IA**] : Le trou que vous désignez est justement à proximité des coursives techniques. Vous pouvez entrer par là.

[**Cdt de l'ÉdT**] : Bien, merci.

[**Jenny l'IA**] : Prenez garde, les bords sont très tranchants, et ces coursives sont conçues pour des drones, pas pour des humains.

Choisissez une des options suivantes :

- » Attendre de trouver un accès plus sûr – Continuez la partie.
- » Pénétrer dans le *Dauntless* malgré le danger –  et lisez l'entrée 1396.

## ENTRÉE 1357

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

Gagnez 1  et 2 Indices *Spécimen vivant*, puis poursuivez la lecture :

Canal comm du Dr Anita Juarez

Le commandant de l'Équipe de terrain m'a dit de rester à l'intérieur de l'atterrisseur. Ben voyons... Je suis dans l'estomac de la créature la plus incroyable que l'humanité ait jamais croisée... Eh quoi, je suis censée la contempler par un hublot ? Hors de question... Je pars prélever quelques échantillons de cellules souches. Je veux comprendre son métabolisme !

Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 1358

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[**Capitaine Lee**] : Capitaine Fournier, comment vont les choses, de votre côté ?

[**Capitaine Fournier**] : Ça ne pourrait pas aller mieux, capitaine. Nous soumettons les moteurs à un dernier test, en lançant les diagnostics en boucle.

[**Capitaine Lee**] : Prêts pour la poussée finale ? Ne perdez pas de temps. La Baleine stellaire devient, euh... active. De plus en plus.

[**Capitaine Fournier**] : Je sais bien. Tout est paré. Bien, croisez les doigts !

[Capitaine Lee] : Je le ferai. Vous savez, j'ai gardé une bouteille de bon scotch juste pour...

\*\*\* explosion assourdie, silence de plomb \*\*\*

[Capitaine Lee] : Qu'est-ce que...

[Lieutenant Banini] : Par Asimov... Capitaine, la Baleine stellaire vient d'exploser.

[Capitaine Lee] : Comment est-ce possible ? Et le Dauntless ? Appelez-les immédiatement !

[Lieutenant Banini] : Silence radio total. Je capte quelque chose... Oh non...

[Capitaine Lee] : Quoi ?

[Lieutenant Banini] : C'est... leur boîte noire.

Lisez l'entrée 1386.

## ENTRÉE 1359

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Attendre** – C'est la dernière fois que vous pouvez choisir la Mission à privilégier. Continuez la partie.
- » **Préparer l'ISS Dauntless pour le départ** – Poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Voilà, Jenny, mission accomplie. Nous avons aidé le Dauntless à terminer toutes les réparations importantes. Il est de nouveau prêt à fendre l'espace. Enfin, j'espère.

[Jenny l'IA] : L'espoir n'est pas une mesure scientifique, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : En effet. On doit tester les moteurs.

[Jenny l'IA] : Je suggère que nous observions les tests à une distance respectable.

- Défaussez la carte Mission **M12**.
- Défaussez la carte Mission **M11**.
- Défaussez la carte **P505** du plateau de Planète.
- Cochez la case B de l'entrée **1372** sans appliquer son texte, et continuez la partie.

## ENTRÉE 1360

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

C'est au-delà de nos forces, capitaine. C'est bien plus dangereux que ce qu'on pensait, à l'intérieur de la créature. On doit évacuer tant qu'il est encore temps. Mais on reviendra, il le faut !

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1361

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

(essoufflé) Pas de blessés ? Non ? Ouf, je suis soulagé... Capitaine, on n'a pas pu terminer les réparations, un essaim de parasites nous a foncé dessus, on a dû abandonner le chantier.

Choisissez entre les options suivantes :

- » **Réagir pour empêcher le désastre** –  et  lisez l'entrée **1392**.
- » **Laisser faire** – Remplacez la carte de ce Secteur par la carte **P000**. lisez l'entrée **1397**.

## ENTRÉE 1362

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : OK, passerelle, on peut tester les moteurs. Tous les systèmes sont prêts, donc...

[ÉdT, agent 1] : Non ! Commandant, surtout pas ! Stoppez le compte à rebours, on a fait une erreur critique. On n'a pas relié...

Choisissez entre les options suivantes :

- » **Réagir pour empêcher le désastre** – Gagnez une Blessure *Brûlé*. lisez l'entrée **1395**.
- » **Laisser faire** – Remplacez la carte de ce Secteur par la carte **P000**. lisez l'entrée **1397**.

## ENTRÉE 1363

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Jenny l'IA] : Erreur critique ! Erreur critique !

[ÉdT, agent 1] : J'ai... pas... terminé...

[Jenny l'IA] : Vous encourez un grave danger. Vous avez 78% de chances de subir une blessure majeure. 79%...

[ÉdT, agent 1] (dans un cri de douleur) : Merde !

[Jenny l'IA] : Je vous avais prévenu.

[ÉdT, agent 1] : Merci, j'apprécie beaucoup.

[Jenny l'IA] : Toutefois, l'erreur a été évitée. Félicitations.

## ENTRÉE 1364

Journal personnel de la capitaine Lee

Aujourd'hui j'ai observé la forme titanesque de Dag Gadol diminuer à mesure que nous avançons, jusqu'à ce qu'elle disparaisse totalement et poursuive sa vie solitaire au milieu du vide.

L'équipage du Dauntless a dû également la regarder s'éloigner, mais avec des sentiments plus mitigés. Ils étaient certes heureux d'être enfin libres, mais devoir abandonner leur vaisseau leur a brisé le cœur. Nous n'avions pas le choix : tenter de l'extraire aurait à coup sûr tué Dag Gadol.

Un vaisseau sans équipage n'est qu'une coquille vide, mais un équipage sans vaisseau est un nouvel espoir. Nous voguons vers notre destinée, fiers d'avoir pu sauver à la fois nos compagnons terriens et une entité proprement ancestrale. Fiers de pouvoir nous considérer comme les gardiens de la galaxie.

- Gagnez 1 .
- Déplacez l'Amélioration de la Passerelle **B24** et la carte Objectif **O04** de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte **V05** de « Survivants » à l'enveloppe « En Attente... ». Retirez du jeu la carte **V07**.
- Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page **3**). Si le Moral est déjà « Élevé », gagnez 1  à la place.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1365

Journal du Dr Anita Juarez

J'ai passé trois heures passionnantes avec le Dr Fatah, le chef de la Section Sciences du Dauntless, qui a étudié exclusivement Dag Gadol pendant six ans. Il était ravi lui aussi de partager ses découvertes. Il a notamment conclu qu'il n'y a pas d'autre Baleine stellaire dans l'univers, et que la présence de la stèle défectueuse est la preuve concrète que la créature a été créée par les Bâtisseurs. Comme il s'agissait d'une entité unique, elle avait développé une méthode de reproduction particulière. À un moment de son existence, Dag Gadol développait une copie d'elle-même dans les tréfonds de son corps. Cette copie - la nouvelle Dag Gadol - grossissait sans cesse, au point de finir par mettre son hôte en morceaux, puis elle entamait sa propre existence. Le Dr Fatah est aussi persuadé que la Baleine était capable d'interrompre ce processus si elle se sentait menacée... Donc si nous pouvons récolter quelques cellules souches responsables de cette fonction, nous pourrions utiliser la technologie des Bâtisseurs pour recréer Dag Gadol. Je n'arrive même pas à saisir la mesure d'un tel défi !

Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 1366

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

- Rien ne se passe.
- Chaque Membre d'équipage lance .
- Chaque Membre d'équipage gagne une Blessure *Trauma aggravé*. Quelles que soient ses Blessures, chaque Membre d'équipage effectue un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , il a échoué au Test de Survie. Retirez-le de sa pochette de Rang et retirez sa figurine du plateau. L'Exploration planétaire se poursuit sans lui.

- Tous les Membres d'équipage sur la planète meurent. Retirez leurs cartes des pochettes de Rang. Si la carte Atterrissage L06 est dans le Scanner planétaire, lisez l'entrée 1360. Sinon, lisez l'entrée 1372 et appliquez le texte de la première case cochée. Si aucune case n'est cochée, cochez la case C et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1367

Enregistrement audio de la passerelle du *Dauntless*

[Capitaine Fournier] : À tout l'équipage, j'ai reçu de nouveaux messages du *Vanguard* et de leur Équipe de terrain. Notre situation est déjà grave, et elle sera bientôt imprévisible : la Baleine stellaire se réveille. Nous pouvons tenter de réparer les moteurs pour fuir, ce qui tuera probablement la créature, ou abandonner le vaisseau et évacuer notre équipage à bord des capsules du *Vanguard*. Nous avons un peu de temps, car l'équipe est parvenue à neutraliser temporairement les perturbations chaotiques de la stèle. C'est une décision importante, c'est pourquoi je veux entendre vos opinions avant de trancher – mais faites vite.

- Gagnez 1 .
- Placez les cartes Missions M11 et M12 sur l'emplacement indiqué, sur le bord du plateau de Planète.
- Placez la carte P501 sur le Secteur 5.
- Placez la carte P502 sur le Secteur 6.
- Placez la carte P505 sur le Secteur 4.
- Si la case E de l'entrée 1566 est cochée, placez la carte P504 sur le Secteur 7. Sinon, placez la carte P503 sur le Secteur 7.

Note : vous ne pouvez pas réussir les deux Missions. Choisissez avec soin.

## ENTRÉE 1368

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] (essoufflé) : Bon, on est sur le point de reboucher le plus gros trou. Les drones descendent avec la plaque d'acier, et... Opérateur, ralentissez, sinon vous allez... Pas si vite, imbécile ! Attention au...

Choisissez une des options suivantes :

- » Réagir pour empêcher le désastre –  et gagnez une Blessure Trauma aggravé. Lisez l'entrée 1363.
- » Laisser faire – Remplacez la carte de ce Secteur par la carte P000.

Lisez l'entrée 1397.

## ENTRÉE 1369

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Passerelle du *Dauntless* ? Attendez un peu avant de sauter de joie, mais je pense qu'on a réparé vos moteurs.

Gagnez 1 . Remplacez la carte de votre Secteur par la carte P000.

## ENTRÉE 1370

- Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 1376. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

J'ai vu les combinaisons du *Dauntless*. Même les moins abîmées sont en dessous des standards de sécurité... Elles ne tiendront jamais, dans de telles conditions !

Conseil : l'équipage du *Dauntless* ne pourra pas tenir beaucoup plus longtemps. Les prochains dégâts subis les forceront à retourner à leur vaisseau !

## ENTRÉE 1371

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Le *Dauntless* est littéralement un gruyère. Ça va prendre une éternité, de boucher tous ces trous...

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Alors arrêtez de jacasser et retournez travailler. Et prenez garde aux parasites.

Gagnez 1 . Remplacez la carte de votre Secteur par la carte P000.

## ENTRÉE 1372

- A – Lisez l'entrée 1364.
- B – Lisez l'entrée 1398.
- C – Lisez l'entrée 1386.

## ENTRÉE 1373

Si la Stèle en cours de réinitialisation n'est PAS révélée, Réactivez 2 . Sinon, poursuivez la lecture :

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Ah, ça y est, on a rejoint les moteurs de manœuvre spatiale. Par chance, je connais leur structure : on peut monter à bord du vaisseau par ici, mais ce ne sera pas sans danger. Serrez les dents, on grimpe.

Choisissez une des options suivantes :

- » Attendre de trouver un accès plus sûr – Continuez la partie.
- » Pénétrer dans le *Dauntless* malgré le danger – Lancez  et lisez l'entrée 1396.

## ENTRÉE 1374

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Capitaine Lee] : Ici l'ISS *Vanguard*. ISS *Dauntless*, c'est bien vous ?

[Capitaine Fournier] : Capitaine Lee ? Tamara ??

[Capitaine Lee] : Incroyable ! Vanessa ! Je veux dire, capitaine Fournier ! Quelle joie de vous entendre !

[Capitaine Fournier] : Tout le plaisir est pour moi, capitaine Lee ! Ça fait six ans que nous sommes coincés dans le ventre de cette Baleine stellaire ! Six années interminables, à ruminer nos échecs et nos regrets. Vous savez ce qu'on a fait au *Wayfarer*, n'est-ce pas ?

[Capitaine Lee] : Oui. Nous savons aussi que vous n'avez pas appuyé sur la détente. D'ailleurs, la plupart d'entre eux ont survécu.

[Capitaine Fournier] : Quel soulagement ! Merci. Au fait, votre Équipe de terrain a fait preuve d'un grand courage ! Ils ont désactivé la stèle défectueuse qui bloquait nos systèmes comm depuis tout ce temps. Je suis heureuse de pouvoir enfin utiliser la radio, mais j'ignore si elle tiendra longtemps. Écoutez, nous n'avons pas les ressources nécessaires pour réparer les moteurs et partir d'ici...

[Capitaine Lee] : Vous pouvez compter sur nous, je vous envoie ce dont vous avez besoin, et mon Équipe de terrain vous aidera à faire les réparations. Lee, Terminé.

Retirez du jeu la carte Atterrissage L06. Lisez l'entrée 1355.

## ENTRÉE 1375

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

- Gagnez 1 , 3 Indices Micro-organisme, 3 Indices Spécimen vivant, et poursuivez la lecture :

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

La terre ferme, enfin ! Nous poursuivons l'exploration du gigantesque estomac ; aucun signe de claustrophobie pour le moment. Nous longeons d'interminables bassins remplis de sucs digestifs, qui nous écœurent et nous fascinent tout à la fois.

- Gagnez 2 Indices Spécimen vivant ou 2 Indices Micro-organisme.

## ENTRÉE 1376

Enregistrement audio de la passerelle du *Dauntless*

[Capitaine Fournier] : Les relevés sont terrifiants. L'environnement extérieur est sur le point de tuer mon équipage. Il y a trop d'acide toxique, et les parasites sont bien trop actifs... Mais nous n'avons pas le choix : hors de question d'évacuer. Nous devons y retourner et réparer le *Dauntless*. Quoi qu'il en coûte.

Défaussez la carte Mission M11.

Retirez la carte P505 du plateau de Planète.

Indice : l'équipage a été forcé de revenir. Réparer le vaisseau est le seul moyen de les tirer d'affaire.

## ENTRÉE 1377

Enregistrement audio de la mission de Recherche

L'astéroïde a dû se briser en morceaux, mais les plus gros fragments flottent encore les uns près des autres, ce qui indiquerait... je peux me tromper, mais les Visiteurs ont peut-être utilisé l'astéroïde comme Événement – vous savez, les

portails qu'ils utilisent pour se débarrasser de l'énergie superflue. Jusqu'alors, on n'a jamais fait une trouvaille pareille, loin de là... Permission de s'approcher ?

Gagnez 1 . Remplacez la carte de votre Secteur par la carte **P000**.

## ENTRÉE 1378

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : J'étais sûr que ça servirait un jour !

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Quoi donc ?

[ÉdT, agent 1] : Les éléments récupérés sur le Raindrop. Les ingénieurs du *Dauntless* ont dû utiliser des pièces universelles, du coup celles de la navette font l'affaire. Le moteur en soi est plus facile à comprendre que ce que je pensais. Quel soulagement !

Gagnez 2 .

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.

Remplacez la carte de votre Secteur par la carte **P000**.

## ENTRÉE 1379

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Attendre** – C'est la dernière fois que vous pouvez choisir la Mission à privilégier. Continuez la partie.
- » **Évacuer l'équipage de l'ISS Dauntless** – lisez l'entrée 1391.

## ENTRÉE 1380

Journal du Dr Anita Juarez

Le Dr Fatah, de l'ISS *Dauntless*, a certainement raison. Bien entendu, nous devons mener davantage d'expérimentations et de recherches, mais même ma simple analyse préliminaire indique que j'ai récolté les bonnes cellules souches. Entre ça et la technologie des Bâtisseurs, nous allons pouvoir recréer la Baleine stellaire.

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3). Si après ça le Moral est encore « Bas », montez le niveau une fois de plus.

Si le Moral est déjà « Élevé », gagnez 1  à la place.

## ENTRÉE 1381

Si la carte Atterrissage **L06** est dans le Scanner planétaire, lisez l'entrée 1360. Sinon, poursuivez la lecture :

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Écoutez tous, il est impossible d'évacuer, nous ne pouvons pas partir. Concentrons nos efforts pour sauver l'équipage ou le vaisseau, quoi qu'il en coûte. Allez, on s'y remet, et on y met du sien !

Les conditions extrêmes rendent l'évacuation impossible à l'issue de la Mission !

Les Membres d'équipage qui sont censés gagner une quatrième Blessure effectuent un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , le Membre d'équipage a échoué au Test de Survie. Retirez-le de sa pochette de Rang et retirez sa figurine du plateau. L'Exploration planétaire se poursuit sans lui.

Si le Membre d'équipage réussit le Test de Survie, continuez la partie.

Si tous les Membres d'équipage sont à présent morts : lisez l'entrée 1372 et appliquez le texte de la première case cochée. Si aucune case n'est cochée, cochez la case C et appliquez son texte.

## ENTRÉE 1382

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant Banini] : Capitaine, le vaisseau que nous venons de détecter est inactif. Vide, apparemment aucun signe de vie... Oui, mon scan confirme.

[Capitaine Lee] : Dans quel état est-il ?

[Lieutenant Banini] : J'ai un visuel. Par le Pendule de Galilée... regardez, c'est un vrai gruyère. Les tirs ennemis l'ont massacré...

[Capitaine Lee] : Qui a pu faire preuve d'une telle brutalité ? Et pour quelles raisons ?

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*. Remplacez la carte de votre Secteur par la carte **P508**.

## ENTRÉE 1383

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Capitaine Lee] : Commandant, vous me recevez ? Tout va bien ?

[Commandant de l'ÉdT] : Ici le commandant de l'Équipe de terrain. Oui, tout va bien. On a eu une altercation avec la stèle défectueuse... On l'a mise hors d'état de nuire.

[Capitaine Lee] : Bonne nouvelle ! Des blessés, des dégâts ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non, heureusement. La stèle ne posera plus de problème pendant un moment, mais...

[Capitaine Lee] : Mais quoi ?

[Cdt de l'ÉdT] : Vous avez lu le signal qu'elle émettait, quand on l'a descendue ?

[Lieutenant Banini] : Oui, il était puissant. Nous l'analysons, j'ai l'intuition que ce signal va avoir des répercussions...

Retournez la carte Menace Stèle Défectueuse face « Stèle en cours de réinitialisation ».

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

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 1384

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Gardez en tête que cette zone est extrêmement dangereuse. N'oubliez pas de sécuriser l'atterrisseur, le matériel médical et scientifique. Docteur, je vous suggère de rester à l'intérieur pour le moment.

Gagnez 1 .

Placez la carte **P500** sur le Secteur 1.

## ENTRÉE 1385

Placez votre Membre d'équipage et tous ceux de votre Secteur qui vous Soutiennent sur le Secteur 5.

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

Placez la carte Menace Stèle Défectueuse sur l'emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette de la Stèle Défectueuse sur le Secteur 7. Poursuivez la lecture :

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Nous sommes arrivés, capitaine. Nous voyons l'ISS *Dauntless*, dont la coque est déchirée en maint endroit. Les moteurs sont dans un état désespérant. Si je peux me permettre, ce type de dégâts m'est familier : des torpilles planidiennes, c'est sûr.

Mais ce n'est pas le seul problème : le vaisseau semble s'être fiché dans la paroi stomacale, comme s'il avait fusionné avec... Pas étonnant qu'ils n'aient pas pu sortir ! Et pour couronner le tout, nous avons détecté une stèle qui semble hostile. Personne parmi nous ne comprend ce phénomène : nous avons rencontré un tas de stèles, mais elles étaient toutes passives, aucune ne nous a jamais menacés. Et c'est comme si celle-ci possédait... la capacité de changer les lois de la physique alentour. On va éviter à tout prix d'entrer en contact avec elle. Quoi qu'il en soit, nous escaladons la coque.

## ENTRÉE 1386

Journal personnel de la capitaine Lee

L'image de l'explosion de la Baleine stellaire est gravée à jamais dans ma mémoire, tout comme les derniers mots de la Capitaine Fournier. La majestueuse Dag Gadol, si étrangement belle, n'est plus, et hélas l'équipage perdu du *Dauntless*, que nous avions miraculeusement retrouvé, a connu le même destin. Nous avions une chance de les sauver, et nous avons totalement échoué. Pourquoi les Bâtisseurs nous ont-ils choisis pour perpétuer leur quête ? Est-ce là la plus grande erreur de l'univers ?

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez tous les  du plateau Atterrisseur.
- Déplacez l'Amélioration de la Passerelle **B24** et la carte Objectif **O04** de « Cartes Passerelles » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte Crise **S39** de « Crises à venir » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Descendez à « Très bas » le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3). Si le Moral était déjà « Très bas », rien ne se passe.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1387

### Conversation privée avec la capitaine Lee

[Capitaine Fournier] : Vous êtes sûre que la ligne est privée ?

[Capitaine Lee] : Totalemment. Et je suis dans mon bureau. Personne ne peut nous entendre.

[Capitaine Fournier] : Bien. Vous connaissez le sort de tout capitaine : toujours montrer l'exemple, ne jamais afficher sa peur ou son hésitation, etc. Pendant six longues années, j'ai refoulé toute émotion. Vous savez l'enfer que c'est ?

[Capitaine Lee] : Je commence...

[Capitaine Fournier] : Ça fait tellement de bien d'avoir une vraie conversation, avec quelqu'un qui porte le même fardeau...

[Capitaine Lee] : Parlez-moi de tout ce qui vous pèse. Racontez-moi vos peurs, ce que vous voulez.

[Capitaine Fournier] : La peur m'a habitée chaque seconde... C'était ma seule véritable compagne. D'abord, j'ai eu peur de ces maudits Planidiens, qui ont presque détruit mon vaisseau et tué tant des miens. Puis, alors que je commençais à espérer qu'on les avait semés, la baleine est apparue... Les moteurs n'avaient plus assez de puissance pour nous sortir de là. Nous n'avons rien pu faire d'autre que regarder impuissants le *Dauntless* se faire engloutir...

[Capitaine Lee] : Mais vous avez survécu.

[Capitaine Fournier] : Pour ensuite passer six années dans son estomac ! Et me lier d'amitié non seulement avec la peur, mais avec le désespoir.

\*\*\* sa voix se brise \*\*\*

[Capitaine Lee] : Pleurez tant que vous voulez, Vanessa. La ligne est privée.

[Capitaine Fournier] : Non, non... je crois que j'ai oublié comment faire.

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 1388

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte. Si toutes les cases sont déjà cochées, rien ne se passe.

Lisez l'entrée 1365.

Lisez l'entrée 1387.

## ENTRÉE 1389

Si aucune carte Mission n'est révélée, lisez l'entrée 1372 et appliquez le texte de la première case cochée. Sinon, poursuivez la lecture :

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Écoutez tous, il est hors de question de décoller. Nous allons sauver l'équipage et le vaisseau, quoi qu'il en coûte. Allez, on s'y remet, et on y met du sien !

## ENTRÉE 1390

### Canal comm du Dr Anita Juarez

En tant que xénologue, je suis censée faire preuve de réserve et d'objectivité, mais c'est tout bonnement impossible. Notre atterrisseur s'approche d'une créature gigantesque que nous appelons la Baleine stellaire, ou Dag Gadol, bien que la référence ne rende pas justice à sa taille. Elle est si titanesque qu'elle pourrait engloutir une petite lune... Pas étonnant que je sois si émue, d'autant que nous allons nous laisser avaler par la bête immense : oui, nous devons voler à l'intérieur !

C'est le seul moyen de connaître l'origine du signal qui provient de ses entrailles, signal identique à l'appel de détresse du *Dauntless* !

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (vous ne pouvez pas choisir une option que vous ne pouvez pas appliquer entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur a atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 1394. Sinon, retournez à l'étape 2.

	<b>Nuage Acide</b>	Choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d'équipage lance  . » Un Membre d'équipage de votre choix lance  .
	<b>Substances digestives de la baleine</b>	Choisissez entre les options suivantes : » <b>Encaisser</b> Si  est supérieur ou égal à 5, remettez 1 Équipement au hasard dans l'« Armurerie ». » <b>S'évader</b> Si  est supérieur ou égal à 5, chaque Membre d'équipage  2. » <b>Sceller l'Atterrisseur</b> Un Membre d'équipage de votre choix gagne une Blessure Trauma ou  .
	<b>Gaz corrosifs</b>	Si la somme de  et  est supérieure ou égale à 9, rien ne se passe. Sinon, chaque Membre d'équipage  .

## ENTRÉE 1391

### Discours d'adieu de la Capitaine Fournier

Ces six années ont été dures. Vous savez mieux que quiconque combien chaque jour est long, quand il faut affronter le désespoir, la solitude et le mal du pays. Mon cœur se réjouit de vous voir quitter le *Dauntless*, mais il saigne également quand je me retourne pour voir ses couloirs se vider. Il était tout, pour nous : notre forteresse, notre sanctuaire, notre foyer. Il sera à jamais dans mon cœur.

Adieu, *Dauntless*. Je suis la dernière à te quitter, je serai la dernière à t'oublier.

- Gagnez 1 .
- Défaussez la carte Mission **M11**.
- Défaussez la carte Mission **M12**.
- Défaussez la carte **P505** du plateau de Planète.
- Cochez la case A de l'entrée 1372 sans appliquer son texte, et continuez la partie.

## ENTRÉE 1392

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Si un truc stupide fonctionne, du coup c'est plus vraiment un truc stupide, hein ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Qu'est-ce que vous avez fichu ?

[ÉdT, agent 1] : Vous voyez, le nouveau capteur ? Il a encore pris feu. Alors j'ai redirigé le câblage vers un autre, et je l'ai cloué au mur pour que...

[Cdt de l'ÉdT] : Cloué ? OK, je veux pas savoir la suite.

## ENTRÉE 1393

Si la Stèle en cours de réinitialisation est révélée, lisez l'entrée 1396. Sinon, poursuivez la lecture :

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] (essoufflé) : C'était quoi, ça ? On a été littéralement poussés hors de la coque !

[Jenny l'IA] : Le champ magnétique a changé anormalement vite.

[ÉdT, agent 1] : C'est peut-être la stèle. Je crois qu'elle s'affole.

[Cdt de l'ÉdT] : En effet, regardez, elle plane, pas très loin. Elle se rapproche... Soyez prêts à ce que les lois de la physique changent ! J'ai pitié pour l'équipage du *Dauntless*, quel enfer ça a dû être...

[ÉdT, agent 1] : Raison de plus pour se dépêcher de trouver une entrée ! La stèle nous retarde, qu'est-ce qu'on fait ?

Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1394

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : On y est, capitaine. On a volé jusque dans le ventre de la Baleine stellaire...

[Capitaine Lee] : Bon travail, commandant. Au rapport.

[Cdt de l'ÉdT] : On voit des bassins de sucs digestifs grouillant de formes de vie.

[Docteur Juarez] : Il peut s'agir de nématodes. Probablement des parasites.

[Cdt de l'ÉdT] : Merci, docteur. Nos capteurs détectent le signal d'une stèle en mouvement, à proximité...

[ÉdT, agent 1] : Commandant, là-bas ! Vous voyez ce violent tourbillon violet, à 10 heures ? Ça ressemble à une stèle défectueuse.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, on en a déjà vu. Il faut s'attendre à toutes sortes de perturbations cosmiques, mais... Ah, il est là.

[Capitaine Lee] : Qui ça, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Vous n'allez pas le croire, capitaine. J'aperçois un vaisseau spatial, planté dans la paroi stomacale... Terrien, de classe *Dauntless*, portant des traces de combat, mais en un seul morceau. Bon sang, on l'a trouvé !

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 22-23 (*Dag Gadol*).
- Placez la carte Menace Spore Gardienne sur l'emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette de la Spore Gardienne sur le Secteur 2.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 24 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 1395

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Capitaine Fournier, on a besoin de votre aide ! En éteignant le moteur en surchauffe pour éviter une explosion de tous les diables, un de mes coéquipiers a été grièvement brûlé. Votre infirmerie peut-elle le recevoir ?

## ENTRÉE 1396

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Vous me recevez, capitaine ?

[Capitaine Lee] : Oui, commandant. Où êtes-vous ? Quelle est la situation ?

[Cdt de l'ÉdT] : Eh bien... on est à l'intérieur de l'ISS *Dauntless* !

[Capitaine Lee] : Incroyable ! Félicitations !

[Cdt de l'ÉdT] : On a reçu un accueil des plus chaleureux, et je sais plus ou moins ce qui est arrivé au *Dauntless*.

[Capitaine Lee] : Dites-moi, en deux mots.

[Cdt de l'ÉdT] : Leur système informatique a été infiltré et piraté par les Planidiens, pour forcer le *Dauntless* à attaquer le *Wayfarer* avant de le diriger vers l'Astraserveur. Par chance, les ingénieurs du *Dauntless* ont éliminé les virus et repris le contrôle du vaisseau avant d'atteindre l'Astraserveur. Entre-temps, une flotte planidienne les a interceptés et leur a infligé des dommages importants. Ils sont parvenus à s'enfuir et à se réfugier dans une nébuleuse, où ils ont croisé la route de la Baleine stellaire. À leur grande surprise, elle a englouti leur vaisseau...

[Capitaine Lee] : Peut-il voler ?

[Cdt de l'ÉdT] : Le *Dauntless* ? Non, capitaine. Il est coincé dans la paroi stomacale, et à force de tenter de s'échapper, ses moteurs, déjà bien abîmés, sont tombés en panne. L'équipage n'a aucun moyen de le réparer au point de le faire revoler.

[Capitaine Lee] : Ils n'ont pas pu évacuer ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non, capitaine. Tous ceux qui ont tenté de quitter le vaisseau ont été attaqués par des essaims de parasites stomacaux. En outre, un tir ennemi avait détruit le quai d'évacuation, et la partie tribord est fichée dans la paroi de la Baleine. Leur situation a empiré, car la stèle défectueuse qui tourne à l'intérieur de l'estomac n'arrêtait pas de modifier de façon chaotique les lois de la physique autour d'eux. Ce déchaînement d'énergie a obligé l'équipage à éteindre tous les systèmes électroniques hormis les plus cruciaux, comme la balise de détresse de courte portée. Ils sont restés piégés ici durant six longues années !

[Capitaine Lee] : Par Asimov...

[Cdt de l'ÉdT] : On a redémarré le système de communication. La capitaine Fournier souhaite vous parler.

- Défaussez la carte Mission M10.
- Déplacez la carte V07 de « Survivants » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l'entrée 1374.

## ENTRÉE 1397

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Les moteurs vont tenir ?

[ÉdT, agent 1] : Aucune idée, commandant, certaines parties ont été gravement endommagées lors des manœuvres du *Dauntless* pour se libérer. On l'a rafistolé, et les diagnostics disent que tout ira bien. Espérons que l'ordinateur ne se trompe pas !

[Cdt de l'ÉdT] : On n'a qu'une façon de le savoir...

Cocher la première case non cochée et continuez la partie.

- A
- B
- C

## ENTRÉE 1398

Vérifiez les cases de l'entrée 1397. Si certaines sont cochées, lisez l'entrée 1358. Sinon, poursuivez la lecture :

Journal personnel de la capitaine Lee

Regarder l'ISS *Dauntless* glisser dans l'espace à nos côtés depuis la passerelle me ravit : lisse et élégant, si courageux, endurci par les épreuves. Ma joie est plus grande encore de savoir son équipage – piégé pendant si longtemps – enfin libre, au terme d'une lutte spectaculaire. Le *Vanguard* a trouvé là un compagnon digne de confiance, et surtout nous avons accompli une partie de notre mission.

Mais ce serait mentir de prétendre que cette mission est un succès total. Pour libérer le *Dauntless*, il a fallu mettre à mort Dag Gadol, une créature stellaire unique...

Je sais bien que nous avons agi ainsi pour le bien commun. Pourtant, je le sens, une grande peine habite à jamais mon cœur...

- Gagnez 1 .
- Cochez la case de l'entrée 1565.
- Déplacez l'Amélioration de la Passerelle B24 et la carte Objectif O04 de « Cartes Passerelle » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte Crise S39 de « Crises venir » à l'enveloppe « En Attente... ».
- Descendez à « Très bas » le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3). Si le Moral était déjà « Très bas », rien ne se passe.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1399

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Bien, ces horribles parasites nous offrent un peu de répit. Tout le monde dehors ! Retournez rafistoler les trous dans la coque !

Gagnez 1 . Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P000.

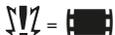
## ENTRÉE 1405

Le Membre d'équipage choisi lors de la dernière entrée effectue le Test suivant. Un autre Membre d'équipage peut le Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur (en cas de désaccord, le Membre d'équipage

effectuant le Test tranche). Ignorez tous les effets de carte ou d'équipement qui se réfèrent à des éléments non présents sur la table (ceux permettant par exemple de gagner des Indices, ou de vous déplacer vers d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests suivants. En fonction de vos choix, vous pourrez avoir à effectuer plusieurs Tests au cours de cet Atterrissage.

**Important** : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaissez-la et cochez une case de l'**entrée 1447**. Si toutes les cases de l'**entrée 1447** sont cochées, appliquez son texte.

### TRAVERSER LA JUNGLE



	Gagnez 1 Découverte Flore étrange et placez-la dans l'enveloppe « En Attente... ».
	Lisez l' <b>entrée 1422</b> .
	Cochez une case de l' <b>entrée 1447</b> . S'il reste encore au moins une case vide, lisez l' <b>entrée 1442</b> .

## ENTRÉE 1406

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Lieutenant, préparez-vous à nous accueillir ! Vite, j'ai un coéquipier blessé ! Nous avons activé les procédures d'urgence pour quitter la planète. Que l'équipe médicale se tienne prête !

- Placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau.
- Retirez du jeu la carte Atterrissage L05.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez la carte Atterrisseur représentant votre atterrisseur actuel, face « Endommagé » (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1407

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : On sait à peu près où l'équipe du Starchild a atterri ?

[ÉdT, agent 1] : Non, commandant. Ils sont quelque part de l'autre côté de la ziggourat, mais elle est énorme, il faut au moins deux heures de marche pour la contourner.

[Cdt de l'ÉdT] : J'espère qu'ils vont bien, parce...

[ÉdT, agent 2] : Quand on parle du loup ! Transmission entrante, c'est l'équipe du Starchild.

[Cdt de l'ÉdT] : Passez-les-moi.

[Équipe de terrain du Starchild] : Ici l'Équipe de terrain du Starchild. Oui, nous vous recevons.

[Cdt de l'ÉdT] : Euh, pardon ?

[ÉdT du Starchild] : Nous répondons à votre message : oui, nous vous recevons. Et oui, tout va bien de notre côté.

[Cdt de l'ÉdT] : ÉdT du Starchild, nous vous avons envoyé ce message il y a au moins dix minutes. Pourquoi avoir autant attendu ?

[ÉdT du Starchild] : Prenez soin de vous, Vanguard. Terminé.

[Cdt de l'ÉdT] : Bon... quelqu'un y comprend quelque chose ?

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'**entrée 1439**.

Si la case C de l'**entrée 1566** est cochée, lisez l'**entrée 1432**. Sinon, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Aller vers la ziggourat – lisez l'**entrée 1414**.
- » Trouver l'équipe du Starchild – lisez l'**entrée 1413**.

## ENTRÉE 1408

Si la case de l'**entrée 1551** est cochée, lisez l'**entrée 1436**. Sinon, poursuivez la lecture :

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Saloperies de perturbations... Notre signal ne passe pas ! Qu'est-ce qui bloque, l'Émetteur ? Ou le Starchild, peut-être ? Tout le monde se concentre, il faut qu'on y arrive.

Discutez et choisissez le Membre d'équipage le plus à même de contacter le Starchild. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche. Ensuite, lisez l'**entrée 1420**.

## ENTRÉE 1409

Retirez du jeu la carte Atterrissage L05.

Si la Découverte unique 11 n'est pas dans l'enveloppe « En Attente... », placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau.

Ensuite, comptez le nombre de cases cochées à l'**entrée 1439** :

- Si 8 cases ou plus sont cochées, gagnez 11 . Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 et de Rang 2 impliqués dans cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur. Lisez l'**entrée 1410**.
- Si 5, 6 ou 7 cases sont cochées, gagnez 7 . Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 et de Rang 2 impliqués dans cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur. Lisez l'**entrée 1410**.
- Si 3 ou 4 cases sont cochées, gagnez 5 . Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 impliqués dans cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur. Lisez l'**entrée 1440**.
- Si deux cases ou moins sont cochées, lisez l'**entrée 1440**.

## ENTRÉE 1410

### Résumé du rapport final du commandant de l'Équipe de terrain

Capitaine,

Je vous confirme que la mission est terminée.

Vous en trouverez les détails dans le rapport ci-joint, mais permettez-moi de souligner que cette lune constitue une menace pour la totalité des espères de l'univers maîtrisant le voyage spatial, et qu'elle doit être signalée comme dangereuse sur toutes les cartes stellaires. Si le temps le permet, nous devrions discuter des méthodes permettant sa destruction.

Par ailleurs, j'ai eu vent de rumeurs concernant les comportements soi-disant erratiques de l'Équipe de terrain du Starchild. Je précise que malgré nos efforts, le contact avec nos collègues du Starchild a été limité – et pour le moins inquiétant. Leur participation à la mission est quasi nulle et leur attitude nous interpelle. Je suggère d'enquêter sur ce point conjointement avec le capitaine de l'ISS Starchild.

Cochez la case suivante :

Suspensions envers l'ISS Starchild

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1411

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Ici l'Équipe de terrain de l'ISS Vanguard. Starchild, vous me recevez ?

[Commandant de l'ÉdT] : Ils répondent ?

[ÉdT, agent 2] : Je reçois rien... Équipe de terrain du Starchild, vous me recevez ? Y a quelqu'un ? Starchild, ici l'équipe du Vanguard ! Starchild, si vous êtes là, répondez !

[ÉdT, agent 1] : C'est inquiétant, non ?

[Cdt de l'ÉdT] : Espérons que c'est juste un problème technique temporaire. Allez, on avance.

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'**entrée 1439**. Puis discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- Aller vers la ziggourat – lisez l'**entrée 1433**.
- Trouver l'équipe du Starchild – lisez l'**entrée 1407**.

## ENTRÉE 1412

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

À toute l'équipe, équipez-vous, nous devons dégager une partie de la jungle, pour que l'atterrisseur puisse se poser. Armes prêtes à faire feu, on ne sait pas ce qui peut nous sauter dessus...

Discutez et choisissez le Membre d'équipage le plus à même de sécuriser la zone d'atterrissage. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche. Ensuite, lisez l'**entrée 1441**.

## ENTRÉE 1413

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

OK, on va devoir traverser la jungle pour trouver l'atterrisseur du *Starchild*. Soyez vigilants. Ça va pas être de la tarte...

Discutez et choisissez le Membre d'équipage le plus à même de mener l'expédition à travers la jungle. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche. Ensuite, lisez l'entrée 1405.

## ENTRÉE 1414

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Lieutenant, on a traversé la jungle et atteint le pied de la ziggourat.

[Lieutenant Banini] : Des signes d'activité ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non, les scanners sont silencieux. Par contre, on a trouvé une navette spatiale abandonnée, en partie recouverte de végétation. Un des plus vieux modèles idémiens que nous connaissions. Et les restes d'une combinaison spatiale, sans doute idémienne elle aussi.

[Lieutenant Banini] : Des Idémiens. Il semblerait que de nombreux vaisseaux se soient posés sur cette planète. Pourquoi y être restés, plutôt que de la quitter ?

[Cdt de l'ÉdT] : On va tenter de le découvrir, lieutenant.

Discutez et choisissez une des options suivantes. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche.

- » Contacter l'équipe du *Starchild* – lisez l'entrée 1408.
- » Répondre au signal de détresse (vous ne pouvez le faire que si la case de l'entrée 1415 est cochée) – lisez l'entrée 1445.
- » Fouiller la zone – lisez l'entrée 1425.
- » Entrer dans la ziggourat – lisez l'entrée 1428.

## ENTRÉE 1415

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* son discordant en arrière-plan, cris de douleur \*\*\*

[Lieutenant Banini] : Équipe de terrain, quelle est la situation ?

[ÉdT, agent 2] : Bordel, c'était quoi, ça ?

[Commandant de l'ÉdT] : Personne n'est blessé ?

[ÉdT, agent 1] : Ça va à peu près, mais j'ai la tête qui bourdonne.

[ÉdT, agent 2] : Pareil, à part ça, on est indemnes... Je suppose.

[Lieutenant Banini] : Équipe de terrain, vous me recevez ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, oui. Lieutenant, nous avons... euh, essayé de répondre à l'appel de détresse, mais il s'est brutalement transformé en un son distordu des plus douloureux, comme une attaque sonore. Personne n'est blessé, mais on est encore un peu sous le choc. On continue.

Cochez la case suivante et appliquez son texte :

Chaque Membre d'équipage lance .

**Important** : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaissez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Aller vers la ziggourat – lisez l'entrée 1414.
- » Prévenir l'équipe du *Starchild* – lisez l'entrée 1416.

## ENTRÉE 1416

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Que fait-on, maintenant, commandant ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : La situation est complexe, on doit prévenir le *Starchild*.

[ÉdT, agent 1] : Utiliser la radio ici me paraît risqué, ça pourrait se retourner contre nous.

[Cdt de l'ÉdT] : Exact, c'est pourquoi nous devons envoyer un signal court, sur une fréquence peu utilisée. Vous savez, ces basses fréquences que notre flotte n'utilise qu'en cas d'urgence. Le message doit être envoyé par le plus qualifié d'entre nous pour ce type d'action. Qui est-ce, d'après vous ?

Discutez et choisissez le Membre d'équipage le plus à même d'envoyer le signal. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche. Ensuite, lisez l'entrée 1423.

## ENTRÉE 1417

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Lieutenant Banini, vous me recevez ?

[Lieutenant Banini] : Oui, ici Banini. Bon, pourquoi l'atterrisseur du *Starchild* décolle ?

[Cdt de l'ÉdT] : J'aimerais bien le savoir ! Après avoir reçu plusieurs messages inquiétants de leur part, nous avons décidé d'aller à leur contact ; mais dès que nous nous sommes approchés, ils ont activé une sorte de champ de force avant de courir jusqu'à leur atterrisseur, puis ils ont quitté la planète. Comme ça ! Vous y comprenez quelque chose ?

[Lieutenant Banini] : Non, pas encore. Tout ceci est inquiétant, c'est le moins qu'on puisse dire. Restez sur place, Équipe de terrain. Si j'étais à votre place, j'appellerais votre atterrisseur, pour l'avoir à proximité.

[Cdt de l'ÉdT] : Bonne idée, lieutenant. Le nôtre est plus grand que celui du *Starchild*, donc on ferait mieux de dégager quelques arbres avant.

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'entrée 1439. Ensuite, lisez l'entrée 1412.

## ENTRÉE 1418

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Équipe de terrain du *Starchild*, vous me recevez ? Ici l'Équipe de terrain du *Vanguard*. Vous m'entendez ? À vous.

[ÉdT du *Starchild*] (deux voix à l'unisson, celles d'un homme et d'une femme) : Ici l'Équipe de terrain du *Starchild*, nous vous recevons, *Vanguard*.

[ÉdT, agent 1] (surpris) : Euh... c'est une blague ou quoi ?

[ÉdT du *Starchild*] (toujours à l'unisson) : Non. Quelle est votre situation ?

[ÉdT, agent 2] : L'intérieur de la ziggourat est vide, et... Bon sang, c'est quoi ces voix ? Qu'est-ce qui vous prend ?

[ÉdT du *Starchild*] : Rien. Terminé.

[ÉdT, agent 1] : Commandant, ils ont rompu la connexion. Vous avez entendu ?

[Commandant de l'ÉdT] : Ouais...

[ÉdT, agent 1] : C'est vraiment bizarre, hein ?

[Cdt de l'ÉdT] : Bien plus que ce que vous croyez. Leur Équipe de terrain ne comportait que des femmes.

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'entrée 1439. Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Traverser la jungle jusqu'à l'atterrisseur du *Starchild* – lisez l'entrée 1413.
- » Appeler l'atterrisseur pour quitter *Cristallite* – lisez l'entrée 1412.

## ENTRÉE 1419

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Je hais cette jungle... Nous sommes à moins de deux kilomètres de la ziggourat, mais...

[ÉdT, agent 1] : Regardez, là-bas, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : Merde ! Silence. Dispersez-vous, ouvrez l'œil, arme au poing.

[Lieutenant Banini] : Équipe de terrain, quelle est la situation ?

[Cdt de l'ÉdT] : Nous approchons d'un petit vaisseau spatial posé dans une clairière. Pas des nôtres. Potentiellement aéruçon, mais assez vieux. Aucun signe de vie.

[Lieutenant Banini] : Aéruçon ? Intéressant ! Notre hypothèse de départ était que des membres du *Wayfarer* s'étaient écrasés sur cette planète.

[Cdt de l'ÉdT] : Exact, lieutenant. C'est plus compliqué que ce qu'on pensait.

[ÉdT, agent 1] : Commandant, il faut que voyiez ça !

[Cdt de l'ÉdT] : J'arrive. Oh bordel... Lieutenant, on a trouvé un cadavre tout desséché près de la navette, peut-être le pilote.

[ÉdT, agent 1] : Le malheureux gît sur le ventre, le dos déchiqueté, comme s'il avait tenté de fuir et que quelque chose lui avait sauté dessus par derrière.

[Cdt de l'ÉdT] : Ce qui s'est passé ici n'est pas beau à voir...

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Répondre à l'appel de détresse sur la même fréquence** – Chaque Membre d'équipage choisit :  ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1415.
- » **Prévenir l'équipe du Starchild** – Chaque Membre d'équipage choisit :  ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1416.
- » **Entrer dans le vaisseau spatial** – Chaque Membre d'équipage choisit :  ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1442.

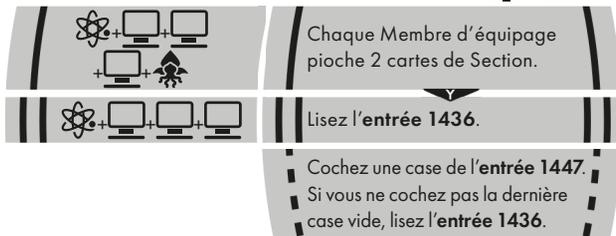
**Important** : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaissez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

## ENTRÉE 1420

Le Membre d'équipage choisi lors de la dernière entrée effectue le Test suivant. Un autre Membre d'équipage peut le Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur (en cas de désaccord, le Membre d'équipage effectuant le Test tranche). Ignorez tous les effets de carte ou d'équipement qui se réfèrent à des éléments non présents sur la table (ceux permettant par exemple de gagner des Indices, ou de vous déplacer vers d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests suivants. En fonction de vos choix, vous pourrez avoir à effectuer plusieurs Tests au cours de cet Atterrissage.

**Important** : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaissez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

### CONTACTER LE STARCHILD



## ENTRÉE 1421

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Cette jungle est bien plus épaisse que ce que je croyais. On fait de notre mieux pour rester discrets : sait-on jamais, on peut attirer l'attention d'on ne sait quoi... On reste prudents, les gars !

Discutez et choisissez le Membre d'équipage le plus à même de mener l'expédition à travers la jungle. En cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche. Ensuite, lisez l'entrée 1427.

## ENTRÉE 1422

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : On se rapproche ?

[ÉdT, agent 2] : Oui, on y est presque. On devrait bientôt apercevoir l'atterrisseur.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Il sera peut-être caché par les arbres, mais là... Oh, là, c'est l'équipage !

[ÉdT, agent 1] : Ouais, c'est bien eux, mais... Qu'est-ce qui leur est arrivé ??

[Cdt de l'ÉdT] : Lieutenant, vous me recevez ?

[Lieutenant Banini] : Cinq sur cinq.

[Cdt de l'ÉdT] : Nous sommes près de l'endroit où se trouve l'atterrisseur du Starchild, et nous voyons leur équipage. Ils se tiennent immobiles, à regarder dans le vide... comment dire, comme s'ils étaient... envoûtés ?

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'entrée 1439. Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

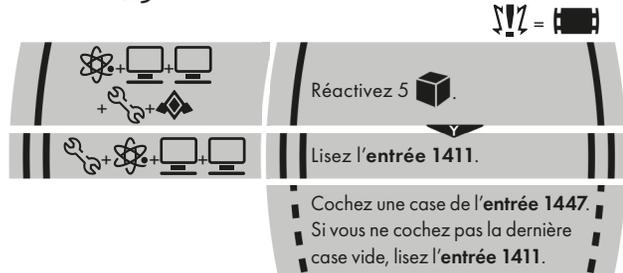
- » **Appeler par radio l'équipe du Starchild** – Chaque Membre d'équipage choisit :   ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1431.
- » **Se rapprocher de l'équipe du Starchild** – Chaque Membre d'équipage choisit :   ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1417.

**Important** : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaissez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

## ENTRÉE 1423

Le Membre d'équipage choisi lors de la dernière entrée effectue le Test suivant. Un autre Membre d'équipage peut le Soutenir comme s'ils étaient sur le même Secteur (en cas de désaccord, le Membre d'équipage effectuant le Test tranche). Ignorez tous les effets de carte ou d'équipement qui se réfèrent à des éléments non présents sur la table (par exemple des cartes permettant de gagner des Indices, ou de vous déplacer vers d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests suivants. En fonction de vos choix, vous pourrez avoir à effectuer plusieurs Tests au cours de cet Atterrissage.

### PRÉVENIR L'ÉQUIPAGE DU STARCHILD



## ENTRÉE 1424

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Jetons un œil alentour.

[ÉdT, agent 1] : Je vois un bout de terre calciné.

[ÉdT, agent 2] : Il y en a un autre ici. Et là-bas...

[Cdt de l'ÉdT] : Ce sont des traces d'armes idémien. Le pilote a posé sa navette, il est sorti, s'est fait attaquer de toutes parts et a tiré sur certaines créatures.

[ÉdT, agent 2] : Oui, puis il s'est fait déchiqueter. Ça a dû être un sacré combat...

[Cdt de l'ÉdT] : Ces prédateurs semblent bien organisés. Ça vient de leur esprit de meute, ou sont-ils dirigés par un pouvoir plus puissant ?

[ÉdT, agent 1] : Pour la seconde option, on peut faire un lien avec la ziggourat, seule preuve d'une forme de vie sentiente par ici.

[ÉdT, agent 2] : J'ai une autre idée. Ce vaisseau est idémien... Et s'il s'était posé ici à cause d'un autre appel de détresse ? On pourrait essayer d'envoyer un message radio en idémien...

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Entrer dans la ziggourat** – Lisez l'entrée 1428.
- » **Contacter l'équipe du Starchild** – Lisez l'entrée 1408.
- » **Fouiller le vaisseau** – Lisez l'entrée 1438.
- » **Répondre à l'appel de détresse en Idémien (seulement si la case de l'entrée 1415 est cochée)** – Lisez l'entrée 1444.

## ENTRÉE 1425

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

On va explorer la zone. Les scans indiquent un terrain plus qu'accidenté, alors regardez où vous mettez les pieds. Pas un bruit !

Discutez et choisissez quel Membre d'équipage est le plus à même de fouiller la zone. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche. Ensuite, lisez l'entrée 1450.

## ENTRÉE 1426

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : L'intérieur de la ziggourat est creux. Qui a bien pu bâtir une structure aussi massive et ne pas l'exploiter ensuite ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Et pour en faire quoi ?

[ÉdT, agent 2] : Et si en fait elle est utilisée ?

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'est-ce que tu veux dire ?

[ÉdT, agent 2] : Mes capteurs s'affolent... On ne le voit pas, mais il se passe beaucoup de choses, ici !

[ÉdT, agent 1] : J'ai les mêmes résultats : l'intérieur est rempli d'une énergie intense. On l'examine, commandant ? Ou on recontacte l'équipe du Starchild ?

Si 2 Sections participent à cette Mission, les Membres d'équipage piochent un total de 5 cartes de Section. Si 3 ou 4 Sections participent à cette Mission, les Membres d'équipage piochent un total de 4 cartes de Section.

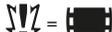
Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Contacter l'équipe du Starchild** – Lisez l'entrée 1418.
- » **Examiner le signal** – Lisez l'entrée 1434.

## ENTRÉE 1427

Le Membre d'équipage choisi lors de la dernière entrée effectue le Test suivant. Un autre Membre d'équipage peut le Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur (en cas de désaccord, le Membre d'équipage effectuant le Test tranche). Ignorez tous les effets de carte ou d'équipement qui se réfèrent à des éléments non présents sur la table (ceux permettant par exemple de gagner des Indices, ou de vous déplacer vers d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests suivants. En fonction de vos choix, vous pourrez avoir à effectuer plusieurs Tests au cours de cet Atterrissage.

### TRAVERSER LA JUNGLE



	<p>Gagnez 1 Découverte Spécimen vivant et placez-la dans l'enveloppe « En Attente... ».</p>
	<p>Lisez l'entrée 1419.</p>
	<p>Cochez une case de l'entrée 1447. Si vous ne cochez pas la dernière case vide, lisez l'entrée 1419.</p>

## ENTRÉE 1428

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Des rochers de différentes tailles bloquent l'entrée de la ziggourat. Sortez vos pelles et vos pioches, nous devons les déblayer.

Discutez et choisissez le Membre d'équipage le plus à même d'ouvrir l'entrée. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche. Ensuite, lisez l'entrée 1448.

## ENTRÉE 1429

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Plus de doute, commandant !

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Non. Chaque fois qu'on répond à leur appel de détresse, ça active un son qui nous paralyse et appelle ces créatures.

[ÉdT, agent 2] : J'ai vraiment du mal à y croire.

[Cdt de l'ÉdT] : On a vu pire. À partir de maintenant, on étudie soigneusement chaque étape. Et explorons la ziggourat, elle a peut-être un lien avec ces prédateurs.

Si 2 Sections participent à cette Mission, les Membres d'équipage Réactivent un total de 5 . Si 3 ou 4 Sections participent à cette Mission, les Membres d'équipage Réactivent un total de 4 .

Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Entrer dans la ziggourat** – Lisez l'entrée 1428.
- » **Contacter l'équipe du Starchild** – Lisez l'entrée 1418.

## ENTRÉE 1430

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Lieutenant Banini, nous sommes parvenus à atterrir. Nous sommes au milieu d'une forêt dense et humide.

[ÉdT, agent 1] : Commandant, regardez, là-bas.

[Cdt de l'ÉdT] : Ah oui, on aperçoit la majestueuse ziggourat grise visible depuis l'orbite basse. Elle domine la forêt. Pour le moment, aucune activité sentiente détectée.

[Lieutenant Banini] : Aucune ? Qu'en est-il de l'atterrisseur du Starchild ?

[Cdt de l'ÉdT] : Aux abonnés absents...

[ÉdT, agent 2] : Je l'ai sur le radar. Ils se sont posés de l'autre côté de la tour.

[Lieutenant Banini] : Étrange, les deux équipes étaient censées utiliser les mêmes coordonnées d'atterrissage. Bon, nous avons visiblement un problème de communication avec le Starchild, et j'ignore ce que ça signifie. Peut-être qu'ils nous cachent quelque chose ou qu'ils ont simplement besoin de notre aide. Si vous le pouvez, entrez en contact avec eux.

[Cdt de l'ÉdT] : Compris, lieutenant. On débarque et on y va. On peut tenter d'atteindre la ziggourat, ou de répondre à l'appel de détresse.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Traverser la jungle jusqu'à la ziggourat** – Chaque Membre d'équipage choisit : ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1421.
- » **Répondre à l'appel de détresse sur la même fréquence** – Chaque Membre d'équipage choisit : ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1415.

**Important** : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaussez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

## ENTRÉE 1431

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Équipe de terrain du Starchild, ici le Vanguard. Nous sommes à proximité. Vous me recevez ?

[ÉdT du Starchild] (d'une voix traînante au possible) : Oui.

[ÉdT, agent 1] : Starchild, quelle est votre situation ? Nous avons reçu des messages confus de votre part, pour ne pas dire inquiétants, et...

[ÉdT du Starchild] : Nous avons la situation en main.

[ÉdT, agent 1] : En main ? Votre élocution est loin d'être normale, et...

[ÉdT du Starchild] : Terminé.

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'entrée 1439. Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Se rapprocher de l'équipe du Starchild** – Lisez l'entrée 1417.
- » **Appeler l'Atterrisseur pour quitter le Cristallite** – Lisez l'entrée 1412.

## ENTRÉE 1432

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : C'est curieux, non ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ça me rappelle de mauvais souvenirs...

[ÉdT, agent 2] : Lesquels, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Ceux de la vidéo de l'accostage du Raindrop. Quand l'IA de la navette a bataillé dur pour repousser les tentatives de piratage, elle a eu des difficultés à s'exprimer durant un bon moment... un peu comme ces gens maintenant. C'est très inquiétant !

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'entrée 1439.

Si 2 Sections participent à cette Mission, tous les Membres d'équipage Réactivent un total de 4 . Si 3 ou 4 Sections participent à cette Mission, tous les Membres d'équipage Réactivent un total de 3 .

Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Aller vers la ziggourat – Lisez l'entrée 1414.
- » Trouver l'équipe du *Starchild* – Lisez l'entrée 1413.

## ENTRÉE 1433

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : On sait à peu près où l'équipe du *Starchild* a atterri ?

[ÉdT, agent 1] : Non, commandant. Ils sont quelque part de l'autre côté de la ziggourat, mais elle est énorme, il faut au moins deux heures de marche pour la contourner.

[Cdt de l'ÉdT] : J'espère qu'ils vont bien, parce...

[ÉdT, agent 2] : Quand on parle du loup ! Transmission entrante, c'est l'équipe du *Starchild*.

[Cdt de l'ÉdT] : Passez-les-moi.

[ÉdT du *Starchild*] : Ici l'Équipe de terrain du *Starchild*. Oui, nous vous recevons.

[Cdt de l'ÉdT] : Euh, pardon ?

[ÉdT du *Starchild*] : Nous répondons à votre message : oui, nous vous recevons. Et oui, tout va bien de notre côté.

[Cdt de l'ÉdT] : ÉdT du *Starchild*, nous vous avons envoyé ce message il y a au moins dix minutes. Pourquoi avoir autant attendu ?

[ÉdT du *Starchild*] : Prenez soin de vous, *Vanguard*. Terminé.

[Cdt de l'ÉdT] : Bon... quelqu'un y comprend quelque chose ?

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'entrée 1439. Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Aller vers la ziggourat – Lisez l'entrée 1414.
- » Trouver l'équipe du *Starchild* – Lisez l'entrée 1413.

## ENTRÉE 1434

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Cet endroit a une acoustique vraiment sinistre : le moindre son résonne de milliers d'échos ! Ça pourrait tout aussi bien être une salle de concert déserte. Laissez-moi vérifier les fréquences radio...

\*\*\* L'appel de détresse du début de mission, suivi d'un autre dans une langue extraterrestre, tout autant déformé \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Vous avez entendu ça ? C'est ce que la ziggourat émet... Et elle est la source d'une multitude d'autres signaux.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est quoi, cet endroit, du coup ? Le repaire d'une entité désincarnée ? Un émetteur de signaux plus ou moins sentient ? Une intelligence radio qui manipule les créatures alentour ? Pour le savoir, il faudrait approfondir nos recherches, mais on peut déjà assumer qu'elle est capable de reproduire toutes sortes d'appels de détresse pour attirer des voyageurs de l'espace et les donner en pâture aux prédateurs qu'on a croisés. C'est bien ça ?

[ÉdT, agent 2] : Ce n'est qu'une hypothèse de départ, mais pour des raisons de sécurité, restons là-dessus.

[Cdt de l'ÉdT] : Le mystère est donc presque levé. Bon, faut qu'on installe un panneau Attention Danger en orbite !

\*\*\* rires \*\*\*

Cochez la case et appliquez son texte.

Chaque Membre d'équipage choisit :  ou lancer . Ensuite, déplacez la Découverte unique 11 de « Découvertes uniques » à l'enveloppe « En Attente... ».

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Contacter l'équipe du *Starchild* – Lisez l'entrée 1418.
- » Retourner à l'Atterrisseur – Lisez l'entrée 1412.

## ENTRÉE 1435

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Lieutenant Banini] : Équipe de terrain, vous pouvez rejoindre votre atterrisseur et quitter la planète, ou continuer l'enquête. À vous de voir.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Entrer dans la ziggourat (seulement si la case de l'entrée 1434 n'est PAS cochée) – Chaque Membre d'équipage choisit :    ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1437.
- » Quitter la planète – Chaque Membre d'équipage choisit :   ou lancer . Ensuite, lisez l'entrée 1409.

Important : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaussez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

## ENTRÉE 1436

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Équipe de terrain du *Starchild*, vous me recevez ? Ici l'équipe du *Vanguard* ! Vous m'entendez ? Commandant, soit ils ne nous entendent pas, soit...

[ÉdT du *Starchild*] : Ici l'Équipe de terrain du *Starchild*, nous vous recevons.

[ÉdT, agent 1] : Enfin ! Nous avons eu un mal fou à vous joindre. Quelle est votre situation ?

[ÉdT du *Starchild*] : Oui.

[ÉdT, agent 1] : Euh, *Starchild*, vous pouvez répéter ?

[ÉdT du *Starchild*] : Oui, tout va bien.

[ÉdT, agent 1] : Ah... OK. Donc, nous sommes au sud de la ziggourat, où nous avons trouvé une vieille navette idémiennne. Le pilote est mort. La planète est habitée par une espèce prédatrice, sans doute sentiente, alors soyez...

[ÉdT du *Starchild*] : Oui. Terminé.

[ÉdT, agent 1] : *Starchild* ? Commandant, ils ont coupé la connexion ! Mais qu'est-ce qui leur prend ?

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'entrée 1439. Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Entrer dans la ziggourat – Lisez l'entrée 1428.
- » Grimper au sommet de la ziggourat – Lisez l'entrée 1443.

## ENTRÉE 1437

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : L'intérieur de la ziggourat est creux. C'est juste un espace vide avec des dalles en pierre gravées d'un symbole. Qui a bien pu bâtir une structure aussi massive et ne pas l'exploiter ensuite ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Et pour en faire quoi ?

\*\*\* bruits de pas, bruissement du vent \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : J'aimerais bien le savoir... Regardez la vue qu'offre cet endroit. Cette structure majestueuse doit... Venez voir !

\*\*\* d'autres bruits de pas \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Qu'y a-t-il ?

[ÉdT, agent 1] : Là-bas, vous voyez ? Près des arbres aux feuilles violettes.

[Cdt de l'ÉdT] : Des créatures... quadrupèdes. Puissantes et agiles, qui vivent sans doute en meute.

[ÉdT, agent 2] : Elles nous observent, peut-être qu'elles nous flairent. Il y en a de plus en plus...

[Cdt de l'ÉdT] : Sortons de leur champ de vision.

\*\*\* bruits de pas \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Commandant, vous avez parlé de meute, mais on peut aussi imaginer qu'elles sont à demi sentientes et que la ziggourat représente pour elles un lieu important.

[ÉdT, agent 2] : Peut-être qu'elle les appelle...

[ÉdT, agent 1] : Qu'elle les appelle ? Voyons, que disent mes capteurs ? Ouah, ils s'affolent ! Il semblerait que l'intérieur de la ziggourat soit rempli d'une sorte d'énergie intense. Commandant, je peux tenter une petite expérience ?

[Cdt de l'ÉdT] : Je t'en prie.

[ÉdT, agent 2] : Bon, je vérifie toutes les fréquences radio...

**\*\*\* L'appel de détresse du début de mission, suivi d'un autre dans une langue extraterrestre, tout autant déformé \*\*\***

[ÉdT, agent 2] : Vous avez entendu ça ? C'est ce que la ziggourat émet... Et elle est la source d'une multitude d'autres signaux.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est quoi, cet endroit, du coup ? Le repaire d'une entité désincarnée ? Un émetteur de signaux plus ou moins sentient ? Une intelligence radio qui manipule les créatures alentour ? Pour le savoir, il faudrait approfondir nos recherches, mais on peut déjà assumer qu'elle est capable de reproduire toutes sortes d'appels de détresse pour attirer des voyageurs de l'espace et les donner en pâture aux prédateurs qu'on a repoussés. C'est bien ça ?

[ÉdT, agent 2] : Ce n'est qu'une hypothèse de départ, mais pour des raisons de sécurité, restons là-dessus.

[Cdt de l'ÉdT] : Le mystère est donc presque levé. Bon, faut qu'on installe un panneau Attention Danger en orbite !

**\*\*\* rires \*\*\***

[ÉdT, agent 1] : Pendant ce temps, je vais prélever une de ces dalles. Si notre hypothèse est vraie, le symbole devrait signifier « je » ou « moi ».

Chaque Membre d'équipage choisit :  ou lancer .

Déplacez la Découverte unique 11 de « Découvertes uniques » à l'enveloppe « En Attente... ». Puis lisez l'entrée 1409.

## ENTRÉE 1438

Compte rendu officiel du commandant de l'Équipe de terrain

J'ai donné l'ordre de fouiller le vaisseau idémien, or nous aurions dû le scanner avant, ce que nous avons négligé de faire : regrettable erreur, je l'admets. Le système d'alerte initial s'est déclenché dès notre entrée dans l'épave, et nous avons vu une forme de vie très rapide, qui nous a bondi dessus aussitôt. Nous avons ouvert le feu, mais la créature est parvenue à traverser notre tir de barrage et à s'enfuir.

Si 2 Sections participent à cette Mission, chaque Membre d'équipage lance  ou . Si 3 ou 4 Sections participent à cette Mission, chaque Membre d'équipage lance  ou  + .

**Important** : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaussez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » Entrer dans la ziggourat – lisez l'entrée 1428.
- » Contacter l'équipe du Starchild – lisez l'entrée 1408.
- » Répondre à l'appel de détresse en Idémien (seulement si la case de l'entrée 1415 est cochée) – lisez l'entrée 1444.

## ENTRÉE 1439

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Très bien, écoutez : j'ai une nouvelle piste concernant le Starchild et son équipage.



## ENTRÉE 1440

Résumé du rapport final du commandant de l'Équipe de terrain

Capitaine,

Je vous confirme que la mission est terminée.

Vous en trouverez les détails dans le rapport ci-joint, mais permettez-moi de souligner que cette lune constitue une menace pour la totalité des espèces de l'univers maîtrisant le voyage spatial, et qu'elle doit être signalée comme dangereuse sur toutes les cartes stellaires. Si le temps le permet, nous devrions discuter des méthodes permettant sa destruction.

Par ailleurs, j'ai eu vent de rumeurs concernant les comportements soi-disant erratiques de l'Équipe de terrain

du Starchild. Je précise que communiquer avec ses membres a été difficile, et qu'ils sont restés curieusement inactifs. Je suggère que nous enquêtions sur ce point dès que nous aurons réglé des questions plus urgentes.

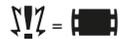
Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1441

Le Membre d'équipage choisi lors de la dernière entrée effectue le Test suivant. Un autre Membre d'équipage peut le Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur (en cas de désaccord, le Membre d'équipage effectuant le Test tranche). Ignorez tous les effets de carte ou d'équipement qui se réfèrent à des éléments non présents sur la table (ceux par exemple permettant de gagner des Indices, ou de vous déplacer vers d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests suivants. En fonction de vos choix, vous pourrez avoir à effectuer plusieurs Tests au cours de cet Atterrissage.

**Important** : si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaussez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

  SÉCURISER LA ZONE ET APPELER L'ATTERRISSEUR



 	Gagnez 1 Découverte Spécimen vivant et placez-la dans l'enveloppe « En Attente... ».
 	Lisez l'entrée 1435.
	Cochez une case de l'entrée 1447. Si vous ne cochez pas la dernière case vide, lisez l'entrée 1435.

## ENTRÉE 1442

Compte rendu officiel du commandant de l'Équipe de terrain

Nous entrons dans le vaisseau idémien pour le fouiller, quand tout a basculé. Nous avons d'abord entendu un grognement étouffé : à peine avons-nous tourné nos regards dans sa direction qu'il s'est transformé en un son strident, étrangement similaire à la sonorité des attaques soniques ; puis le monstre a surgi, si rapidement que nous n'en avons conservé qu'une vision sommaire, celle d'un quadrupède acéphale avec une gueule béante au milieu de la poitrine. Nous lui avons échappé de justesse.

Chaque Membre d'équipage  + .

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- Répondre à l'appel de détresse sur la même fréquence – lisez l'entrée 1415.
- Prévenir l'équipe du Starchild – lisez l'entrée 1416.

## ENTRÉE 1443

Si la case D de l'entrée 1566 est cochée, lisez l'entrée 1446. Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : L'ascension m'a paru interminable, mais quelle vue !

[ÉdT, agent 2] : Regardez ! Mais c'est...

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ouai, l'atterrisseur du Starchild.

[ÉdT, agent 2] : Tout a l'air normal... On a peut-être paniqué pour rien.

[Cdt de l'ÉdT] : Peut-être. Ouf, je suis soulagé ! Redescendons.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Entrer dans la ziggourat – lisez l'entrée 1428.
- » Contacter l'équipe du Starchild – lisez l'entrée 1431.
- » Se rapprocher de l'équipe du Starchild – lisez l'entrée 1417.

## ENTRÉE 1444

Lisez l'entrée 1445.

## ENTRÉE 1445

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* son discordant en arrière-plan \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Encore ce bruit ! Mes oreilles !

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est bientôt fini.

[ÉdT, agent 1] : Ça y est. Quel soulagement !

[Cdt de l'ÉdT] : L'un de vous sait ce que c'est ?

[ÉdT, agent 2] : Quoi que ce soit, ça nous cible chaque fois qu'on répond à leur appel de détresse.

[ÉdT, agent 1] : Et il nous faut un moment avant de retrouver nos esprits. Comme si quelqu'un - ou quelque chose - essayait de nous mettre HS.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est peut-être un piège.

[ÉdT, agent 1] (donnant l'alerte) : Si c'est le cas, ça a marché : les scanners indiquent une forme de vie qui s'approche à grande vitesse !

[Cdt de l'ÉdT] : En position défensive !

Si 2 Sections participent à cette Mission, chaque Membre d'équipage lance . Si 3 ou 4 Sections participent à cette Mission, chaque Membre d'équipage lance ou pour lancer .

Lisez l'entrée 1429.

## ENTRÉE 1446

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : L'ascension m'a paru interminable, mais quelle vue !

[ÉdT, agent 2] : Regardez ! Mais c'est...

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ouai, l'atterrisseur du Starchild.

[ÉdT, agent 2] : Loin au milieu des arbres. On dirait qu'ils se cachent.

[Cdt de l'ÉdT] : Ils ont peut-être une bonne raison.

[ÉdT, agent 1] : Comment ça, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Je me trompe peut-être, mais... vous voyez le truc brillant, à tribord ?

[ÉdT, agent 2] : Ouais, ça pourrait pas être un revêtement ou autre ? Le Starchild est technologiquement bien plus avancé que le Vanguard.

[Cdt de l'ÉdT] : Ça se pourrait, mais ça me rappelle surtout l'excroissance fractale pixélisée qu'on a vue à l'intérieur du Raindrop. C'est bizarre... et flippant !

Cochez la case non cochée la plus à gauche de l'entrée 1439. Ensuite, discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Entrer dans la ziggourat – Lisez l'entrée 1428.
- » Contacter l'équipe du Starchild – Lisez l'entrée 1431.
- » Se rapprocher de l'équipe du Starchild – Lisez l'entrée 1417.

## ENTRÉE 1447

– Si vous cochez la dernière case, poursuivez la lecture :

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Il en vient de tous les côtés ! Bon sang lieutenant, ils sont trop nombreux, il faut qu'on sorte de ce guépier ! Feu ! Tirez ! Repli immédiat vers...

\*\*\* fin de la transmission \*\*\*

- Retirez tous les Membres d'équipage de leur pochette de Rang.
- Placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau.
- Retirez du jeu la carte Atterrissage L05.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez votre carte Atterrissage, face « Endommagé » (sauf s'il s'agit d'un Atterrissage de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1448

Le Membre d'équipage choisi lors de la dernière entrée effectue le Test suivant. Un autre Membre d'équipage peut le Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur (en cas de désaccord, le Membre d'équipage effectuant le Test tranche). Ignorez tous les effets de carte ou d'équipement qui se réfèrent à des éléments non présents sur la table (par exemple des cartes qui vous font gagner des Indices, ou vous font vous déplacer vers

d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests suivants. En fonction de vos choix, vous pourrez avoir à effectuer plusieurs Tests au cours de cet Atterrissage.

### ENTRER DANS LA ZIGGOURAT

## ENTRÉE 1449

### Dernier briefing à l'Équipe de terrain

Repos ! Pendant que nos scientifiques s'affairent à étudier la technologie des cristalloïdes, nous allons effectuer ce qui pourrait être une mission de sauvetage : nous venons de capter quelques mots déformés d'un signal. Ça pourrait être de l'anglais, et ça ressemble à nos propres appels de détresse. Le voici :

\*\*\* un signal brouillé aux mots distordus, « S.O.S. » étant le seul reconnaissable \*\*\*

Le signal provient de Cristallite, l'unique lune de Cristallium, et nous ignorons par qui - ou quoi - il est émis. L'hypothèse la plus probable est qu'il est lancé par une capsule de sauvetage du Wayfarer qui s'y sera écrasée. Nous devons donc trouver sa source.

Mais nous ne serons pas seuls : l'ISS Starchild a également accepté d'envoyer sa propre Équipe de terrain pour participer à l'investigation. C'est une décision de dernière minute, car le Starchild est encore aux prises avec les conséquences du piratage qu'il a subi, et nous n'avons eu aucun contact récent avec les membres de son équipage. Quoi qu'il en soit, nos atterrisseurs respectifs doivent se poser au même endroit ; nous en profiterons pour entrer en contact avec eux. Peut-être seront-ils alors plus enclins à nous informer de la situation à bord de leur vaisseau. Cette mission se fera sous la supervision du lieutenant Marco Banini, le second du Vanguard. Des questions ?

Déplacez la carte Crise S40 de « Crises à venir » à l'enveloppe « En Attente... ».

Cette Exploration planétaire est différente de celles que vous avez jouées jusqu'à présent. Suivez la liste ci-dessous pour la préparer et vous familiariser avec les règles spécifiques à cette Mission :

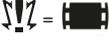
- L'Atterrisseur et les Modules que vous choisissez n'ont pas d'influence sur cette Mission. Si vous avez préparé le plateau Atterrisseur, défaussez-le avec toutes les cartes Équipement, les cartes Module d'Atterrisseur et les marqueurs.
- Vous ne pouvez pas utiliser les Équipements personnels ni ceux de la Mission, seulement le Petit Équipement. Prenez toutes les cartes Petit Équipement dans l'« Armurerie » (Boîtier B) et placez-les face visible sur la table. Les Membres de l'Équipe de terrain peuvent choisir un total de 4 cartes Petit Équipement, et les placer à côté de leur plateau Équipage (privilégiez ceux qui permettent de relancer des dés ou ajoutent des symboles lors des Tests). Aucun Membre d'équipage ne peut avoir de cartes Équipement appartenant à une autre Section. En cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche.
- Vous ne pouvez pas utiliser de Provisions lors de cette Mission.
- Il n'y a pas de cartes de Rang, mais les Membres d'équipage pourront tout de même être promus à un Rang supérieur à la fin de la Mission.
- Vous ne pourrez effectuer les différents Tests de cette Mission que si une entrée vous le demande clairement.
- S'il n'y est pas déjà, prenez le paquet Blessure dans le Boîtier A et placez-le dans votre zone de jeu.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte, et placez-les dans votre zone de jeu.
- Les Membres d'équipage ne peuvent pas Persévérer durant cette Mission.
- À tout moment, si un Membre d'équipage doit dépenser un dé et que tous ses dés de Section sont dans la Défausse, il gagne une Blessure Épuisé à la place. Si un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, défaussez-la et cochez une case de l'entrée 1447. Si toutes les cases de l'entrée 1447 sont cochées, appliquez son texte.

Ensuite, chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes indiqué sur son plateau Équipage.

Lisez l'entrée 1430.

## ENTRÉE 1450

Le Membre d'équipage choisi lors de la dernière entrée effective le Test suivant. Un autre Membre d'équipage peut le Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur (en cas de désaccord, le Membre d'équipage effectuant le Test tranche). Ignorez tous les effets de carte ou d'équipement qui se réfèrent à des éléments non présents sur la table (ceux par exemple permettant de gagner des Indices, ou de vous déplacer vers d'autres Secteurs). Les dés que vous utiliserez ne seront plus disponibles pour les Tests suivants. En fonction de vos choix, vous pourrez avoir à effectuer plusieurs Tests au cours de cet Atterrissage.

 **FOUILLER LA ZONE**  
 = 

	Gagnez 1 Découverte Spécimen vivant et placez-la dans l'enveloppe « En Attente... ».
	Lisez l'entrée 1424.
Cochez une case de l'entrée 1447. Si vous ne cochez pas la dernière case vide, lisez l'entrée 1424.	

## ENTRÉE 1455

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[ÉdT, agent 1] : Officier, le niveau d'énergie de la sonde est descendu à 52%, puis le drainage a cessé.

[Lieutenant Banini] : Quelle est sa position ?

[ÉdT, agent 1] : Elle a dépassé le météoroïde et s'en éloigne.

[Lieutenant Banini] : On vient donc de croiser un corps céleste qui absorbe de l'énergie...

[ÉdT, agent 1] : Nos scanners indiquent qu'en fait il ne s'agit pas d'un corps céleste mais d'une myriade de créatures interstellaires agglutinées les unes aux autres. Regardez, l'une d'elles quitte le groupe et se dirige vers le *Vanguard* !

[Lieutenant Banini] : Bien, essayons de l'attraper.

Gagnez 1 Découverte Spécimen vivant et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 1456

Si cette case déjà cochée, gagnez 2 . Sinon cochez-la et poursuivez la lecture :

**Rapport de la Section Sciences 45/33**

L'évolution est un processus parfois capricieux. J'ai toujours cru que si la vie avait une chance d'évoluer, elle s'étendrait pour conquérir le moindre espace. Mais après avoir atterri sur CTB 11 C, j'ai réalisé à quel point j'avais tort. Avec ses vents doux, ses régions vallonnées et ses prairies sans fin, cette planète ressemble beaucoup à la Terre ; mais aucune faune ne l'habite, pas même des insectes. Toutefois, nous avons trouvé des micro-organismes, ce qui a été une découverte plus importante encore : nous allons enfin commencer à comprendre comment de si petites créatures peuvent se développer dans un monde dominé par la flore.

De plus, la capitaine a accordé à tout l'équipage quelques jours de repos. Cette poignée d'heures passées sur une planète semblable à la Terre nous a fait un bien incroyable.

Gagnez 1 Découverte Micro-organisme et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3). Si le Moral est déjà « Élevé », gagnez 1  à la place.

Montez le niveau de Diplomatie ou d'Obédience dans le porte-cartes Quartiers des Survivants (Classeur du Vaisseau page 41).

## ENTRÉE 1457

Journal personnel de la capitaine Lee

Nous ne nous attendions pas à ce que l'objet qui flottait innocemment dans l'espace soit dangereux, or il s'est soudainement transformé en un vaisseau de guerre planidien. Avant que j'aie pu donner l'alerte, son image a vacillé et il a disparu.

Après avoir méticuleusement analysé les relevés, nous avons conclu qu'il ne s'agissait pas d'une illusion d'optique, mais sans doute d'un hologramme. J'ai demandé à tout l'équipage d'être à l'affût de vaisseaux ennemis, car visiblement, les choses ne sont pas toutes ce qu'elles semblent être !

Montez le niveau d'Obédience dans le porte-cartes Quartiers des Survivants (Classeur du Vaisseau page 41).

## ENTRÉE 1458

Journal personnel de la capitaine Lee

Si nous avions mis moins de temps à remarquer l'attitude étrange de l'équipage de l'atterrisseur, nous les aurions sauvés... Leur capacité à se concentrer s'amenuisait à chaque seconde, et lorsque nous avons réalisé que quelque chose n'allait pas, il était déjà trop tard pour activer le contrôle à distance de l'atterrisseur.

Ils se sont écrasés près d'autres vaisseaux spatiaux recouverts de poussière, qui ont dû périr en tombant dans le même piège. J'ai leur mort sur ma conscience.

Baissez le niveau de Diplomatie et d'Obédience dans le porte-cartes Quartiers des Survivants (Classeur du Vaisseau page 41).

## ENTRÉE 1459

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Journal personnel de la capitaine Lee

J'aurais préféré que cette lune n'attire jamais notre attention, que le *Vanguard* continue son chemin en la dépassant simplement... Mais non, nos senseurs ont fait leur travail, et nous avons tous été sidérés en découvrant les images incroyables des pyramides hexagonales de son hémisphère nord. L'analyse suivante, plus détaillée, a dévoilé d'autres formes, peut-être des vaisseaux spatiaux d'origine inconnue. Nul signe de vie, mais la lune promettait son lot d'étranges découvertes. Très vite, notre atterrisseur s'est mis en route.

Lisez l'entrée 1480.

## ENTRÉE 1460

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, nous avons quitté l'atterrisseur et pris la direction des grottes. Je confirme que l'endroit a sans doute été une sorte de lieu d'atterrissage. Le sol est recouvert de sillons et de trous, dont certains ont pu être laissés par des vaisseaux spatiaux. Il y a aussi des ornières, sans doute creusées par ce qui devait être des véhicules de transport, et... quelque chose qui ressemble à un engin minier abandonné. Les grottes, ce sont des mines !

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

## ENTRÉE 1461

Si cette case est déjà cochée, rien ne se passe. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Enregistrement audio de la passerelle

[Officier Transmission de l'équipe de Recherche] : Mais... J'arrive pas à y croire, C'est ce bon vieux *Vanguard*, ou j'ai des hallucinations ?

[CAPCOM] : Oui, ici l'ISS *Vanguard*, vos yeux vont bien ! Nous avons capté votre signal de détresse.

[Officier Transmission de l'équipe de Recherche] : Vous imaginez pas à quel point on est heureux de vous voir !

[CAPCOM] : On partage votre joie. Quelle est votre situation ?

[Officier Transmission de l'équipe de Recherche] : On a tellement le mal du pays ! Le *Wayfarer* nous a laissés ici il y a six ans, pour faire des recherches. Les six années les plus longues de ma vie !

[CAPCOM] : Et depuis, vous ont-ils contactés ?

[Officier Transmission de l'équipe de Recherche] : Non, on n'a plus eu aucun contact. On était morts d'inquiétude...

[CAPCOM] : Pas étonnant... OK les gars, on vient vous chercher d'un moment à l'autre. Faites vos valises !

Gagnez 1 .

Déplacez la carte **V02** de « Survivants » à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 3. Si l'Objectif Secondaire **O15** y est glissé, Retirez-le du jeu.

## ENTRÉE 1462

Si cette case est déjà cochée, rien ne se passe. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

### Briefing du commandant de l'équipe de terrain

Nous venons de recevoir un appel de détresse d'une petite planète sur laquelle nous ne décelons aucun signe de vie. L'appel provient avec certitude d'un vaisseau terrestre, nous supposons donc qu'il s'agit de survivants du *Dauntless* ayant quitté le vaisseau après la bataille contre les Planidiens. Ils sont peut-être blessés, c'est pourquoi l'atterrisseur sera équipé d'une infirmerie d'urgence. Des questions ?

Gagnez 1 . Déplacez la carte **V03** de « Survivants » à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 1463

Si cette case est déjà cochée, gagnez 1 . Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

### Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant Banini] : Capitaine, nous ne sommes pas pressés, si ?

[Capitaine Lee] : Nous ne sommes pas très pressés... Qu'avez-vous en tête ?

[Lieutenant Banini] : Nous croisons un astéroïde unique : la zone aplatie de son hémisphère sud pourrait bien avoir été un terrain d'atterrissage. Il y a aussi une chaîne de montagnes à proximité, parsemée de grottes faisant toutes face au supposé spatioport.

[Capitaine Lee] : Continuez...

[Lieutenant Banini] : Nous avons aussi repéré des vestiges sur l'hémisphère nord, bien trop réguliers pour être l'œuvre de phénomènes naturels.

[Capitaine Lee] : Très bien. Je vois que cet astéroïde quittera bientôt le système solaire, et des affaires plus urgentes nous attendent. Nous n'aurons le temps d'enquêter que sur un seul endroit. Lequel préférez-vous ?

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Visiter les potentiels sites d'atterrissage dans l'hémisphère Sud – lisez l'entrée 1460.
- » Visiter les ruines dans l'hémisphère Nord – lisez l'entrée 1465.

## ENTRÉE 1464

### Journal personnel de la capitaine Lee

C'était une erreur... Le champ gravitationnel de l'étoile s'est avéré bien plus puissant que ce que nos calculs prédisaient, et le *Vanguard* s'est retrouvé à deux doigts de ne plus pouvoir s'y soustraire. L'équipage a dû déployer des efforts considérables pour échapper à l'étreinte mortelle de Vivienne. Nous voir tous unis à l'œuvre était incroyable. Après avoir surmonté cette épreuve ensemble, l'équipage se sent plus fort que jamais.

En outre, les scientifiques ont obtenu les données qu'ils souhaitaient. Il semblerait que les radiations émises par le soleil aient un effet bénéfique sur nos fermes hydroponiques : elles accélèrent presque miraculeusement le rendement des plantes, ce qui est un élément remarquable à étudier. De plus, les espèces exposées à ces radiations ont poussé si vite qu'elles en sont presque méconnaissables.

Perdez 1  ou 1 .

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3). Si le Moral est déjà « Élevé », gagnez 1  à la place.

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

## ENTRÉE 1465

### Enregistrement de l'équipe de terrain

[Commandant de l'équipe de terrain] : CAPCOM, nous approchons des ruines. Il ne fait aucun doute qu'elles ont été érigées par une espèce sentiente. Quelques bouts de murs et d'arches tiennent encore debout, sous une épaisse couche de poussière. L'endroit a été abandonné il y a longtemps, c'est certain. On n'a pas encore de piste, mais la disparition des habitants est peut-être liée aux profondes fissures horizontales alentour. Si je... eh, c'était quoi, ça ? Les fissures grouillent de... limaces grises... sans yeux ! Il en sort de partout, repli immédiat !

Chaque Section place 1 Membre d'équipage dans l'« Équipage inactif ».

Baissez le niveau d'Obédience dans le porte-cartes Quartiers des Survivants (Classeur du Vaisseau page 41).

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

## ENTRÉE 1466

### Enregistrement audio de la passerelle

[Artilleur] : Torpilles armées, capitaine.

[Capitaine Lee] : Eh bien, c'est triste, mais... Adieu, satellite solitaire. Tirez une torpille.

[Artilleur] : Cible atteinte.

[Capitaine Lee] : Bien. Activez...

[Agent de communication] : Capitaine, une seconde avant l'impact, le satellite a modifié sa séquence lumineuse.

[Agent de communication] : Que dit-elle ?

[Agent de communication] : Elle dit « Au revoir ».

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3). Si le Moral est déjà « Élevé », gagnez 1  à la place.

Baissez le niveau de Diplomatie dans le porte-cartes Quartiers des Survivants (Classeur du Vaisseau page 41).

## ENTRÉE 1467

### Rapport du Prof. Peter Valinsky sur les débris découverts

Capitaine,

L'épave rencontrée continue d'intriguer la Section Sciences. Nous n'avons pas encore de réponses aux nombreuses questions qu'elle soulève, même si quelques faits ont été confirmés. Tout d'abord, les éléments récupérés ont été conçus sur Terre. Ensuite, ces restes sont ceux d'une structure construite par des êtres sentients, peut-être un vaisseau spatial. Et enfin, elle a été détruite par une série d'explosions, sans doute à la suite d'une agression.

La majorité d'entre nous pense que l'épave a été abandonnée après une mission envoyée par la planète Terre. Nous pourrions infirmer ou confirmer cette hypothèse après un examen plus approfondi.

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

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 1468

### Rapport de la Section Sciences 14/24

Aucun des instruments dont nous disposions n'était capable de percer l'épaisse couche de nuage : nous n'avions donc quasiment aucune information sur CTB 11-A, hormis le fait évident qu'elle était totalement inhospitalière. Par chance, la Section Ingénierie avait quelques sondes à tester : nous l'avons invitée à les envoyer. La première n'a même pas atteint la couche nuageuse, et la deuxième a disparu dans la tempête qui faisait rage sous celle-ci. Nous avons rapidement compris le modèle atmosphérique, ce qui nous a permis d'envoyer la troisième sonde quand le temps est devenu un peu plus clément...

Et là... en plein dans le mille ! Si vous avez besoin de lithium de qualité supérieure, je vous invite à vous rendre sur T56. Mais gare aux nuages ! Et enflez des chaussettes bien épaisses...

Gagnez 1 Découverte *Minéral* et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Vous pouvez dépenser 2  pour gagner une autre Découverte *Minéral* et la placer dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 1469

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[ÉdT, agent 2] : Cible atteinte, lieutenant.

[Lieutenant Banini] : Bien, je suis soulagé !

[ÉdT, agent 1] : Regardez ! Le météoroïde se désagrège... en une myriade de cellules mortes !

[Lieutenant Banini] : Je n'ai jamais vu de météoroïde composé de telles... choses !

[ÉdT, agent 1] : C'étaient peut-être... des créatures du vide sidéral, agglutinées ainsi on ne sait pourquoi.

[Lieutenant Banini] : Quel dommage... De prime abord, une entité qui absorbe de l'énergie n'a pas ma sympathie, mais il faudra vraiment faire plus attention, la prochaine fois. Bref, envoyons une autre sonde pour tenter de récolter des échantillons, ils contiennent peut-être des éléments chimiques intéressants.

Baissez le niveau de Diplomatie ou d'Obéissance dans le porte-cartes Quartiers des Survivants (Classeur du Vaisseau page 41).

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

## ENTRÉE 1470

Journal personnel de la capitaine Lee

Ne présentant aucun signe distinctif, cet astéroïde exceptionnel n'a pas immédiatement attiré notre attention. Mais très vite, nos sondes envoyées explorer la zone ont signalé des problèmes de communication, qui semblaient impossibles à diagnostiquer et à résoudre. L'un d'entre nous a remarqué qu'ils disparaissaient chaque fois que nos sondes s'éloignaient de l'astéroïde. Peu après, nous avons acquis la certitude qu'il était la source des dysfonctionnements.

C'était là un sujet étrange, trop tentant pour être laissé de côté. Nous avons donc programmé quelques sondes et les avons expédiées dans sa direction. Les échantillons qu'elles ont rapportés ont fasciné la Section Sciences durant toute une journée... L'astéroïde est apparemment constitué de minéraux incroyables capables d'absorber les ondes radio. Nous poursuivons nos recherches à ce sujet, et seul le temps nous dira si nous pourrions les exploiter, ou si nous serons parés quand nos ennemis s'en serviront contre nous ; mais certains pensent que nous pourrions les utiliser pour repousser les tentatives de piratage.

Dans le porte-cartes Installation (Classeur du Vaisseau page 6A), retournez jusqu'à deux cartes « Installation piratée » sur leur face normale.

## ENTRÉE 1471

Journal personnel de la capitaine Lee

Par sa beauté, Vivienne a failli devenir pour nous un piège gravitationnel mortel. C'est le cœur lourd que j'ai décidé de rejeter la proposition de la Section Sciences ; le *Vanguard* est resté à distance. Je pense que personne n'a été déçu, car les scientifiques ont obtenu les données qu'ils souhaitaient. Il semblerait que les radiations émises par le soleil aient un effet bénéfique sur nos fermes hydroponiques : elles accélèrent presque miraculeusement le rendement des plantes, ce qui est un élément remarquable à étudier, et une très bonne nouvelle pour les régions du monde frappées par la famine. Le plus curieux, c'est que les espèces exposées à ces radiations ont poussé si vite qu'elles en sont presque méconnaissables.

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

## ENTRÉE 1472

Si cette case est déjà cochée, gagnez 1 . Sinon cochez-la et poursuivez la lecture.

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[ÉdT, agent 1] : Lieutenant, je détecte quelque chose de particulier.

[Lieutenant Banini] : Particulier comment ?

[ÉdT, agent 1] : Vous voyez ce météoroïde ? Il se comporte de manière inhabituelle. Très inhabituelle. Si je ne me trompe pas, il absorbe l'énergie de la sonde que nous avons envoyée pour l'étudier. Elle a perdu 2%, et... son énergie continue de baisser.

[Lieutenant Banini] : C'est plutôt inhabituel, pour un météoroïde...

[ÉdT, agent 1] : 3%.

[Lieutenant Banini] : Ça devient alarmant...

[ÉdT, agent 1] : 4%.

[Lieutenant Banini] : Plus qu'alarmant !

[ÉdT, agent 1] : Lieutenant, j'ai un scan plus détaillé. Sa surface semble instable... elle ondule, même !

[Lieutenant Banini] : Ce n'est pas un météoroïde, c'est quelque chose d'autre qui... semble dangereux, mais nous devrions peut-être prendre le risque de perdre la sonde, pour tenter d'en apprendre davantage à son sujet.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

» Observer le météoroïde – Lisez l'entrée 1455.

» Détruire le météoroïde – Lisez l'entrée 1469.

## ENTRÉE 1473

Enregistrement de l'équipe de terrain

[Commandant de l'équipe de terrain] : Le satellite est presque vide, hormis quelques conteneurs... qui ressemblent à des cercueils. Ils sont longs et rectangulaires, et couverts de marques étranges. Je vois de petits hublots à l'avant... et des cadavres à l'intérieur, flétris au point d'être méconnaissables.

[CAPCOM] : Avez-vous analysé l'atmosphère ? Y a-t-il des traces de microbes ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non, aucune. Ces corps semblent être là depuis des milliers d'années, et ces cercueils ont l'air d'être des capsules... d'hibernation !

[Capitaine] : Ici la capitaine. Conclusion intéressante, commandant. La lumière clignotante signifiait peut-être littéralement « cimetière ».

[Cdt de l'ÉdT] : Exactement, capitaine. Et si je ne me trompe pas, on va pouvoir examiner ces capsules et apprendre deux-trois choses intéressantes sur leur technologie d'hibernation !

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

## ENTRÉE 1474

Journal personnel de la capitaine Lee

Nos drones ont examiné de fond en comble l'épave flottante, mais hormis quelques provisions, nous n'avons rien trouvé d'intéressant.

Très peu de provisions... Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, rien ne se passe.

## ENTRÉE 1475

Enregistrement de l'équipe de terrain

[Commandant de l'équipe de terrain] : CAPCOM, nous sommes en approche. Distance restante cinq kilomètres. Quatre. Activation des freins. Trois kilomètres... Tout en douceur. Vitesse réduite au minimum, et... atterrissage. Nous sommes dans le champ gravitationnel du satellite.

[ÉdT, agent 1] : Commandant, regardez !

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous observons une porte... qui s'ouvre à notre arrivée, comme pour nous accueillir ! Quels sont les ordres ? Devons-nous entrer ? À moins que nous devions partir et détruire le satellite ?

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Rappeler l'Équipe de terrain et détruire le satellite** – lisez l'entrée 1466.
- » **Enfiler les combinaisons et entrer** – lisez l'entrée 1473.

## ENTRÉE 1476

Si cette case est déjà cochée, gagnez 1 . Sinon cochez-la et poursuivez la lecture.

**Extrait de L'Univers, ce guérisseur, du Dr Beatrice Morra**

Cette petite planète n'avait rien d'extraordinaire, ni ressources intéressantes à exploiter, ni ruines extraterrestres à explorer, rien... Mais mon intuition m'a poussé à supplier la capitaine Lee d'accorder quelques heures à la Section Sciences, le temps d'effectuer quelques analyses poussées.

Elle a accepté, et nous nous sommes plongés dans nos recherches, qui ont confirmé la conclusion initiale : ce monde n'avait absolument rien d'inhabituel.

Hormis une chose.

À la surprise de l'équipe médicale, un accouchement de prime abord difficile s'était parfaitement déroulé, presque sans douleur. En outre, l'état des autres patientes de la maternité s'était nettement amélioré, tout comme celui des nouveau-nés.

Cela a tant intrigué la capitaine qu'elle nous a fait faire demi-tour pour procéder à d'autres tests. Aussi étrange que ça puisse paraître, nous constatons que la radiation de la planète soulage les personnes en couches.

Enfin, après des années passées à traverser le vide implacable, obscur et froid, nous avons trouvé un endroit bienveillant.

Je suggère de nommer ce monde Doula, un mot d'origine grecque qui désigne une personne accompagnant les femmes enceintes.

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3). Si le Moral est déjà « Élevé », gagnez 1  à la place.

## ENTRÉE 1477

**Journal personnel de la capitaine Lee**

Ça fait bien longtemps que ceux qui habitaient cette planète sont morts - ou plus probablement qu'ils ont été tués. À en juger par les vestiges des structures et la contamination du sol, l'unique continent a fini en un gigantesque champ de bataille, et nos scanners indiquent qu'à un moment donné même l'atmosphère était polluée. La Section Sciences a émis l'idée que ses habitants n'ont cessé de s'entretuer que lorsque les derniers survivants ont réalisé que leur espèce était sur le point de disparaître. Ils ont alors construit l'ascenseur spatial avec les moyens à leur disposition, pour fuir la planète qu'ils avaient dévastée, après quoi on n'a jamais plus entendu parler d'eux. Or après leur départ, la nature a repris ses droits et entamé un long processus de guérison. Les ultimes cicatrices de la guerre ont fini par s'effacer, et elle est à présent recouverte d'une végétation luxuriante. L'air y est doux et agréable... Voilà un avertissement merveilleux et éloquent, à destination de tout être sentient !

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange* ou 1 Découverte *Spécimen vivant* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 1478

Si cette case est déjà cochée, gagnez 1 . Sinon cochez-la et poursuivez la lecture.

**Enregistrement audio de la passerelle**

[**Capitaine Lee**] : Traitez-moi de sentimentale, mais à mes yeux ces satellites perdus ont une grâce envoûtante.

[**Lieutenant Banini**] : En particulier ceux porteurs d'un message. A-t-on déjà vu une telle séquence lumineuse ?

[**Agent de la passerelle**] : Non, monsieur. La base de données n'a jamais enregistré quoi que ce soit de similaire.

[**Capitaine Lee**] : Sa froide simplicité presque religieuse m'intrigue. Déchiffrons quel mystère se cache derrière ce signal. Préparez un atterrisseur.

[**Agent de la passerelle**] : Capitaine, si je peux me permettre, l'IA pense que les signaux lumineux correspondent aux lettres d'un très ancien alphabet idémien. Ces lettres formeraient le mot « Mort ».

[**Capitaine Lee**] : Eh bien, il s'agit peut-être d'une coïncidence.

[**Lieutenant Banini**] : Ou d'un avertissement...

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Envoyer un atterrisseur** – lisez l'entrée 1475.
- » **Détruire le satellite** – lisez l'entrée 1466.

## ENTRÉE 1479

Si cette case est déjà cochée, gagnez 1 . Sinon cochez-la et poursuivez la lecture.

**Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard**

[**Lieutenant Banini**] : Qu'elle est belle !

[**Capitaine Lee**] : Elle ?

[**Lieutenant Banini**] : Je parle de l'étoile vers laquelle nous allons. L'un d'entre nous l'a appelée Vivienne, et le nom lui est resté.

[**Capitaine Lee**] : C'est une bonne chose qu'elle ait un nom, car nous allons rester à ses côtés un long moment.

[**Lieutenant Banini**] : J'ai cru comprendre. La Section Sciences a découvert différents types de radiations totalement uniques, et ils réclament plus de temps pour terminer leurs recherches, c'est ça ?

[**Capitaine Lee**] : Pas seulement... Ils veulent qu'on approche le vaisseau de l'étoile, mais la manœuvre pourrait s'avérer risquée.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **S'approcher de l'étoile** – lisez l'entrée 1464.
- » **Ne pas modifier la trajectoire** – lisez l'entrée 1471.

## ENTRÉE 1480

**Journal personnel de la capitaine Lee**

Comme prévu, les sondes de l'atterrisseur sont revenues. Leurs relevés ont plus ou moins confirmé les analyses faites en orbite basse, hormis d'étranges vibrations - apparemment inoffensives. L'endroit semblait désert, mais dès le début de la procédure d'atterrissage, des problèmes inattendus sont apparus, de communication pour la plupart : les membres de l'équipe étaient de moins en moins concentrés et ils se sont mis à s'exprimer en un charabia inintelligible. Nous avons déterminé qu'ils étaient sur le point d'atterrir près d'une sorte de pyramide.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Les rappeler** – lisez l'entrée 1481.
- » **Leur permettre d'atterrir** – lisez l'entrée 1458.

## ENTRÉE 1481

**Journal personnel de la capitaine Lee**

Si nous avions mis plus de temps à remarquer l'attitude étrange de l'équipage de l'atterrisseur, nous l'aurions perdu. Leur capacité à se concentrer s'amenuisait à chaque seconde, au point de ne finalement plus pouvoir piloter la navette ni la faire atterrir. Nous avons activé le contrôle à distance et ramené l'Équipe de terrain.

Il s'est avéré que les vibrations captées par leurs sondes étaient une onde radio débiliteuse émise par les pyramides - sans doute un système de défense. La seconde d'après, le cerveau des nôtres aurait frit... Au lieu de quoi, nous avons envoyé nos sondes vers les épaves de vaisseaux dont les équipages étaient probablement tombés dans le même piège, et y avons récupéré une grande quantité de technologie extraterrestre. Nous devons maintenant l'examiner, mais les Sections Sciences et Ingénierie sont déjà convaincues que ces trouvailles vont nous aider à développer de nouveaux équipements pour les futures missions.

Déplacez le Projet de Production **C20** de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 1485

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Capitaine Lee] : Nous avons déjà vu cette structure, lors de notre précédent combat contre l'Astraserveur.

[Lieutenant Banini] : Ouais, on l'avait appelée L'Émetteur.

[Capitaine Lee] : J'aurais préféré qu'on le détruise à ce moment-là ! Bon, ne faisons pas deux fois la même erreur. Préparez les torpilles et tirez dès que vous êtes prêt.

[Lieutenant Banini] : Feu ! Et... En plein dans le mille ! Un souci de moins...

Défaussez tous les marqueurs de la carte P555 et Retirez-la du jeu.

## ENTRÉE 1486

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant de Burgh] : Si je n'ai pas la berlue, capitaine, nous avons vaincu nos adversaires.

[Lieutenant Banini] : Vos yeux vont bien, François. Ils ont fui ! Et regardez, certains de leurs vaisseaux ont simplement disparu.

[Lieutenant de Burgh] : Encore leurs conneries d'hologrammes !

[Lieutenant Banini] : Exactement. Capitaine, la voie est libre !

[Capitaine Lee] : Vérifiez les radars, avant de vous réjouir. Je ne veux pas que votre enthousiasme obscurcisse votre jugement.

[Lieutenant de Burgh] : R.A.S. sur tous les radars.

[Capitaine Lee] : Bien. Restez concentrés. Nous n'avons pas encore sauvé l'univers.

Défaussez les cartes P560 et P556 du plateau de Planète. S'il n'y a plus de cartes Flotte Planidienne sur le plateau de Planète, défaussez la silhouette de l'Assaut Planidien et retournez la carte Menace Assaut Planidien, face « Nouvelle vague de vaisseaux de guerre Planidiens ».

## ENTRÉE 1487

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant de Burgh] : Bon sang...

[Lieutenant Banini] : Qu'est-ce qu'il y a, François ?

[Lieutenant de Burgh] : On dirait qu'on n'est encore pas débarrassés de la flotte planidienne...

[Lieutenant Banini] : Leurs renforts sont arrivés. Il faut prévenir la capitaine.

Retournez la carte Menace Nouvelle vague de vaisseaux de guerre Planidiens, face « Assaut Planidien ».

Procédez aux étapes suivantes en fonction du Secteur où se trouve la carte P552 :

- » Secteur 4, 5 ou 6 – Placez la silhouette de l'Assaut Planidien sur le Secteur avec la carte P552. Placez ensuite la carte P559 sur le Secteur 1 et la carte P556 sur le Secteur 3.
- » Secteur 7, 8 ou 9 – Placez la silhouette de l'Assaut Planidien sur le Secteur avec la carte P552. Placez ensuite la carte P559 sur le Secteur 4. S'il y a une carte PDI sur ce Secteur, placez la carte P559 sur le Secteur 6 à la place.

## ENTRÉE 1488

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant de Burgh] : Si je n'ai pas la berlue, capitaine, nous avons vaincu nos adversaires.

[Lieutenant Banini] : Vos yeux vont bien, François. Ils ont fui ! Et regardez, certains de leurs vaisseaux ont simplement disparu.

[Lieutenant de Burgh] : Encore leurs conneries d'hologrammes !

[Lieutenant Banini] : Exactement. Capitaine, la voie est libre !

[Capitaine Lee] : Vérifiez les radars, avant de vous réjouir. Je ne veux pas que votre enthousiasme obscurcisse votre jugement.

[Lieutenant de Burgh] : R.A.S. sur tous les radars.

[Capitaine Lee] : Bien. Restez concentrés. Nous n'avons pas encore sauvé l'univers.

Défaussez les cartes P556 et P559 du plateau de Planète. S'il n'y a plus de cartes Flotte Planidienne sur le plateau de Planète, défaussez la silhouette de l'Assaut Planidien et retournez la carte Menace Assaut Planidien, face « Nouvelle vague de vaisseaux de guerre Planidiens ».

## ENTRÉE 1489

Effectuez les étapes suivantes en fonction du Secteur où se trouve la carte P554 :

- Secteur 4 – Vous pouvez  +  +  pour lire l'entrée 1502.
- Secteur 5 – Si la carte P555 ou la carte P562 se trouve sur le Secteur 8, placez 2 marqueurs dessus. Vous pouvez  pour placer un marqueur supplémentaire. Sinon, vous pouvez  +  +  pour lire l'entrée 1534.
- Secteur 6 – Vous pouvez  +  +  pour lire l'entrée 1511.
- Secteur 7 – Lisez l'entrée 1502.
- Secteur 8 – Lisez l'entrée 1534.
- Secteur 9 – Lisez l'entrée 1511.

## ENTRÉE 1490

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

\*\*\* sirènes d'alarme, explosions assourdies \*\*\*

[Capitaine Fournier] : Vous tenez bon, Vanguard ?

[Capitaine Lee] : ISS Dauntless ? Capitaine Fournier, Je suis si heureuse de vous entendre ! Nous sommes toujours en vie, et vous ?

[Capitaine Fournier] : Bon pied bon œil. À ruer dans tous les sens, en fait, car ces crevures de Planidiens sont tous sur notre dos !

[Capitaine Lee] : Désolée, capitaine Fournier, nous sommes totalement coincés, je ne peux pas vous aider.

[Capitaine Fournier] : Mais nous, nous pouvons vous aider.

[Capitaine Lee] : Pardon ?

[Capitaine Fournier] : Nous savons ce que vous projetez de faire. Nous vous envoyons notre meilleur atterrisseur en soutien. Il a déjà franchi les lignes ennemies et est en route. Envoyez-moi vos coordonnées.

[Capitaine Lee] : Juste à temps ! Merci, Vanessa.

[Capitaine Fournier] : Je vous en prie. Ah, une dernière chose...

[Capitaine Lee] : Oui ?

[Capitaine Fournier] : Si vous...

\*\*\* explosion terrible, connexion interrompue \*\*\*

[Capitaine Lee] : Qu'est-ce que... Que se passe-t-il ?

[Lieutenant Banini] : Nous avons perdu le contact avec le Dauntless.

[Capitaine Lee] : Essayez de le rétablir !

[Lieutenant de Burgh] : Capitaine... Il a disparu. Je ne vois plus le Dauntless, sur mon radar.

Placez la carte P558. Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Placer la carte P558 sur le Secteur 1 et placer 2 marqueurs sur le PDI du Secteur 4 (s'il y en a un).
- » Placer la carte P558 sur le Secteur 2 et placer 2 marqueurs sur le PDI du Secteur 5 (s'il y en a un).
- » Placer la carte P558 sur le Secteur 3 et placer 2 marqueurs sur le PDI du Secteur 6 (s'il y en a un).

## ENTRÉE 1491

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant de Burgh] : Marco, concentrez vos tirs sur le secteur B2 !

[Lieutenant Banini] : C'est ce que je fais !

[Lieutenant de Burgh] : Pourquoi ne voit-on aucune explosion ? Vos canonnières sont-ils tous devenus aveugles ?

[Lieutenant Banini] : Ils ne peuvent pas tous les... Mais... c'est un leurre !

[Lieutenant de Burgh] : Quoi, des illusions holographiques ?

[Lieutenant Banini] : Tout à fait ! Capitaine, oubliez le secteur B2, c'est un hologramme destiné à nous distraire.

[Lieutenant de Burgh] : Ces maudits Planidiens vont le payer...

Défaussez tous les marqueurs de la carte **P556**.

## ENTRÉE 1492

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Capitaine Lee] : Capitaine da Silva ? Ici la capitaine Tamara Lee, de l'*ISS Vanguard*. Vous me recevez ?

[Capitaine da Silva] : Oui, oui, je vous reçois.

[Capitaine Lee] : Quelle est votre situation ? Écoutez... nous avons détecté votre atterrisseur, il semblerait qu'il fasse partie... de la flotte planidienne !

[Capitaine da Silva] : Non, ce n'est pas le cas.

[Capitaine Lee] : Vraiment ? vous le contrôlez totalement ?

[Capitaine da Silva] : Bien sûr. Nous l'avons envoyé vous aider.

[Capitaine Lee] : Nous aider en quoi ?

[Capitaine da Silva] : Tout va bien, Capitaine Lee ? Quelle est la situation à bord du *Vanguard* ?

[Capitaine Lee] : C'est...

[Lieutenant Banini] (paniqué) : Coupez la connexion ! Capitaine, vous m'entendez ? Coupez immédiatement la connexion !

[Capitaine Lee] : *Vanguard*, Terminé.

[Capitaine da Silva] : Mais...

[Capitaine Lee] : Qu'est-ce ça veut dire, lieutenant ?

[Lieutenant Banini] : Aucune idée, capitaine ! Tout ce que je sais, c'est que quelqu'un utilisait la connexion pour pirater nos systèmes. Je parierais que c'était le *Starchild*.

[Capitaine Lee] (inspire profondément) : Très bien, ça ne fait plus aucun doute. Écoutez tous, à partir de maintenant, le *Starchild* est considéré comme un ennemi...

Placez la carte **P557** sur le Secteur 2.

## ENTRÉE 1493

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant Banini] : J'ai de mauvaises nouvelles, capitaine.

[Capitaine Lee] : Voyons, lieutenant, la situation ne peut pas être pire qu'elle ne l'est déjà...

[Lieutenant Banini] : Au risque de vous décevoir, c'est le cas. Les Planidiens gagnent du terrain.

[Capitaine Lee] : Par où ?

[Lieutenant Banini] : Ils semblent prêts à nous frapper à la poupe.

[Lieutenant de Burgh] : Montrez-moi ça... \*\*\* pause \*\*\*. Par les anneaux de Saturne... Il y en a tellement... bien trop... Capitaine, oubliez l'évacuation. Si l'équipage apprend...

[Capitaine Lee] : Et puis quoi, lieutenant ? Vont-ils se mettre à prier en pleurant ? Non ! Si nous sommes condamnés, chacun à bord doit le savoir. Très bien, je dois m'adresser à l'équipage, passez-moi sur le canal principal. Camarades, ici la capitaine. Une flotte de vaisseaux de guerre planidiens nous a pris par surprise. Je veux que tout le monde soit prêt ! L'évacuation continuera comme prévu, et pendant ce temps nous enverrons autant d'ennemis que possible dans leur enfer pixélisé !

Placez la carte *Menace Assaut Planidien* au-dessus du plateau de Planète.

Placez la silhouette de l'*Assaut Planidien* sur le Secteur 4.

Placez la carte **P559** sur le Secteur 1 et la carte **P556** sur le Secteur 3.

Si la case de l'entrée **1516** est cochée, placez 2 marqueurs sur la carte PDI *La Flotte Planidienne* du Secteur 1.

Si la case de l'entrée **1410** est cochée, placez la carte **P560** sur le Secteur 2. Sinon, lisez l'entrée **1512**.

## ENTRÉE 1494

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant de Burgh] : Si je n'ai pas la berlue, capitaine, nous avons vaincu nos adversaires.

[Lieutenant Banini] : Vos yeux vont bien, François. Ils ont fui ! Et regardez, certains de leurs vaisseaux ont simplement disparu.

[Lieutenant de Burgh] : Encore leurs conneries d'hologrammes !

[Lieutenant Banini] : Exactement. Capitaine, la voie est libre !

[Capitaine Lee] : Vérifiez les radars, avant de vous réjouir. Je ne veux pas que votre enthousiasme obscurcisse votre jugement.

[Lieutenant de Burgh] : R.A.S. sur tous les radars.

[Capitaine Lee] : Bien. Restez concentrés. Nous n'avons pas encore sauvé l'univers.

Défaussez les cartes **P561** et **P556** du plateau de Planète. S'il n'y a plus de cartes *Flotte Planidienne* sur le plateau de Planète, défaussez la silhouette de l'*Assaut Planidien* et retournez la carte *Menace Assaut Planidien*, face « *Nouvelle vague de vaisseaux de guerre Planidiens* ».

## ENTRÉE 1495

Si ce Test est effectué par un joueur de la Section Sécurité, Réactivez 2 .

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Utiliser les armes du Vanguard** – Lancez un nombre au choix de dés de Section et procédez aux étapes suivantes :
  - Pour chaque ,  ou  obtenu, placez 1 marqueur sur une carte PDI de votre choix.
  - Pour chaque  obtenu, placez 2 marqueurs sur une carte PDI de votre choix.
  - Si la carte **B10** se trouve dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau page 3), placez 1 marqueur sur une carte PDI de votre choix.
  - Mettez tous les dés lancés dans votre Défausse de dés.
  - Conseil : les marqueurs représentent les dégâts infligés.
- » **Faire demi-tour** – Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1496

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant Banini] : Et... je commence la manœuvre ! On y va !

[Lieutenant de Burgh] : Attendez ! Arrêtez cette folie !

[Lieutenant Banini] : Je sais ce que je fais, je vais...

[Lieutenant de Burgh] : Assurez-vous d'abord que tous nos membres d'équipage sont en sécurité, dans des sections à l'abri. Si nous quittons la trajectoire sécurisée, nous perdrons le contrôle de certaines parties du vaisseau !

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Virer à tribord** – (cette action déplacera le *Vanguard* vers le bas du plateau de Planète) – lisez l'entrée **1497**.
- » **Stopper la manœuvre** – Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1497

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant Banini] : Manœuvre critique imminente. Accrochez-vous !

[Capitaine Lee] : Tenez bon !

\*\*\* cris de terreur, explosion assourdie, sirène d'alarme \*\*\*

[Lieutenant Banini] : Manœuvre en cours. Attention... OK, on est tirés d'affaire !

[Capitaine Lee] : Au rapport. Dommages reçus ?

[Lieutenant Banini] : Importants, capitaine. La coque est compromise en plusieurs endroits, dont trois dans un état critique. Une autre manœuvre de ce genre, et le *Vanguard* se fendra comme une coquille d'œuf.

[Capitaine Lee] : Les Planidiens n'auront aucune pitié. Tenez le cap.

Procédez aux étapes suivantes en fonction du Secteur où se trouve la carte **P552** :

- Secteur 1
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 2 sur le Secteur 3.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 1 sur le Secteur 2.

- Placez la carte **P551** sur le Secteur **1** et placez 1 marqueur dessus (sautez cette étape si la carte **P551** a été Retirée du jeu).
- Secteur **2** – Le *Vanguard* perd le contrôle de son aile droite.
  - » Chaque Membre d'équipage sur le Secteur **3** + + + + .
  - » Déplacez tous les Membres d'équipage et les Menaces du Secteur **3** sur le Secteur **2**.
  - » Défaussez la carte **P553** avec tous ses marqueurs et pions du Secteur **3**.
  - » Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **2** sur le Secteur **3**.
  - » Placez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **1** sur le Secteur **2**.
- Secteur **3** – La manœuvre échoue – Chaque Membre d'équipage lance .
- Secteur **4**
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **5** sur le Secteur **6**.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **4** sur le Secteur **5**.
  - Placez la carte **P551** sur le Secteur **4** et placez 1 marqueur dessus (sautez cette étape si la carte **P551** a été Retirée du jeu).
- Secteur **5** – Le *Vanguard* perd le contrôle de son aile droite.
  - Chaque Membre d'équipage sur le Secteur **6** + + + + .
  - Déplacez tous les Membres d'équipage et Menaces du Secteur **6** sur le Secteur **5**.
  - Défaussez la carte **P553** avec tous ses marqueurs et pions du Secteur **6**.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **5** sur le Secteur **6**.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **4** sur le Secteur **5**.
- Secteur **6** – La manœuvre échoue – Chaque Membre d'équipage lance .
- Secteur **7**
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **8** sur le Secteur **9**.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **7** sur le Secteur **8**.
  - Placez la carte **P551** sur le Secteur **7** et placez 1 marqueur dessus (sautez cette étape si la carte **P551** a été Retirée du jeu).
- Secteur **8**
  - Chaque Membre d'équipage sur le Secteur **9** + + + .
  - Déplacez tous les Membres d'équipage et Menaces du Secteur **9** sur le Secteur **8**.
  - Défaussez la carte **P553** avec tous ses marqueurs et pions du Secteur **9**.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **8** sur le Secteur **9**.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **7** sur le Secteur **8**.
- Secteur **9** – La manœuvre échoue – Chaque Membre d'équipage lance .

## ENTRÉE 1498

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Capitaine Lee] : Nous sommes suffisamment près de l'Astraserveur. Lancez les torpilles cristalloïdes !

[Lieutenant Banini] : À vos ordres, capitaine. Torpilles lancées. Feu d'artifice de la victoire dans quatre... trois... deux... un... Et... Qu'est-ce que...

[Capitaine Lee] : Lieutenant, au rapport, je vous prie.

[Lieutenant Banini] : Capitaine, nous avons touché l'Astraserveur et les torpilles ont bien explosé... mais elles n'ont même pas pénétré le bouclier qui l'entoure. Il est intact.

\*\*\* silence \*\*\*

[Capitaine Lee] : Impossible... Préparez une autre salve, et frappez au même endroit.

[Professeur Valinsky] : Avec tout le respect que je vous dois, capitaine, ça ne servira à rien : le bouclier vient de se régénérer. Nos scanners préliminaires indiquent qu'il réagit comme du tissu organique, mais mille fois plus vite.

[Capitaine Lee] : Du tissu organique ?

[Professeur Valinsky] : Plus ou moins. Scientifiquement parlant...

[Capitaine Lee] : Un tissu organique peut être d'épaisseurs différentes selon les endroits, il a forcément des points faibles. Trouvez-les, professeur.

[Professeur Valinsky] : Et si j'en repère un, capitaine ?

[Capitaine Lee] : Nous ferons ce qui doit être fait. Le bouclier bloque les torpilles, mais il n'arrêtera pas le vaisseau.

[Lieutenant Banini] : Vous ne comptez tout de même pas...

[Capitaine Lee] : Si. Nous allons percuter le point faible du bouclier, puis après avoir pénétré celui-ci, nous lancerons les torpilles cristalloïdes destinées à l'Astraserveur. Que l'équipage se tienne prêt !

Défaussez la carte Mission **M13** si elle est révélée.

Placez la carte Mission **M14**.

Placez la carte Mission Optionnelle **M15**.

**Conseil** : vous pouvez changer la position du *Vanguard* (cartes **P551**, **P552**, **P553**) en utilisant l'action *Rejoindre le centre de contrôle de la navigation* de la carte **P552**. Essayez de manœuvrer le vaisseau pour atteindre le point faible de l'Astraserveur, quand vous l'aurez trouvé.

Lisez l'entrée **1493**.

## ENTRÉE 1499

Enregistrement de la Sécurité

[Commandant de la Sécurité] : Cessez le feu !

[ÉdT, agent 1] : On l'a eu, commandant.

[Commandant de la Sécurité] : Il bat en retraite dans le conduit d'aération. Espérons qu'il y crève !

Retirez la silhouette de l'*Intrus Planidien* du plateau de Planète.

Retournez la carte *Intrus Planidien* face « *Intrus Planidien caché* », et placez le marqueur Temps sur la deuxième case de sa Piste de Temps.

## ENTRÉE 1500

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Soigner les blessures** – Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur peut défausser 1 dé de Blessure.
- » **Remettre les Membres d'équipage en service actif** – Si vous avez des Membres d'équipage Paralysés (par une règle spéciale activée par l'entrée « Évacuation »), retournez-les, face visible. Placez leur figurine sur le Secteur comportant la carte **P553**. Ces Membres d'équipage participent à nouveau aux Explorations planétaires lors de leur tour.
- » **Faire demi-tour** – Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1501

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant Banini] : Manœuvre critique imminente. Accrochez-vous !

[Capitaine Lee] : Tenez bon !

\*\*\* cris de terreur, explosion assourdie, sirène d'alarme \*\*\*

[Lieutenant Banini] : Manœuvre en cours. Attention... OK, on est tirés d'affaire !

[Capitaine Lee] : Au rapport. Dommages reçus ?

[Lieutenant Banini] : Importants, capitaine. La coque est compromise en plusieurs endroits, dont trois dans un état critique. Une autre manœuvre de ce genre, et le *Vanguard* se fendra comme une coquille d'œuf.

[Capitaine Lee] : Les Planidiens n'auront aucune pitié. Tenez le cap.

Procédez aux étapes suivantes en fonction du Secteur où se trouve la carte **P552** :

- Secteur 1 – La manœuvre échoue – Chaque Membre d'équipage lance .
- Secteur 2 – Le *Vanguard* perd le contrôle de son aile gauche.
  - Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 1  
 +  +  +  + 
  - Déplacez tous les Membres d'équipage et Menaces du Secteur 1 sur le Secteur 2.
  - Défaussez la carte **P551** avec tous les marqueurs du Secteur 1.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 2 sur le Secteur 1.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 3 sur le Secteur 2.
- Secteur 3
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 2 sur le Secteur 1.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 3 sur le Secteur 2.
  - Placez la carte **P553** sur le Secteur 3 et placez 1 marqueur dessus (sautez cette étape si la carte **P553** a été Retirée du jeu).
- Secteur 4 – La manœuvre échoue – Chaque Membre d'équipage lance .
- Secteur 5 – Le *Vanguard* perd le contrôle de son aile gauche.
  - Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 4  
 +  +  +  + 
  - Déplacez tous les Membres d'équipage et Menaces du Secteur 4 sur le Secteur 5.
  - Défaussez la carte **P551** avec tous les marqueurs et pions du Secteur 4.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 5 sur le Secteur 4.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
- Secteur 6
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 5 sur le Secteur 4.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
  - Placez la carte **P553** sur le Secteur 6 et placez 1 marqueur dessus (sautez cette étape si la carte **P553** a été Retirée du jeu).
- Secteur 7 – La manœuvre échoue – Chaque Membre d'équipage lance .
- Secteur 8 – Le *Vanguard* perd le contrôle de son aile gauche.
  - Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 7  
 +  +  +  + 
  - Déplacez tous les Membres d'équipage et Menaces du Secteur 7 sur le Secteur 8.
  - Défaussez la carte **P551** avec tous les marqueurs et pions du Secteur 7.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 8 sur le Secteur 7.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 9 sur le Secteur 8.
- Secteur 9
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 8 sur le Secteur 7.
  - Déplacez toutes les cartes PDI, marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 9 sur le Secteur 8.
  - Placez la carte **P553** sur le Secteur 9 et placez 1 marqueur dessus (sautez cette étape si la carte **P553** a été Retirée du jeu).

## ENTRÉE 1502

Enregistrement audio de l'atterrisseur du *Vanguard*

[Lieutenant de Burgh] : Cible en vue. Torpilles armées. Permission d'ouvrir le feu.

[Capitaine Lee] : Feu !

[Lieutenant de Burgh] : À vos ordres, capitaine. Torpilles lancées. Impact dans cinq... quatre... trois... deux... Cible atteinte.

[Capitaine Lee] : Dommages infligés ?

[Lieutenant de Burgh] : Merde ! Quasiment aucun, capitaine.

[Capitaine Lee] : Comment ? Relancez le scan.

[Lieutenant de Burgh] : Je confirme, ce truc n'a même pas une égratignure.

Conseil : essayez de tirer sur différentes parties de la coque de l'Astraserveur pour découvrir son point faible.

## ENTRÉE 1503

Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Jenny l'IA] : Capitaine, avez-vous remarqué que la gravité de l'Astraserveur a capturé le *Vanguard* ?

[Capitaine Lee] : J'en suis bien consciente, merci, Jenny...

[Jenny l'IA] : Comptez-vous faire quoi que ce soit à ce sujet ?

[Capitaine Lee] : Non, Jenny, c'est ce qui est prévu depuis le début.

[Jenny l'IA] : Vous êtes donc consciente du risque de collision ?

[Capitaine Lee] : C'est exactement ce sur quoi je compte...

Si la carte **P554** est sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1523. Sinon, déplacez les cartes PDI avec tous les marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 1 sur le Secteur 4, du Secteur 2 sur le Secteur 5, et du Secteur 3 sur le Secteur 6.

Placez la carte **G13** sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Lisez l'entrée 1498.

## ENTRÉE 1504

Si ce Test a été effectué par un joueur de la Section Ingénierie, Réactivez 2 .

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » Entrer dans l'Atterrisseur – Si la carte **P554** est sur le plateau de Planète, placez votre Membre d'équipage sur le Secteur qui contient cette carte. Sinon :
  - Si votre Membre d'équipage est sur le Secteur 1 ou 2, placez la carte **P554** et votre Membre d'équipage sur le Secteur 4.
  - Si votre Membre d'équipage est sur le Secteur 4 ou 5, placez la carte **P554** et votre Membre d'équipage sur le Secteur 7.
  - Si votre Membre d'équipage est sur le Secteur 7 ou 8, et qu'il n'y a pas de carte PDI sur le Secteur 5, placez la carte **P554** et votre Membre d'équipage sur le Secteur 5.
- » Lâcher du lest pour stabiliser le *Vanguard* – Lisez l'entrée 1516.
- » Réparer le *Vanguard* – Retirez 1 marqueur de la carte **P551**, **P552** ou **P553**.

## ENTRÉE 1505

Passerelle du *Vanguard*

Les sirènes d'alarme n'arrêtent pas de retentir.

La capitaine Lee quitte sa chaise et regarde la passerelle entièrement vide.

« Jenny, peux-tu s'il te plaît faire cesser ces hurlements ? », demande-t-elle.

« Avec plaisir, capitaine. »

Les sirènes se taisent. La seule chose qu'entend à présent la capitaine, ce sont les explosions étouffées des missiles planidiens frappant continuellement la coque à moitié détruite du *Vanguard*. Alors qu'elle monte quelques marches pour rejoindre la fenêtre principale, le sol tremble. Chaque seconde, l'énorme infrastructure que forme l'Astraserveur remplit un peu plus la fenêtre.

« D'ailleurs, capitaine, je suis ravie que vous m'ayez activée au moment le plus crucial », ajoute Jenny.

« Tout le plaisir est pour moi, dit la capitaine Lee en souriant. L'évacuation est-elle terminée ? »

« Oui, capitaine. »

« Les torpilles sont verrouillées sur leur cible ? »

« Oui, capitaine. Elles seront automatiquement lancées quand nous aurons traversé la barrière de protection planidienne. »

« À ce sujet, dit la capitaine d'une voix tremblante, combien de temps nous reste-t-il ? »

« douze secondes. »

« Bien. Merci, Jenny, ce sera tout. Passe en mode boîte noire. »

La Capitaine Lee s'approche de la fenêtre et place ses deux paumes contre la vitre. Elle peut déjà voir la surface miroitante du bouclier qui brouille les contours de l'Astraserveur.

Elle inspire profondément, pense au tricycle rouge de son neveu, à la collection d'ours en peluche de sa nièce ; aux rires d'enfants remplissant un parc en automne ; à un bon livre accompagné d'un thé chaud ; aux chants d'oiseaux le matin.

« Personne ne pourra t'enlever ces instants, murmure-t-elle. J'y ai veillé. Garde courage, Terre. »

Deux secondes plus tard, le *Vanguard* percute la barrière.

#### Enregistrement de la boîte noire

Je suis Jenny, l'Intelligence Artificielle de l'*ISS Vanguard*, en mode boîte noire. J'ai le privilège d'informer l'univers que l'équipage a fait preuve d'un courage et d'une persévérance sans faille. Dans sa tentative désespérée de détruire l'Astraserveur, une infrastructure spatiale mortelle conçue par les Bâtisseurs, la capitaine et l'équipage restant ont propulsé le *Vanguard* de sorte qu'il percute le point le plus faible du bouclier de l'Astraserveur, ce qui a activé les torpilles cristalloïdes préprogrammées. Celles-ci ont frappé le soleil de l'Astraserveur, déclenchant une réaction en chaîne qui a anéanti à la fois la structure et les Planidiens. Vous pouvez à nouveau respirer : la menace a disparu. N'oublions jamais le sacrifice de nos camarades.

Lisez l'entrée 1597.

## ENTRÉE 1506

### Enregistrement audio de la Section Sécurité

[Sergent Best] : Passerelle, ici le sergent Harry Best, de la Sécurité.

[Lieutenant Banini] : Sergent, ce n'est vraiment pas le moment, vous avez intérêt à ce que ce soit important.

[Sergent Best] : C'est le cas, j'en ai peur. L'ennemi a infiltré le vaisseau.

[Lieutenant Banini] : Quoi ?

[Sergent Best] : J'ai détecté un espion planidien à bord. On dirait que cette chose a été autorisée à entrer.

[Lieutenant Banini] : Ça pouvait pas tomber plus mal... Sergent, pouvez-vous tenter de nous en débarrasser ?

[Sergent Best] : C'est comme si c'était fait.

Placez la silhouette de l'*Intrus Planidien* sur le Secteur 1.

Placez la carte Menace *Intrus Planidien* au-dessus du plateau de Planète.

En suivant les règles du Chapitre III du Livret de règles, effectuez une Exploration planétaire.

## ENTRÉE 1507

### Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Jenny l'IA] : Capitaine, je suis au regret de vous informer que vous avez atteint le point de non-retour. Même si vous tentez d'arracher le *Vanguard* à la gravité de l'Astraserveur, cela s'avérera impossible.

[Capitaine Lee] (sourit tristement) : Merci, Jenny. Ton inquiétude me touche.

[Jenny l'IA] : Je reçois des relevés de vos fonctions corporelles. Vous semblez bouleversée, mais pas disposée à agir.

[Capitaine Lee] : J'agis... Je suis en train de sauver la Terre. Et sans doute aussi l'univers.

- Si la carte **P554** est sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1525. Sinon, poursuivez la lecture.
- Si la carte **P555** est sur le plateau de Planète, le *Vanguard* entre en collision avec l'Émetteur – placez 2 marqueurs sur la carte PDI du Secteur 5. Défaussez ensuite la carte **P555** du plateau de Planète.
- Déplacez les cartes PDI avec tous les marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur 4 sur le Secteur 7, celles et ceux du Secteur 5 sur le Secteur 8, et celles et ceux du Secteur 6 sur le Secteur 9.

- Déplacez la carte PDI avec tous les marqueurs du Secteur 1 sur le Secteur 4, celles et ceux du Secteur 2 sur le Secteur 5, et celles et ceux du Secteur 3 sur le Secteur 6.
- Placez la carte **G14** sur l'emplacement Circonstances planétaires.
- Si la case de l'entrée 1565 est cochée, lisez l'entrée 1490. Sinon, placez la carte **P561** sur le Secteur 1.

## ENTRÉE 1508

### Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Jenny l'IA] : À tout l'équipage du *Vanguard*, ici Jenny l'IA, en mode Urgence. J'éprouve temporairement des difficultés à contacter la passerelle, il est donc de mon devoir de vous informer que le vaisseau suit une trajectoire de collision avec l'Astraserveur. Les chances d'éviter l'impact sont infimes. Je demande donc à tout l'équipage de rejoindre immédiatement les zones des capsules de sauvetage. Il y a 17 capsules disponibles dans la zone C et 32 dans la zone F. Je répète...

- Si la carte **P552** est sur le Secteur 9 et que la carte Mission Optionnelle **M15** n'est PAS révélée, lisez l'entrée 1505.
- Si la carte **P552** est sur le Secteur 9 et que la carte Mission Optionnelle **M15** est révélée, lisez l'entrée 1519.
- Si la carte **P552** n'est PAS sur le Secteur 9 et que la carte Mission Optionnelle **M15** n'est PAS révélée, lisez l'entrée 1510.
- Si la carte **P552** n'est PAS sur le Secteur 9 et que la carte Mission Optionnelle **M15** est révélée, lisez l'entrée 1509.

## ENTRÉE 1509

L'*ISS Vanguard* vibra une fois de plus, et les flammes envahirent les coursives dans un rugissement si fort qu'il couvrit le hurlement des sirènes. Beatrice entendit un cri, et réalisa que c'était le sien. Les flammes s'approchèrent pour l'engloutir et consumer toute vie en elle.

Son voyage – sa vie ! – était sur le point de s'achever en une agonie inouïe.

Elle hurla, hurla derechef.

« Docteur Morra ? » La voix était calme.

Elle la connaissait.

« Harry ? » Beatrice ouvrit les yeux et regarda autour d'elle, ébranlée. Nulles flammes rugissantes, uniquement les murs métalliques de la capsule de sauvetage, et le doux fredonnement du moteur.

« J'étais... » Elle toussa.

Harry Best lui tendit un verre d'eau, qu'elle but avidement.

« Oui, dit-il. Vous avez encore fait le même cauchemar, celui de l'évacuation. Et de la destruction du *Vanguard*. »

Reprenant peu à peu ses esprits, Beatrice Morra acquiesça en silence.

« Chacun de nous le fait, la rassura Harry. Mais ne vous inquiétez pas, docteur, le cauchemar est terminé. Nous avons assisté à la bataille finale. La capitaine a fait ce qu'elle a pu pour neutraliser l'Astraserveur, et nous autres, nous avons survécu, pour retourner sur Terre et raconter ce qui s'est passé. Si l'Astraserveur se reconstitue, nous serons prêts. À présent, rendez-vous. Vous n'avez quasiment pas fermé l'œil, depuis l'évacuation.

– Merci, Harry, dit-elle en se recouchant confortablement. Le plus ironique, c'est que c'est moi la psy, c'est moi qui devrais vous aider... »

Harry lui sourit et quitta sa cabine, puis le docteur Morra ferma ses paupières.

Elle se remit à rêver, mais cette fois, elle se trouvait ailleurs, à flotter dans le vide sidéral ; elle vit le *Vanguard*, désespérément petit et sans défense, percuter l'infrastructure massive de l'Astraserveur. L'explosion fut de courte durée, et quand les flammes s'éteignirent, l'Astraserveur reparut, de nouveau entier.

Mais quelque chose avait changé : une excroissance pixélisée le recouvrait totalement.

Elle hurla, hurla derechef.

Lisez l'entrée 1597.

## ENTRÉE 1510

### Passerelle du *Vanguard*

En explosant contre la coque, le missile aveugle les derniers capteurs encore intacts. Le lieutenant Banini regarde l'écran, effaré. Plus nous sommes près, plus les tirs des Planidiens sont dévastateurs, se dit-il.

Soudain, il crie « Capitaine ! » et une nouvelle explosion fait trembler le vaisseau. Un incendie fait rage quelque part - il sent déjà les odeurs de fumée -, mais il ne s'en soucie pas.

« Capitaine ! »

Lee tourne vers lui un visage pâle et éreinté. Banini remarque avec surprise qu'elle s'est maquillée avec soin.

Voilà une sortie en beauté, pense-t-il.

« Les capteurs sont morts, capitaine ! » hurle-t-il.

Lee fait une grimace.

« Prévenez-moi, si vous avez de bonnes nouvelles, lieutenant ! » rétorque-t-elle les mains en porte-voix.

Soudain, quelque chose clignote sur l'écran d'affichage.

« Certains remarquent, dit-il. Les systèmes d'autoréparation se sont activés. Mais... c'est pas vrai ! »

« Qu'y a-t-il ? » La capitaine, qui a décelé de la détresse dans sa voix, se redresse.

Banini observe la fenêtre principale de la passerelle. Les contours de l'Astraserveur, parfaitement visibles l'instant d'avant, sont à présent étrangement flous.

« Les Planidiens ont compris notre plan. J'ignore comment, mais ils ont doublé l'épaisseur de la barrière. Nous ne passerons jamais à travers... »

La capitaine Lee lui sourit d'un air sombre : « Quoi qu'il arrive, notre sort est scellé, nous ne pouvons pas faire demi-tour. Nous n'avons pas réussi à contacter la Terre, et à présent nous devons tout faire pour sauver notre peuple de... (elle désigne avec dédain l'écran) ces choses. Mettez le plan à exécution. Et réactivez Jenny. »

Banini regarde sa commandante, puis l'Astraserveur aux contours brouillés qui remplit tout l'écran.

« À vos ordres, capitaine, parvient-il à dire. Encore une chose : ce fut un plaisir de servir à vos côtés. Un plaisir, et un honneur. »

« De même, lieutenant. »

### Enregistrement de la boîte noire

Ici Jenny, l'Intelligence Artificielle de l'*ISS Vanguard*, en mode boîte noire. J'ai le devoir d'informer l'univers que l'équipage du *Vanguard* a fait preuve d'un courage sans faille. Dans sa tentative désespérée de détruire l'Astraserveur, une infrastructure spatiale mortelle conçue par les Bâtisseurs, la capitaine et son valeureux équipage ont tenté de propulser le *Vanguard* de sorte qu'il percute le point le plus faible du bouclier de l'Astraserveur. Hélas, le vaisseau n'a pas totalement pénétré ses défenses. L'explosion des torpilles cristalloïdes a sérieusement endommagé l'Astraserveur, sans pour autant le détruire. L'ensemble de l'équipage a péri lors de l'impact ou durant les tentatives d'évacuations infructueuses. Le danger est temporairement repoussé, mais pas éliminé, et au fil du temps, l'Astraserveur risque de retrouver sa puissance initiale et de menacer la Terre à nouveau. Les débris de l'Astraserveur bloquent encore mon signal : si vous entendez ce message, merci de le transmettre à la Terre. L'avenir de toute vie sentiente dans l'univers en dépend ! Voici les coordonnées de la bataille finale... »

Lisez l'entrée 1597.

## ENTRÉE 1511

### Enregistrement audio de l'atterrisseur du *Vanguard*

[Lieutenant de Burgh] : Cible en vue. Torpilles armées. Permission d'ouvrir le feu.

[Capitaine Lee] : Feu !

[Lieutenant de Burgh] : À vos ordres, capitaine. Torpilles lancées. Impact dans cinq... quatre... trois... deux... Cible atteinte.

[Capitaine Lee] : Dommages infligés ?

[Lieutenant de Burgh] : On a fait un trou gigantesque dans l'Astraserveur !

[Lieutenant Banini] : Affirmatif, capitaine. On l'a drôlement amoché !

[Capitaine Lee] : Nous avons trouvé leur point faible.

Si la carte Mission M14 est révélée, lisez l'entrée 1524.

## ENTRÉE 1512

### Enregistrement audio de la passerelle du *Vanguard*

[Lieutenant Banini] : Capitaine, de nouveaux vaisseaux planidiens continuent d'apparaître, les uns après les autres...

[Capitaine Lee] : Opérateurs aux radars, restez vigilants, nous devons détecter tout missile en approche.

[Lieutenant Banini] : Capitaine, il y a quelque chose d'étrange. Nous recevons le signal de signature du *Starchild*.

[Capitaine Lee] : Du *Starchild* ?

[Lieutenant Banini] : De son atterrisseur, en fait. Il se déplace aux côtés des vaisseaux de guerre planidiens.

[Capitaine Lee] : Comment ? Mais que fait-il là-bas ?

[Lieutenant Banini] : Je crois... Bon, ça va vous paraître idiot, mais on dirait qu'il fait partie de leur flottille !

[Capitaine Lee] : Nous avons émis l'hypothèse qu'ils avaient été piratés, mais... à ce point ?

[Lieutenant de Burgh] : L'hypothèse ? Ces crevures ont piraté le *Starchild* exactement comme ils l'ont fait avec mon *Wayfarer* !

[Capitaine Lee] : Il n'y a qu'un moyen de le savoir. Passez-moi le *Starchild*.

Lisez l'entrée 1492.

## ENTRÉE 1513

### Enregistrement de la Sécurité

[Commandant de la Sécurité] : Cessez le feu !

[ÉdT, agent 1] : On l'a eu, commandant.

[Commandant de la Sécurité] : Il bat en retraite dans le conduit d'aération. Espérons qu'il y crève !

Retirez la silhouette de l'*Intrus Planidien* du plateau de Planète.

Retournez la carte *Intrus Planidien*, face « *Intrus Planidien* caché ».

## ENTRÉE 1514

### Enregistrement du conseil dirigé par la capitaine

[Capitaine Lee] : Bien, je suis ravie de vous voir ici, pour ce qui est peut-être la réunion la plus cruciale de toute l'histoire du *Vanguard*.

[Lieutenant Banini] : Ça a l'air grave, capitaine...

[Capitaine Lee] : Ça l'est. Vous devez savoir que nous avons effectué des recherches approfondies sur les armes des cristalloïdes ; nous en avons extrait un composé extrêmement destructeur, avec lequel nous avons renforcé nos torpilles, créant ainsi l'arme la plus puissante que nous connaissions à ce jour. Nous voilà enfin prêts à porter le coup de grâce à l'Astraserveur !

[Lieutenant de Burgh] : Et comment comptez-vous procéder ? Inutile de rappeler à cette assemblée à quel point les virus planidiens sont rapides, sournois et mortels.

[Capitaine Lee] : En effet, lieutenant. Nous aussi, avons subi leurs assauts, mais pas autant que le *Wayfarer*.

[Lieutenant Banini] : Permettez-moi d'ajouter que ces dégâts limités endurés par le *Vanguard* le rendent plus redoutable contre l'Astraserveur.

[Capitaine Lee] : Exactement ! Les systèmes informatiques du *Vanguard* sont moins sophistiqués, il résiste donc mieux au piratage. Et au besoin, il peut être quasiment piloté en mode analogique.

[Lieutenant Banini] : Donc nous allons frapper l'Astraserveur avec le *Vanguard* ?

[Capitaine Lee] : Oui. Nous nous approcherons le plus possible, puis lancerons les missiles cristalloïdes.

[Lieutenant de Burgh] : Ce plan est imprévisible et formidablement dangereux... Il est parfait !

Retirez du jeu la carte Crise **S40**.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **3** et remplacez votre carte Objectif actuelle par la carte Objectif **O06** des « Cartes Passerelle ».

Prenez l'Amélioration de la Passerelle **B25** et insérez-la dans l'emplacement de la page **4**.

Si la case de l'entrée **1410** est cochée, lisez l'entrée **1542**.

## ENTRÉE 1515

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant Banini] : Capitaine, les tirs ennemis sont trop intenses. Notre atterrisseur a subi de lourds dommages, il rentre au Vanguard. Dégagez le quai et préparez-vous à un atterrissage d'urgence !

- Chaque Membre de l'équipage sur le Secteur avec la carte **P554** gagne une Blessure *Trauma*.
- Déplacez tous les Membres de l'équipage de ce Secteur sur le Secteur avec la carte **P551**. Si la carte **P551** n'est pas sur le plateau de Planète, déplacez les Membres sur le Secteur avec la carte **P552** à la place.
- Défaussez du plateau de Planète la carte **P554** avec tous les marqueurs et pions.

## ENTRÉE 1516

Enregistrement audio du hangar du Vanguard

[Lieutenant de Burgh] : Capitaine, nous nous sommes débarrassés de tout ce que nous pouvions, dans le hangar. Le vaisseau devrait être plus léger, et plus facile à manœuvrer malgré la gravité de l'Astraserveur. Terminé.

Cocher la case ci-dessous et appliquez son texte. Si cette case est déjà cochée, rien ne se passe.

- Lest lâché** – Faites progresser ou régresser de 1 cran la Piste de Temps des Circonstances planétaires. Si le marqueur atteint la dernière case de la Piste de Temps, appliquez immédiatement l'effet correspondant.

## ENTRÉE 1517

Enregistrement audio de l'atterrisseur du Vanguard

[Lieutenant Banini] : Trois, deux, un... Parés. Vérification des systèmes OK. Capitaine, les lanceurs de torpilles de l'atterrisseur sont prêts à tirer.

[Capitaine Lee] : Tenez-vous prêt, lieutenant.

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Tirer sur l'Astraserveur** – lisez l'entrée **1489**.
- » **Tirer sur l'ennemi** – Placez 2 marqueurs sur la carte PDI de votre choix.

**Conseil** : Les marqueurs représentent les dégâts infligés.

## ENTRÉE 1518

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

\*\*\* sirène d'alarme, explosions assourdies \*\*\*

[Lieutenant Banini] (sur un ton grave) : Capitaine, l'atterrisseur du Starchild ne représente plus une menace.

[Capitaine Lee] : Nous l'avons touché ?

[Lieutenant Banini] : C'est tragique, mais nous n'avions pas vraiment le choix. Il était lourdement armé et...

[Capitaine Lee] : Ne vous excusez pas. C'étaient nos semblables, je le sais bien. Mais ils ont été piratés et forcés à nous affronter, ils représentaient donc une menace.

[Lieutenant Banini] : Pour ça et pour le reste, nous ferons tout notre possible pour détruire l'Astraserveur !

Défaussez la carte **P557** du plateau de Planète.

## ENTRÉE 1519

Laboratoire de recherche

Le professeur Valinsky déplace le curseur et relance la simulation.

Le résultat est le même.

Il écoute un moment le hurlement des sirènes, les cris des gens. Une nouvelle explosion fait vibrer les murs de sa cabine.

« Ça va marcher, murmure-t-il en souriant d'un air maussade.

– Qu'avez-vous en tête, professeur ? demande Jenny.

– Le plan diabolique de la capitaine Lee ! (Valinsky rit en écartant les bras.) La probabilité que le Vanguard pénètre la barrière planidienne est estimée à 92%, et ce nombre ne cesse d'augmenter. Nous lancerons les torpilles en temps voulu, pour offrir à ces crevures un beau cadeau d'adieu. J'aurais tant aimé que nous parvenions à évacuer l'équipage ou à envoyer un message à la Terre... Personne ne saura rien de notre victoire, n'est-ce pas ?

– Exact, professeur. Nos tentatives de contact ont toutes échoué. »

Valinsky sourit d'un air sombre et éteint son ordinateur portable.

« Il semblerait que ce soit la fin de mes recherches. Temps avant l'impact ? »

Une autre explosion secoue le vaisseau ; gardant un visage impassible, le professeur l'ignore.

« Environ une minute.

– Pourrais-tu jouer une musique appropriée pour, hum... renforcer la gravité de l'instant ?

– Wagner vous semble approprié ?

– La Chevauchée des Walkyries ? Parfait. Tu as tellement bon cœur, Jenny. Je suis heureux que la capitaine t'ait activée pour nous accompagner dans la dernière ligne droite. À présent, mets-nous ce bon vieux Wagner. »

Enregistrement de la boîte noire

Ici Jenny, l'Intelligence Artificielle de l'ISS Vanguard, en mode boîte noire. J'ai le devoir de décrire à l'univers tout entier l'ultime bataille menée par l'ISS Vanguard. Dans sa tentative désespérée de détruire l'Astraserveur, une infrastructure spatiale mortelle conçue par les Bâtisseurs, la capitaine et son valeureux équipage ont propulsé le Vanguard de sorte qu'il percute le point le plus faible de son bouclier. Une fois que le vaisseau a pénétré la barrière, j'ai lancé les torpilles cristalloïdes préprogrammées. Celles-ci ont frappé son soleil, déclenchant une réaction en chaîne catastrophique qui a anéanti l'Astraserveur. Celui-ci ne représente donc plus une menace. Hélas, la capitaine et son équipage ont perdu la vie lors de l'impact ou durant la tentative d'évacuation, et les débris de l'Astraserveur bloquent encore mon signal : si vous entendez ce message, merci de le transmettre à la Terre. Voici les coordonnées de la bataille finale...

lisez l'entrée **1597**.

## ENTRÉE 1520

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant Banini] : Et... je commence la manœuvre ! On y va !

[Lieutenant de Burgh] : Attendez !

[Lieutenant Banini] : Je sais ce que je fais, je vais...

[Lieutenant de Burgh] : Assurez-vous d'abord que tous nos membres d'équipage sont en sécurité, dans des sections à l'abri. Si nous quittons la trajectoire sécurisée, nous perdrons le contrôle de certaines parties du vaisseau !

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Virer à bâbord** – (cette action déplacera le Vanguard vers le haut du plateau de Planète) – lisez l'entrée **1501**.
- » **Stopper la manœuvre** – Réactivez 2 .

## ENTRÉE 1521

**Vous ne pourrez pas revenir de cette mission !** Le destin de l'espèce humaine dépend de vous ! L'Astraserveur doit être détruit !

Les Membres d'équipage qui sont censés gagner une quatrième Blessure effectuent un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , le Membre d'équipage a échoué au Test. Retournez sa carte face cachée sur le plateau Équipage, et retirez sa figurine du plateau. Il est à présent Paralysé. Son tour prend fin immédiatement, et il ne pioche pas de cartes Événements. Les Membres d'équipage Paralysés ne participent pas aux Explorations planétaires, ils ne peuvent pas Soutenir et ne peuvent être la cible d'aucun effet jusqu'à ce que vous receviez la consigne de les retourner à nouveau face visible. Si tous les Membres d'équipage sont Paralysés en même temps, lisez l'entrée **1532**.

S'il réussit le Test, continuez la partie.

## ENTRÉE 1522

### Dernier discours de la capitaine Lee

Officiers, membres d'équipage,

Je suis heureuse de vous informer que nous préparons une mauvaise surprise aux Planidiens et à leur Astraserveur : nous allons les frapper là où ça fait le plus mal.

Comme nous serons exposés à leurs tentatives de piratage, la plupart de nos systèmes seront désactivés et nous devrons opérer manuellement. La gravité de l'Astraserveur nous attirera implacablement. En outre, il vient de nous prendre pour cible : ses rayons destructeurs nous atteindront bientôt à tribord, section qu'il nous faut évacuer et renforcer. Nous devons éviter tout dégât important jusqu'à ce que nous soyons assez proches pour lancer nos torpilles cristalloïdes : celles-ci pénétreront alors l'Astraserveur et exploseront dans son soleil, provoquant une puissante réaction en chaîne. Cela anéantira, espérons-le, l'Astraserveur, et nous pourrions rentrer chez nous !

Pour le moment, nous suivons une trajectoire relativement sûre, mais de soudaines manœuvres d'évasion risquent de nous la faire quitter, ce qui exposera le vaisseau à de nouveaux piratages.

Nous ignorons où se trouve la flotte planidienne et espérons qu'elle est loin d'ici, à nous traquer dans le vide glacial. Mais elle peut tout aussi bien nous attendre à l'intérieur...

À présent, j'ai besoin que chacun de vous reste concentré sur ses missions et les accomplisse de son mieux.

Nous avons transformé nos atterrisseurs en vaisseaux de combat auxiliaires, et les torpilles cristalloïdes ont été chargées à bord du *Vanguard* et armées. Je vous demande un ultime effort : sous peu, nous allons déverser les feux de l'enfer sur nos ennemis.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **24-25** (Chasseurs de soleils).
- Placez la carte Mission **M13** sur l'emplacement Mission.
- Déplacez toutes les Découvertes de « Découvertes récoltées » sur le bord gauche du plateau de Planète, sous l'emplacement « Découvertes ».
- Placez la carte **P551** sur le Secteur **1**, la carte **P552** sur le Secteur **2**, et la carte **P553** sur le Secteur **3**.
- Si la case de l'**entrée 1551** n'est PAS cochée, placez la carte **P555** sur le Secteur **8**. Sinon, placez la carte **P562** sur le Secteur **8**.
- Si la case de l'**entrée 1474** est cochée, placez le marqueur sur la Piste des Provisions sur **6**. Sinon, placez-le sur **4**.
- Placez le sac à Indices à côté du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez séparément les 5 paquets Découverte, et placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils n'y sont pas déjà, prenez-les dans le Boîtier A.
- Mélangez le paquet Événement et placez-le à gauche du plateau de Planète. S'il n'y est pas déjà, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète. S'il n'y est pas déjà, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **2**.
- Si vous avez préparé le plateau Atterrisseur, défaussez-le avec tous les Modules d'Atterrisseur, marqueurs et cartes Équipement.
- Prenez toutes les cartes Équipement de l'« Armurerie » (Boîtier B) et placez-les face visible sur la table. Chaque Membre de l'Équipe de terrain peut choisir une carte Petit Équipement  et la placer à côté de son plateau Équipage.
- Choisissez pour cette Mission 5 cartes Équipement Personnel et répartissez-les entre les joueurs. Aucun Membre d'équipage ne peut avoir de carte Équipement appartenant à une autre Section. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- Chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes de Section indiqué sur son plateau Équipage.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit un Membre d'équipage, qui recevra le marqueur Départ.

**Note !** Il s'agit de la dernière Mission de votre campagne. Pour cette Mission, vous ne piochez pas de carte de Rang, et vous ne pouvez pas gagner de  (lorsque vous gagnez des , peu importe la source, défaussez-les directement). Si vous gagnez une Découverte durant cette Mission, placez-la sur le bord gauche du plateau de Planète, sous l'emplacement « Découvertes ».

Lisez l'**entrée 1506**.

## ENTRÉE 1523

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

**[CAPCOM]** : Atterrisseur de l'Équipe de terrain, ici le lieutenant Banini. Vous me recevez ?

**[Commandant de l'ÉDT]** : Oui, lieutenant, nous procédons comme prévu.

**[CAPCOM]** : Terminé.

- Procédez aux étapes suivantes en fonction du Secteur où se trouve la carte **P554** :
  - Secteur **4** – Placez la carte **P554** avec tous ses Membres d'équipage, marqueurs et pions sur le Secteur **7**.
  - Secteur **5** – S'il n'y a pas de PDI sur le Secteur **8**, placez la carte **P554** avec tous ses Membres d'équipage, marqueurs et pions sur le Secteur **8**. Sinon, déplacez tous les Membres d'équipage du Secteur contenant la carte **P554** sur le Secteur contenant la carte **P552**, et défaussez la carte **P554** avec tous les marqueurs et pions.
  - Secteur **6** – Placez la carte **P554** avec tous ses Membres d'équipage, marqueurs et pions, sur le Secteur **9**.
- Déplacez les cartes avec tous les marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage, du Secteur **1** au Secteur **4**, du Secteur **2** au Secteur **5**, et du Secteur **3** au Secteur **6**.
- Placez la carte **G13** sur l'emplacement Circonstances planétaires.
- Lisez l'**entrée 1498**.

## ENTRÉE 1524

### Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

\*\*\* sirène d'alarme, explosions assourdies \*\*\*

**[Professeur Valinsky]** : Capitaine, on a trouvé !

**[Capitaine Lee]** : Quoi donc, professeur ?

**[Professeur Valinsky]** : Les données rassemblées ont porté leurs fruits. On a trouvé son point faible.

**[Capitaine Lee]** : Enfin ! Quel soulagement !

**[Professeur Valinsky]** : Laissez-moi vous montrer où... C'est cette section. De notre point de vue, sur la partie inférieure de l'Astraserveur.

**[Capitaine Lee]** : Merci professeur. Notre plan kamikaze reste le même : nous devons le percuter de plein fouet avec le *Vanguard*. L'impact déclenchera le lancement de nos torpilles cristalloïdes préprogrammées.

Conseil : La carte **P552** doit être sur le Secteur **9** avant l'impact, pour pénétrer les défenses de l'Astraserveur.

## ENTRÉE 1525

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

**[Commandant de l'Équipe de terrain]** : CAPCOM, nous sommes sur une trajectoire de collision.

**[CAPCOM]** : Bien reçu. La gravité de l'Astraserveur nous attire. Notre manœuvrabilité est entravée.

**[Cdt de l'ÉDT]** : Nous avons tout le temps nécessaire pour nous en échapper. Tenez bon, *Vanguard*.

Placez la carte **P554** avec tous les Membres d'équipage et les marqueurs à côté du plateau de Planète.

Si la carte **P555** est sur le plateau de Planète, le *Vanguard* entre en collision avec l'Émetteur – placez 2 marqueurs sur la carte du Secteur **5**. Défaussez ensuite la carte **P555** du plateau de Planète.

Déplacez les cartes PDI avec tous les marqueurs, pions, Menaces et Membres d'équipage du Secteur **4** au Secteur **7**, du Secteur **5** au Secteur **8**, et du Secteur **6** au Secteur **9**.

Déplacez les cartes PDI avec tous les marqueurs et pions du Secteur **1** au Secteur **4**, du Secteur **2** au Secteur **5**, et du Secteur **3** au Secteur **6**.

S'il y a une carte PDI sur les Secteurs 4, 5, et 6, il y a trop d'ennemis et l'Atterrisseur doit retourner au Vanguard. Placez tous les Membres d'équipage de la carte P554 sur le Secteur de la carte P552 et défaissez la carte P554 avec tous les marqueurs et pions. Sinon, placez la carte P554 avec tous les Membres d'équipage, marqueurs et pions sur le Secteur 4, 5, ou 6. Vous ne pouvez pas choisir un Secteur dans lequel se trouve une carte PDI.

Placez la carte G14 sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Si la case de l'entrée 1565 est cochée, lisez l'entrée 1490. Sinon, placez la carte P561 sur le Secteur 1.

## ENTRÉE 1526

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant Banini] : Capitaine, l'Émetteur semble comme neuf !

[Capitaine Lee] : Visiblement, ces raclures tenaces de Planidiens ne perdent pas de temps ! Ouvrez le feu, lieutenant.

[Lieutenant Banini] : Mission accomplie, capitaine, l'Émetteur est en miettes.

[Capitaine Lee] : Bien...

Retirez du jeu la carte P562.

## ENTRÉE 1527

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

\*\*\* énorme explosion \*\*\*

[Capitaine Lee] : Rapport d'avarie ! Banini, vous êtes vivant ?

[Lieutenant Banini] : Non ! Euh, oui, je veux dire ! Et le vaisseau... Capitaine, la section tribord a été touchée. Très durement !

[Capitaine Lee] : À tribord ?

[Lieutenant Banini] : Oui !

[Capitaine Lee] : Bien. Je n'ai jamais vraiment aimé cette section. État du moteur, des canons ?

[Lieutenant Banini] : Tout va bien, sauf les galeries à tribord, ça va de soi.

[Capitaine Lee] : Excellent. Ne vous souciez pas des manœuvres, foncez-leur directement dessus.

Vérifiez quelle carte PDI porte au moins 4 marqueurs :

- P552 – Chaque Membre d'équipage lance .
- P551 ou P553 – Défaussez tous les marqueurs et pions de cette carte, puis retirez-la du jeu. L'équipage s'est échappé de justesse – chaque Membre d'équipage sur ce Secteur  +  +  +  + , puis placez tous les Membres d'équipage et les Menaces de ce Secteur sur le Secteur de la carte P552.

## ENTRÉE 1528

Si ce Test a été effectué par un joueur de la Section Reconnaissance, Réactivez 2 .

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Pousser les moteurs** – Nous devons nous approcher de l'Astraserveur pour achever notre mission. Faites progresser de 1 la Piste de Temps des Circonstances planétaires. Si le marqueur atteint la dernière case de la Piste de Temps, appliquez immédiatement l'effet correspondant.
- » **Lutter contre l'attraction gravitationnelle** – La gravité de l'Astraserveur risque d'être trop forte pour que nous puissions procéder comme prévu. Il pourrait être utile de gagner du temps.  +  et faites régresser de 1 la Piste de Temps des Circonstances planétaires.
- » **Virer à bâbord (cela peut déconnecter l'aile du vaisseau des systèmes de survie)** – Nous pouvons éviter les tirs de l'Astraserveur en manœuvrant le Vanguard, même s'il faut pour cela quitter notre trajectoire sécurisée et exposer le vaisseau aux vagues de piratage de l'Astraserveur. Lisez l'entrée 1520.
- » **Virer à tribord (cela peut déconnecter l'aile du vaisseau des systèmes de survie)** – Nous pouvons éviter les tirs de l'Astraserveur en manœuvrant le Vanguard, même s'il faut pour cela quitter notre trajectoire sécurisée et exposer le vaisseau aux vagues de

piratage de l'Astraserveur. Lisez l'entrée 1496.

» **Faire demi-tour** – Réactivez 2 .

**Note** : Certaines Actions s'avéreront peut-être utiles plus tard dans la Mission.

## ENTRÉE 1529

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Manœuvrer l'Atterrisseur** – Déplacez la carte P554 avec tous ses marqueurs, pions et Membres d'équipage sur un Secteur connecté de votre choix sans carte PDI.
- » **Retourner au Vanguard** – Déplacez votre Membre d'équipage du Secteur de la carte P554 sur le Secteur de la carte P553. Si la carte P553 n'est PAS sur le plateau de Planète, placez-le à la place sur le Secteur de la carte P552. Si aucun Membre d'équipage ne se trouve à présent sur le Secteur de la carte P554, défaissez-la.

## ENTRÉE 1530

Enregistrement audio du hangar du Vanguard

\*\*\* voix inquiètes, sirènes d'alarme, explosions assourdies \*\*\*

[Docteur Morra] : Sergent ! Sergent Best !

[Sergent Best] : Docteur Morra.

[Docteur Morra] : Qu'est-ce qui se passe ?

[Sergent Best] : Les ordres de la capitaine sont clairs, docteur. Tout le personnel non essentiel doit rejoindre les capsules de sauvetage. S'il vous plaît, dépêchez-vous et...

[Docteur Morra] : Je ne peux pas, sergent !

[Sergent Best] : Docteur, vous savez bien que c'est la seule façon pour vous de survivre – mais aussi l'ultime occasion de raconter à la Terre ce qui s'est passé ici.

[Docteur Morra] : Vraiment, vous appelez ça un sauvetage ? Nous sommes entourés de vaisseaux ennemis ! Comment osez-vous nous éjecter dans l'espace alors qu'ils sont encore là ? Ils vont détruire les capsules ! On va tomber comme des mouches !

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Lancer la capsule (cela mettra fin à l'Exploration planétaire pour tous les joueurs)** – Lisez l'entrée 1533.
- » **Faire demi-tour** – Lisez l'entrée 1531.

## ENTRÉE 1531

Discutez et choisissez une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Créer des provisions** – Défaussez un nombre de Découvertes *Flore étrange*, *Micro-organisme* ou *Minéral* de votre choix depuis l'emplacement « Découvertes ». Gagnez 1 Provisions par carte Découverte ainsi défaissez.
- » **Lancer les capsules de sauvetage (seulement si la carte P552 est sur le Secteur 7, 8 ou 9, et que la carte Mission Optionnelle M15 est révélée)** – Lisez l'entrée 1530.
- » **Faire demi-tour** – Réactivez 3 .

## ENTRÉE 1532

Campement principal

« Je l'ai ! » La voix d'Andrew Radzinsky perce à travers le vacarme du centre de programmation installé sur Cristallium, affectueusement nommé le Terrier pirate.

« Je l'ai ! », répète-t-il en se levant de sa chaise. « Écoutez-moi, j'ai trouvé une brèche ! »

Il se rassoit et commence à expliquer avec ferveur la situation à un groupe sans cesse croissant d'auditeurs, composé d'anciens membres du *Wayfarer* et de cristalloïdes :

« Il a dû arriver quelque chose aux pare-feux planidiens ! J'ai réussi à m'introduire dans le système d'un de leurs vaisseaux, qui se trouve... »

Il touche quelques boutons, quand soudain son visage redevient grave.

« ... à proximité immédiate de l'Astraserveur. » termine-t-il.

« Vous pouvez accéder à leurs caméras ? » lui demande un de ses collègues.

Il faut à Radzinsky encore moins de temps que ce qu'il croyait pour pirater les caméras planidiennes. Tous retiennent leur souffle.

Même les cristalloïdes reconnaissent la forme caractéristique qui apparaît sur l'écran : le *Vanguard*... Le vaisseau spatial venu de la Terre est sur le point de s'écraser sur l'immense Astraserveur.

« Qu'est-ce... (Une voix s'étrangle à moitié) Qu'est-ce qui se passe ? »

Radzinsky hésite un instant, puis dit : « Ce canal vidéo provient d'un vaisseau de guerre planidien en train de poursuivre le *Vanguard*. »

« Ce n'est pas ce que je demandais, reprend son collègue. Que diable fait le *Vanguard* ? »

« Pas grand-chose, répond une voix de femme. Il est hors de contrôle, désormais. »

Tous les regards se tournent vers elle.

« J'ai été pilote, dit-elle. Je sais reconnaître un vaisseau à la dérive quand j'en vois un. »

Dans un silence vain, pirates et programmeurs regardent le *Vanguard* percuter la barrière invisible qui entoure l'Astraserveur. La lumière de l'explosion est si intense que tous se protègent les yeux. Une fois estompée, ils découvrent l'Astraserveur sévèrement endommagé, mais toujours en un seul morceau.

« Ils ont percuté les Planidiens, s'écrie quelqu'un. Mais ça n'a servi à rien ! »

Quoi qu'elle ait tenté, la capitaine Lee a échoué, réalise alors Radzinsky. Le *Vanguard* n'est plus.

Soudain, l'image à l'écran défile, comme si le vaisseau de guerre planidien changeait de cap. Radzinsky aperçoit d'autres navires exécuter la même manœuvre.

Tout à coup, il a un mauvais pressentiment. Ses doigts s'agitent sur le clavier et de nouvelles lignes de code jaillissent sur un autre écran.

« Qu'est-ce qu'il y a, Andy ? »

« Je continue d'intercepter leur canal vidéo tant que je peux, et je le fais analyser par l'IA. Peut-être qu'on obtiendra une traduction compréhensible de leurs ordres, parce que... »

Il s'interrompt. La traduction s'affiche à l'écran.

Le silence devient encore plus intense.

« Dites-nous que l'IA se trompe », se lamente quelqu'un.

« Elle ne se trompe jamais. » Radzinsky entend sa propre voix, rauque et désespérée. « Les Planidiens viennent de nous déclarer comme leur plus grand ennemi. Ils viennent ici, pour nous éradiquer. »

Lisez l'entrée 1597.

## ENTRÉE 1533

**Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard**

[**Lieutenant Banini**] : Capitaine, tout le personnel non essentiel est installé dans les capsules de sauvetage. Parés pour l'éjection.

[**Capitaine Lee**] : C'est le pire des moments... Il reste quelques vaisseaux de guerre planidiens alentour... L'évacuation pourrait facilement virer au carnage.

[**Lieutenant Banini**] : A-t-on vraiment le choix ?

[**Capitaine Lee**] : Non. Le *Vanguard* est trop près de l'Astraserveur et continue de prendre de la vitesse. C'est notre dernière chance. Adieu, chers camarades. Puissiez-vous survivre à ce chaos !

[**Lieutenant Banini**] : Éjection ?

[**Capitaine Lee**] : Oui.

Chaque Membre d'équipage lance .

Répétez ce processus pour chaque carte PDI sur le plateau de Planète avec .

Si un Membre d'équipage doit gagner une quatrième Blessure, retournez-le face cachée sur le plateau Équipage et retirez sa figurine du plateau. Il est à présent Paralysé.

Si tous les Membres d'équipage sont Paralysés en même temps, lisez l'entrée 1508.

Si au moins un Membre d'équipage n'est pas Paralysé, défaissez la carte Mission Optionnelle M15 et lisez l'entrée 1508

## ENTRÉE 1534

**Enregistrement audio de l'atterrisseur du Vanguard**

[**Lieutenant de Burgh**] : Cible en vue. Torpilles armées. Permission d'ouvrir le feu.

[**Capitaine Lee**] : Feu !

[**Lieutenant de Burgh**] : À vos ordres, capitaine. Torpilles lancées. Impact dans cinq... quatre... trois... deux... Cible atteinte.

[**Capitaine Lee**] : Dommages infligés ?

[**Lieutenant de Burgh**] : Merde ! Quasiment aucun, capitaine.

[**Capitaine Lee**] : Comment ? Relancez le scan.

[**Lieutenant de Burgh**] : Je confirme, ce truc n'a même pas une égratignure.

**Conseil** : Essayez de tirer sur différentes parties de la coque de l'Astraserveur pour découvrir son point faible.

## ENTRÉE 1535

**Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard**

[**Lieutenant de Burgh**] : Capitaine, nous avons le canon laser de l'Astraserveur en visuel. Les scanners indiquent qu'il est chargé et prêt à tirer.

[**Capitaine Lee**] : Bien reçu. Restez vigilants et préparez-vous à des manœuvres d'évasion !

Cocher la première case non cochée et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, chaque Membre d'équipage lance  à la place.

**Rayons destructeurs bas de l'Astraserveur** – vérifiez les Secteurs 3, 6 et 9 et appliquez le premier effet correspondant :

- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 9, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 6, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 3, placez-y 2 marqueurs.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte P554, lisez l'entrée 1515.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte P552 ou P553, lisez l'entrée 1527.

**Conseil** : La prochaine fois, les rayons destructeurs de l'Astraserveur viseront les Secteurs 1, 4 et 7.

**Rayons destructeurs hauts de l'Astraserveur** – vérifiez les Secteurs 1, 4 et 7 et appliquez le premier effet correspondant :

- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 7, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 4, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 1, placez-y 2 marqueurs.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte P554, lisez l'entrée 1515.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte P552 ou P551, lisez l'entrée 1527.

**Conseil** : La prochaine fois, les rayons destructeurs de l'Astraserveur viseront les Secteurs 3, 6 et 9.

**Rayons destructeurs bas de l'Astraserveur** – observez les Secteurs 3, 6 et 9 et appliquez le premier effet correspondant :

- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 9, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 6, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 3, placez-y 2 marqueurs.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte P554, lisez l'entrée 1515.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte P552 ou P553, lisez l'entrée 1527.

**Conseil** : La prochaine fois, les rayons destructeurs de l'Astraserveur viseront les Secteurs 1, 4 et 7.

**Rayons destructeurs hauts de l'Astraserveur** – observez les Secteurs 1, 4 et 7 et appliquez le premier effet correspondant :

- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 7, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 4, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur 1, placez-y 2 marqueurs.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte P554, lisez l'entrée 1515.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte P552 ou P551, lisez l'entrée 1527.

**Conseil** : La prochaine fois, les rayons destructeurs de l'Astraserveur viseront les Secteurs 3, 6 et 9.

**Rayons destructeurs bas de l'Astraserveur** – observez les Secteurs **3, 6 et 9** et appliquez le premier effet correspondant :

- S'il y a une carte PDI sur le Secteur **9**, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur **6**, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur **3**, placez-y 2 marqueurs.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte **P554**, lisez l'**entrée 1515**.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte **P552** ou **P553**, lisez l'**entrée 1527**.

**Conseil** : La prochaine fois, les rayons destructeurs de l'Astraserveur viseront les Secteurs **1, 4 et 7**.

**Rayons destructeurs hauts de l'Astraserveur** – observez les Secteurs **1, 4 et 7** et appliquez le premier effet correspondant :

- S'il y a une carte PDI sur le Secteur **7**, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur **4**, placez-y 2 marqueurs.
- S'il y a une carte PDI sur le Secteur **1**, placez-y 2 marqueurs.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte **P554**, lisez l'**entrée 1515**.

S'il y a à présent 4 marqueurs ou plus sur la carte **P552** ou **P551**, lisez l'**entrée 1527**.

## ENTRÉE 1536

**Enregistrement de la Sécurité**

[**ÉdT, agent 1**] : Commandant, j'ai un signal sur le scanner.

[**Commandant de la Sécurité**] : Merde, moi aussi. Un assaillant.

[**ÉdT, agent 1**] : Ça doit être l'Intrus planidien ! Bon sang..

[**Commandant de la Sécurité**] : Intrusion. Je répète : intrusion !

Retournez la carte *Intrus Planidien* caché, face « Intrus Planidien ».

Placez la silhouette de l'*Intrus Planidien* sur le Secteur de la carte **P552**.

## ENTRÉE 1540

**Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard**

[**Lieutenant Banini**] : Nous sommes entrés dans le système de l'Astraserveur. Nous nous préparons à..

[**Lieutenant de Burgh**] : Capitaine, c'est le Starchild ! Nos radars viennent de repérer le Starchild !

[**Capitaine Lee**] : Montrez-le-moi.

[**Lieutenant de Burgh**] : Ils nous suivent, et... nous saluent !

[**Capitaine Lee**] : Que disent-ils ?

[**Lieutenant de Burgh**] : C'est juste un court message : « Pas d'inquiétude, nous protégeons vos arrières. »

## ENTRÉE 1541

**A** – Technologie de repérage du Wayfarer.

**B** – Secret du Wayfarer.

## ENTRÉE 1542

**Enregistrement du conseil dirigé par la capitaine**

[**Capitaine Lee**] : Exposez-moi la situation.

[**Sergent Best**] : En un mot, capitaine, nous avons interrogé les membres de notre Équipe de terrain et analysé en détail leurs témoignages.

[**Docteur Morra**] : Permettez-moi d'ajouter que leurs déclarations sont fiables sur le plan psychologique.

[**Capitaine Lee**] : Et ? Conclusion ?

[**Professeur Valinsky**] : Capitaine, le Starchild nous handicape. C'est triste à dire, mais le vaisseau a été piraté par les Planidiens, il est sous le contrôle total de logiciels malveillants.

[**Capitaine Lee**] : C'est ce que je craignais... Mais cela reste troublant.

[**Professeur Valinsky**] : Troublant n'est pas le mot, capitaine. Nous avons perdu non seulement un vaisseau d'une grande valeur, mais également son équipage : tous les membres du Starchild possèdent des implants de communication, et j'ai bien peur que l'Astraserveur ne les ait piratés sans peine. De plus, un ennemi se cache

désormais parmi nous, prêt à nous poignarder dès que nous aurons le dos tourné : le Starchild tente sans arrêt de pirater nos systèmes...

[**Capitaine Lee**] : Nous devons immédiatement élaborer une stratégie de défense.

[**Lieutenant Banini**] : J'ai déjà dressé une liste des tâches urgentes. Tout d'abord, désactiver le plus de systèmes possible et passer en analogique partout où nous le pourrons. Ensuite, je suggère d'isoler tous les membres d'équipage dotés d'implants, car ils sont plus exposés que les autres aux risques de piratage, et... d'abandonner le Starchild sur Cristallium... Ceci, évidemment, pour la sécurité de la mission.

## ENTRÉE 1543

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, gagnez 1  à la place.

Gagnez 1 . Déplacez le Projet de Production **C22** de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ». Ensuite, lisez l'**entrée 1546**.

Les joueurs peuvent transférer leurs Membres d'équipage disponibles entre les Sections, en les échangeant toujours un contre un. Pour cela, échangez la pochette de Rang de chaque Membre d'équipage échangé contre une pochette de Rang de sa nouvelle Section. Les Membres d'équipage ne perdent pas leur Rang quand ils sont échangés. Ensuite, lisez l'**entrée 1568**.

Vous pouvez acheter gratuitement de nouveaux Dés pour toutes les Sections. Ensuite, lisez l'**entrée 1556**

## ENTRÉE 1544

**Annonce de la Capitaine Lee**

Mes chers officiers, chers membres d'équipage,

J'ai une nouvelle capitale à vous annoncer. Comme vous le savez, nous sommes sur le point de mener l'opération la plus décisive de toute l'histoire de l'humanité. Vous serez heureux d'apprendre que nous ne serons pas seuls : nos radars viennent de détecter le Starchild ! Nos amis disparus de longue date vont nous rejoindre dans notre lutte pour un univers libre. Ne lâchez rien, mes amis. Nous triompherons !

**Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard (env. 7 heures après le retour du vaisseau dans le système S3 ; 5 heures après avoir repéré l'ISS Starchild)**

[**Capitaine Lee**] : Pourquoi le Starchild est-il désormais si silencieux ? Que se passe-t-il, là-bas ?

[**Lieutenant de Burgh**] : Capitaine, souhaitez-vous que je tente de reprendre contact avec le Capitaine da Silva ?

[**Capitaine Lee**] : Nous avons essayé des centaines de fois. S'ils pouvaient nous répondre, ils l'auraient déjà...

[**Lieutenant de Burgh**] : Capitaine, une transmission entrante. C'est le Starchild !

[**Capitaine Lee**] : Enfin ! Ouvrez le canal. Capitaine da Silva, tout va bien ?

[**Capitaine da Silva**] : Hélas, non. Nous faisons face à une interminable série de tentatives de piratage. Le Starchild dépend totalement de ses systèmes informatiques et chacune de ces attaques peut provoquer notre fin. Désolé, Vanguard, mais nous devons préserver tous nos systèmes, y compris ceux dédiés à la communication.

[**Capitaine Lee**] : Je comprends. Merci de nous avoir prévenus. Tenez bon !

[**Capitaine da Silva**] : Merci. Transmission termi...

[**Capitaine Lee**] : Capitaine da Silva ! Une dernière chose : nous avons capté un appel de détresse terrien, envoyé depuis la lune que nous appelons Cristallite. Il pourrait s'agir de membres égarés du Wayfarer. Je vous suggère de lancer une mission de sauvetage à ces coordonnées.

[**Lieutenant de Burgh**] : La transmission est interrompue. Pensez-vous qu'ils nous rejoindront ?

[**Capitaine Lee**] : Espérons-le.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **3** (porte-cartes *Passerelle*). Remplacez votre carte Objectif actuelle par la carte Objectif **O05** de « Cartes Passerelle ». Ensuite, allez à la page **4** de l'Atlas des systèmes.

## ENTRÉE 1545

### Témoignage #2 d'un survivant du *Wayfarer*

On les appelle les Planidiens, mais moi j'utilise d'autres noms bien plus salés... Leur assaut m'a coûté une jambe et un bout d'épaule, et j'en ferai des cauchemars jusqu'à ma mort. Ouais, je sais bien que les missiles ont été tirés par le *Dauntless*, mais je leur en veux pas. Après tout, nos systèmes aussi étaient sur le point d'être contrôlés par les Planidiens. Je pense qu'ils auraient fini par s'en emparer, mais on les a détruits avant...

Faut se méfier de ces « Planidiens », ils sont le mal véritable du vide intersidéral : comme lui, ils nous attaquent de l'intérieur.

## ENTRÉE 1546

### Témoignage #1 d'un survivant du *Dauntless*

Je m'appelle Terrence, mais dans la Section Ingénierie, tout le monde m'appelle « le Terry-Un ». C'est une blague technique : en fait j'ai été le premier ingénieur à recevoir un cyberimplant... Très drôle, je sais.

C'est nous, les ingénieurs, qui avons réalisé les premiers qu'on perdait le contrôle du vaisseau. Certains de nos systèmes ne répondaient plus ou plantaient complètement, d'autres tournaient au ralenti ou de manière erratique. Puis tout à coup, à notre grande horreur, le *Dauntless* a attaqué le *Wayfarer*.

Nous n'étions plus son équipage, mais des otages tétanisés à bord d'un vaisseau infesté de logiciels malveillants, incapables d'agir pour arrêter le fratricide.

Pour être honnête, je ne sais même pas si j'y ai participé... Mes implants aussi ont été piratés, et mon premier souvenir après l'attaque, c'est la cellule d'isolement... J'y suis resté des mois.

## ENTRÉE 1547

### Témoignage #1 d'un survivant du *Wayfarer*

Vous voulez connaître mon histoire ? Vous en êtes vraiment sûrs ? Parce qu'elle va vous briser le cœur... Je m'appelle Celia, et j'étais spécialisée dans l'armement. Quand on a vu le *Dauntless* tirer ses torpilles, on n'en croyait pas nos yeux... Mais on avait été entraînés pour ce genre de situations : il existait des procédures pour abattre ces torpilles.

Or elles dépendaient de systèmes fonctionnels, et ces systèmes, tous infectés par des virus extraterrestres, n'ont pas marché. On était totalement vulnérables, tout ce qu'on a pu faire c'est d'abandonner notre précieux vaisseau... Si ça peut aider, on a pris quelques plans, pour des améliorations de passerelle, ce genre de choses.

## ENTRÉE 1548

- Si cette case est cochée, rien ne se passe. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

### Extrait de *Les Cristalloïdes et nous*, du Dr Anita Juarez

Les cristalloïdes formaient jadis un peuple pacifique, presque incapable d'agir avec violence.

C'est sans doute pour cette raison qu'une civilisation interstellaire malfaisante les choisit pour en faire son instrument. Les cristalloïdes, dont elle déroba peu à peu la volonté et la conscience, finirent par devenir une nation d'esclaves. Ils ne tentèrent jamais de découvrir qui les manipulait ainsi, car ils ne pouvaient qu'obéir aveuglément aux ordres sinistres de leurs maîtres énigmatiques. Au cœur de leur nation, ils ne tardèrent pas à concevoir un canon capable de détruire des planètes, qu'ils pointèrent vers des mondes innocents. C'est ainsi que Diaphane fut pulvérisée. Ce fut la démonstration de force la plus terrifiante à laquelle l'humanité ait jamais assisté. Seuls quelques cristalloïdes trouvèrent le courage de résister, mais on ignore leurs protestations.

Pour les réveiller, il fallut un sacrifice démesuré.

Comme vous le savez, le *Wayfarer* et le *Dauntless* anéantirent le canon au moyen d'une frappe orbitale d'une grande précision. Cet événement bouleversant marqua un tournant dans l'histoire des cristalloïdes : les premiers révoltés réapparurent pour montrer aux leurs la vacuité de leurs actions. Nombre de cristalloïdes réalisèrent alors qu'ils avaient été manipulés pour construire cette arme mortelle.

Ils déversèrent néanmoins leur colère et leur frustration sur les êtres les plus proches d'eux - nous.

## ENTRÉE 1549

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, gagnez 1 🎯 à la place.

- Gagnez 1 🎯. Gagnez 1 Découverte de votre choix et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Ensuite, lisez l'entrée 1546.
- Déplacez le Projet de Production C22 de « Projets de Production » à l'enveloppe « En Attente... ». Ensuite, lisez l'entrée 1568.
- Les joueurs peuvent transférer leurs Membres d'équipage disponibles entre les Sections, en les échangeant toujours un contre un. Pour cela, échangez la pochette de Rang de chaque Membre d'équipage échangé contre une pochette de Rang appartenant à sa nouvelle Section. Les Membres d'équipage ne perdent pas leur Rang quand ils sont échangés. Ensuite, lisez l'entrée 1556.

## ENTRÉE 1550

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

- A – Poursuivez la lecture :

### Journal personnel de la capitaine Lee

Notre enquête porte déjà ses fruits : nous avons recueilli de précieuses informations sur le sort subi par le *Wayfarer*, mais il nous manque encore des indices cruciaux. Nous poursuivons nos recherches.

Lisez l'entrée 1564.

- B – Déplacez l'Amélioration de la Passerelle B19 et la carte Objectif O02 de « Cartes Passerelles » à l'enveloppe « En Attente... ». Ajoutez les dés de Section universels et d'expertise restants aux dés de Section pas encore achetés. Poursuivez la lecture :

### Journal personnel de la capitaine Lee

Jusqu'à présent, notre expédition n'a été qu'une longue série de rencontres avec l'inattendu.

Tout a commencé par la découverte du *Raindrop*, une navette de l'*ISS Dauntless*, au système piraté, à moitié recouverte d'une curieuse excroissance pixélisée. Nous avons ensuite visité une planète nommée Rupturis, où gisaient les débris de l'*ISS Wayfarer*, couverts eux aussi de cette étrange texture. Puis ce fut le tour de Crisallium, une planète dotée d'un canon tueur de planète et d'une population cristalloïde déterminée à détruire tout ce qu'elle croise.

Quelque part, quelqu'un tente d'affecter des vaisseaux spatiaux et des nations en vue de... de quoi, d'ailleurs ?

Qui se tapit derrière ces actes ?

Comme toujours, la Section Sciences, dirigée par le professeur Valinsky, a apporté une solution parfaite : après tout, nous possédions des échantillons des excroissances du *Raindrop* et du *Wayfarer*. Nous les avons soumis à une analyse rigoureuse, et avons dans le même temps étudié les trajectoires des deux vaisseaux. Les données obtenues nous ont permis d'affiner les coordonnées recherchées.

Étrangement, celles-ci convergent avec le signal du piratage que nous captions.

C'en est assez : nous nous y rendons, pour mettre fin à cette folie.

Lisez l'entrée 1564.

## ENTRÉE 1551

- L'Émetteur a été détruit.

## ENTRÉE 1553

Si votre Objectif actuel est O02, vous ne pouvez pas quitter ce système. Retournez à la page 6. Sinon, ouvrez la page 7.

## ENTRÉE 1554

### Le message de la boîte noire

À tous les explorateurs de l'espace passant à proximité : ceci est un message d'adieu. L'*ISS Vanguard* n'est plus opérationnel. Tous ses systèmes sont hors service et l'équipage tout entier a perdu la vie. Soyez prudents.

**Vous avez terminé la campagne ISS Vanguard : La Flotte Perdue !**

Vous pouvez la rejouer pour trouver les fins alternatives, visiter d'autres planètes et mener d'autres projets de production et de recherche.

Lisez l'entrée 1597.

## ENTRÉE 1555

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant Banini] : Capitaine, message entrant du Dauntless.

[Capitaine Lee] : Passez-le-moi.

[Lieutenant Banini] : C'est leur capitaine.

[Capitaine Lee] : Capitaine Fournier ? Nous approchons de l'Astraserveur. J'espère que vous tenez bon !

[Capitaine Fournier] : ... pas assez... il y a... nous devrions...

[Capitaine Lee] : Dauntless, que se passe-t-il ? Nous vous perdons !

[Capitaine Fournier] : ... de nouveau face à d'importants problèmes informatiques.

[Capitaine Lee] : Je vous entends mieux. Quelle est votre situation ?

[Capitaine Fournier] : On ne peut pas rester. Plus on s'approche de l'Astraserveur, plus les piratages s'intensifient ! 60% de nos systèmes sont déjà hors service - dont certains systèmes de secours ! Nous pouvons encore passer en semi-analogique comme vous et...

\*\*\* parasites et mots inaudibles \*\*\*

[Capitaine Lee] : Quelqu'un a compris ?

[Lieutenant Banini] : Je filtre l'audio... Voilà, on a la dernière phrase de la capitaine Fournier.

[Capitaine Lee] : Que dit-elle ?

[Lieutenant Banini] : « Nous nous sommes déjà approchés, et avons été piratés. Ce serait se jeter dans la gueule du loup, pour nous... Nous ne pouvons pas vous suivre. Vous serez seuls, Vanguard. »

Vérifiez la case de l'entrée 1410. Si elle n'est pas cochée, lisez l'entrée 1540. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 1556

Témoignage #3 d'un survivant du Dauntless

Je m'appelle Doron. En tant qu'officier de navigation, j'étais sur la passerelle du début à la fin, j'ai tout vu. Les ordinateurs qui s'emballaient, nos tentatives désespérées pour en reprendre le contrôle, nos torpilles qui frappaient la coque du Wayfarer... J'ai pensé « c'est la pire journée de ma vie »... Or c'était pas terminé !

On a vite compris qu'on avait été piratés : le Dauntless suivait une autre trajectoire que celle programmée. Les armées de virus ont fini par maîtriser totalement nos systèmes, et nous ont dirigés vers l'Astraserveur - ou plus précisément vers son Émetteur. Si on n'avait pas éteint tout ce qu'on pouvait, le Dauntless aurait connu une fin tragique... On a donc passé en analogique tout ce dont on pouvait se priver sans prendre de risque. C'est comme ça qu'on a pu reprendre les rênes du vaisseau !

## ENTRÉE 1557

Si votre Objectif actuel est O02, vous ne pouvez pas quitter ce système. Retournez à la page 6. Sinon, passez à la page 8.

## ENTRÉE 1558

Cochez cette case. Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 1554. Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

\*\*\* la sirène d'alarme retentit \*\*\*

[Capitaine Lee] : Que se passe-t-il ? Bilan des dommages subis, tout de suite !

[Lieutenant Banini] : C'est très grave, capitaine ! L'ordinateur principal s'affole : nous recevons des milliers de messages d'erreur. Les instruments de bord subissent la même...

[Capitaine Lee] : Basculez sur les systèmes de secours !

[Lieutenant Banini] : Impossible, ils ne répondent pas. Comme si...

[Capitaine Lee] : Comme si quoi ?

\*\*\* La sirène s'interrompt \*\*\*

[Lieutenant Banini] : Hum... Je n'y comprends rien, capitaine. Tout est de nouveau fonctionnel. Absolument tout, comme si le système s'était réparé tout seul.

[Capitaine Lee] (soupon de soulagement) : Parfait. Mais c'est peut-être temporaire. Lancez immédiatement les scans d'urgence.

Dans le porte-cartes Installation (Classeur du Vaisseau page 6A), retournez toutes les cartes « Installation piratée » sur leur face normale. Ensuite, effectuez l'étape « Installations piratées du vaisseau ».

## ENTRÉE 1559

Journal du professeur Valinsky

La seule vue des dimensions de l'Astraserveur m'a coupé le souffle et fait prendre conscience, une fois de plus, du génie de ses créateurs, les Bâtisseurs. Il m'est impossible d'imaginer les moyens mis en œuvre pour construire une infrastructure spatiale si gigantesque, capable d'englober un soleil pour l'utiliser comme source d'énergie. Hélas, les Planidiens, qui s'en sont emparés par la suite, n'avaient pas grand-chose à voir avec les Bâtisseurs. Pourquoi étaient-ils d'une hostilité sans borne ?

Il n'y a pas de réponse simple à cette question, mais j'ai toujours pensé que le moteur principal de la destruction était la peur. Les Planidiens étaient tout simplement terrifiés à l'idée qu'une civilisation plus puissante qu'eux - inquisitrice et disposant de ressources - désactive leur Astraserveur, tel un scientifique éteignant un ordinateur infecté de virus, ce qui signerait leur extinction.

C'est cette même peur, je suppose, qui les a poussés à refuser de passer dans une dimension physique. Ils se sont cantonnés à n'être que du code expansif et agressif, sans jamais s'être matérialisés. Nous avons longtemps cru les avoir rencontrés, or il ne fait à présent aucun doute que nous n'avons croisé que leurs représentations numériques - des sortes d'avatars.

Cette peur a peut-être alimenté leur paranoïa numérique au point de les pousser à chercher toujours plus loin d'éventuelles menaces. Nos radars ne détectent aucun vaisseau ennemi dans les environs, mais nous avons découvert des quais déserts, en orbite autour de l'Astraserveur : nous savons que les Planidiens n'ont jamais cessé de développer leur flotte militaire, mais certains de ces chantiers semblent assez équipés pour concevoir des vaisseaux interstellaires tels que le Vanguard, ce qui n'augure rien de bon.

Enfin, au-delà de la peur, il y avait de la haine. Je suis persuadé qu'ils haïssaient profondément les Bâtisseurs : après tout, ils n'étaient qu'une de leurs créations ; pour d'obscures raisons, la seule, parmi des milliards de civilisations simulées numériquement, à devenir consciente.

Aux yeux des Planidiens, nous autres, venus depuis la Terre, étions non seulement une civilisation inquisitrice, mais également les élus des Bâtisseurs : cela a fait de nous l'incarnation absolue de leurs craintes, donc l'ennemi idéal.

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page du système Astraserveur (page 11) placez-y le signet Système actuel.

Si la case de l'entrée 1565 est cochée, lisez l'entrée 1555. Si elle n'est pas cochée, et que la case de l'entrée 1410 n'est PAS cochée non plus, lisez l'entrée 1540. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 1560

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, gagnez 1  à la place.

Déplacez le Projet de Recherche R12 de « Projets de Recherche » à l'enveloppe « En Attente... ». Ensuite, lisez l'entrée 1547.

Chaque Section peut échanger 2 dés de ses compartiments de Section avec le même nombre des dés pas encore achetés. Les échanges peuvent se faire dans n'importe quel ordre. Après ceci, toutes les Sections doivent avoir le même nombre de dés qu'avant. Ensuite, lisez l'entrée 1545.

Chaque Section peut promouvoir 1 Membre de l'équipage disponible. Ensuite, lisez l'entrée 1561.

## ENTRÉE 1561

Témoignage #3 d'un survivant du *Wayfarer*

Il ne restait que quelques minutes, or personne n'avait jamais évacué dans une telle urgence : si le capitaine n'avait pas agi en héros, personne n'aurait survécu... Il est donc resté derrière nous pour superviser la procédure d'évacuation. Nos systèmes informatiques étaient corrompus, et quasiment plus rien ne fonctionnait. Le seul moyen d'éjecter les capsules de sauvetage, c'était de tirer manuellement un levier d'activation – donc de rester. C'est ce qu'il a fait, accompagné de quelques volontaires.

Pour qu'un tel sacrifice ne soit pas vain, nous sommes prêts à vous rejoindre pour œuvrer ensemble à l'anéantissement des Planidiens. Nous serions ravis, si des membres de votre équipage viennent à être promus, que vous leur assigniez le rôle de chefs et de conseillers auprès du nôtre.

## ENTRÉE 1562

Journal personnel de la capitaine Lee

Ces derniers jours ont été très éprouvants.

L'assaut des vaisseaux planidiens, venus de toutes parts, a bien failli nous submerger. À un moment, nos boucliers ont même menacé de lâcher, et il m'a fallu prendre une décision cruciale.

Le *Vanguard* était près d'une nébuleuse dense encore inexplorée. Nous ignorions les dangers qu'elle pouvait receler, mais les missiles planidiens explosaient si près de la coque qu'il aurait été suicidaire de nous attarder à la vue de tous. J'ai précipité le vaisseau dans la nébuleuse, et nous avons fini par y semer nos poursuivants.

La fortune sourit aux audacieux, paraît-il : nul autre adage ne pourrait mieux nous convenir. Nos canons avaient à peine refroidi que nous avons capté un faible signal au sein de la nébuleuse.

C'était le *Dauntless*. Nos amis terriens, disparus depuis si longtemps, nous appelaient.

Ouvrez l'Atlas des systèmes à la page de la nébuleuse de la Colombe (page 9) placez-y le signet Système actuel.

## ENTRÉE 1563

Bravo ! Si vous avez à présent récolté toutes les Découvertes uniques, continuez à jouer le reste de la campagne pour constater l'impact de vos efforts !

Cochez cette case. Si cette case est déjà cochée, rien ne se passe.

## ENTRÉE 1564

1. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués ! Retirez leur carte Membre d'équipage de leur pochette de Rang. Placez ces cartes sur leur plateau d'Équipage.
2. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1565

L'*ISS Dauntless* est pleinement opérationnel.

## ENTRÉE 1566

A

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

\*\*\* respire bruyamment \*\*\*

Le danger a été repoussé. Toujours aucun signe de vie, donc nous ne savons pas si cette chose est morte ou pas. Nous craignons qu'elle ne soit que momentanément désactivée. Nous lui avons tiré dessus à plusieurs reprises, mais elle s'est relevée à chaque fois.

Nous approchons prudemment. De près, la chose ressemble à un assemblage de pixels vaguement humanoïde. Pas organique, aucun doute là-dessus ; c'est plutôt une construction dédiée au combat. Ouais, nos scanners n'indiquent aucun signe de vie, comme si ce truc n'était pas un être indépendant mais un avatar télécommandé. En l'inspectant de plus près, on remarque que sa couche supérieure est plus épaisse et plus résistante. Je pense qu'une sorte d'armure absorbait la plupart de nos tirs. Je prélève un échantillon.

C'est fait. La chose est toujours immobile. Tirons-nous d'ici !

Gagnez 1 . Si toutes les cases (A-E) de cette entrée sont cochées, lisez l'entrée 1235.

B

Correspondance classifiée sur les données de la boîte noire

Capitaine,

La première analyse des données de la boîte noire est terminée. Il reste quelques pétaoctets d'information à décortiquer, mais émergent déjà certains faits concernant le sort de l'*ISS Dauntless*.

Pour le moment, nous savons que le *Dauntless* a participé à un combat spatial. Nous disposons aussi des coordonnées de la bataille, mais plus important encore, nous connaissons l'identité de la créature que l'Équipe de terrain a affronté à bord du *Raindrop*.

Les officiers du *Dauntless* appelaient ces êtres des Planidiens, et pensaient qu'ils étaient liés aux Bâtisseurs. Malheureusement, ils les considéraient comme hostiles, car ils profitaient visiblement de la moindre occasion pour tenter de pirater le *Dauntless*.

Un fait vraiment troublant, c'est que probablement aucun des Planidiens qu'ils ont rencontrés n'était une créature physique sentiente ; c'étaient des sortes d'avatars télécommandés. Tant qu'il nous reste d'autres faits à élucider, je suggère de ne pas diffuser ces éléments.

Jill Ganbat, Responsable de la Communication

Gagnez 1 . Si toutes les cases (A-E) de cette entrée sont cochées, lisez l'entrée 1235.

C

Première analyse du drone envoyé explorer le *Raindrop*

À Jusuf Chakrabarti, chef de la Section Ingénierie :

Après un premier examen du drone envoyé sur le *Raindrop*, aucune de ses pièces mécaniques n'est réutilisable. Les multiples impacts reçus ont détruit de manière irrémédiable le moindre composant, mais heureusement pour nous ils n'ont pas endommagé sa mémoire. Après y avoir accédé, nous avons découvert que le drone avait été piraté. Le code malveillant n'est pas cohérent et son but n'est pas clair : il s'est contenté de pousser le drone à agir de manière erratique, ce qui a entraîné sa destruction.

Au sein de mon équipe, nous sommes très préoccupés par le risque de piratage, aussi nous vous demandons de faire de cette question une priorité absolue.

Theresa Lin, Experte en Chef de la Robotique

Gagnez 1 . Si toutes les cases (A-E) de cette entrée sont cochées, lisez l'entrée 1235.



D

**Première analyse de la Trouvaille du Raindrop**

Au Professeur Peter Valinsky, chef de la Section Sciences :

Des recherches approfondies que nous avons menées sur l'échantillon appelé Trouvaille du Raindrop, ressortent davantage de questions que de réponses. Bien qu'il possède certaines caractéristiques propres aux végétaux, il ne s'agit en aucun cas d'une créature organique carbonée, puisqu'il ne contient pas la moindre trace d'éléments connus – selon l'état actuel de notre science. De même, il nous est impossible de définir cette entité comme robotique, car elle ne possède visiblement aucun élément mécanique. La Trouvaille du Raindrop ne réagit à aucun stimulus, ne manifeste aucun désir de communiquer, et ne réagit même pas à l'approche d'autres créatures. Elle se contente de subsister, de se propager et d'interférer avec nos appareils électroniques.

J'ai joint à cette analyse un compte rendu minutieusement préparé, avec une hypothèse de travail. Un de mes collègues de la Section Sciences pense que la Trouvaille pourrait être un bug dans la réalité, ou une sorte de dimension numérique qui pénétrerait dans la nôtre. Je vous laisse l'examiner.

Salutations distinguées,

Leo Chi, Officier de la Section Sciences

Gagnez 1 . Si toutes les cases (A-E) de cette entrée sont cochées, lisez l'entrée 1235.



E

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Qu'est-ce qui prend autant de temps ?

[ÉdT, agent 1] : Juste une seconde, commandant, je finis mon inspection.

[Cdt de l'ÉdT] : Quelque chose qui mérite notre attention ?

[ÉdT, agent 1] : La moindre pièce de ce moteur est proprement fascinante...

[Cdt de l'ÉdT] : Bien. Prenez ce que vous pouvez et allons-y.

Gagnez 1 . Si toutes les cases (A-E) de cette entrée sont cochées, lisez l'entrée 1235.

**ENTRÉE 1567**

A – L'ISS Vanguard s'est engagé dans la voie d'une expansion pacifique, basée sur le commerce et la coopération.



B – L'ISS Vanguard a cherché à asseoir son pouvoir par la domination militaire.



C – L'ISS Vanguard a récolté toutes les Découvertes uniques qu'il était possible de trouver.

**ENTRÉE 1568****Témoignage #2 d'un survivant du Dauntless**

Je suis Tanya, de la Section Sciences. Je suis heureuse que vous soyez venus nous sauver, parce que... je pense que nous n'aurions pas tenu très longtemps. Ce n'était pas tant l'isolement... plutôt le sentiment d'impuissance, l'inertie, et la conscience de n'avoir plus personne avec qui partager nos connaissances.

Car voyez-vous, nous avons eu tout le temps nécessaire pour réfléchir et tirer des conclusions. Nos recherches se sont orientées sur nos ravisseurs interstellaires, les Planidiens et leur Astraserveur. Nous avons la certitude qu'ils sont une des milliards d'espèces sentientes que génère l'Astraserveur... la seule à avoir atteint le niveau de conscience nécessaire pour s'emparer de l'infrastructure. Le fait de se savoir intrus au sein de notre réalité les rend complexés et peu sûrs d'eux. En conséquence, ils sont devenus les ennemis jurés de tout ce qui vit et pense.

**ENTRÉE 1597**

Merci d'avoir joué la campagne d'ISS Vanguard : La Flotte Perdue

Lisez l'entrée 1598.

**ENTRÉE 1598****Journal personnel d'un membre d'équipage inconnu****Jour 1**

L'ordre d'évacuer est tombé à la dernière minute. Je ne me souviens pas de grand-chose : seulement que je me suis mis à courir en essayant de ne pas paniquer. Je me souviens des sirènes du Vanguard qui hurlent, des explosions assourdies et du sol qui tremble sous mes pieds. Je me souviens de la porte de la capsule de sauvetage qui se ferme, puis d'une autre explosion, plus puissante que les précédentes.

En tombant au sol, je me suis dit qu'une chose terrible – voire fatale – avait dû arriver.

J'ai repris conscience des heures plus tard, effrayé et abandonné, flottant dans le vide sidéral avec les quelques autres membres qui avaient rejoint la capsule.

**Jour 2**

Nous sommes cinq, dont deux légèrement blessés, ce qui rend la capsule exigüe et inconfortable. Il y a de l'eau et de la nourriture pour deux mois, ce qui n'augure rien de bon... Tout le monde le cache, mais le désespoir s'est installé en chacun de nous.

Nous passons notre temps à dormir, à scruter les épaves flottantes ou à tenter de comprendre ce qui a bien pu se passer à bord du Vanguard. Nos communications sont HS, mais personne ne sait pourquoi.

**Jour 3**

Nous retournons près de l'épave... Fuir semble tellement vain ! nous n'avons nulle part où aller, et si ça se trouve nous avons gagné, il n'y a rien à fuir et l'ennemi a été détruit...

Nous devons savoir ce qui s'est passé, même si c'est la dernière chose que nous apprendrons.

**Jour 4**

Il y a d'autres capsules autour de nous, elles se dirigent toutes dans la même direction. Nos lampes n'arrêtent pas de clignoter : nous nous envoyons des messages de soutien et de réconfort, en morse. Il semble que personne ne soit au courant du sort du Vanguard.

**Jour 5**

À peine reconnaissable, la carcasse du Vanguard défile devant nous, réduite en morceaux, entourée d'une mer de débris flottants. Aucun signe de vie... J'espère que le reste de l'équipage a réussi à s'échapper. J'ai peur de découvrir un cimetière spatial...

[...]

**Jour 15**

Grâce à mes compagnons et aux autres survivants qui comme nous ont rejoint l'épave du Vanguard, celle-ci est redevenue partiellement habitable. Nous continuons de récupérer les débris issus du combat pour la réaménager en un refuge temporaire. Ce tas de ferraille ne cesse de s'agrandir, et nous utilisons le moindre boulon – le peu que nous avons suffira peut-être, en attendant que nous rétablissions la communication avec la Terre. Pour le moment, naufragés aux frontières de l'infini, il nous faut faire face avec dignité à la solitude et au silence de l'espace.

Nous sommes les derniers survivants du Vanguard. Pas des orphelins, mais des survivants de l'espace, peut-être oubliés, mais inébranlables et pleins de ressources. Nous aurons raison du vide.

Tout ce dont nous avons besoin, c'est d'un peu d'espoir.

ENTRÉE 1599

